

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7633849号
(P7633849)

(45)発行日 令和7年2月20日(2025.2.20)

(24)登録日 令和7年2月12日(2025.2.12)

(51)国際特許分類

F I

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

請求項の数 1 (全152頁)

(21)出願番号	特願2021-45337(P2021-45337)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年3月19日(2021.3.19)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-144368(P2022-144368 A)	(72)発明者	東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和4年10月3日(2022.10.3)		小倉 敏男
審査請求日	令和6年1月15日(2024.1.15)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	小濱 健太

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる第1示唆演出と第2示唆演出とを少なくとも含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
特殊画像を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、
表示されている前記特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている前記示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、
前記示唆演出実行手段は、前記第1示唆演出と前記第2示唆演出とを異なるタイミングで実行可能であり、
前記特殊画像表示演出実行手段は、前記特別演出が実行されるよりも前の期間において、該特別演出の対象となる前記示唆演出の表示位置を通過するように移動する態様にて前記特殊画像を表示し、
前記特別演出実行手段は、前記特殊画像が前記第1示唆演出に対応する画像が表示される位置である特定位置に停止された後に前記第1示唆演出の演出態様を変化させる前記特別演出を行う所定パターンと、前記特殊画像が前記特定位置に停止されことなく前記特定位置を通過した後に前記第2示唆演出の演出態様を変化させる前記特別演出を行う所定パターンと、により前記特別演出を実行可能であり、

前記所定パターンにより前記特別演出が実行されたときと、前記特定パターンにより前記特別演出が実行されたときと、で前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記特別演出により前記示唆演出の演出態様が変化する場合、変化後の演出態様は複数あり、いずれの演出態様に变化するかによって前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出を実行するときに、該特別演出に対応する特定画像を表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、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、「大当たり」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。大当たりが発生すると、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た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た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、大当た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、有利状態に制御されることを示唆するとともに演出態様に応じて期待度が異なる複数種類の示唆演出を実行可能とし、表示されている特殊画像を用

10

20

30

40

50

いて示唆演出を期待度が高い演出態様に変化させるものがある。例えば、特許文献1には、同じ態様のプレゼントボックスを開封して表示されたプレゼント画像によって、擬似連予告演出、発展先予告演出またはアクティブ保留予告演出が実行されることが記載されている。また例えば、特許文献2には、画面に役物ストックという情報が表示されることにより、強予告演出として、可動体が落下する演出がこの後に実行されることが遊技者に伝達され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2015-134097号公報

10

【文献】特開2018-50980号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

上述の特許文献のような機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。

【0009】

この発明は、上記の実情を鑑みてなされたものであり、商品性を高めた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】

20

本発明による遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる第1示唆演出と第2示唆演出とを少なくとも含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

特殊画像を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、

表示されている前記特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている前記示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記第1示唆演出と前記第2示唆演出とを異なるタイミングで実行可能であり、

30

前記特殊画像表示演出実行手段は、前記特別演出が実行されるよりも前の期間において、該特別演出の対象となる前記示唆演出の表示位置を通過するように移動する態様にて前記特殊画像を表示し、

前記特別演出実行手段は、前記特殊画像が前記第1示唆演出に対応する画像が表示される位置である特定位置に停止された後に前記第1示唆演出の演出態様を変化させる前記特別演出を行う所定パターンと、前記特殊画像が前記特定位置に停止されることなく前記特定位置を通過した後に前記第2示唆演出の演出態様を変化させる前記特別演出を行う所定パターンと、により前記特別演出を実行可能であり、

前記所定パターンにより前記特別演出が実行されたときと、前記特定パターンにより前記特別演出が実行されたときと、で前記有利状態に制御される割合が異なり、

40

前記特別演出により前記示唆演出の演出態様に変化する場合、変化後の演出態様は複数あり、いずれの演出態様に変化するかによって前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出を実行するときに、該特別演出に対応する特定画像を表示可能である、

ことを特徴とする。

そのような構成によれば、商品性を高めることができる。

他の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

有利状態に制御されることを示唆するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる複数

50

種類の示唆演出（例えば、所定の態様によりタイトル表示を表示する演出や、所定の態様によりアクティブ表示を表示する演出、所定の態様によりセリフ表示を表示するセリフ演出、所定の態様により飾り図柄を表示する飾り図柄演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、

特殊画像（例えば、ミニ鍵画像 030IWG10 や鍵画像 030IWG12）を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出（例えば、アクティブ表示の表示色を通常色（白）から青色に変化させるチャンスアップ演出）を実行可能な特別演出実行手段と、

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

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

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図19-5に示すレイヤ1画像描画領域、レイヤ2画像描画領域、レイヤ3画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部123とSDRAM210）と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図19-17に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

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

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図19-23に示すように、レイヤ2画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置5に表示される表示画像として、左領域006SG005Lと右領域006SG005Rの画像が上方に向けて移動し、中領域006SG005Cの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、

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

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図19-26に示すように、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ1画像描画領域にて描画される部分）、

特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに特殊対応画像（例えば、鍵穴（実体）画像030IWG11）を表示し、該特殊対応画像に対して特殊画像が作用する態様にて特別演出を実行する（例えば、アクティブ表示AHや飾り図柄に対応する鍵穴（実体）画像030IWG11を表示し、鍵穴（実体）画像030IWG11に鍵画像030IWG12が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。図8-15（9）～（15）、図8-17（9）～図8-18（17）等参照）ことを特徴とする。

10

20

30

40

50

そのような構成によれば、特殊画像を用いる特別演出が実行される際に、特殊画像に係るストーリー性を持たせて演出効果を高めることができ、興味を向上させることができる。さらに、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができ商品性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】 特徴部030IWにおける大当たり判定テーブルおよび変動パターンテーブルの例を示す説明図である。

【図8-2】 変動パターンの構成と変動時間の内訳の一例を示す説明図である。

【図8-3】 スーパーリーチ中の各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】 スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける各演出の実行時間を示す説明図である。

【図8-5】 可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図8-6】 スtock演出パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図8-7】 チャンスアップ演出パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図8-8】 タイトル表示変化パターン決定テーブル、アクティブ表示変化パターン決定テーブル、セリフ表示変化パターン決定テーブルおよび飾り図柄変化パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図8-9】 スtock演出の具体例を示す説明図である。

【図8-10】 スtock演出の具体例を示す説明図である。

【図8-11】 スtock演出の他の具体例を示す説明図である。

【図8-12】 スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要を示す説明図である。

【図8-13】 スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要を示す説明図である。

【図8-14】 アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図8-15】 アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図8-16】 飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図8-17】 飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図8-18】 飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図8-19】 チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例を示す説明図である。

【図8-20】 チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴（示唆）画像および鍵穴（実体）画像の具体例を示す説明図である。

【図9】 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10】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図11】 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12】 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13】 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。

10

20

30

40

50

- 【図 1 4】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 6】 通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。
- 【図 1 7】 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 1 8】 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 1 9 - 1】 演出制御基板における回路構成例を示すブロック図である。
- 【図 1 9 - 2】 レイヤの構成を示す説明図である。
- 【図 1 9 - 3】 変位対象画像に変位用画像を適用した場合の変位画像の生成の説明図である。
- 【図 1 9 - 4】 変位対象画像への変位用画像の適用例を示す説明図である。
- 【図 1 9 - 5】 V R A M の内容を示す説明図である。
- 【図 1 9 - 6】 (A) , (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 1 9 - 7】 各乱数を示す説明図である。
- 【図 1 9 - 8】 表示結果判定テーブル 1 を示す説明図である。
- 【図 1 9 - 9】 (A) は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は、各種大当りの内容を示す図である。
- 【図 1 9 - 1 0】 変動パターンを例示する図である。
- 【図 1 9 - 1 1】 可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
- 【図 1 9 - 1 2】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 - 1 3】 変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 - 1 4】 特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 - 1 5】 大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 - 1 6】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。
- 【図 1 9 - 1 7】 可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 - 1 8】 表示画像加工処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 - 1 9】 生成される画像と画像表示装置で表示可能な領域を示す説明図である。
- 【図 1 9 - 2 0】 (A) は通常状態における飾り図柄の表示態様を示す図であり、(B) は時短状態における飾り図柄の表示態様を示す図である。
- 【図 1 9 - 2 1】 発展示唆演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 9 - 2 2】 発展示唆演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 9 - 2 3】 発展示唆演出において生成される画像の説明図である。
- 【図 1 9 - 2 4】 変形例におけるリーチ示唆演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 9 - 2 5】 変形例におけるリーチ示唆演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 9 - 2 6】 変形例におけるリーチ示唆演出において生成される画像の説明図である。
- 【図 1 9 - 2 7】 変形例における復活演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 9 - 2 8】 変形例における復活演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 9 - 2 9】 変形例における復活演出において生成される画像の説明図である。
- 【図 1 9 - 3 0】 変形例における復活演出でのひび割れエフェクト画像の表示色の決定割合を示す図である。
- 【図 1 9 - 3 1】 変形例における先読み予告演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 9 - 3 2】 変形例における先読み予告演出において生成される画像の説明図である。
- 【図 1 9 - 3 3】 変形例における先読み予告演出での切断エフェクト画像の表示色の決定割合を示す図である。
- 【図 1 9 - 3 4】 変形例における先読み予告演出での切断エフェクト画像の表示色の变化パターンを示す図である。
- 【図 1 9 - 3 5】 変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 9 - 3 6】 変形例における昇格演出において生成される画像の説明図である。
- 【図 1 9 - 3 7】 変形例において生成される画像と画像表示装置で表示可能な領域を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 19-38】変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。
【図 19-39】変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。
【図 19-40】変形例における仮停止示唆演出の演出態様を示す図である。
【図 19-41】変形例における仮停止示唆演出の演出態様を示す図である。
【図 19-42】変形例における仮停止報知演出の演出態様を示す図である。
【図 19-43】変形例における仮停止示唆演出及び仮停止報知において生成される画像の説明図である。
【図 19-44】変形例における立体視画像の表示の説明図である。
【図 19-45】変形例における可変表示中予告演出と発展示唆演出の演出態様を示す図である。
【図 19-46】変形例においてスロットマシンに本発明を適用した場合の説明図である。
【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 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B 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「ー」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 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。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

10

20

30

40

50

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 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。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。

10

【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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A 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 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

20

【0022】

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B とが設けられている。

【0023】

入賞球装置 6 A 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 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（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 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 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 6 A 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 6 B は、ソレノイド 8 1 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 6 B 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。

30

40

【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 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0026】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 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 8 2（図 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化

50

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

10

20

30

40

50

能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【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 3 0 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 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 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 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 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 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【0043】

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

【0044】

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

【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 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイ

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【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伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」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

10

20

30

40

50

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（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【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 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 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 1 1 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 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

【0074】

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

【0075】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

【0076】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0077】

I/O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0078】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過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 1 0 0 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 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【0080】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドに

10

20

30

40

50

は、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0081】

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

【0082】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

【0083】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【0084】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【0085】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 2 3 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 1 3 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 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0087】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R 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 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【0088】

ランプ制御基板 1 4 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 1 2 3 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 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0090】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が

10

20

30

40

50

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。

10

【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】

20

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）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、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。

30

【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）、初期化处理（ス

40

50

テップ S 8) を実行する。

【0099】

RAM 102 にバックアップデータが記憶されている場合 (ステップ S 4 ; Yes)、CPU 103 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 S 5)。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102 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、RAM 102 のデータが正常であると判定する。

【0100】

RAM 102 のデータが正常でないと判定された場合 (ステップ S 5 ; 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、初期化处理 (ステップ S 8) を実行する。

【0101】

RAM 102 のデータが正常であると判定された場合 (ステップ S 5 ; Yes)、CPU 103 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 S 6) を行う。復旧処理では、CPU 103 は、RAM 102 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つた場合には、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、CPU 103 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 S 7)。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つ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 CPU 120 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 CPU 120 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处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は、CPU 103 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 S 10)。そして、所定時間 (例えば 2 ms) 毎に定期的にタイマ割込み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 S 11)、割込みを許可する (ステップ S 12)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間 (例えば 2 ms) ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 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 CPU 103 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、CPU 103 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 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、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 S 21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする (ステップ S 22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報 (大当たりの発生回数等を示す情報)、始動情報 (始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報 (確変状態となった回数等を示す情報) などのデータを出力する (ステップ S 23)。

10

20

30

40

50

【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

10

20

30

40

50

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）。

【 0 1 1 2 】

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

10

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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。

20

【 0 1 1 5 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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。

30

【 0 1 1 6 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。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。

40

【 0 1 1 7 】

ステップ S 1 1 4 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 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当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

50

グの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 5 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 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【 0 1 1 9 】

ステップ S 1 1 6 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。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 1 1 8 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。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 1 9 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“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”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。

【 0 1 2 4 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【0128】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9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。

40

【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。

50

【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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 3 6 】

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

10

【 0 1 3 7 】

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

20

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

30

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

【 0 1 4 0 】

(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。

40

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

50

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 030IW に関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部 030IW について説明する。

【0148】

（大当たり判定テーブル）

図 8-1 は、大当たり判定テーブルおよび変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。このうち、図 8-1 (A) は、本特徴部 030IW で用いられる大当たり判定テーブルの一例である。図 8-1 (A) に示すように、本例では、大当たり判定用乱数にもとづいて、低確率状態においては約 $1/300$ の確率で大当たりとすることに決定され、高確率状態においては約 $1/30$ の確率で大当たりとすることに決定される。

【0149】

なお、図 8-1 (A) に示す構成に限らず、例えば、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合と第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合とのいずれであるかに応じて、大当たり確率が異なるようにしてもよい。

【0150】

また、例えば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成され、パチンコ遊技機 1 への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能とする場合には、いずれの設定値に設定されているかに応じて大当たり確率が異なるようにしてもよい。

【0151】

また、複数の大当たり種別を設け、それぞれ有利度が異なるようにしてもよい。具体的には、大当たり種別に応じて、大当たり遊技におけるラウンド数や大当たり遊技後の遊技状態が異なるようにしてもよい。この場合には、大当たり判定用乱数にもとづいて大当たりとすることに決定したときに、種別判定用の乱数にもとづいて大当たりの種別を決定する。

【0152】

(変動パターンテーブル)

図8-1(B)，(C)は、特徴部030IW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(B)は、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(C)は、大当たり用の変動パターンテーブルの具体例を示している。なお、図8-1(B)，(C)に示す変動パターンテーブルは、いずれも低確率状態において用いられるものである。高確率状態や高ベース状態においては判定値の割合が異なる変動パターンテーブル(図示略)が用いられるようにしてもよい。

【0153】

本例では、図8-1(B)に示すように、はずれとなる場合には、変動パターンとして、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(スーパーリーチA)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチB)、変動パターンPA2-4(スーパーリーチA(チャンスアップ有))および変動パターンPA2-5(スーパーリーチB(チャンスアップ有))のいずれかに決定される。

【0154】

また本例では、図8-1(C)に示すように、大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPB2-2(スーパーリーチA)、変動パターンPB2-3(スーパーリーチB)、変動パターンPB2-4(スーパーリーチA(チャンスアップ有))および変動パターンPB2-5(スーパーリーチB(チャンスアップ有))のいずれかに決定される。

【0155】

本例では、リーチ成立後のスーパーリーチ中に、アイテム(本例では鍵)をストックするストック演出と、ストックしたアイテム(鍵)を用いて他の演出の演出態様を変化させる(すなわち他の演出により示唆される大当たり期待度を高める)チャンスアップ演出とを実行可能に構成されている。このような構成により、スーパーリーチ中の興趣を向上させることができるとともに、ストック演出およびチャンスアップ演出に対する期待感を高めることができる。以下、ストックしたアイテム(鍵)を用いてチャンスアップ演出を実行することを、ストックしたアイテム(鍵)を開放するともいう。

【0156】

本例では、スーパーリーチは、リーチ成立後に繰り広げられる一連の演出である。チャンスアップ演出(およびストック演出)が実行されない変動パターンPA2-2，PA2-3，PB2-2，PB2-3にもとづいて演出制御が行われる場合には、スーパーリーチ中に、バトル演出の前哨となる前哨演出が実行されるスーパーリーチ前半パートAと、バトル演出が実行されるスーパーリーチ後半パートという2つのパートが存在する。また、チャンスアップ演出(およびストック演出)が実行される変動パターンPA2-4，PA2-5，PB2-4，PB2-5にもとづいて演出制御が行われる場合には、スーパーリーチ中に、ストック演出が実行されるスーパーリーチ導入パートと、前哨演出とともにチャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートBと、バトル演出が実行されるスーパーリーチ後半パートという3つのパートが存在する。このような構成により、スーパーリーチの盛り上がりが最高潮となるバトル演出が開始される前の期間において、ストック演出およびチャンスアップ演出が実行されるため、演出を徐々に盛り上げて演出効果を高めることができる。

【0157】

本例では、図8-1(B)，(C)に示すように、チャンスアップ演出(およびストック演出)が実行されるスーパーリーチの方が、チャンスアップ演出(およびストック演出)が実行されないスーパーリーチよりも大当たり期待度が高く、さらにスーパーリーチBの方がスーパーリーチAよりも大当た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、チャンスアップ演出(およびストック演出)が実行されることや、いずれのスーパーリーチで実行されるかに対して期待を持たせることができる。

【0158】

なお、図8-1に示す例に限らず、例えば、スーパーリーチの前に擬似連演出が1回または複数回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たり期待度が異なるようにしてもよい。

【0159】

次に、各変動パターンの構成について説明する。図8-2は、変動パターンの構成と変動時間の内訳の一例を示す説明図である。本例では、図8-2に示すように、変動パターンを構成する要素（当該変動パターンで実行される演出ともいえる）として、通常の状態に変動表示を行う「通常変動」と、通常変動よりも短縮された状態で変動表示を行う「短縮変動」と、リーチ演出としてノーマルリーチを行う「ノーマルリーチ」と、リーチ演出としてスーパーリーチ導入パートでストック演出を行う「スーパーリーチ導入（ストック演出）」と、スーパーリーチ前半パートAで前哨演出を行う「スーパーリーチ前半A（チャンスアップ演出なし）」と、スーパーリーチ前半パートBで前哨演出とともにチャンスアップ演出を行う「スーパーリーチ前半B（チャンスアップ演出あり）」と、スーパーリーチ後半パートでバトル演出を行う「スーパーリーチ後半（バトル演出）」と、大当たりとなったことを祝福する当り時祝福演出を行う「当り時祝福演出」とがある。なお、図8-2に示す例に限らず、例えば、擬似連演出を行う要素など他の要素が設けられていてもよい。

10

【0160】

図8-2に示すように、変動パターンPA1-1は、通常変動ではずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「通常変動」（15秒）を含み、トータルの変動時間は15秒である。また、変動パターンPA1-2は、短縮変動ではずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「短縮変動」（5秒）を含み、トータルの変動時間は5秒である。

20

【0161】

また、変動パターンPA2-1は、ノーマルリーチを経てはずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「ノーマルリーチ」（20秒）を含み、トータルの変動時間は20秒である。

【0162】

また、変動パターンPA2-2、PA2-3は、チャンスアップ演出が実行されないスーパーリーチ前半パートAと、スーパーリーチ後半パートとを経て、はずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ前半A（チャンスアップ演出なし）」（30秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）とを含み、トータルの変動時間は70秒である。

30

【0163】

また、変動パターンPA2-4、PA2-5は、スーパーリーチ導入パートと、チャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートBと、スーパーリーチ後半パートとを経て、はずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ導入（ストック演出）」（30秒）と、「スーパーリーチ前半B（チャンスアップ演出あり）」（40秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）とを含み、トータルの変動時間は110秒である。

40

【0164】

また、変動パターンPB2-1は、ノーマルリーチから大当たりとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「ノーマルリーチ」（20秒）と「当り時祝福演出」（20秒）とを含み、トータルの変動時間は40秒である。

【0165】

また、変動パターンPB2-2、PB2-3は、チャンスアップ演出が実行されないスーパーリーチ前半パートAと、スーパーリーチ後半パートとを経て、大当たりとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ前半A（チャンスアップ演出なし）」（30秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）と、

50

「当り時祝福演出」（２０秒）とを含み、トータルの変動時間は９０秒である。

【０１６６】

また、変動パターンＰＢ２－４，ＰＢ２－５は、スーパーリーチ導入パートと、チャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートＢと、スーパーリーチ後半パートとを経て、大当たりとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ導入（ストック演出）」（３０秒）と、「スーパーリーチ前半Ｂ（チャンスアップ演出あり）」（４０秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（４０秒）と、「当り時祝福演出」（２０秒）とを含み、トータルの変動時間は１３０秒である。

【０１６７】

なお、図８－２に示す例では、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢとで、スーパーリーチ前半パートおよびスーパーリーチ後半パートの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演出時間が異なるようにしてもよい。

【０１６８】

（スーパーリーチ中の各演出の実行タイミング）

次に、ストック演出およびチャンスアップ演出の実行タイミングについて説明する。図８－３は、各演出の実行タイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【０１６９】

本例では、主基板１１側で決定される変動パターンにより変動時間（すなわち総演出実行時間ともいえる）が決定され、演出制御基板１２側で変動パターンにもとづいてストック演出やチャンスアップ演出の実行タイミングや、演出実行時間が決定される。ただし、詳細については後述するが、演出の種類によっては、変動パターンに対応して実行タイミングが予め定められているものもある。なお、本例の構成に限らず、ストック演出やチャンスアップ演出の実行タイミングや演出実行時間が予め定められた変動パターンを設けておき、主基板１１側でいずれかの変動パターンに決定するようにしてもよい。

【０１７０】

図８－３（Ａ）には、チャンスアップなしのスーパーリーチが実行される場合が示されている。この場合には、図８－３（Ａ）に示すように、スーパーリーチ前半パートＡにおいて前哨演出が実行され、スーパーリーチ後半パートにおいてバトル演出が実行される。

【０１７１】

図８－３（Ｂ）には、チャンスアップありのスーパーリーチが実行される場合が示されている。この場合には、まずスーパーリーチ導入パートにおいてストック演出が実行される。そして、スーパーリーチ前半パートＢにおいて前哨演出とともにチャンスアップ演出が実行される。そして、スーパーリーチ後半パートにおいてバトル演出が実行される。

【０１７２】

図８－３（Ｂ）に示すように、本例では、ストック演出中のタイミングＡ～Ｃ（図８－３（Ｂ）に示す（Ａ）～（Ｃ）のタイミング）の最大３つのタイミングにおいてアイテム（鍵）をストックする機会が設けられている。なお本例では、ストック演出においてアイテム（鍵）をストックする機会として、最大３つのタイミングが設けられているが、このような構成に限らず、最大２以下であってもよいし、４以上であってもよい。

【０１７３】

また本例では、スーパーリーチ前半パートにおけるタイトル表示（タイトル表示を表示する演出）と、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）と、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）と、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）とは、それぞれ演出態様によって示唆する大当たり期待度が異なり、対応するチャンスアップ演出が実行されると演出態様が変化する（すなわち示唆する大当たり期待度が高くなる）ように構成されている。

【０１７４】

具体的には、ストック演出においてアイテム（鍵）が１つストックされた場合には、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）、飾り図柄（飾り図柄を表示

10

20

30

40

50

する飾り図柄演出)のいずれかを対象とするチャンスアップ演出が1回実行され、ストック演出においてアイテム(鍵)が2つストックされた場合には、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)のうちの2つを対象としてチャンスアップ演出がそれぞれ1回実行され、ストック演出においてアイテム(鍵)が3つストックされた場合には、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)のうちの3つを対象としてチャンスアップ演出がそれぞれ1回実行される。なお本例の構成に限らず、一の演出を対象としてチャンスアップ演出が複数回実行されるようにしてもよい。この場合には、チャンスアップ演出が実行されるごとに、ストックされたアイテム(鍵)が開放される。

10

【0175】

図8-3(B)に示すように、本例では、スーパーリーチ前半パートにおいてチャンスアップ演出を実行可能なタイミングとして、第1~第5タイミング(図8-3(B)に示す(1)~(5)のタイミング)が設けられている。なお本例では、スーパーリーチ前半パートにおける第1~第5タイミングは、変動パターンごと(またはスーパーリーチの種類ごと)にそれぞれ定められているが、いずれの変動パターン(またはスーパーリーチの種類)でも共通のタイミングであってもよい。

【0176】

20

また本例では、図8-3(C)に示すように、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第1タイミングにおいて実行可能であり、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第2タイミングまたは第4タイミングにおいて実行可能であり、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第3タイミングにおいて実行可能であり、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第5タイミングにおいて実行可能であるように構成されている。

【0177】

アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出が第2タイミングと第4タイミングとのいずれにおいて実行されるかは、抽選により決定される。一方で、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)または飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングは、変動パターンごとに固定的に定められている。なお、このような構成に限らず、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングが、固定的に定められているようにしてもよいし、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)または飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングが、複数のタイミングのうちのいずれかに抽選により決定されるようにしてもよい。

30

【0178】

40

なお、チャンスアップ演出の対象となる演出の実行順序は、図8-3に示す例に限らず、他の順序であってもよい。ただし、チャンスアップ演出の対象となる順序が後になるほど、チャンスアップ演出により大当たり期待度が向上しやすい(例えば、大当たり期待度が高い演出態様に変化しやすい)ようにすることが望ましい。そのような構成により、いずれのタイミングでチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った(例えば、スーパーリーチ前半パートが進むにつれて期待が高まった)遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

【0179】

また本例では、スーパーリーチ中にチャンスアップ演出が実行される場合には、必ずストック演出も実行されるように構成されているが、このような構成に限らず、ストック演

50

出が実行されることなくチャンスアップ演出が実行されるパターンも存在するようにしてもよい。このように構成する場合には、例えば、ストック演出とチャンスアップ演出とを含む変動パターンと、ストック演出を含まずチャンスアップ演出を含む変動パターンとを予め設けておき、主基板11側で前者の変動パターンに決定したときには、決定された変動パターンにもとづいて演出制御基板12側で後述する図8-5～図8-8に示す態様によりストック演出およびチャンスアップ演出の演出内容を決定し、主基板11側で後者の変動パターンに決定したときには、決定された変動パターンにもとづいて演出制御基板12側でチャンスアップ演出の実行の有無と、実行するチャンスアップ演出の種類を決定する。このように、ストック演出が実行されることなくチャンスアップ演出が実行されるパターンも設けることにより、チャンスアップ演出の存在感が増し、チャンスアップ演出が将来的に実行されることが可視化されている状況において遊技者が優越感を持ちながら演出を楽しむことができる。さらにこのような場合に、ストック演出が事前に実行される方が、実行されない場合よりも数多くのチャンスアップ演出が実行される割合が高くなるように構成し（すなわちチャンスアップ演出により大当たり期待度が高くなりやすいように構成し）、ストック演出が実行されることを優位に位置づけ、ストック演出が実行されることに期待させることができるようにしてもよい。

10

【0180】

また本例では、スーパーリーチにおいて、常にスーパーリーチ前半パートとスーパーリーチ後半パートとが存在するが、このような構成に限らず、例えば、ストック演出が実行される場合には、スーパーリーチ前半パートを省略して、スーパーリーチ導入パートの次はスーパーリーチ後半パートとなるようにし、後半パートの中でチャンスアップ演出を行うようにしてもよい。このような構成により、期待度が高いリーチの総演出実行時間が長くなりすぎないようにすることができる。

20

【0181】

なお、スーパーリーチ前半パートが省略される例外パターンを設ける場合には、前提となる省略されない基本パターンでは、スーパーリーチ前半からスーパーリーチ後半へ発展する際に、前半と後半の境目でスーパーリーチに係る演出画像を全て覆う態様で他の演出画像が表示されたり、前半と後半とで演出内容がはっきり分けられたりしていることが望ましい。例えば、前半と後半の境目で、後述する図8-15(13)に示すチャンスアップ演出に係るエフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」の文字表示のような画像を、スーパーリーチに係る演出画像を全て覆う態様で表示するようにしてもよい。また例えば、前半パートでは前哨演出が実行され、後半パートではバトル演出が実行されるようにして演出内容を分けてもよいし、前半パートでは戦闘シーンが表示され、後半パートではキャラクタが必殺技を繰り出すなどの決着シーンが表示されるようにして演出内容を分けてもよい。このようにすることにより、スーパーリーチ前半パートが省略されるときにも、演出の流れに違和感がないようにすることができる。

30

【0182】

また、図8-3に示す例では、便宜上ストックするタイミングや、チャンスアップ演出が実行されるタイミングについて、間隔が均一になっているが、均一でなくてもよく、それぞれ期間内の任意のタイミングでよい。

40

【0183】

(スーパーリーチにおける各演出の実行時間)

次に、スーパーリーチにおける各演出の実行時間について説明する。図8-4は、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける各演出の実行時間を示す説明図である。

【0184】

図8-4に示す例のうち、図8-4(A)には、スーパーリーチ前半パートの第1タイミング(図8-4に示す(1)のタイミング)でタイトル表示(タイトル表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第3タイミング(図8-4に示す(3)のタイミング)でセリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第5タイミング(図8-4に示す(5)のタイミング)で飾

50

り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行される例（後述するチャンスアップ演出の第8演出パターンに相当する）が示されている。

【0185】

また、図8-4（B）には、スーパーリーチ前半パートの第1タイミングでタイトル表示（タイトル表示を表示する演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第5タイミングで飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行される例（後述するチャンスアップ演出の第7演出パターンに相当する）が示されている。

【0186】

また、図8-4に示す例では、スーパーリーチ後半パートにおいて、変動終了前に（例えば、大当りに制御されることを報知する際に）可動体32が動作する可動体演出が実行される。

【0187】

本例では、図8-4（A）に示すチャンスアップ演出を伴わないセリフ演出が実行される場合と、図8-4（B）に示すチャンスアップ演出を伴うセリフ演出が実行される場合とに示されるように、チャンスアップ演出の対象となる演出は、チャンスアップ演出により演出態様が変化するときには、チャンスアップ演出により演出態様が変化しないときよりも、実行時間が長くなるように構成されている。具体的には、図8-4（A）に示すセリフ演出の演出実行時間T11の方が、図8-4（B）に示すセリフ演出の演出実行時間T12よりも長い。このような構成により、チャンスアップ演出が実行されるときに、チャンスアップ演出およびその対象となる演出を実行する期間（例えば、変化したことや、変化後の演出態様を報知する期間）を確保することができる。

【0188】

なお、演出の演出実行時間がチャンスアップ演出の有無により変化する構成とすると、他の演出の実行タイミングに影響を及ぼすことから、演出制御に係るデータ量が増大したり、処理が複雑化したりするおそれがある。また変動時間（すなわち総演出実行時間）は変動パターンごとに予め固定的に定められていることから、演出が時間内に収まらない、または時間が余ってしまうというおそれがある。そこで本例では、可動体演出の実行期間をチャンスアップ演出の有無に応じて異ならせることで、他の演出への影響を抑えるとともに、全ての演出が違和感なく時間内に収まるようにしている。

【0189】

すなわち本例では、図8-4（A）に示すセリフ演出の演出実行時間T11の方が、図8-4（B）に示すセリフ演出の演出実行時間T12よりも長い一方で、図8-4（A）に示す可動体演出の演出実行時間T21の方が、図8-4（B）に示す可動体演出の演出実行時間T12よりも短い。そして、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出の演出実行時間は共通である。

【0190】

可動体演出として、例えば、可動体32を初期位置から画像表示装置5の表示領域前面の演出位置に移動させて当該演出位置に所定期間位置するように制御するとともに、当該所定期間に画像表示装置5において可動体演出を強調するようにエフェクト画像などを表示する制御を行い（この際、可動体32自体が演出位置で動作するようにしてもよい）、その後、可動体32が演出位置から初期位置に移動するという制御を行う場合には、可動体32が演出位置に位置する期間を長くする、または短くすることで可動体演出の演出実行時間を調整することができる。このように可動体演出の演出実行時間を調整することで、チャンスアップの有無による演出時間の細かな変化に対応することができる。このような構成により、演出の演出実行時間がチャンスアップ演出の有無により変化する構成としながら、演出制御に係るデータ量が増大したり処理が複雑化したりすることを防ぐとともに、全ての演出を違和感なく時間内に収めることができる。

【0191】

なお演出時間の調整については、例えば、可動体演出以外の演出で行うようにしてもよ

10

20

30

40

50

い。例えば、可変表示結果がはずれであって変動終了前に可動体演出が実行されない場合には、変動終了前にスーパーリーチに係る演出画像から通常背景画像に復帰させた後、はずれを示す飾り図柄の仮停止表示を行う時間を長くする、または短くすることで調整するようにしてもよい。

【0192】

また本例では、チャンスアップ演出を複数回実行可能であり、実行されるチャンスアップ演出に応じて、実行時間を異ならせるように構成されている。具体的には、図8-4(A)に示すように、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも演出実行時間が長い。詳細については後述するが、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高いため、演出実行時間を長くすることで、演出効果を高めることができる。このような構成により、各種のチャンスアップ演出を好適な実行時間で実行することができ、演出効果を高めることができる。

【0193】

また本例では、一の演出を対象とする一のチャンスアップ演出を実行しているときに、他の演出を対象とする他のチャンスアップ演出を実行しない。例えば、図8-4に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される。このような構成により、実行中のチャンスアップ演出に注目させることができる。

【0194】

(可変表示開始設定処理)

図8-5は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ030IWS801)。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ030IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ030IWS802)。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ030IWS802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン(変動パターン)に応じて、識別情報の可変表示の表示結果(飾り図柄の停止図柄)を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ030IWS802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄(例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせや、図柄の組み合わせのうち中図柄が擬似連専用の特殊図柄(「NEXT」などの文字が記載され、数字が記載されておらず大当たりの組み合わせを構成し得ないもの)となるもの)も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ030IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0195】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄(例えば、星図柄)を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄(例えば、ハート型図柄や菱形図柄)を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

【0196】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、

飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0197】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンであるか否かを確認する（ステップ030IWS803）。そして、スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンではない場合には、ステップ030IWS811に移行する。

【0198】

スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンである場合には、演出制御用CPU120は、ストック演出の演出パターンを決定する（ステップ030IWS804）。次いで、演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出の演出パターンを決定する（ステップ030IWS805）。次いで、演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出の対象となる演出の変化後の演出態様を決定する（ステップ030IWS806）。その後、ステップ030IWS811に移行する。なお、ステップ030IWS804、S805、S806の詳細については後述する。

【0199】

ステップ030IWS811では、演出制御用CPU120は、変動パターンおよび決定した演出の内容に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ030IWS811）。

【0200】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ030IWS812）。

【0201】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセステータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセステータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0202】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセステータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0203】

また、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ030IWS813）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を

10

20

30

40

50

行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0204】

ステップ 030 IWS 813 の処理が実行されることにより、変動パターンおよび実行決定した内容に応じた演出が実現される。

【0205】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ 030 IWS 814）。

【0206】

そして、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S172）に対応した値にする（ステップ 030 IWS 815）。

10

【0207】

次に、可変表示開始設定処理においてストック演出の演出パターンを決定する処理（ステップ 030 IWS 804）の詳細について説明する。

【0208】

ステップ 030 IWS 804 では、例えば、図 8-6（A）～（B）に示すストック演出パターン決定テーブルを参照して、ストック演出の演出パターンを決定する。

【0209】

具体的には、変動パターンがスーパーリーチ A（チャンスアップ有）の変動パターン PA2-4，PB2-4 のときには、図 8-6（A）示す第 1 ストック演出パターン決定テーブル（スーパーリーチ A）を参照して、演出結果としてアイテム（鍵）を 1 つストックする第 1 演出パターン、演出結果としてアイテム（鍵）を 2 つストックする第 2～第 3 演出パターンのいずれかに決定する。

20

【0210】

また、変動パターンがスーパーリーチ B（チャンスアップ有）の変動パターン PA2-5，PB2-5 のときには、図 8-6（B）示す第 2 ストック演出パターン決定テーブル（スーパーリーチ B）を参照して、演出結果としてアイテム（鍵）を 1 つストックする第 1 演出パターン、演出結果としてアイテム（鍵）を 2 つストックする第 2～第 3 演出パターン、演出結果としてアイテム（鍵）を 3 つストックする第 4～第 5 演出パターンのいずれかに決定する。

【0211】

30

本例では、図 8-3、図 8-6 に示すように、ストック演出中のタイミング A、タイミング B およびタイミング C においてアイテム（鍵）をストックする機会があり、例えば、第 1 演出パターンでは、タイミング A においてアイテム（鍵）を 1 つストックし、タイミング B およびタイミング C においてはアイテム（鍵）をストックしない。また例えば、第 5 演出パターンでは、タイミング A においてアイテム（鍵）を 1 つストックし、タイミング B においてはアイテム（鍵）をストックせず、タイミング C においてアイテム（鍵）を 2 つストックする。このように本例では、各タイミングにおいて 1 つまたは複数のアイテム（鍵）をストックする機会が設けられている。

【0212】

また本例では、図 8-6（A）～（B）に示すように、ストック演出の各演出パターンは大当たり時に決定される割合が異なるように構成されている。すなわち、ストックされるアイテム（鍵）の数、ストックされるタイミングに応じて、大当たり期待度が異なるように構成されている。このような構成により、ストック演出の演出パターンに注目させることができる。

40

【0213】

また本例では、図 8-6（A）～（B）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、決定され得るストック演出の演出パターンが異なるように構成されている。具体的には、スーパーリーチ A のときには最大 2 つのアイテム（鍵）をストック可能であり、スーパーリーチ B のときには最大 3 つのアイテム（鍵）をストック可能である。このような構成により、いずれの種類のスーパーリーチにおいてストック演出が実行されるか

50

に注目させることができる。

【0214】

また本例では、図8-6(A)～(B)に示すように、いずれの演出パターンであっても、タイミングAでアイテム(鍵)がストックされる(換言すれば、ストック演出が実行されると少なくとも1つアイテム(鍵)がストックされる)ように構成されている。このような構成により、ストック演出が実行されてもアイテムがストックされないケースにより遊技者がストック演出に対して期待感を一切持たなくなってしまうことや、ストック演出に注目しなくなってしまうことを防止することができる。

【0215】

本例では、ストック演出が実行されたとき方が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなるため、遊技者としてはストック演出の発生に期待する展開となる。そのため、例えば、スーパーリーチが開始される前のノーマルリーチ(画像表示装置5において左右図柄がテンパイして中図柄が変動している状態)において、ストック演出が実行されることを示唆する演出や、実行されるか否かを煽る演出を実行するようにしてもよい。例えば、ストック演出が実行される場合には、ノーマルリーチ状態において、中図柄として「キーストックタイム図柄」などの特殊図柄を停止させてストック演出に移行させるようにしてもよい。また例えば、ストック演出が実行される場合には、ノーマルリーチ状態において、中図柄の高速変動を開始し、スーパーリーチへの画面転換(ホワイต์アウトなどさせて画像表示装置5の表示領域を覆う)後にスーパーリーチ前半パート(前哨演出)ではなく、ストック演出に移行させるようにしてもよい。

【0216】

次に、可変表示開始設定処理においてチャンスアップ演出の演出パターンを決定する処理(ステップ030IWS805)の詳細について説明する。

【0217】

ステップ030IWS805では、例えば、図8-7(A)～(E)に示すチャンスアップ演出パターン決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出の演出パターンを決定する。

【0218】

具体的には、変動パターンがスーパーリーチA(チャンスアップ有)の変動パターンPA2-4, PB2-4のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が1の場合には、図8-7(A)示す第1チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA:チャンスアップ1回)を参照して、チャンスアップ演出を1回行う第1～第3演出パターンのいずれかに決定する。

【0219】

また、変動パターンがスーパーリーチA(チャンスアップ有)の変動パターンPA2-4, PB2-4のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が2の場合には、図8-7(B)示す第2チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA:チャンスアップ2回)を参照して、チャンスアップ演出を2回行う第5～第6演出パターンのいずれかに決定する。

【0220】

また、変動パターンがスーパーリーチB(チャンスアップ有)の変動パターンPA2-5, PB2-5のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が1の場合には、図8-7(C)示す第3チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ1回)を参照して、チャンスアップ演出を1回行う第1～第4演出パターンのいずれかに決定する。

【0221】

また、変動パターンがスーパーリーチB(チャンスアップ有)の変動パターンPA2-5, PB2-5のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が2の場合には、図8-7(D)示す第4チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ2回)を参照して、チャンスアップ演出を

2 回行う第 5 ～第 7 演出パターン of のいずれかに決定する。

【0222】

また、変動パターンがスーパーリーチ B（チャンスアップ有）の変動パターン PA2-5, PB2-5 のいずれかであって、ステップ 030 IWS804 で決定されたアイテムのストック数が 3 の場合には、図 8-7（E）示す第 5 チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチ B：チャンスアップ 3 回）を参照して、チャンスアップ演出を 3 回行う第 8 演出パターンに決定する。

【0223】

例えば、チャンスアップ演出の第 1 演出パターンでは、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出が 1 回実行される。また例えば、チャンスアップ演出の第 8 演出パターンでは、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出と、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出と、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出とがそれぞれ実行される。

10

【0224】

なお本例では、チャンスアップ演出が実行される前に、チャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出が実行される。チャンスアップ煽り演出には、演出後にチャンスアップ演出が実行されるものと、実行されないものとがあり、両者を区別するときには、前者をチャンスアップ煽り演出（真）、後者をチャンスアップ煽り演出（偽）ともいう。

20

【0225】

チャンスアップ煽り演出（真）では、ストックされたアイテム（鍵）に対応する鍵穴を示唆する画像（例えば、鍵穴（示唆）画像 030 IWG13）が表示された後に、鍵穴を示す画像（例えば、鍵穴（実体）画像 030 IWG11）が表示される。一方、チャンスアップ煽り演出（偽）では、ストックされたアイテム（鍵）に対応する鍵穴を示唆する画像（例えば、鍵穴（示唆）画像 030 IWG13）が表示された後に、鍵穴を示す画像（例えば、鍵穴（実体）画像 030 IWG11）が表示されることなく、鍵穴を示唆する画像（例えば、鍵穴（示唆）画像 030 IWG13）が消去される。

【0226】

本例では、チャンスアップ演出が実行される前に必ずチャンスアップ煽り演出（真）が実行される。そして、図 8-7 に示すように、例えば、チャンスアップ演出の第 4 演出パターンおよび第 7 演出パターンでは、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るが、結果的に実行されないチャンスアップ煽り演出（偽）が実行される。このような構成とすることにより、いずれの演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。なお、図 8-7 に示す例に限らず、チャンスアップ演出が実行されないタイミングであって、ストックされているアイテム（鍵）が残存する状態であるときには、チャンスアップ煽り演出（偽）が実行されるようにしてもよい。

30

【0227】

本例では、図 8-7（A）～（E）に示すように、チャンスアップ演出の各演出パターンは大当たり時に決定される割合が異なる（すなわち大当たり期待度が異なる）ように構成されている。このような構成により、チャンスアップ演出の演出パターンに注目させることができる。また特に、チャンスアップ演出の対象となって変化するタイミングが後になるほど（つまり飾り図柄変化>セリフ表示変化>タイトル表示変化の順に）、大当た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、いずれのタイミングでいずれの演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。

40

【0228】

また本例では、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出は、スーパーリーチ A のときには実行されず、スーパーリーチ B のと

50

きにのみ実行可能に構成されている。このような構成により、いずれの種類のスーパーリーチにおいてチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。

【0229】

なお、図8-7に示す例に限らず、いずれの種類のスーパーリーチのときにも飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出が実行可能に構成されていてもよい。また本例では、最大3回のチャンスアップ演出が実行されるように構成されているが、このような構成に限らず、対象となり得る全ての演出に対応して最大4回のチャンスアップ演出が実行されるようにしてもよいし、さらにアクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出を第2タイミングと第4タイミングとの両方で実行可能として、最大5回のチャンスアップ演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0230】

次に、可変表示開始設定処理においてチャンスアップ演出の対象となる演出の変化後の演出態様を決定する処理（ステップ030 IWS806）の詳細について説明する。

【0231】

ステップ030 IWS806では、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図8-8（A）に示すタイトル表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図8-8（B）に示すアクティブ表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図8-8（C）に示すセリフ表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図8-8（D）に示す飾り図柄変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。

20

【0232】

本例では、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）および飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）において、演出に係る演出画像の色調により大当り期待度が示唆されるように構成されている。例えば、金色>赤色>緑色>青色>通常色（白色）の順に大当り期待度が高いことが示唆されるように構成されている。

30

【0233】

タイトル表示の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、タイトル表示が通常色（白色）から青色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、タイトル表示が通常色（白色）から緑色に変化する。

【0234】

また、アクティブ表示の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、スーパーリーチ前半パートの第1タイミングでアクティブ表示が通常色（白色）から青色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、第1タイミングでアクティブ表示が通常色（白色）から緑色に変化し、第3変化パターンに決定された場合には、第3タイミングでアクティブ表示が通常色（白色）から緑色に変化し、第4変化パターンに決定された場合には、第3タイミングでアクティブ表示が通常色（白色）から赤色に変化する。

40

【0235】

なお、保留表示（およびアクティブ表示）を変化させる先読み予告演出を実行可能とする場合には、始動入賞時に先読み予告演出として決定された演出パターン（例えば変化タイミングと変化後の表示態様が定められている）に従って、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出を実行するようにしてもよい。

【0236】

セリフ表示の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通

50

常色（白色）から青色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通常色（白色）から緑色に変化し、第3変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通常色（白色）から赤色に変化する。

【0237】

また、飾り図柄の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色（白色）から緑色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色（白色）から赤色に変化し、第3変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色（白色）から金色に変化する。

【0238】

本例では、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様が変化する場合、変化するタイミングに応じて変化後の演出態様の傾向が異なるように構成されている。具体的には、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出は、第1タイミングよりも後の第3タイミングの方が、期待度が高い演出態様に变化しやすいように構成されている。また、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも、実行されるタイミングが遅く、かつ期待度が高い演出態様に变化しやすいように構成されている。このような構成により、いずれのタイミングでチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った（例えば、スーパーリーチ前半パートが進むにつれて期待が高まった）遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

【0239】

なお、先のタイミングで変化後に表示される色の方が、後のタイミングで変化後に表示される色よりも期待度が高いことを示唆するものである場合には、後のタイミングで変化後に表示される演出態様（色）を、期待度の成り下がりが発生しないように再決定するようにしてもよい。

【0240】

（演出例）

次に、ストック演出およびチャンスアップ演出を含むスーパーリーチの演出態様の具体例について説明する。図8-9～図8-10は、ストック演出の具体例を示す説明図である。なお、図8-9～図8-10において、（1）（2）（3）の順に演出画面が遷移する。

【0241】

（ストック演出（第5演出パターン））

図8-9～図8-10には、タイミングAにおいてアイテム（鍵）を1つストックし、タイミングBにおいてはアイテム（鍵）をストックせず、タイミングCにおいてアイテム（鍵）を2つストックする第5演出パターンのストック演出が示されている。

【0242】

具体的には、変動表示が開始されてリーチが成立すると、画像表示装置5の左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとにおいて、「6」を示す飾り図柄が表示される。そして、ストック演出の開始タイミングになると、図8-9（1）に示すように、画像表示装置5において「キーストック」「TIME」というストック演出のタイトル表示が表示される。なお、タイトル表示の表示態様により、この後に開始されるストック演出においてストックされるアイテム（鍵）の数や、多くのアイテム（鍵）がストックされることが示唆されるようにしてもよい。例えば、タイトル表示は原則として通常色（白）で表示されるが、赤色で表示されるときには通常色（白）で表示されるときよりもストックされるアイテム（鍵）の数が多いことが示唆されるようにしてもよい。

【0243】

なお本例では、図8-9（1）に示すように、特殊な演出中等を除き、アクティブ表示としてアクティブ表示AHが画像表示装置5の表示領域の下部左側に表示され、特別図柄に対応する小図柄KZと、保留記憶数H Sとが画像表示装置5の表示領域の中央右側に表示されている。

【0244】

次いで、ストック演出が開始されると、図8-9(2)に示すように、ストック演出の残り時間を示すタイマ画像030IWG01と、ストック演出中であることを示す「キーストックTIME」表示030IWG02とが表示される。また、ストック演出のタイミングAとなると、図8-9(2)に示すように、プッシュボタン31Bの押下操作を促すキャラクタAと、操作有効期間およびプッシュボタン31Bを模した画像とが表示される。

【0245】

第5演出パターンのストック演出では、タイミングAにおいて鍵が1つストックされるため、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図8-9(3)に示すように、アイテムとして鍵を1つストックしたことを示す「ストック×1」の文字表示と、鍵を模した画像と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示される。

10

【0246】

次いで、図8-9(4)に示すように、1つの鍵が画像表示装置の画面左上から画面右下に移動してストックされる演出表示（例えば、画面左奥側から鍵が飛んできて画面右手前側でストックされるように見える態様の表示）が行われる。

【0247】

鍵がストックされる演出表示が終了すると、図8-9(5)に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示される。具体的には、画像表示装置5の表示領域中央でキャラクタAがブランコに乗る演出表示が行われるとともに、タイマ画像030IWG01に示される残り時間が減少していく表示が行われる。またこのとき、現時点でストックされている鍵の数を示すストック鍵画像030G03が表示される。

20

【0248】

次いで、ストック演出のタイミングBとなると、図8-9(6)に示すように、プッシュボタン31Bの押下操作を促すキャラクタAと、操作有効期間およびプッシュボタン31Bを模した画像とが表示される。なお本例では、ストック演出のタイミングA、タイミングBおよびタイミングCにおいてプッシュボタン31Bの押下操作を促す演出表示が行われるが、それぞれキャラクタAのポーズが異なるように構成されている。そのため、押下操作を促す演出を複数回行う構成でも、遊技者を飽きさせることなく各タイミングの興趣を向上させることができる。

30

【0249】

第5演出パターンのストック演出では、タイミングBにおいて鍵がストックされないため、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図8-9(7)に示すように、キャラクタAの顔がアップされた画像と、「!？」の文字表示と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示され、鍵がストックされることを示す画像は表示されない。

【0250】

このように、鍵がストックされないときにキャラクタ画像を代わりに表示するといった演出を実行することによって、鍵がストックされなかった残念感を薄れさせることができる。また本例のストック演出では、1つしか鍵がストックされない場合であっても3つ鍵がストックされる場合と同等の演出実行時間である。そのため、ボタンを押しても鍵がストックされない期間が続くと演出が冗長となり、興趣が低下してしまうおそれがある。そこで、このように鍵がストックされないときにキャラクタ画像を代わりに表示して演出を盛り上げることによって、少ないストック数であってもストック演出が盛り下がらないようにしている。なお、ストックされない場合に表示されるキャラクタ画像は1種類ではなく、実行されるスーパーリーチの種類などに応じて異ならせるようにしてもよい。そうすることにより、表示されるキャラクタ画像によって先々の展開を予想することができ、該キャラクタ画像に演出的な意味を持たせることができる。

40

【0251】

図8-9(7)に示す演出表示は、鍵がストックされないときに行われる（すなわち鍵

50

がストックされないことを示す)ものであるため、図8-9(7)に示す演出表示で表示された画像が消去された後に、図8-9(8)に示すストック演出が進行する演出表示が表示されるが、ストック鍵画像030G03により示されるストックされている鍵の数は増加していない。なお、図8-9(3)に示すアイテムがストックされる場合の演出表示と、図8-9(7)に示すアイテムがストックされない場合の演出表示とでは、後者の方が前者よりも表示期間が短く設定されている。このような構成により、ストック数が増加するという効果もなく好ましいものではない演出を長く表示することによって遊技者に煩わしく感じさせてしまうことや、興趣を低下させてしまうことを防止することができる。

【0252】

次いで、図8-10(9)に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示され、ストック演出のタイミングCとなると、図8-10(10)に示すように、プッシュボタン31Bの押下操作を促すキャラクタAと、操作有効期間およびプッシュボタン31Bを模した画像とが表示される。

【0253】

第5演出パターン of ストック演出では、タイミングCにおいて鍵が2つストックされるため、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると(または操作有効期間が経過すると)、図8-10(11)に示すように、アイテムとして鍵を2つストックしたことを示す「ストック×2」の文字表示と、鍵を模した画像と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示される。

【0254】

次いで、図8-10(12)に示すように、2つの鍵が画像表示装置の画面左上から画面右下に移動してストックされる演出表示(例えば、画面左奥側から鍵が飛んできて画面右手前側でストックされるように見える態様の表示)が行われる。

【0255】

鍵がストックされる演出表示が終了すると、図8-10(13)に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示される。そして、図8-10(14)に示すように、タイマ画像030IWG01に示される残り時間が0になると、図8-10(15)に示すように、プッシュボタン31Bの押下操作を促す表示が行われる。

【0256】

そして、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると(または操作有効期間が経過すると)、図8-10(16)に示すように、バトル演出における対戦カードを示す「キャラクタA VS 敵キャラクタB」の文字表示と、キャラクタAおよび敵キャラクタBとが表示され、ストック演出が終了する。

【0257】

本例では、チャンスアップ有のスーパーリーチを実行する場合には、まずスーパーリーチ導入パートにおいて、ストック演出が実行される。そして、スーパーリーチ前半パートにおいて、キャラクタAと敵キャラクタBとが対峙して会話するセリフ演出等の前哨演出が主として実行され、チャンスアップ演出が付带的に実行される。その後、スーパーリーチ後半パートにおいて、キャラクタAと敵キャラクタBとが剣を交えるバトル演出が実行される。なお、チャンスアップなしのスーパーリーチを実行する場合には、スーパーリーチ前半パートにおいて、キャラクタAと敵キャラクタBとが対峙して会話するセリフ演出等の前哨演出が実行され、スーパーリーチ後半パートにおいて、キャラクタAと敵キャラクタBとが剣を交えるバトル演出が実行される。

【0258】

図8-10(16)に示す例では、バトル演出の対戦カードが「キャラクタA VS 敵キャラクタB」であるが、実際には複数種類の対戦カード(味方側のキャラクタや敵側のキャラクタの種類が異なる)が設けられおり、スーパーリーチの種類に応じて対戦カードが決定される。すなわち、プッシュボタン31Bの押下操作を契機として、バトル演出の対戦カードが表示されることによりスーパーリーチの種類が報知される。このような構成により、図8-10(15)に示すタイミングにおいてプッシュボタン31Bの押下操作

10

20

30

40

50

を行うときの期待感や緊張感を高めることができる。なお例えば、スーパーリーチの種類に加えて、または代えて大当たり期待度に応じて味方側のキャラクタや敵側のキャラクタの種類が異なるようにしてもよい。また例えば、変動回数等の遊技期間や遊技状態に応じて演出ステージが遷移するように構成されている場合には、予め演出ステージに対応付けられたキャラクタが、いずれかの敵キャラクタ（予め演出ステージに対応付けられた複数の敵キャラクタのいずれかであってもよいし、抽選により決定された敵キャラクタであってもよい）と対戦するようにしてもよい。

【0259】

（ストック演出（第1演出パターン））

次に、タイミングAにおいてアイテム（鍵）を1つストックし、タイミングBおよびタイミングCにおいてはアイテム（鍵）をストックせず、結果的に鍵を1つストックする第1演出パターンのストック演出について説明する。

【0260】

第1演出パターンのストック演出が実行されるときには、図8-9（1）～（8）の画面遷移の後に、図8-11（9）に示すように、鍵のストック数が1つであることを示すストック鍵画像030G03が表示され、ストック演出が進行する演出表示が表示される。そして、図8-11（10）に示すように、タイマ画像030IWG01に示される残り時間が0になると、図8-11（11）に示すように、プッシュボタン31Bの押下操作を促す表示が行われる。

【0261】

そして、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図8-11（12）に示すように、バトル演出における対戦カードを示す「キャラクタA VS 敵キャラクタB」の文字表示と、キャラクタAおよび敵キャラクタBとが表示され、ストック演出が終了する。

【0262】

（スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要）

次に、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける演出の概要について説明する。図8-12～図8-13は、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける演出の概要を示す説明図である。なお、図8-12～図8-13において、（1）（2）（3）の順に演出画面が遷移する。

【0263】

スーパーリーチ導入パート（ストック演出）が終了して、スーパーリーチ前半パートとなると、図8-12（1）に示すように、「二人の死闘」と記されたスーパーリーチBのタイトル表示が表示される。

【0264】

また、図8-12（1）に示すように、画像表示装置5の表示領域右下において、ミニキャラクタA画像030IWC10と、ストック演出でストックされた数のミニ鍵画像030IWG10とが表示される。本例では、事前にストック演出で3つの鍵がストックされたものとし、その3つの鍵がミニキャラクタAの周囲を回るように移動する態様で表示される。なお本例では、スーパーリーチ導入パートのストック演出でストックされた鍵は、スーパーリーチ前半パートにおいてミニ鍵画像030IWG10または鍵画像030IWG12で表示される。

【0265】

また、画像表示装置5の左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとにおいて「6」を示す飾り図柄が表示され、アクティブ表示としてアクティブ表示AHが画像表示装置5の表示領域の下部左側に表示され、特別図柄に対応する小図柄KZと、保留記憶数を示す保留記憶数HSとが画像表示装置5の表示領域の中央右側に表示されている。

【0266】

次いで、前哨演出として、図8-12（2）に示すようにキャラクタA画像030IWC01と敵キャラクタA画像030IWC02とが対峙した状態で「勝負だ」のセリフ画

10

20

30

40

50

像 030IWG20 が表示された後に、図 8-12 (3) に示すように「振り返りにしてやる」のセリフ画像 030IWG20 が表示される。

【0267】

次いで、図 8-12 (4) に示すようにキャラクタ A 画像 030IWC01 が単独で表示されるとともに「手加減しないぞ」のセリフ画像 030IWG20 が表示される。

【0268】

なお、図 8-12 (2) ~ (4) に示すように、前哨演出の実行中、チャンスアップ演出が実行されていないときには、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 が画像表示装置 5 の表示領域端部を移動する演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像 030IWG10 がミニキャラクタ A 画像 030IWC10 の周囲を回るように移動する演出表示が行われる。

【0269】

ここで、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されると、図 8-12 (5) に示すように、鍵穴を模した鍵穴 (実体) 画像 030IWG11 が、セリフ画像 030IWG20 に重なる態様で表示される。またこのとき、鍵穴 (実体) 画像 030IWG11 の傍らにおいて、鍵を 1 つ持ったミニキャラクタ A 画像 030IWC10 が表示される。このような演出表示により、チャンスアップ演出の対象がセリフ演出であることが示される。

【0270】

次いで、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図 8-12 (6) に示すように鍵画像 030IWG12 と鍵穴 (実体) 画像 030IWG11 とが表示され、その後、鍵が鍵穴で回る (すなわち鍵が開けられる) 演出表示として、図 8-12 (7) に示すように鍵穴 (実体) 画像 030IWG11 で回転した鍵画像 030IWG12 が表示される。

【0271】

鍵が鍵穴で回る (すなわち鍵が開けられる) 演出表示が行われると、図 8-12 (8) に示すように、セリフ画像 030IWG20 が通常色 (白) から青色に変化する。このような演出表示により、チャンスアップ演出の結果としてセリフ演出の演出態様が変化する。

【0272】

その後、スーパーリーチ前半パート (前哨演出およびチャンスアップ演出) が終了して、スーパーリーチ後半パートとなると、図 8-13 (9) に示すように、キャラクタ A 画像 030IWC01 と敵キャラクタ A 画像 030IWC02 とが剣を交えるバトル演出が開始される。

【0273】

そして、キャラクタ A が敵キャラクタ A に勝利すると、図 8-13 (10) に示すように「勝利」の文字表示が行われ、その後、図 8-13 (11) に示すように大当り図柄となる「666」の飾り図柄の組み合わせが表示される。

【0274】

(チャンスアップ演出)

次に、図 8-12 において概要を示したチャンスアップ演出について、図 8-14 ~ 図 8-18 を参照して詳細に説明する。図 8-14 ~ 図 8-18 には、チャンスアップ演出について、図 8-12 では図示が省略されている部分も示されている。

【0275】

図 8-14 ~ 図 8-15 は、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。なお、図 8-14 ~ 図 8-15 において、(1) (2) (3) の順に演出画面が遷移する。

【0276】

スーパーリーチ前半パートでは、図 8-14 (1) に示すように、キャラクタ A 画像 030IWC01 と敵キャラクタ A 画像 030IWC02 とが対峙する前哨演出が実行される。また、図 8-14 (1) に示すように、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 が画像表示装置 5 の表示領域端部を移動する演出表示が行

10

20

30

40

50

われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10がミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回るように移動する演出表示が行われる。

【0277】

なお、前哨演出に係る演出画像（例えば、キャラクタA画像030IWC01や敵キャラクタA画像030IWC02など）は、図8-14（1）以降も表示されるが、簡単のため図示を省略する。本例では、前哨演出に係る演出画像は、チャンスアップ演出に係る演出画像（例えば、鍵画像や鍵穴画像、ミニキャラクタ画像など）や、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像（例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄）よりも表示優先度が低く、それらの画像よりも下位レイヤに表示される。また詳細については後述するが、前哨演出に係る演出画像は、図8-15（13）～（14）のタイミングではチャンスアップ演出に係る演出画像に覆い隠される。

10

【0278】

次いで、チャンスアップ煽り演出（真）が実行されると、図8-14（2）に示すように、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴（示唆）画像030IWG13が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は画像表示装置5の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像030IWG10はミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像030IWG13の存在を示す「！」表示が行われる。

【0279】

20

次いで、図8-14（3）に示すように、鍵穴（示唆）画像030IWG13が徐々に縮小する演出表示が開始される。そして、図8-14（4）に示すように、徐々に縮小する鍵穴（示唆）画像030IWG13がチャンスアップ演出の対象となるアクティブ表示AHに接近し、やがて図8-14（5）に示すように、鍵穴（示唆）画像030IWG13がアクティブ表示AHに重なる演出表示が行われる。このとき、鍵穴（示唆）画像030IWG13の周囲には縮小されていることを示す三角形のマークが表示されている。

【0280】

また、図8-14（2）～（5）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、アクティブ表示AHに接近する鍵穴（示唆）画像030IWG13に追従するように移動する。このような構成により、チャンスアップ煽り演出と、チャンスアップ演出の対象となる演出とに注目させることができる。

30

【0281】

次いで、図8-14（6）に示すように、鍵穴（示唆）画像030IWG13がアクティブ表示AH上でシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。

【0282】

次いで、図8-14（7）に示すように、アクティブ表示AH上に鍵穴を模した鍵穴（実体）画像030IWG11が表示される。このような演出表示により、実行中のチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出（真）であることが判明するとともに、チャンスアップ演出の対象がアクティブ表示であることが判明することになる。

40

【0283】

次いで、図8-14（8）に示すように、画面手前側に位置するキャラクタAが、画面奥側に位置する鍵穴（実体）画像030IWG11に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。すると、図8-15（9）に示すように、鍵画像030IWG12が、画面手前側から奥側の鍵穴（実体）画像030IWG11に向かって移動するように見える演出表示が行われる。そのため、鍵画像030IWG12は、図8-15（9）に示すように当初は鍵穴（実体）画像030IWG11よりも大きい表示サイズにて表示され、その後、図8-15（10）に示すように縮小しながら（遠ざかっていくことの表現と

50

して徐々に小さくなりながら) 鍵穴(実体)画像030IWG11に向かって移動するように表示される。このような構成により、鍵穴(実体)画像030IWG11に作用する鍵画像030IWG12に注目させることができ、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

【0284】

そして、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図8-15(11)に示すように鍵画像030IWG12と鍵穴(実体)画像030IWG11とが表示され、鍵が鍵穴で回る(すなわち鍵が開けられる)演出表示として、図8-15(12)に示すように鍵穴(実体)画像030IWG11で回転した鍵画像030IWG12が表示される。

【0285】

鍵が鍵穴で回る(すなわち鍵が開けられる)演出表示が行われると、図8-15(13)に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタAと「保留ランクアップ」の文字表示とが表示される。本例では、図8-15(13)に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタAをアップで表示することにより、前哨演出の途中でチャンスアップ演出が実行されることの違和感を低減している。

【0286】

そして、図8-15(14)に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像が表示されたままキャラクタAと「保留ランクアップ」の文字表示とが消去され、アクティブ表示AHがシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10が再び表示されるとともに、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。

【0287】

本例では、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるときに、図8-15(14)に示すように、画像表示装置5において、飾り図柄>ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10>前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像>アクティブ表示AH>前哨演出に係る画像の順に、上位のレイヤに表示される。

【0288】

その後、図8-15(15)に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像が消去され、通常色(白)から青色に変化したアクティブ表示AHが表示される。また、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出によりストックの1つが開放されてアイテム(鍵)が消費されたため、ミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回るように移動するミニ鍵画像030IWG10の数が1つ少なくなっている。

【0289】

本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が実行されているときに鍵穴(実体)画像030IWG11を表示し、鍵穴(実体)画像030IWG11に対して鍵画像030IWG12が作用する態様にてチャンスアップ演出を実行する。具体的には、図8-14~図8-15に示すように、アクティブ表示AHに対応する鍵穴(実体)画像030IWG11を表示し、鍵穴(実体)画像030IWG11に鍵画像030IWG12が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。このような構成により、鍵画像030IWG12を用いるチャンスアップ演出が実行される際に、鍵画像030IWG12が鍵穴(実体)画像030IWG11に刺しこまれて回る(すなわち鍵が開けられる)というストーリー性を持たせて演出効果を高めることができ、興味を向上させることができる。

【0290】

また本例では、鍵穴(実体)画像030IWG11は、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像の略中央位置に表示され(例えば、図8-14(7)参照)、鍵穴(実体)画像030IWG11が表示されるタイミングでは、他の演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されない。例えば、アクティブ表示AHに対応する鍵穴(実体)画

10

20

30

40

50

像 0 3 0 I W G 1 1 が表示されるタイミングでは、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出は実行されない。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができるとともに、どのタイミングで鍵穴（実体）画像 0 3 0 I W G 1 1 が表示されるかに注目させることができる。

【0 2 9 1】

また本例では、図 8-14（1）～（8）に示すように、ストックされた鍵画像とキャラクタ画像（すなわちミニ鍵画像 0 3 0 I W G 1 0 とミニキャラクタ A 画像 0 3 0 I W C 1 0）が移動表示され、チャンスアップ演出が実行されるときには、キャラクタが鍵穴に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。このような構成により、鍵画像に注目させることができるとともに、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

10

【0 2 9 2】

また本例では、図 8-14（1）～（6）に示すように、ミニ鍵画像 0 3 0 I W G 1 0 は、ミニキャラクタ A 画像 0 3 0 I W C 1 0 の周囲を回る態様で動作し、チャンスアップ演出が実行されるときに、その動作を停止する。このような構成により、鍵画像に注目させることができるとともに、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

【0 2 9 3】

また本例では、鍵がストックされるときと、鍵が用いられるときとで、鍵の見た目が異なるように構成されている。例えば、図 8-9（8）に示すように、ストック演出において表示領域右下に鍵画像が表示されるときと、図 8-12（1）に示すように、前哨演出においてキャラクタの周りを移動するように鍵画像が表示されるときとでは、後者の方が鍵画像の表示サイズが小さい。このような構成により、鍵がメインとなるストック演出においては鍵画像を視認しやすくし、前哨演出がメインであるときには鍵が目立ちすぎないようにすることができる。なお例えば、ストック演出において鍵をストックしたときと、チャンスアップ演出においてキャラクタが鍵穴に向かって鍵を投げ込むとき（当初の最も拡大された状態）とで、後者の方が鍵画像の表示サイズが大きくなるようにしてもよい。このような構成により、鍵をストックしたときよりも、ストックを開放する際にインパクトを持たせることができる。またインパクトを持たせることによって、例えばチャンスアップ演出の対象となる演出が期待度の低いものであっても、好ましい演出であると遊技者に印象付けることができる。

20

【0 2 9 4】

次に、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例について説明する。図 8-16～図 8-18 は、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。なお、図 8-16～図 8-18 において、（1）（2）（3）の順に演出画面が遷移する。

30

【0 2 9 5】

スーパーリーチ前半パートでは、図 8-16（1）に示すように、キャラクタ A 画像 0 3 0 I W C 0 1 と敵キャラクタ A 画像 0 3 0 I W C 0 2 とが対峙する前哨演出が実行される。また、図 8-16（1）に示すように、ミニ鍵画像 0 3 0 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 3 0 I W C 1 0 が画像表示装置 5 の表示領域端部を移動する演出表示が行われる。このとき、ミニ鍵画像 0 3 0 I W G 1 0 はミニキャラクタ A 画像 0 3 0 I W C 1 0 の周囲を回るように移動する。

40

【0 2 9 6】

また、図 8-16（1）に示すように、可動体 3 2 は、画像表示装置 5 の表示領域上部の一部を覆う初期位置に位置している。

【0 2 9 7】

なお、前哨演出に係る演出画像（例えば、キャラクタ A 画像 0 3 0 I W C 0 1 や敵キャラクタ A 画像 0 3 0 I W C 0 2 など）は、図 8-16（1）以降も表示されるが、簡単のため図示を省略する。本例では、前哨演出に係る演出画像は、チャンスアップ演出に係る演出画像（例えば、鍵画像や鍵穴画像、ミニキャラクタ画像など）や、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像（例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表

50

示、飾り図柄)よりも表示優先度が低く、それらの画像よりも下位レイヤに表示される。

【0298】

次いで、チャンスアップ煽り演出(真)が実行されると、図8-16(2)に示すように、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴(示唆)画像030IWG13が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は画像表示装置5の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像030IWG10はミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴(示唆)画像030IWG13の存在を示す「!」表示が行われる。なおチャンスアップ煽り演出において表示される鍵穴(示唆)画像030IWG13は、本例では図8-16等 に示すように点線で表現されているが、実際には下位レイヤの演出画像(例えば前哨演出に係る演出画像)を視認可能な透過性を有しており、チャンスアップ煽り演出が実行されている間もスーパーリーチの内容(すなわち前哨演出)を極力妨げないようにしている。

10

【0299】

次いで、図8-16(3)に示すように、鍵穴(示唆)画像030IWG13が徐々に縮小する演出表示が開始される。そして、図8-16(4)に示すように、徐々に縮小する鍵穴(示唆)画像030IWG13がチャンスアップ演出の対象となる飾り図柄表示エリアに接近し、やがて図8-16(5)に示すように、鍵穴(示唆)画像030IWG13が、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)付近に到達する演出表示が行われる。このとき、鍵穴(示唆)画像030IWG13の周囲には縮小されていることを示す三角形のマークが表示されている。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、アクティブ表示AHに接近する鍵穴(示唆)画像030IWG13に追従するように移動する演出表示が行われる。

20

【0300】

次いで、図8-16(6)に示すように、鍵穴(示唆)画像030IWG13がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。本例では、図8-16(5)~図8-16(6)に示すように、ミニキャラクタAのポーズを変化させる際には、一旦シルエット状態の画像を表示して、シルエット状態の画像から変化後のポーズのミニキャラクタA画像を表示している。このように、ミニキャラクタが動作してポーズを変更するような素材データを用いず、シルエット状態の画像を挟んで画像を切り替えることによって、素材データを簡素化して製作にかかる工数やコストを削減することができる。

30

【0301】

次いで、図8-16(7)に示すように、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)付近に鍵穴(実体)画像030IWG11が表示される。このような演出表示により、実行中のチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出(真)であることが判明するとともに、チャンスアップ演出の対象が飾り図柄であることが判明することになる。

40

【0302】

なお本例では、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出を実行するときには、図8-12(5)に示すようにセリフ画像030IWG20の略中央位置に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する一方、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出を実行するときには、図8-16(7)に示すように左飾り図柄表示エリア5Lと、右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)から表示領域中央方向にずれた位置に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する。このような構成により、可動体32に覆われて鍵穴(実体)画像030IWG11が視認しづらくなることを

50

避けることができ、対象となる演出の特徴に応じて好適に鍵穴（実体）画像 030IWG11 を表示することができる。

【0303】

次いで、図 8-16（8）に示すように、画面手前側に位置するキャラクタ A が、画面奥側に位置する鍵穴（実体）画像 030IWG11 に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。すると、図 8-17（9）に示すように、鍵画像 030IWG12 が、画面手前側から奥側の鍵穴（実体）画像 030IWG11 に向かって移動するように見える演出表示が行われる。このため、鍵画像 030IWG12 は、図 8-17（9）に示すように当初は鍵穴（実体）画像 030IWG11 よりも大きい表示サイズにて表示され、その後、図 8-17（10）に示すように縮小しながら（遠ざかっていくことの表現として徐々に小さくなりながら）鍵穴（実体）画像 030IWG11 に向かって移動するように表示される。

10

【0304】

そして、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図 8-17（11）に示すように鍵画像 030IWG12 と鍵穴（実体）画像 030IWG11 とが表示され、鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示として、図 8-17（12）に示すように鍵穴（実体）画像 030IWG11 で回転した鍵画像 030IWG12 が表示される。

【0305】

鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示が行われると、図 8-17（13）に示すように、キャラクタ A と「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される。そして、図 8-17（14）に示すように、キャラクタ A と「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示されたまま、左飾り図柄表示エリア 5L で左飾り図柄が回転を開始し、右飾り図柄表示エリア 5R で右飾り図柄が回転を開始する演出表示が行われる。本例では、図 8-17（13）～（14）に示すように、キャラクタ A をアップで表示することにより、前哨演出に係る演出画像を覆い隠し、前哨演出の途中でチャンスアップ演出が実行されることの違和感を低減している。

20

【0306】

次いで、図 8-17（15）に示すように、画像表示装置 5 の表示領域中央付近でキャラクタ A とキャラクタ B とが並んで立つ画像が表示され、その画像に重畳する位置に回転する左飾り図柄と右飾り図柄とが移動する演出表示が行われる。そして、図 8-17（16）に示すように、回転する左飾り図柄と右飾り図柄との周りに光るエフェクト画像が表示される。

30

【0307】

次いで、図 8-17（17）に示すように、左飾り図柄と右飾り図柄との周りの光るエフェクト画像が消去されると、通常色（白）から金色に変化するとともに「GOLD」の文字表示が付された左飾り図柄と右飾り図柄とが表示され、左飾り図柄と右飾り図柄との回転が停止する演出表示が行われる。

【0308】

その後、図 8-17（18）に示すように、金色の右飾り図柄と左飾り図柄とが、左飾り図柄表示エリア 5L と右飾り図柄表示エリア 5R とにそれぞれ表示され、残りの前哨演出が実行される。飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出が実行されたことにより、ストックされた鍵は全て用いられたため、以降はミニキャラクタ A 画像 030IWC10 およびミニ鍵画像 030IWG10 が表示されないが、表示されないことを示すような特別な演出は実行されない。このような構成により、もはや用いられることのないミニ鍵画像 030IWG10 が目立ってしまうことを抑制することができる。

40

【0309】

本例では、鍵穴（実体）画像 030IWG11 がいずれの位置に表示されるかに関わらず（すなわちいずれの演出がチャンスアップ演出の対象となるかに関わらず）、チャンスアップ煽り演出の少なくとも一部が共通の態様により実行される。具体的には、図 8-14（2）～（5）、図 8-16（2）～（5）に示すように、チャンスアップ演出の対象

50

となる演出が異なる場合にも、鍵穴（示唆）画像 030IWG13 は、当初画面全体にアップで表示され、縮小されていくという共通の態様で表示される。このような構成により、鍵穴（実体）画像 030IWG11 が表示されるか否か、すなわちチャンスアップ演出が実行されるか否かに注目させることができるとともに、いずれの演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

【0310】

また本例では、チャンスアップ演出において、鍵穴（実体）画像 030IWG11 を表示する位置に関わらず（すなわち対象となる演出の種類に関わらず）、共通の表示位置に画像を表示して対象となる演出の演出態様が変化することを報知する。具体的には、図 8-15（13）、図 8-17（13）に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とを表示して、演出態様が変化することを報知する。このような構成により、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様が変化することを認識しやすくすることができる。

10

【0311】

また本例では、鍵穴（実体）画像 030IWG11 は、チャンスアップ演出において対象となる演出の演出態様が変化するタイミングで表示されない。具体的には、図 8-15（13）～（15）、図 8-17（13）～図 8-18（17）に示すように、鍵穴（実体）画像 030IWG11 は、アクティブ表示や飾り図柄の態様が変化するタイミングでは表示されない。このような構成により、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様が変化することに注目させることができる。

20

【0312】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる複数種類の演出のうちの少なくとも一部の演出に係る演出画像は、鍵画像が鍵穴画像に作用する際においても、鍵画像よりも表示優先度が高い。具体的には、飾り図柄は、鍵画像が鍵穴画像に作用する際においても、鍵画像よりも表示優先度が高い。このような構成により、一部の演出については、どのような状況においても視認性を確保することができる。また、一部以外の演出に係る演出画像（例えば、セリフ表示やタイトル表示のような遊技の進行に係る情報でないもの）については、鍵画像が鍵穴画像に作用する際に鍵画像よりも表示優先度が低くなるようにすることで、リアリティのある演出を実現することができ、演出効果を高めることができる。

【0313】

また本例では、図 8-15（13）、図 8-17（13）に示すように、チャンスアップ演出を実行するときに、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示などの報知画像を表示可能である。そして、それらの報知画像を表示しているときにチャンスアップ演出の対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターン（例えば、図 8-17（13）～図 8-18（17）に示すように、キャラクタや「図柄ランクアップ」の文字表示が残った状態で飾り図柄の態様が変化するパターン）と、報知画像を表示しているときとは異なるときに対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターン（例えば、図 8-15（13）～（15）に示すように、エフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」の文字表示が消去された後にアクティブ表示の態様が変化するパターン）と、によりチャンスアップ演出を実行可能である。このような構成により、報知画像を表示することにより対象となる演出の演出態様を変化することを遊技者に認識させることができるとともに、対象となる演出に応じた演出パターンにより好適にチャンスアップ演出を実行することができる。特に前者については、報知画像が表示されているときにシームレスにチャンスアップ（すなわち対象となる演出の演出態様の変化）を行うことで、演出を派手にすることができ、後者については、報知画像が消去された後にチャンスアップ（すなわち対象となる演出の演出態様の変化）を行うことで、演出制御に係るデータ量が増大することを抑止することができる。

30

40

【0314】

また本例では、報知画像を表示しているときにチャンスアップ演出の対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターンの方が、報知画像を表示しているときとは異なるとき

50

に対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターンよりも大当り期待度が高い。具体的には、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当り期待度が高い（図8-7参照）。このような構成により、演出パターンの派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興味を向上させることができる。

【0315】

また本例では、報知画像は、いずれの演出の演出態様に変化したかを特定可能であって、該演出に係る演出画像とは異なる画像が用いられる。例えば、図8-15（13）、図8-17（13）に示すように、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示が表示される。そのような構成により、いずれの演出の演出態様に変化したかを認識しやすくなることができる。

10

【0316】

また本例では、チャンスアップ演出の実行中に表示される報知画像は、スーパーリーチ（前哨演出）に係る演出画像を覆う態様で表示されるが、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものがあり、後者の方が前者よりも大当り期待度が高い。具体的には、図8-15（13）、図8-17（13）に示すように、報知画像として、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示されるが、この報知画像は、アクティブ表示AHを覆い隠す一方、飾り図柄は覆い隠さない。そして、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当り期待度が高い（図8-7参照）。このような構成により、チャンスアップ演出の派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興味を向上させることができる。

20

【0317】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものがあり、後者の方が前者よりも一の可変表示期間内の後のタイミングで実行される割合が高い。具体的には、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも実行されるタイミングが遅い（図8-3参照）。このような構成により、遊技者の期待が高まる時期に応じたチャンスアップ演出を実行することができる。

30

【0318】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものがあり、後者の場合には、一の報知画像を他の報知画像に切り替えて表示する。具体的には、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出が実行されるときには、図8-17（13）～（14）に示すようにキャラクタA画像が表示された後に、図8-17（15）～図8-18（17）に示すようにキャラクタAとキャラクタBとが並んで立つ画像が表示される。このような構成により、期待度が高いチャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

【0319】

次に、チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例について説明する。図8-19は、チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例を示す説明図である。なお、図8-19において、（1）（2）（3）の順に演出画面が遷移する。

40

【0320】

図8-19（1）には、スーパーリーチ前半パートにおける前哨演出が開始され、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行された直後の状態が示されている。本例では、図8-19（1）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、チャンスアップ演出が実行された後に、画像表示装置5の表示領域右下の初期位置に表示しなおされる。

【0321】

そして、図8-19（2）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラ

50

ラクタA画像030IWC10は、チャンスアップ演出の対象となる演出（例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄）の表示位置を通過するように、画像表示装置5の表示領域端部を移動する。例えば、図8-19（1）、（2）に示す例では、セリフ演出が開始される前に、セリフ画像030IWG20の表示される位置（または表示が予定される位置）を通過するように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10が移動するような演出表示が行われている。このような構成により、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10が移動する態様にて表示されているときに、表示されている位置の演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されて欲しいなどの遊技者の期待感を高めることができ興趣を向上させることができる。

10

【0322】

本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、画像表示装置5の表示領域の上部や下部、右下部など様々な位置で表示され、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10は、それらの位置を通過するように移動する。このような構成により、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10が移動して表示されている位置や、その位置で表示されている演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

【0323】

また本例では、一の演出を対象とする一のチャンスアップ演出を実行した後に、他の演出を対象とする他のチャンスアップ演出を実行するときには、一のチャンスアップ演出が実行され所定期間経過した後に他のチャンスアップ演出が実行される（図8-4参照）。このような構成により、一のチャンスアップ演出と他のチャンスアップ演出との間隔を空けて、各々を際立たせることができるとともに、図8-19（1）～（2）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10が移動する態様の表示を行う期間を確保することができる。

20

【0324】

また、図8-19（2）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10が画像表示装置5の表示領域端部を移動しているときには、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10は、チャンスアップ演出の対象となり得る演出に係る演出画像（例えば、アクティブ表示やセリフ表示、飾り図柄など）よりも表示優先度が低く、それらよりも下位レイヤに表示される。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となり得る演出に注目させることができる。なお、このような構成に限らず、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域端部を移動しているときに、チャンスアップ演出の対象となり得る演出のうちの一部の演出に係る演出画像（例えば飾り図柄）よりも下位レイヤに表示され、他の演出の演出に係る演出画像（例えば、アクティブ表示やセリフ表示）よりも上位レイヤに表示されるようにしてもよい。

30

【0325】

また、図8-19（2）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10は、スーパーリーチの実行中に表示され、スーパーリーチに係る演出画像（例えば、前哨演出に係るキャラクター画像）よりも高い表示優先度にて表示されるが、チャンスアップ演出が実行されていないときには、少なくともスーパーリーチに係る演出画像の中央部分の視認を妨げないように表示される。具体的には、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域中央を移動せず、表示領域端部を移動するように表示され、前哨演出に係るキャラクター画像の顔部分等には重畳して表示されない。このような構成により、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクターA画像030IWC10を表示しながらも、スーパーリーチ（前哨演出）の妨げとなってしまうことを防止することができる。

40

【0326】

次いで、チャンスアップ煽り演出（偽）が実行されると、図8-19（3）に示すよう

50

に、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴（示唆）画像030IWG13が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は画像表示装置5の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像030IWG10はミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像030IWG13の存在を示す「！」表示が行われる。

【0327】

また、図8-19（3）に示すように、鍵穴（示唆）画像030IWG13が表示されると、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、鍵穴（示唆）画像030IWG13に接近するように移動する。

【0328】

本例では、図8-19（2）、（3）に示すように、ミニキャラクタA画像030IWC10およびミニ鍵画像030IWG10の移動速度は、用いられる対象となる演出が特定されていないとき（またはチャンスアップ煽り演出が実行されていないとき）には低速移動であり、特定されているとき（またはチャンスアップ煽り演出が実行されているとき）には高速移動である。このような構成により、チャンスアップ煽り演出やチャンスアップ演出の対象となる演出に注目させることができる。

【0329】

次いで、鍵穴（示唆）画像030IWG13が徐々に縮小する演出表示が開始されるが、図8-19（4）に示すように、鍵穴（実体）画像030IWG11が表示されることなく、鍵穴（示唆）画像030IWG13が消去される。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像030IWG13が消去されたことを示す「？」表示が行われる。このような構成により、実行されたチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出（偽）であることが判明することになる。

【0330】

チャンスアップ煽り演出（偽）が終了すると、図8-19（5）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域右下の初期位置に表示しなおされる。本例では、図8-19（1）に示すようにチャンスアップ演出が実行された後と、図8-19（5）に示すようにチャンスアップ煽り演出（偽）が実行された後とで、共通の初期位置に表示される。このような構成により、チャンスアップ煽り演出（偽）が終了したことを分かりやすくすることができ、仕切り直しの意味合いを表現することができる。また初期位置に表示しなおすようにすることで演出制御に係るデータ量が増大することを抑止することができる。

【0331】

本例では、鍵穴（示唆）画像030IWG13および鍵穴（実体）画像030IWG11は、同一の演出に対応して一度のみ表示され得る。例えば、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出（またはチャンスアップ煽り演出（偽））が一度実行された場合には、その後にセリフ表示が表示されていても再びセリフ表示を対象とするチャンスアップ煽り演出は実行されない。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができる。

【0332】

なお、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域端部を移動しているときに、一部が表示領域外にはみ出る（すなわち一部が表示されない）ようにしてもよい。このような構成により、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10を、他の演出に係る演出画像等に応じて柔軟に移動表示させることができる。

【0333】

また例えば、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域端部を移動しているときには、チャンスアップ演出の対

10

20

30

40

50

象とならない演出は実行されないようにしてもよい。このような構成により、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 が画像表示装置 5 の表示領域端部を移動しているときに実行される演出に注目を集めることができる。

【0334】

また本例では、チャンスアップ演出が複数回実行可能であるため、実行された回数を認識できるようにしてもよい。例えば、1 回目のチャンスアップ演出が実行されると、画像表示装置 5 の表示領域端部において、青色の炎を模したエフェクト画像が表示され、2 回目のチャンスアップ演出が実行されると、当該エフェクト画像が緑色に変化し、3 回目のチャンスアップ演出が実行されると、当該エフェクト画像が赤色に変化するようにしてもよい。このような構成により、チャンスアップ演出が終了し、係る演出画像が消去された後でも、チャンスアップが行われたことを認識することができる。

10

【0335】

次に、チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴（示唆）画像および鍵穴（実体）画像について説明する。図 8-20 は、チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴（実体）画像の具体例を示す説明図である。

【0336】

図 8-20 に示すように、本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が複数種類あり、それぞれ演出に係る演出画像の表示サイズが異なる。具体的には、図 8-20（1）、（3）に示すように、セリフ表示は、タイトル表示よりも表示サイズが小さい。そして本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が表示される位置に鍵穴（実体）画像を表示する態様にてチャンスアップ演出が実行する。そのため、図 8-20 に示すように、対象となる演出に応じて鍵穴（実体）画像の表示サイズを異ならせるように構成されている。

20

【0337】

例えば、図 8-20（3）に示すセリフ画像 030IWG20 の位置に表示される鍵穴（実体）画像 030IWG11 は、図 8-20（1）に示すタイトル画像 030IWG21 の位置に表示される鍵穴（実体）画像 030IWG11 よりも表示サイズが小さい。このような構成により、鍵穴（実体）画像 030IWG11 が表示される位置からチャンスアップ演出の対象となる演出を遊技者が予測できるようにすることで興趣を向上させることができるとともに、対象となる演出に適した表示サイズにて鍵穴（実体）画像 030IWG11 を表示することで違和感のない演出とすることができる。

30

【0338】

一方で、図 8-20 に示すように、鍵穴画像が実体化されるときには、チャンスアップ演出の対象となる演出の種類に関わらず共通のサイズで鍵穴（示唆）画像 030IWG13 のシルエットが表示される。そして、その後にチャンスアップ演出の対象となる演出の種に応じた表示サイズで鍵穴（実体）画像 030IWG11 が表示される。このような構成にすることにより、鍵穴が実体化されるまでのアニメーションを共通化することができ、演出制御に係るデータ量が増大することを抑制することができる。

【0339】

以上に説明したように、本特徴部 030IW には、以下に示す手段 1～手段 29 に示す遊技機の構成が開示されている。

40

【0340】

（手段 1）遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されることを示唆するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる複数種類の示唆演出（例えば、所定の態様によりタイトル表示を表示する演出、所定の態様によりアクティブ表示を表示する演出、所定の態様によりセリフ表示を表示するセリフ演出、所定の態様により飾り図柄を表示する飾り図柄演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、特殊画像（例えば、ミニ鍵画像 030IWG10 や鍵画像 030IWG12）を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度

50

が高い演出態様に変化させる特別演出（例えば、アクティブ表示の表示色を通常色（白）から青色に変化させるチャンスアップ演出）を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに特殊対応画像（例えば、鍵穴（実体）画像 030IWG11）を表示し、該特殊対応画像に対して特殊画像が作用する態様にて特別演出を実行する（例えば、アクティブ表示 AH や飾り図柄に対応する鍵穴（実体）画像 030IWG11 を表示し、鍵穴（実体）画像 030IWG11 に鍵画像 030IWG12 が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。図 8-15（9）～（15）、図 8-17（9）～図 8-18（17）等参照）。そのような構成によれば、特殊画像を用いる特別演出が実行される際に、特殊画像に係るストーリー性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。

10

【0341】

（手段 2）特殊対応画像は、実行されている示唆演出に係る演出画像の略中央位置に表示され（例えば、図 8-12（5）、図 8-14（7）参照）、特殊対応画像が表示されるタイミングでは、該特殊対応画像に対応する示唆演出以外の示唆演出を対象とする特別演出が実行されない（例えば、アクティブ表示 AH に対応する鍵穴（実体）画像 030IWG11 が表示されるタイミングでは、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出は実行されない）。そのような構成により、特別演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができるとともに、どのタイミングで特殊対応画像が表示されるかに注目させることができる。

【0342】

20

（手段 3）特殊対応画像は、同一の示唆演出に対応して一度のみ表示され得る（例えば、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出（またはチャンスアップ煽り演出（偽））が一度実行された場合には、その後にセリフ表示が表示されていても再びセリフ表示を対象とするチャンスアップ煽り演出は実行されない）。そのような構成により、特別演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができる。

【0343】

（手段 4）特別演出により示唆演出の演出態様に変化する場合、変化するタイミングに応じて変化後の演出態様が異なる（例えば、チャンスアップ演出が実行されるタイミングが後の方が有利度の高い演出態様に変化しやすい。図 8-3、図 8-8 参照）。そのような構成により、いずれのタイミングで特別演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

30

【0344】

（手段 5）特殊対応画像が表示されるか否かを煽る表示煽り演出（例えば、チャンスアップ煽り演出）を実行可能な表示煽り演出実行手段を備え、表示煽り演出実行手段は、特殊対応画像がいずれの位置に表示されるかに関わらず、共通の態様により表示煽り演出を実行可能である（例えば、図 8-14（2）～（5）、図 8-16（2）～（5）に示すように、対象となる演出が異なる場合にも、鍵穴（示唆）画像 030IWG13 は、当初画面全体にアップで表示され、縮小されていくという共通の態様で表示される）。そのような構成により、特殊対応画像が表示されるか否か、すなわち特別演出が実行されるか否かに注目させることができるとともに、いずれの示唆演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

40

【0345】

（手段 6）特殊画像は、特別演出において用いられる場合、特殊対応画像よりも大きい表示サイズにて表示された後に縮小しながら該特殊対応画像に作用するように表示される（例えば、図 8-15（9）～（12）、図 8-17（9）～（12）に示すように、鍵画像 030IWG12 は、画面手前側から奥側の鍵穴（実体）画像 030IWG11 に向かって移動するように表示されるため、当初は鍵穴（実体）画像 030IWG11 よりも大きい表示サイズにて表示され、その後に縮小しながら（遠ざかっていくことの表現とし

50

て徐々に小さくなりながら) 鍵穴(実体)画像030IWG11に刺さって回転するように表示される)。そのような構成により、特殊対応画像に作用する特殊画像に注目させることができ、特別演出の演出効果を高めることができる。

【0346】

(手段7) 特別演出実行手段は、特別演出を複数回実行可能であり、実行される特別演出に応じて、実行時間を異ならせることが可能である(例えば、図8-4(A)に示すように、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、セリフ表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも演出実行時間が長い。そのような構成により、各種の特別演出を好適な実行時間で実行することができ、演出効果を高めることができる。

【0347】

(手段8) 示唆演出は、特別演出により演出態様が変化するときには、特別演出により演出態様が変化しないときよりも、実行時間が長い(例えば、図8-4(A)、(B)に示すように、チャンスアップ演出により演出態様が変化するセリフ演出の演出実行時間T11は、チャンスアップ演出により演出態様が変化しないセリフ演出の演出実行時間T12よりも長い)。そのような構成により、特別演出が実行されるときに、特別演出およびその対象となる示唆演出を実行する期間を確保することができる。

【0348】

(手段9) 示唆演出実行手段は、第1示唆演出(例えば、タイトル表示を表示する演出)と、該第1示唆演出よりも表示サイズが小さい第2示唆演出(例えば、セリフ表示を表示する演出)と、を実行可能であり、特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに、該示唆演出に係る演出画像が表示される位置に特殊対応画像を表示する態様にて特別演出を実行可能であり(例えば、タイトル画像030IWG21が表示される位置や、セリフ画像030IWG20が表示される位置に鍵穴(実体)画像030IWG11が表示される)、特別演出の対象となる示唆演出が第1示唆演出であるときは特殊対応画像を第1示唆演出の表示サイズに対応する第1表示サイズにて表示し、第2示唆演出であるときは特殊対応画像を第2示唆演出の表示サイズに対応する第2表示サイズにて表示し、第2表示サイズは、第1表示サイズよりも小さい(例えば、図8-20(3)に示すセリフ画像030IWG20の位置に表示される鍵穴(実体)画像030IWG11は、図8-20(1)に示すタイトル画像030IWG21の位置に表示される鍵穴(実体)画像030IWG11よりも表示サイズが小さい)。そのような構成により、特殊対応画像が表示される位置から対象となる示唆演出を遊技者が予測できるようにすることで興趣を向上させることができるとともに、対象となる演出に適した表示サイズにて特殊対応画像を表示することで違和感のない演出とすることができる。

【0349】

(手段10) 示唆演出実行手段は、第1位置に演出画像を表示する特定示唆演出(例えば、セリフ表示を表示する演出)と、該第1位置よりも表示手段の表示領域端に近い第2位置(例えば、画像表示装置5の表示領域上端に近い位置)に演出画像を表示する特別示唆演出(例えば、飾り図柄を表示する演出)と、を実行可能であり、特別演出実行手段は、特定示唆演出が実行されるときに、第1位置に表示された演出画像の略中央位置に特殊対応画像を表示する一方(例えば、図8-12(5)に示すようにセリフ画像030IWG20の略中央位置に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する)、特別示唆演出が実行されるときに、第2位置に表示された演出画像の中央位置から表示手段の表示領域中央方向にずれた位置に特殊対応画像を表示する(例えば、図8-16(7)に示すように左飾り図柄表示エリア5Lと、右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)から表示領域中央方向にずれた位置に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する)。そのような構成により、対象となる示唆演出の特徴に応じて好適に特殊対応画像を表示することができる。

【0350】

(手段11) 特別演出は、特殊対応画像を表示する位置に関わらず共通の表示位置に特別画像を表示して対象となる示唆演出の演出態様の変化することを報知する報知演出を含

10

20

30

40

50

む（例えば、図 8-15（13）、図 8-17（13）に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される）。そのような構成により、特別演出により対象となる示唆演出の演出態様が変化することを認識しやすくすることができる。

【0351】

（手段 12）特殊対応画像は、特別演出において対象となる示唆演出の演出態様が変化するタイミングで表示されない（例えば、図 8-15（13）～（15）、図 8-17（13）～図 8-18（17）に示すように、鍵穴（実体）画像 030IWG11 は、アクティブ表示や飾り図柄の態様が変化するタイミングでは表示されない）。そのような構成により、示唆演出の演出態様が変化することに注目させることができる。

10

【0352】

（手段 13）特殊画像表示手段は、特別演出が実行されるよりも前の期間において、該特別演出の対象となる示唆演出の表示位置を通過するように移動する態様にて特殊画像を表示する（例えば、図 8-12（1）～（4）、図 8-19（1）～（2）に示すように、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出が実行される前に期間において、セリフ演出に係るセリフ画像が表示される位置（または表示が予定されている位置）を通過するようにミニキャラクタ A 画像 030IWC10 およびミニ鍵画像 030IWG10 が移動する）。そのような構成により、特殊画像が移動する態様にて表示されているときに、特殊画像が表示されている位置の示唆演出を対象とする特別演出が実行されて欲しいなどの遊技者の期待感を高めることができ興趣を向上させることができる。

20

【0353】

（手段 14）特殊画像表示手段は、特殊画像が用いられるときに、対象となる示唆演出の表示位置に該特殊画像を移動表示させる（例えば、図 8-14（5）、図 8-16（5）に示すように、ミニキャラクタ A 画像 030IWC10 およびミニ鍵画像 030IWG10 がチャンスアップ演出の対象となるアクティブ表示 AH の表示位置や飾り図柄表示エリアに移動する）。そのような構成により、特別演出とその対象となる示唆演出とに注目させることができる。

【0354】

（手段 15）特殊画像は、特別演出の対象となる示唆演出に係る演出画像よりも表示優先度が低い（例えば、図 8-15（14）、図 8-19（2）に示すように、ミニキャラクタ A 画像 030IWC10 およびミニ鍵画像 030IWG10 は、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄よりも表示優先度が低く、それらよりも下位レイヤに表示される）。そのような構成により、示唆演出に注目させることができる。

30

【0355】

（手段 16）特別演出実行手段は、一の示唆演出を対象とする一の特別演出を実行した後に、他の示唆演出を対象とする他の特別演出を実行可能であり、他の特別演出は、一の特別演出が実行され所定期間経過した後に実行される（例えば、図 8-4 に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される）。そのような構成により、一の特別演出と他の特別演出との間隔を空けて、各々を際立たせることができる。同時に、特殊画像が移動する態様の表示を行う期間を確保することができる。

40

【0356】

（手段 17）特殊画像が移動表示される速度は、用いられる対象となる示唆演出が特定されていないときよりも、用いられる対象となる示唆演出が特定されているときの方が早い（例えば、図 8-19（2）、（3）に示すように、ミニキャラクタ A 画像 030IWC10 およびミニ鍵画像 030IWG10 の移動速度は、用いられる対象となる演出が特定されていないときには低速移動であり、特定されているときには高速移動である）。そのような構成により、対象となる示唆演出に注目させることができる。

【0357】

（手段 18）特殊画像が移動表示されるときに付加画像が付加されるとともに、該付加画像も移動表示され、特別演出が実行されるときに付加画像が動作する（例えば、図 8-

50

14 (1) ~ (8)、図8-16 (1) ~ (8)、図8-19 (2) に示すように、ミニ鍵画像030IWG10とともにミニキャラクタA画像030IWC10が移動表示され、チャンスアップ演出が実行されるときには、キャラクタA画像030IWC10が鍵画像030IWG12を鍵穴（実体）画像030IWG11に投げ込む動作を行う）。そのような構成により、特殊画像に注目させることができるとともに、特別演出の演出効果を高めることができる。

【0358】

（手段19）特殊画像は、付加画像の周囲を動作する態様にて表示され、特別演出が実行されるときに動作が停止される（例えば、図8-14 (1) ~ (6)、図8-16 (1) ~ (6)、図8-19 (2) に示すように、ミニ鍵画像030IWG10は、ミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る態様で動作し、チャンスアップ演出が実行されるときに、その動作を停止する）。そのような構成により、特殊画像に注目させることができる。10

【0359】

（手段20）特殊画像および付加画像は、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ）の実行中に表示され、特定演出に係る演出画像よりも高い表示優先度にて表示され（例えば、図8-12 (1) ~ (4) に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、スーパーリーチ前半部分の前哨演出に係るキャラクタ画像よりも高い表示優先度にて表示される）、特定演出の実行中であって特別演出が実行されていないときに、少なくとも特定演出に係る演出画像の中央部分の視認を妨げないように表示される（例えば、図8-12 (1) ~ (4)、図8-19 (2) に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域中央を移動せず、表示領域端部を移動するように表示され、前哨演出に係るキャラクタ画像の顔部分等には重畳して表示されない）。そのような構成により、特殊画像および付加画像を表示しながらも、特定演出の妨げとなってしまうことを防止することができる。20

【0360】

（手段21）特別演出が実行されることを示唆し、演出後に特別演出が実行される第1特別示唆演出（例えば、チャンスアップ煽り演出（真））と、特別演出が実行されることを示唆し、演出後に特別演出が実行されない第2特別示唆演出（例えば、チャンスアップ煽り演出（偽））とを実行可能な特別示唆演出実行手段を備え、特殊画像は、第2特別示唆演出が実行された後、初期位置に表示しなおされる（例えば、図8-19 (1) に示すようにチャンスアップ演出が実行された後と、図8-19 (5) に示すようにチャンスアップ煽り演出（偽）が実行された後とで、共通の初期位置に表示される）。そのような構成により、第2特別示唆演出が終了したことを分かりやすくすることができ、仕切り直しの意味合いを表現することができる。また初期位置に表示しなおすようにすることで演出制御に係るデータ量が増大することを抑止することができる。30

【0361】

（手段22）特別演出実行手段は、特別演出を複数回実行可能であり、一の示唆演出を対象とする一の特別演出を実行しているときに、他の示唆演出を対象とする他の特別演出を実行しない（例えば、図8-4 に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される）。そのような構成により、実行中の特別演出に注目させることができる。40

【0362】

（手段23）複数種類の示唆演出のうちの少なくとも一部の示唆演出に係る演出画像（例えば、飾り図柄）は、特殊画像が特殊対応画像に作用する際においても、該特殊画像よりも表示優先度が高い（例えば、図8-15 (9) 参照）。そのような構成により、一部の示唆演出については、どのような状況においても視認性を確保することができる。また、一部以外の示唆演出に係る演出画像（例えば、セリフ表示やタイトル表示のような遊技の進行に係る情報でないもの）については、特殊画像が特殊対応画像に作用する際に該特50

殊画像よりも表示優先度が低くなるようにすることで、リアリティのある演出を実現することができ、演出効果を高めることができる。

【0363】

(手段24) 特別演出実行手段は、特別演出を実行するときに、特定画像を表示可能であり(例えば、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される)、特定画像を表示しているときに対象となる示唆演出の演出態様を変化させる第1演出パターン(例えば、図8-17(13)~図8-18(17)に示すように、キャラクタや「図柄ランクアップ」の表示が残った状態で飾り図柄の態様に変化するパターン)と、特定画像を表示しているときとは異なるときに対象となる示唆演出の演出態様を変化させる第2演出パターン(例えば、図8-15(13)~(15)に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」の表示が消去された後にアクティブ表示の態様に変化するパターン)と、により特別演出を実行可能である。そのような構成により、特定画像を表示することにより示唆演出の演出態様を変化することを遊技者に認識させることができるとともに、対象となる示唆演出に応じた演出パターンにより好適に特別演出を実行することができる。

10

【0364】

(手段25) 第2演出パターンにより特別演出が実行されたときよりも第1演出パターンにより特別演出が実行されたときの方が有利状態に制御される期待度が高い(例えば、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高い。図8-7参照)。そのような構成により、演出パターンの派手さに応じて期待度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。

20

【0365】

(手段26) 特定画像として、いずれの示唆演出の演出態様に変化したかを特定可能であって、該示唆演出に係る演出画像とは異なる画像が表示される(例えば、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示が表示される)。そのような構成により、いずれの示唆演出の演出態様に変化したかを認識しやすくすることができる。

【0366】

(手段27) 特別演出は、有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出(例えば、スーパーリーチ)の実行中に実行され、特別演出の実行中に表示される特定画像は、特定演出に係る演出画像を覆う態様で表示され(例えば、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される)、示唆演出は、特定画像によって覆い隠される示唆演出と、特定画像によって覆い隠されない示唆演出と、を含み(例えば、図8-15(13)に示すようにアクティブ表示AHは覆い隠される一方、図8-17(13)に示すように飾り図柄は覆い隠されない)、特定画像によって覆い隠されない示唆演出の方が、特定画像によって覆い隠される示唆演出よりも有利状態に制御される期待度が高い(例えば、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高い。図8-7参照)。そのような構成により、特別演出の派手さに応じて期待度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。

30

40

【0367】

(手段28) 第2演出パターンの特別演出よりも、第1演出パターンの特別演出の方が、一の可変表示期間内の後のタイミングで実行される割合が高い(例えば、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも実行されるタイミングが遅い。図8-3参照)。そのような構成により、遊技者の期待が高まる時期に応じた特別演出を実行することができる。

【0368】

50

（手段２９）第１演出パターンにより特別演出が実行されているときに、一の特定画像を他の特定画像に切り替えて表示する（例えば、図８－１７（１３）～（１４）に示すようにキャラクタＡ画像が表示された後に、図８－１７（１５）～図８－１８（１７）に示すようにキャラクタＡとキャラクタＢとが並んで立つ画像が表示される）。そのような構成により、期待度が高い特別演出の演出効果を高めることができる。

【０３６９】

また、示唆演出や特別演出といった予告演出を実行する場合は、画像記憶手段に記憶されているデータに基づいて液晶等の表示手段に画像を生成して表示することとなる。画像の描画や複数のレイヤにおける画像の具体的な制御についてについて詳細に説明する。

【０３７０】

（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。

【０３７１】

（パチンコ遊技機１の構成等）

図９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。

【０３７２】

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

【０３７３】

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。

【０３７４】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。

【０３７５】

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

【０３７６】

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、

10

20

30

40

50

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

【0377】

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

【0378】

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

【0379】

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

【0380】

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。

【0381】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図11参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0382】

遊技盤2の所定位置（図9に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0383】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図11参照）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。

【0384】

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。

【0385】

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

10

20

30

40

50

動入賞口および一般入賞口 10 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0386】

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

【0387】

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

10

【0388】

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

【0389】

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

【0390】

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

20

【0391】

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

【0392】

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

30

【0393】

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。

【0394】

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

40

【0395】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 31 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35 A（図 11 参照）により検出される。

50

【0396】

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11参照）により検出される。

【0397】

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。

【0398】

図10は、パチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や設定切替スイッチ52が設けられている。設定キー51は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ52は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー51や設定切替スイッチ52は、例えば電源基板17の所定位置といった、主基板11の外部に取り付けられてもよい。

10

【0399】

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

20

【0400】

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

30

【0401】

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

【0402】

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

40

【0403】

（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

50

基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合)には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数(例えば4)まで保留される。

【0404】

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

【0405】

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。

【0406】

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。

【0407】

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

【0408】

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

【0409】

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。

【0410】

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

【0411】

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。

【0412】

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

【0413】

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。

【0414】

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。

【0415】

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。

【0416】

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。

【0417】

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

【0418】

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。

【0419】

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

（演出の進行など）

【0420】

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

【0421】

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

10

20

30

40

50

）も停止表示（導出）される。

【0422】

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

【0423】

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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0424】

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

【0425】

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

【0426】

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

【0427】

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

【0428】

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。

【0429】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり

10

20

30

40

50

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。

【0430】

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）。

【0431】

（基板構成）

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

【0432】

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

【0433】

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

【0434】

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。

【0435】

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

【0436】

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。

【0437】

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。

【0438】

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

【0439】

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

【0440】

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。

【0441】

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

【0442】

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

【0443】

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。

【0444】

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。

【0445】

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。

【0446】

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

10

20

30

40

50

を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【0 4 4 7】

表示制御部 1 2 3 は、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0 4 4 8】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 2 3 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（出力する音声指定する信号）を音声制御基板 1 3 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 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

10

【0 4 4 9】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R 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 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【0 4 5 0】

ランプ制御基板 1 4 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 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

20

【0 4 5 1】

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

【0 4 5 2】

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

30

【0 4 5 3】

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

【0 4 5 4】

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

40

【0 4 5 5】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0 4 5 6】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 1 2 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0 4 5 7】

図 1 2 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定す

50

る（ステップ S 9 0 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 9 0 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 4 5 8 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 9 0 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ R A M が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【 0 4 5 9 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 9 0 3 ; Y e s ）、復旧処理（ステップ S 9 0 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 9 0 5）を実行する。ステップ S 9 0 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【 0 4 6 0 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 9 0 3 ; N o ）、初期化处理（ステップ S 9 0 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 9 0 7）を実行する。ステップ S 9 0 6 の初期化处理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 0 4 6 1 】

ステップ S 9 0 5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 9 0 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 9 0 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【 0 4 6 2 】

ステップ S 9 0 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【 0 4 6 3 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 4 6 4 】

ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【 0 4 6 5 】

ステップ S 9 0 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【 0 4 6 6 】

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

【 0 4 6 7 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【 0 4 6 8 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 9 0 6 の初期化处理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 9 0 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 9 0 6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 9 0 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【 0 4 6 9 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 9 0 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 9 0 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 4 7 0 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 1 3 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 1 3 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウンタスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ

S 2 1)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【0 4 7 1】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0 4 7 2】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0 4 7 3】

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、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 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 S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0 4 7 4】

図 1 4 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 3 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【0 4 7 5】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 2 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0 4 7 6】

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

【0 4 7 7】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）の

10

20

30

40

50

ときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。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10優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。 10

【0478】

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。

【0479】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」とするか否かの事前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。 20

【0480】

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。

【0481】

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。 30

【0482】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。 40

【0483】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソ 50

レノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当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。

【 0 4 8 4 】

ステップ S 1 1 5 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スイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

10

【 0 4 8 5 】

ステップ S 1 1 6 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。

20

【 0 4 8 6 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 4 8 7 】

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

30

40

【 0 4 8 8 】

図 1 5 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 1 5 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 1 5 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が

50

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

【0489】

図15(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図15(A)に示す通りである。

10

【0490】

図15(B)に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図15(B)に示す通りである。

20

【0491】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図16に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

30

【0492】

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

【0493】

40

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0494】

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

50

【0495】

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

10

【0496】

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

【0497】

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

20

【0498】

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

30

【0499】

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

【0500】

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

【0501】

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

40

【0502】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合にお

50

ける第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0503】

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

10

【0504】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65425までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65425の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0505】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【0506】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65535の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65425の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である65317から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するCPU103の処理負荷を低減することができるようになっている。

30

【0507】

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

40

【0508】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマ

50

ルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【0509】

(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17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17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。

【0510】

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。

【0511】

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、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。

【0512】

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。

【0513】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ

10

20

30

40

50

9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0514】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0515】

図 1 8 は、演出制御プロセス処理として、図 1 7 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 8 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0516】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ～ S 9 0 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0517】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0518】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0519】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受

10

20

30

40

50

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。

【0520】

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を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【0521】

ステップS90174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

20

【0522】

ステップS90175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。

【0523】

(基本説明の変形例)

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

30

【0524】

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。

【0525】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

40

【0526】

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。

【0527】

50

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

【0528】

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

【0529】

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

【0530】

（本発明の実施の形態における特徴部 006SG に関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部 006SG について説明する。

【0531】

形態 1 の遊技機は、

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

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

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図 19-5 に示すレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部 123 と SDRAM 210）と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 19-17 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

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

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図 19-23 に示すように、レイヤ 2 画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置 5 に表示される表示画像として、左領域 006SG005L と右領域 006SG005R の画像が

10

20

30

40

50

上方に向けて移動し、中領域 006SG005C の画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分)、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出(例えば、特徴部 006SG における発展示唆演出、変形例 006SG-1 におけるリーチ示唆演出、変形例 006SG-2 における復活演出、変形例 006SG-3 における先読み予告演出、変形例 006SG-5 における昇格演出、変形例 006SG-6 における仮停止示唆演出と仮停止報知演出)を実行可能である、

ことを特徴としている。

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

【0532】

形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される(例えば、図19-26に示すように、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ1画像描画領域にて描画される部分)、

ことを特徴としている。

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

【0533】

形態3の遊技機は、形態2に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0534】

形態4の遊技機は、形態2に記載の遊技機であって、

少なくとも一部の前記遊技関連情報は、前記表示領域において前記変位特定画像と重複しない領域に表示される(例えば、第1インターフェイス画像006SG005Iは、発展示唆演出中の左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの各画像と重複しないよう画像表示装置5の下部に表示されている部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像が第2位置に変位されて変位特定画像となっても遊技関連情報は変位されずに該変位特定画像と重複しないように表示されるので、遊技者は、正確に遊技関連情報を認識できる。

【0535】

形態5の遊技機は、形態2～形態4のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技用識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を実行可能な遊技用識別情報可変表示実行手段(例えば、図11に示す第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4B)を備え、

前記演出実行手段は、

前記表示領域内の第1領域において、前記遊技用識別情報の可変表示に応じた演出用

10

20

30

40

50

識別情報の可変表示を実行可能であり（例えば、図19-21に示すように、画像表示装置5の表示領域の中央部において、特別図柄の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示を実行可能な部分）、

前記表示領域内の前記第1領域とは異なる領域であって該第1領域よりも小さい第2領域において、前記遊技用識別情報の可変表示に応じた縮小識別情報の可変表示を実行可能であり（例えば、図19-21に示すように、画像表示装置5の表示領域の右上部において、特別図柄の可変表示に応じた小図柄の可変表示を実行可能な部分）、

前記演出用識別情報の表示画像は、前記特定表示レイヤに配置され、前記特定演出の実行に応じて視認状態が第1視認状態から該第1視認状態よりも遊技者から視認され難い第2視認状態に変化し（例えば、図19-21及び図19-23に示すように、飾り図柄はレイヤ2画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄が画像表示装置5の表示領域の中央部から上方または下方に向けて移動することによって視認性が低下する部分）、

10

前記縮小識別情報の表示画像は、前記特別表示レイヤに配置され、前記特定演出の実行に応じて視認状態が前記第1視認状態から変化しない（例えば、図19-21及び図19-23に示すように、小図柄はレイヤ1画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄とは異なり画像表示装置5の表示領域の右上部から移動しないので視認性が低下しない部分）、

ことを特徴としている。

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

20

【0536】

形態6の遊技機は、形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示領域は、第1特定表示領域（例えば、図19-31に示す上部領域006SG005T）と、該第1特定表示領域とは異なる第2特定表示領域（例えば、図19-31に示す下部領域006SG005B）と、を含み、

前記演出実行手段は、

30

前記特定演出において前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し（例えば、図19-31（C）に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとに亘って飾り図柄と背景画像とを表示する部分）、前記変位特定画像として前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図19-31（D）に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとが左右側方向に向けて移動する部分）、

前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との相対位置を変位する際に、前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との境界部において前記第1特定表示領域及び前記第2特定表示領域に表示されている画像とは異なるエフェクト画像（例えば、図19-31に示す切断エフェクト画像006SG005S）を表示する、

40

ことを特徴としている。

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

【0537】

形態7の遊技機は、形態6に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出における前記特定画像の前記第1位置から前記第2位置への変位として、前記第1特定表示領域を第1方向に向けて変位可能であり、前記第2特定表示領域を前記第1方向とは反対方向である第2方向に向けて変位可能である（例えば、図19-31（D）に示すように、上部領域006SG005Tを右側方、下部領域006SG005Bを左側方に向けて移動させる部分や、図19-31（E）に示すよ

50

うに、上部領域 006SG005T を上方、下部領域 006SG005B を下方に向けて移動させる部分)、

ことを特徴としている。

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

【0538】

形態 8 の遊技機は、形態 6 または形態 7 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果をより向上できる。

【0539】

形態 9 の遊技機は、形態 6 ～形態 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記エフェクト画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図 19-32 に示すように、切断エフェクト画像 006SG005S は、飾り図柄や背景画像よりも表示優先度が高い画像としてレイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置される部分）、

ことを特徴としている。

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

【0540】

形態 10 の遊技機は、形態 6 ～形態 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記演出実行手段は、前記エフェクト画像を複数の表示態様にて表示可能であり（例えば、図 19-30 に示すように、ひび割れエフェクト画像 006SG005H を青色と赤色の 2 色で表示可能な部分と、図 19-33 に示すように、切断エフェクト画像 006SG005S を青色、緑色、赤色の 3 色で表示可能な部分）、

前記エフェクト画像がいずれの表示態様にて表示されるかに応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、図 19-30 に示すように、ひび割れエフェクト画像 006SG005H がいずれの色で表示されるかに応じて大当たり期待度が異なる部分や、図 19-33 に示すように、切断エフェクト画像 006SG005S がいずれの色で表示されるかに応じて大当たり期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

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

【0541】

形態 11 の遊技機は、形態 1 ～形態 10 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出は、前記特定画像が段階的に変化する演出である（例えば、図 19-21 に示すように、特徴部 006SG の発展示唆演出において左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R に表示されている画像の移動量が段階的に増加していく部分や、図 19-27 に示すように、変形例 006SG-2 の復活演出において中の飾り図柄が段階的に拡大していくとともに該飾り図柄を構成する破片の移動量が段階的に増加していく部分、図 19-35 に示すように、変形例 006SG-5 の昇格演出において飾り図柄と背景画像の歪みが段階的に大きくなって行く部分）、

ことを特徴としている。

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

【0542】

形態12の遊技機は、形態11に記載の遊技機であって、

前記特定演出は、前記特定画像の表示位置が前記第1位置から前記第2位置に向けて段階的に変位する演出である（例えば、図19-21に示すように、特徴部006SGの発展示唆演出において左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている画像の移動量が画像表示装置5の表示領域の中央部から上方または下方に向けて段階的に移動していく部分や、図19-27に示すように、変形例006SG-2の復活演出において中の飾り図柄を構成する破片が画像表示装置5の表示領域の中央部から該表示領域の周縁部に向けて段階的に移動していく部分、変形例006SG-5の昇格演出において飾り図柄と背景画像が段階的に左側方に向けて歪んでいく部分）、

10

ことを特徴としている。

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

【0543】

形態13の遊技機は、形態11に記載の遊技機であって、

前記特定画像は、複数の画像片により構成されており（例えば、図19-28に示すように、中の飾り図柄が複数の破片によって構成されている部分）、

20

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

ことを特徴としている。

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

【0544】

形態14の遊技機は、形態11に記載の遊技機であって、

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

30

ことを特徴としている。

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

【0545】

形態15の遊技機は、形態11～形態14のいずれかに記載の遊技機であって、

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

40

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

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

50

ことを特徴としている。

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

【0546】

形態16の遊技機は、形態11～形態15のいずれかに記載の遊技機であって、

前記複数の表示位置変位情報は、前記特定画像が第1態様から該第1態様とは異なる第2態様に変化する第1表示位置変化情報（例えば、図19-21に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が3段階目までスライド移動するための変位画像用データ）と、前記特定画像が前記第1態様から前記第2態様に変化しない第2表示位置変化情報（例えば、図19-22に示すように、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示において、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が1段階目または2段階目までスライド移動するための変位画像用データ）と、を含み、

前記第1表示位置変化情報と前記第2表示位置変化情報とは、前記画像処理手段が前記特定画像を前記第1態様から前記第2態様に向けて変化させる共通変化部を有する（例えば、図19-21及び図19-22に示すように、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が3段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が1段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が1段階目までスライド移動する部分が共通であり、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が3段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が2段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が2段階目までスライド移動する部分が共通である部分）、

ことを特徴としている。

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

【0547】

形態17の遊技機は、形態1～形態16のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記演出実行手段は、

前記特定演出において前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し（例えば、図19-31（C）に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとに亘って飾り図柄と背景画像とを表示する部分）、前記変位特定画像として前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図19-31（D）に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとが左右側方向に向けて移動する部分）、

前記変位特定画像の表示後に、前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との境界部を変位可能である（例えば、図19-31（D）及び図19-31（E）に示すように、上部領域006SG005Tを右側方、下部領域006SG005Bを左側方に向けて移動させた後、更に上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部をそれぞれ上方と下方に向けて移動させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変位特定画像が表示された後に、更に第1特定表示領域と第2特定

表示領域との境界部が変位されることで特定演出の演出効果を高めることができ、演出興趣を向上できる。

【0548】

形態18の遊技機は、形態17に記載の遊技機であって、

前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との境界部は、前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域とを含む複数の表示領域のうち、少なくとも1の表示領域とは異なる方向に変位可能である（例えば、図19-31（D）及び図19-31（E）に示すように、上部領域006SG005Tは右側方、下部領域006SG005Bは左側方に向けて移動するが、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部は上下方向に移動する部分）、

ことを特徴としている。

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

【0549】

形態19の遊技機は、形態1～形態18のいずれかに記載の遊技機であって、

少なくとも前記特定表示レイヤにおいて、前記表示領域に対応する領域と前記表示領域に対応する領域外とに亘って画像を配置可能である（例えば、図19-39に示すように、昇格演出を実行する際にレイヤ2画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大し、背景画像の一部を画像表示装置5の表示領域外に配置する部分）、

ことを特徴としている。

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

尚、本発明における変形例006SG-5では、昇格演出（特定演出）を実行する際には、画像表示装置5の表示領域よりも左右幅寸法が長寸となるように拡大された変位対象画像全体に変位用画像を適用することによって昇格演出用の画像を作成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変位対象画像のうち変位用画像を適用する範囲は、画像表示装置5の表示領域に対応する箇所のみ、つまり、画像表示装置5の表示領域外の画像まで変位させずともよい。

【0550】

形態20の遊技機は、形態19に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0551】

形態21の遊技機は、形態1～形態20のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記演出実行手段は、前記特定演出において前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し、前記変位特定画像として前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図19-31（D）に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bに亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、上部領域006SG005Tは右側方、下部領域006SG005Bは左側方に向けて移動して表示されている部分）、

前記表示領域にて前記変位特定画像が表示されているときに、前記第1特定表示領域に

10

20

30

40

50

て表示されている画像と前記第2特定表示領域にて表示されている画像とが異なる（例えば、変形例006SG-3に示すように、上部領域006SG005Tに手表示されている画像と下部領域006SG005Bにて表示されている画像とが異なっている部分）、ことを特徴としている。

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

【0552】

形態22の遊技機は、形態1～形態20のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記演出実行手段は、前記特定演出において前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し、前記変位特定画像として前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図19-31（D）に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bに亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、上部領域006SG005Tは右側方、下部領域006SG005Bは左側方に向けて移動して表示されている部分）、

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

ことを特徴としている。

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

【0553】

形態23の遊技機は、形態21または形態22に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出興趣をより向上できる。

【0554】

形態24の遊技機は、形態1～形態23のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記表示領域にて右目用画像と左目用画像とから構成される立体視画像を表示可能であり（例えば、図19-44に示すように、裸眼立体視画像表示装置5'が右目用画像（R画像）と左目用画像（L画像）とからなる立体視画像（映像）を表示可能である部分）、

前記演出実行手段は、

前記立体視画像を表示する立体視演出を実行可能であり（例えば、図19-45（B）に示すように、可変表示中予告演出を立体視画像にて表示可能な部分）、

前記特定演出を実行する場合は、前記表示領域に前記変位特定画像として非立体視画像を表示する（例えば、図19-45（D）に示すように、発展示唆演出を実行する場合は該発展示唆演出として表示される画像を平面視画像にて表示する部分）、

ことを特徴としている。

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

【0555】

形態25の遊技機は、形態24に記載の遊技機であって、

前記右目用画像と前記左目用画像とは、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される立体視表示レイヤに配置される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出を実行する際に、好適に立体視演出を実行できる。

【0556】

形態26の遊技機は、形態24または形態25に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0557】

図19-1に示すように、演出制御基板12には、演出制御用CPU120、RAM122、表示制御部123等が搭載されている。演出制御基板12において、演出制御用CPU120は、内蔵のROM121に格納されたプログラムに従って動作し、入力回路260を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU120は、演出制御コマンドにもとづいて、表示制御部（VDP（ビデオディスプレイプロセッサ））123に、画像表示装置5に表示する画像の生成等の画像表示装置5の表示制御を行わせる処理を実施する。

【0558】

表示制御部123は、図19-1に示すように、スプライト画像として用いる画像要素データとしてのキャラクタ（人物、動物、文字、図形、記号等の画像データ、CGデータとも呼ぶ）や飾り図柄、背景画像、本特徴部006SGにおける遊技関連情報としての第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2特図保留記憶数を特定可能に表示する第2保留記憶表示エリア006SG005Uを表示するための第1インターフェイス画像006SG005I及び小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jなどのデータが格納されるCGROM205、VRAM（ビデオRAM）領域として使用されるSDRAM210（シンクロナスDRAM）とともに表示制御回路を構成する。

【0559】

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

【0560】

表示制御部123は、表示制御部123の各種設定などが格納されるシステムレジスタ202、アトリビュート（キャラクタを描画する際に使用されるパラメータであり、キャラクタの描画順序や、色数、拡大縮小率、パレット番号、座標などを指定するデータ）が格納されるアトリビュートレジスタ203、VRAM領域の後述する描画領域への画像の

10

20

30

40

50

描画制御を行う描画制御部206、CGROM205に格納されているCGデータをVRAM領域に転送する制御を行うデータ転送制御部211、VRAM領域の後述する表示画像作成領域に格納されている画像データを表示するためのビデオ信号(R(赤)、G(緑)、B(青))信号及び同期信号を出力する表示制御部213、表示制御部213から出力されたビデオ信号をアナログ信号に変化して画像表示装置5に出力するDAコンバータ214などが搭載された集積回路である。

【0561】

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

【0562】

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

【0563】

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

【0564】

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

【0565】

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

【0566】

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

【0567】

特に、図19-2(a)及び図19-2(b)に示すように、本特徴部006SGにおいては、複数のレイヤを重畳(合成)することによって画像表示装置5に表示するための画像の生成を行っている。VRAM領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳(合成)して画像表示装置5に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配

10

20

30

40

50

置されている（図19-5参照）。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が低く設定されている。

【0568】

図19-5（A）及び図19-5（B）に示すように、VRAM領域にはレイヤ1の画像を描画・配置するためのレイヤ1画像描画領域、レイヤ2の画像を描画・配置するためのレイヤ2画像描画領域、レイヤ3の画像を描画・配置するためのレイヤ3画像描画領域が配置されている。また、VRAM領域には後述する変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。

【0569】

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

【0570】

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

【0571】

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

【0572】

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

【0573】

図19-2（b）及び図19-5（B）に示すように、レイヤ1画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の下部において、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2特図保留記憶数を特定可能に表示する第2保留記憶表示エリア006SG005Uを含む第1インターフェイス画像006SG005Iと、画像表示装置5の表示領域の右上部において、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jを表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。

【0574】

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

【0575】

そして、レイヤ3画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の全域において、背景画像を表示するために該背景画像を描画する描画領域である。

【0576】

本特徴部006SGでは、これらレイヤ1画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ1の画像）、レイヤ2画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ2の画像）、レイヤ3画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ3の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置5の表示領域にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前

10

20

30

40

50

述したようにレイヤ1画像描画領域に描画された画像（第1インターフェイス画像006SG005Iと、第2インターフェイス画像006SG005J）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置5において最も上層の画像として表示され、レイヤ2画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ1画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置5において中層の画像として表示され、レイヤ3画像描画領域に描画された画像（背景画像）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置5において低層の画像として表示される。

【0577】

尚、本特徴部006SGにおいて各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過度が0%に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過度を0%よりも高く設定し、画像表示装置5の表示領域にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【0578】

次に、本特徴部006SGにおける変位対象画像の変位方法について説明する。図19-3（A）に示すように、変位対象画像に適用する変位用画像には、赤色成分値（R値）と緑色成分値（G値）を有する複数の画素が配置されている。これらR値とG値とはそれぞれ1～256の範囲の値をとる。

【0579】

これら複数の画素のうち1の画素Aを例に説明すると、表示制御部123は、変位対象画像における画素Aに対応する位置から、該画素AのR値とG値の値によって変位対象画像内から変位対象の画素Xの位置を特定する。具体的には、表示制御部123は、画素AのR値が1～127であれば、変位対象画像における画素Aに対応する位置からX軸のマイナス方向（左方向）に向けて移動した位置を画素XのX軸方向の座標（位置）として特定し、画素AのR値が129～256であれば、変位対象画像における画素Aに対応する位置からX軸のプラス方向（右方向）に向けて移動した位置を画素XのX軸方向の座標として特定する。尚、変位対象画像における画素Aに対応する位置からのX軸方向への移動量は、R値の中央値である128からの差分である。

【0580】

また、画素AのG値が1～127であれば、変位対象画像における画素Aに対応する位置からY軸のマイナス方向（下方向）に向けて移動した位置を画素XのY軸方向の座標として特定し、画素AのG値が129～256であれば、変位対象画像における画素Aに対応する位置からY軸のプラス方向（上方向）に向けて移動した位置を画素XのY軸方向の座標（位置）として特定する。尚、変位対象画像における画素Aに対応する位置からのY軸方向への移動量は、G値の中央値である128からの差分である。

【0581】

そして、変位対象画像における画素Xの位置を特定したら、該変位対象画像において、画素Xを画素Aに対応する位置にて表示する画素に指定する。すなわち、画素Xを画素Aに対応する位置に変位させる。つまり、本特徴部006SGでは、画素AのR値とG値とを個別調整することによって、任意の画素Xを画素Aに対応する位置に変位させることができるとともに、画素AのR値とG値を同値に調整することによって、画素Aに対応する位置から同一量離れた特定の画素Xを画素Aに対応する位置に変位させることも可能となっている。

【0582】

表示制御部123は、以上のプロセスを、複数の画素を対象に実行する。具体的には、図19-3（B）に示すように、変位用画像をR値とG値がそれぞれ異なる複数の領域（変位用画像a、変位用画像b、変位用画像c、変位用画像d）にて構成し、各領域を変位対象画像に適用して変位画像を生成する。

【0583】

例えば、図19-4（A）～図19-4（C）に示すように、変位用画像を構成する領

10

20

30

40

50

域として、R 値が 1 2 8 であり G 値が 1 ~ 1 2 7 のいずれか 1 の値である変位用画像 a、R 値が 1 2 8 であり G 値が 1 2 9 ~ 2 5 6 のいずれか 1 の値である変位用画像 b、R 値が 1 ~ 1 2 7 のいずれか 1 の値であり G 値が 1 2 8 である変位用画像 c、R 値が 1 2 9 ~ 2 5 6 のいずれか 1 の値であり G 値が 1 2 8 である変位用画像 d を設け、三重円の画像を変位対象画像とする。

【0584】

この場合は、図 1 9 - 4 (D) に示すように、変位用画像 a については、変位対象画像において、変位用画像 a の対応する位置から G 値の差分下方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図 1 9 - 4 (E) に示すように、変位用画像 b については、変位対象画像において、変位用画像 b の対応する位置から G 値の差分上方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図 1 9 - 4 (F) に示すように、変位用画像 c については、変位対象画像において、変位用画像 c の対応する位置から R 値の差分左方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図 1 9 - 4 (G) に示すように、変位用画像 d については、変位対象画像において、変位用画像 d の対応する位置から R 値の差分右方に移動した位置を変位画像での表示範囲に指定する。

【0585】

以上のように変位用画像 a、変位用画像 b、変位用画像 c、変位用画像 d の R 値と G 値によって変位対象画像から指定した範囲を変位用画像 a、変位用画像 b、変位用画像 c、変位用画像 d の位置に変位させることで、図 1 9 - 4 (H) に示すような変位画像が生成される。

【0586】

尚、本特徴部 0 0 6 S G では、変位用画像 a、変位用画像 b、変位用画像 c、変位用画像 d を R 値と G 値のどちらか一方を固定値とすることでこれら変位用画像 a、変位用画像 b、変位用画像 c、変位用画像 d の境界を明確に区切ったが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これら変位用画像 a、変位用画像 b、変位用画像 c、変位用画像 d の各境界近傍の画素の R 値と G 値を漸次異ならせていくことによって、変位画像としてグラデーションのような画像を生成することも可能である。

【0587】

図 1 9 - 6 (A) は、本特徴部 0 0 6 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 9 - 6 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【0588】

図 1 9 - 6 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄 (演出図柄ともいう) などの変動パターン (変動時間 (可変表示時間)) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

【0589】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの

10

20

30

40

50

可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図19-6(B)に示すように、可変表示結果(変動表示結果ともいう)が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0590】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図19-6(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

【0591】

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

【0592】

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

【0593】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当たり状態や高速開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数(例えば「1」～「10」)に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0594】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過(進入)した

10

20

30

40

50

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

【0595】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことにもとづいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことにもとづいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【0596】

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

【0597】

尚、図19-6（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【0598】

図19-7は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図19-7に示すように、本特徴部006SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0599】

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

【0600】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値

10

20

30

40

50

MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0601】

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

【0602】

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

10

【0603】

図19-8は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部006SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0604】

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

20

【0605】

本特徴部006SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0606】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部006SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部006SGでは約 $1/300$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部006SGでは約 $1/30$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

30

40

【0607】

図19-9(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部006SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2

50

特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値MR２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当たり」や「確変大当たりＡ」、「確変大当たりＢ」、「確変大当たりＣ」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

【０６０８】

ここで、本特徴部００６ＳＧにおける大当たり種別について、図１９－９（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部００６ＳＧでは、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当たりＡ」や「確変大当たりＢ」と、大当たり遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当たりＣ」と、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当たり」とが設定されている。

【０６０９】

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

【０６１０】

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

【０６１１】

一方、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部００６ＳＧでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【０６１２】

図１９－９（Ａ）に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当たりＡ」、「確変大当たりＢ」、「確変大当たりＣ」、「非確変大当たり」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当たりＢ」や「確変大当たりＣ」の大当たり種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当たりＢ」や「確変大当たりＣ」の大当たり種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりＢ」や「確変大当たりＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たりＢ」や「確変大当たりＣ」としてラウンド数の少ない大当たり状

態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0613】

尚、図 19-9 (A) に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0614】

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

【0615】

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

【0616】

図 19-10 は、本特徴部 006 SG における変動パターンを示している。本特徴部 006 SG では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0617】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 006 SG では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2 種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本特徴部 006 SG では、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β の 2 種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを 2 種類以上或いは 1 種類のみ設けてもよい。

【0618】

尚、本特徴部 006 SG におけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ α の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-2）とはずれとなる変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチ β の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-3）とはずれとなる変動パターン（PA2-3）

が設けられている。

【0619】

図19-10に示すように、本特徴部006SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0620】

尚、本特徴部006SGでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0621】

特に、スーパーリーチβ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチα変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されている。つまり、スーパーリーチβ変動パターンは、スーパーリーチα変動パターンよりも可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されている。

【0622】

また、本特徴部006SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0623】

尚、本特徴部006におけるノーマルリーチの変動パターン（PA2-1とPB1-1）及びスーパーリーチの変動パターン（PA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3）は、可変表示中において、リーチ成立後にスーパーリーチのリーチ演出への発展示唆演出を実行する変動パターンでもある。ノーマルリーチの変動パターン（PA2-1とPB1-1）では、発展示唆演出の実行後にスーパーリーチのリーチ演出に発展することなく可変表示結果が表示される一方で、スーパーリーチの変動パターン（PA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3）では、発展示唆演出の実行後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。

【0624】

尚、本特徴部006SGでは、ノーマルリーチの変動パターン（PA2-1とPB1-1）及びスーパーリーチの変動パターン（PA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3）は、可変表示中において、リーチ成立後にスーパーリーチのリーチ演出への発展示唆演出を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチの変動パターンとスーパーリーチの変動パターンとは、発展示唆演出を実行しない変動パターンを設けてもよい。尚、発展示唆演出を実行する場合は発展示唆演出を実行しない場合よりもスーパーリーチのリーチ演出に発展する割合を高く設定してもよい。

【0625】

図19-11は、本特徴部006SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部006SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0626】

具体的には、図19-11に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチα大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチβ大当たりの変動パターン）とから決定する。

【0627】

具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を35%の割合で決定し、PB1-3を60%の割合で決定する。

【0628】

尚、本特徴部006SGでは、可変表示結果が大当りであれば大当り種別にかかわらず同一の大当り用変動パターン判定テーブルを使用して変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、PB1-1、PB1-2、PB1-3のうちいずれかの決定割合が異なる大当り用変動パターン判定テーブルを複数設け、大当り種別に応じて異なる大当り用変動パターン判定テーブルを使用して変動パターンを決定してもよい。このようにすることで、大当り種別毎に決定され易い変動パターンを作り出すことができるので、いずれの変動パターンの可変表示にて可変表示結果が大当りとなったかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

10

【0629】

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

【0630】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1を50%の割合で決定し、PA2-1を40%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

20

【0631】

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

【0632】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2を60%の割合で決定し、PA2-1を30%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

30

【0633】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（非リーチはずれの短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）から決定する。

40

【0634】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3を70%の割合で決定し、PA2-1を20%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

【0635】

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

50

【0636】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4を70%の割合で決定し、PA2-1を20%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

【0637】

つまり、本特徴部006SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図変動時間が通常の非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)よりも短い短縮用の変動パターン(PA1-2、PA1-3、PA1-4)により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

10

【0638】

本特徴部006SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【0639】

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

20

30

【0640】

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

40

【0641】

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

【0642】

50

普図保留記憶部は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過にもとづいて CPU 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 MR 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0643】

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

10

【0644】

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

【0645】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

20

【0646】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR 2 ~ MR 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

30

【0647】

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

【0648】

図 1 9 - 1 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された RAM 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば、演出制御用データ保持エリアが設けられている。図 1 9 - 1 5 (A) に示す演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

40

【0649】

演出制御フラグ設定部には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0650】

演出制御タイマ設定部には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動

50

作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0651】

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

【0652】

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

【0653】

本特徴部006SGでは、始動入賞時受信コマンドバッファを構成するデータが、演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）が1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0654】

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

【0655】

図19-12は、特別図柄通常処理として、図14のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図19-12に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ006SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ006SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0656】

ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ006SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ006SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0657】

ステップ006SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ006SGS143）。

【0658】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ006SGS144）、ステップ006SGS149に移行する。

10

【0659】

一方、ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ006SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ006SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ006SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ006SGS145の処理は、ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

20

【0660】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【0661】

ステップ006SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ006SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ006SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

30

【0662】

ステップ006SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ006SGS147）。

40

【0663】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後（ステップ006SGS148）、ステップ006SGS149に移行する。

【0664】

ステップ006SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図19-8に示す特図表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や

50

「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ006SGS150a）。尚、このステップ006SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【0665】

このように、ステップ006SGS149で選択される特図表示結果判定テーブル1においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ006SGS150aの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

【0666】

ステップ006SGS150aにて「大当たり」と判定された場合には（ステップ006SGS150a；Y）、遊技制御フラグ設定部に大当たりフラグをオン状態とする（ステップ006SGS152）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図19-9（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ006SGS153）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ006SGS154）。

【0667】

ステップ006SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ006SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

【0668】

ステップ006SGS155の終了後、または、ステップ006SGS150aにて「大当たり」ではないと判定された場合（ステップ006SGS150a；N）は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当たりフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ006SGS150aにて特図表示結果が「大当たり」と判定された場合には、ステップ006SGS154における大当たり種別が「確変大当たりA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たりB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「非確変大当たり」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別

10

20

30

40

50

図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たりC」である場合には、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【0669】

ステップ006SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ006SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【0670】

尚、ステップ006SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ006SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ006SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0671】

図19-13は、変動パターン設定処理として、図14のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図19-13に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ006SGS161）。そして、大当たりフラグがオン状態にされていれば（ステップ006SGS161；Y）、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ006SGS164）。

【0672】

ステップ006SGS161における判定において、大当たりフラグがオン状態にされていなければ（ステップ006SGS161；N）、遊技制御フラグ設定部に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ006SGS168）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ006SGS168；Y）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ006SGS169）。

【0673】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ006SGS168；N）、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が1または2であるか否かを判定する（ステップ006SGS170）。

【0674】

特定した変動特図の保留記憶数が1または2である場合（ステップ006SGS170；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする（ステップ006SGS171）。

【0675】

また、特定した変動特図の保留記憶数が1または2ではない場合には（ステップ006SGS170；N）、特定した変動特図の保留記憶数が3であるか否かを更に判定する（ステップ006SGS172）。

【0676】

特定した変動特図の保留記憶数が3である場合（ステップ006SGS172；Y）に

10

20

30

40

50

は、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする（ステップ006SGS173）。

【0677】

また、特定した変動特図の保留記憶数が3ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が4である場合（ステップ006SGS172；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして（ステップ006SGS174）、ステップ006SGS175に進む。

【0678】

ステップ006SGS164，ステップ006SGS169，ステップ006SGS171，ステップ006SGS173，ステップ006SGS174の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルA～Dのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ006SGS175）。

【0679】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ006SGS175の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ006SGS170の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【0680】

ステップ006SGS175にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ006SGS176）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0681】

ステップ006SGS176の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ006SGS177）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【0682】

ステップ006SGS177の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ006SGS178）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変

10

20

30

40

50

表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ006SGS179）、変動パターン設定処理を終了する。

【0683】

ステップ006SGS177でのコマンド送信設定にもとづいて、変動パターン設定処理が終了してから図13に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【0684】

図19-14は、特別図柄停止処理として、図14のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS112の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ006SGS180）。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ006SGS181）。

【0685】

そして、大当たりフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ006SGS182）。大当たりフラグがオン状態にされている場合（ステップ006SGS182；Y）にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ006SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当たりの種別に応じて当り開始1指定コマンド（確変大当たりA）、当り開始2指定コマンド（確変大当たりB）、当り開始3指定コマンド（確変大当たりC）、当り開始4指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ006SGS185）。

【0686】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ006SGS186）。

【0687】

そして、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ006SGS187）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当たりや確変大当たりAの場合には10回、確変大当たりBの場合には5回、確変大当たりCの場合には2回）をセットする（ステップ006SGS188）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（ステップS114）に対応した値である“4”に更新し（ステップ006SGS189）、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0688】

一方、大当たりフラグがオフである場合には（ステップ006SGS182；N）、ステップ006SGS190においてCPU103は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ006SGS190；Y）には、ステップ006SGS196に進む。

【0689】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ006SGS190；N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する（ステップ006SGS191）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ006SGS193）、「0」でない場合（ステップ006SGS193；N）にはステップ006SGS196に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ006SGS193；Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ006SGS194）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース状態）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ006SGS195）、ステップ006SGS196に進む。

10

【0690】

ステップ006SGS196では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0691】

図19-15は、大当り終了処理として、図14のS117にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0692】

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ006SGS201）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ006SGS201；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ006SGS202）、処理を終了する。

20

【0693】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ006SGS201；Y）には、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ006SGS203）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ006SGS204）。経過していなければ処理を終了する。

30

【0694】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ006SGS204；Y）、CPU103は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ006SGS205）。

【0695】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ006SGS205；N）には、確変フラグをオン状態にし（ステップ006SGS207）、時短フラグをオン状態にし（ステップ006SGS208）、時短回数カウンタに「0」をセットした後（ステップ006SGS209）、ステップ006SGS213に進む。

【0696】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ006SGS205；Y）には、ステップ006SGS211とステップ006SGS212を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、ステップ006SGS213に進む。

40

【0697】

ステップ006SGS213では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ006SGS214）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ006SGS215）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ

50

006SGS216)。

【0698】

次に、演出制御用CPU120の動作について説明する。図19-16は、図18に示す演出制御プロセス処理のフローチャートの一部である。演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理において、前述した先読予告設定処理(ステップS161)の実行後に、画像表示装置5に表示されている背景画像を変更するための背景画像変更処理(ステップ006SG162)を実行し、ステップS170～ステップS175のいずれかの処理を実行する。

【0699】

背景画像変更処理としては、例えば、演出制御用CPU120は、可変表示の開始タイミング(演出制御プロセスフラグの値が1に設定されている状態で演出制御プロセス処理を実行したタイミング)にて、画像表示装置5に表示されている背景画像の変更を所定割合(例えば、20%の割合)で決定し、該決定に応じて画像表示装置5にて新たな背景画像の表示を開始すればよい。つまり、本特徴部006SGにおいては、画像表示装置5において複数の背景画像のいずれかが表示されている状態において飾り図柄の可変表示及び該可変表示中に応じた演出が実行されるようになっている。

【0700】

尚、該背景画像変更処理において演出制御用CPU120は、遊技状態が変化した場合(例えば、通常状態から大当り遊技状態、大当り遊技状態から確変状態や時短状態、確変状態や時短状態から大当り状態や通常状態に変化した際)に、変化先の遊技状態に応じた背景画像を画像表示装置5にて表示可能としてもよい。

【0701】

図19-17は、演出制御プロセス処理の可変表示中演出処理を示すフローチャートを示す図である。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理において変動パターンに応じて選択したプロセステーブルに応じたプロセスタイマ、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理においてセットした可変表示時間タイマ及び可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する(ステップ006SGS901, ステップ006SGS902, ステップ006SGS903)。

【0702】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(ステップ006SGS906)。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う(ステップ006SGS907)。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる(ステップ006SGS908)。また、その次に設定されているプロセスデータの内容(表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等)にもとづいて演出装置(演出用部品)に対する制御状態を変更する(ステップ006SGS909)。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容(表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等)に従って演出装置(演出用部品)の制御を実行する(ステップ006SGS910)。

【0703】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する(ステップ006SGS921)。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には(ステップ006SGS921; Y)、演出制御用CPU120は、表示制御部123に、左中右の飾り図柄の次表示画面(前回の飾り図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面)の画像データを作成させる(ステップ006SGS922)。また、演出制御用CPU120は、該可変表示がノーマルリーチまたはスーパーリーチの変動パターンの可変表示であるか否かを判定する(ステップ066SGS923)。

【0704】

該可変表示が非リーチの変動パターンでの可変表示である場合(ステップ066SGS

10

20

30

40

50

923; N)は、ステップ006SGS927に進み、該可変表示がノーマルリーチまたはスーパーリーチの可変表示である場合(ステップ006SGS923; Y)は、更に、後述する表示画像加工中フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ006SGS924)。

【0705】

表示画像加工中フラグがオンである場合(ステップ006SGS924; Y)はステップ006SGS926に進み、表示画像加工中フラグがオフである場合(ステップ006SGS924; N)は、実行中のプロセスデータの内容を確認する等してスーパーリーチのリーチ演出への発展示唆開始タイミングであるか否かを判定する(ステップ006SGS925)。スーパーリーチのリーチ演出への発展示唆開始タイミングではない場合(ステップ006SGS925; N)はステップ006SGS927に進み、スーパーリーチのリーチ演出への発展示唆開始タイミングである場合(ステップ006SGS925; Y)はステップ006SGS926に進む。

【0706】

ステップ006SGS926として、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示する画像の一部を加工(変位)させるための表示画像加工処理を実行し、ステップ006SGS927に進む。

【0707】

ステップ006SGS927において、演出制御用CPU120は、前述したステップ006SGS922やステップ006SGS921にて作成した画像をVRAM209の表示画像作成領域に合成(重畳)する処理を表示制御部123に実行させる。そして、可変表示制御タイマの再セットを行う(ステップ006SGS928)。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の画像と、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像とを重畳した画像に基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像、飾り図柄等が表示される。

【0708】

尚、図19-19に示すように、本特徴部006SGにおいて画像表示装置5の表示領域内に表示される画像は、背景画像の一部と、該表示領域内に表示されるように予め位置が調整された第1インターフェイス画像006SG005I、第2インターフェイス画像006SG005J及び飾り図柄である。特に、本特徴部006SGにおける背景画像は、画像表示装置5の表示領域よりも左右幅方向及び上下幅方向に長寸な画像として描画されており、画像表示装置5の表示領域には、該背景画像の左右幅方向の中央部が表示されるようになっている。つまり、本特徴部006SGでは、少なくとも背景画像を描画・配置するためのレイヤ3画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域は、画像表示装置5の表示領域よりも上下幅寸法及び左右幅寸法が長寸である画像を描画・配置するための領域であり、画像表示装置5の表示領域では、該画像のうち表示領域に対応する箇所のみを表示している。

【0709】

尚、本特徴部006SGでは、レイヤ3画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域を画像表示装置5の表示領域よりも上下幅寸法及び左右幅寸法が長寸である画像を描画・配置するための領域とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、レイヤ3画像描画領域と変位画像作成領域とを、画像表示装置5の表示領域よりも上下幅寸法及び左右幅寸法が長寸である画像を描画・配置するための領域とする一方で、表示画像作成領域を画像表示装置5の表示領域と上下幅寸法及び左右幅寸法が同寸である画像を描画・配置する画像としてもよい。この場合は、レイヤ3画像描画領域や変位画像作成領域にて描画された画像(背景画像)のうち、画像表示装置5の表示領域に対応する箇所のみを表示画像作成領域に配置することによって画像表示装置5の表示領域にて背景画像を表示可能とすればよい。

10

20

30

40

50

【0710】

また、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ006SGS929）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ006SGS931）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば（ステップ006SGS930；Y）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ006SGS931）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

10

【0711】

図19-18は、図19-17に示す可変表示中演出処理中の表示画像加工処理（ステップ006SGS926）を示すフローチャートである。表示画像加工処理において演出制御用CPU120は、まず、表示画像加工中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ006SGS941）。表示画像加工中フラグがオフである場合（ステップ006SGS941；N）は、実行中の可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示であるか否かを判定する（ステップ006SGS942）。実行中の可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ006SGS942；Y）は、スーパーリーチ演出への発展成功用（スーパーリーチ演出の実行報知用）の変位用画像データを選択してステップ006SGS948に進む（ステップ006SGS943）。

20

【0712】

尚、本特徴部006SGにおける変位用画像データには、変位対象画像（本特徴部006SGであればレイヤ2画像描画領域に配置された画像とレイヤ3画像描画領域に配置された画像を重畳した画像（変位画像作成領域に配置された画像））に適用するための変位用画像が時系列に順番配置されているデータである。

【0713】

また、実行中の可変表示がノーマルリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ006SGS942；N）、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出への発展失敗用（スーパーリーチ演出の非実行報知用）の変位用画像データとして、スーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データとスーパーリーチ演出発展失敗用Bの変位画像データのどちらを選択するかを所定の割合にて決定する（ステップ006SGS944）。例えば、スーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データの選択を50%の割合で決定し、スーパーリーチ演出発展失敗用Bの変位画像データの選択を50%の割合で決定すればよい。

30

【0714】

尚、本特徴部006SGでは、スーパーリーチ演出への発展失敗用の変位用画像データとして、スーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データとスーパーリーチ演出発展失敗用Bの変位画像データとの2つの変位画像データを選択可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ演出への発展失敗用の変位用画像データとして選択可能な変位用画像データは3つ以上であってもよい。

40

【0715】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ006SGS944においてスーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データの選択を決定したか否かを判定する（ステップ006SGS945）。ステップ006SGS944においてスーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データの選択を決定している場合（ステップ006SGS945；Y）は、該スーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データを選択してステップ006SGS948に進み（ステップ006SGS946）、スーパーリーチ演出発展失敗用Bの変位画像データの選択を決定している場合（ステップ006SGS945；N）は、該スーパ

50

ーリーチ演出発展失敗用Bの変位画像データを選択してステップ006SGS948に進む(ステップ006SGS947)。

【0716】

ステップ006SGS948において、演出制御用CPU120は、表示画像加工中フラグをオンにする。そして、選択した変位用画像データから最初の変位用画像を選択し(ステップ006SGS949)、ステップ006SGS951に進む。

【0717】

また、ステップ006SGS941において表示画像加工中フラグがオンである場合(ステップ006SGS941;Y)、演出制御用CPU120は、選択した変位用画像データから次の変位用画像を選択してステップ006SGS951に進む(ステップ006SGS950)。

10

【0718】

ステップ006SGS951において演出制御用CPU120は、変位画像描画処理を実行する。該変位画像描画処理において演出制御用CPU120は、例えば、図19-5に示すレイヤ2画像描画領域に配置されている画像とレイヤ3画像描画領域に配置されている画像を変位画像作成領域にて合成(重畳)することによって変位対象画像を作成し、該画像に対してステップ006SGS949またはステップ006SGS950にて選択した変位用画像を適用することによって変位画像を作成する処理を実行すればよい。

【0719】

変位画像描画処理の実行後の演出制御用CPU120は、該変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像であるか否かを判定する(ステップ006SGS952)。変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像であるか否は、例えば、ステップ006SGS950において選択した変位用画像が変位用画像データ内の最後の変位用画像であるか否か等により判定すればよい。

20

【0720】

変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像である場合(ステップ006SGS952;Y)は、表示画像加工中フラグをオフにして表示画像加工処理を終了し(ステップ006SGS953)、変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像ではない場合(ステップ006SGS952;N)は、ステップ006SGS953を経由せずに表示画像加工処理を終了する。

30

【0721】

次に、本特徴部006SGにおける飾り図柄の可変表示での画像表示装置5の表示態様について、図19-20~図19-23にもとづいて説明する。まず、図19-20(A)及び図19-20(B)に示すように、本特徴部006SGでは、遊技状態に応じて画像表示装置5に表示される飾り図柄の表示態様が異なっている。具体的には、図19-20(A)に示すように、遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)である場合は、飾り図柄として、キャラクタ画像と数値画像が組み合わされた通常状態用飾り図柄が表示される。一方で、図19-20(B)に示すように、遊技状態が時短状態(低確低ベース状態や高確高ベース状態)である場合は、飾り図柄として、数字画像のみの時短状態用飾り図柄が表示される。

40

【0722】

そして、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、まず、図19-21(A)及び図19-21(B)に示すように、左と右の飾り図柄がリーチの組み合わせで揺動停止した後、中の飾り図柄として左右の飾り図柄とは異なる数値の飾り図柄が揺動停止する。次いで、発展し唆演出が実行される。発展し唆演出としては、図19-21(C)に示すように、画像表示装置5に表示されている表示領域のうち第1インターフェイス画像006SG005Iを除く表示領域が左の飾り図柄を含む左領域006SG005L、中の飾り図柄を含む中領域006SG005C、右の飾り図柄を含む右領域006SG005Rに分割される。そして、図19-21(C)~図19-21(E)に示すように、中領域006SG005Cに表示されている画像(中領域006SG005Cに含まれ

50

る中の飾り図柄と背景画像)が段階的に下方にスライド移動していくことによって上方からスーパーリーチのリーチ演出に発展することを報知する発展報知図柄(図19-21(C)~図19-21(E)に示す「発展!」と表記されている図柄)が画像表示装置5の表示領域の中央に向けて移動表示される。

【0723】

尚、本特徴部006SGにおける発展報知図柄は該発展示唆演出の実行時にのみ表示される図柄であり、可変表示中における他の演出の実行期間においては表示されない図柄である。

【0724】

また、中領域006SG005Cに表示されている画像の下方へのスライド移動に応じ、左領域006SG005Lに表示されている画像(左の飾り図柄と背景画像)と右領域006SG005Rに表示されている画像(右の飾り図柄と背景画像)とが上方にスライド移動していく。

【0725】

尚、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像のスライド移動量は、図19-21(C)に示す1段階目、図19-21(D)に示す2段階目、図19-21(E)に示す3段階目と段階を経るに従って増加していく。

【0726】

そして、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像の3段階目のスライド移動が完了すると、画像表示装置5の表示領域の中央部(中領域006SG005Cの中央部)に発展報知図柄の移動が完了してスーパーリーチのリーチ演出への発展が報知される。

【0727】

一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、まず、図19-22(A)及び図19-22(B)に示すように、左と右の飾り図柄がリーチの組み合わせで揺動停止した後、中の飾り図柄として左右の飾り図柄とは異なる数値の飾り図柄が揺動停止する。次いで、発展示唆演出が実行される。発展示唆演出としては、図19-22(C)に示すように、画像表示装置5に表示されている表示領域のうち第1インターフェイス画像006SG005Iを除く表示領域が左の飾り図柄を含む左領域006SG005L、中の飾り図柄を含む中領域006SG005C、右の飾り図柄を含む右領域006SG005Rに分割される。そして、図19-22(C)~図19-22(E)に示すように、中領域006SG005Cに表示されている画像(中領域006SG005Cに含まれる中の飾り図柄と背景画像)が段階的に下方にスライド移動していくことによって上方からスーパーリーチのリーチ演出に発展することを報知する発展報知図柄が画像表示装置5の表示領域の中央に向けて移動表示される。

【0728】

また、中領域006SG005Cに表示されている画像の下方へのスライド移動に応じ、左領域006SG005Lに表示されている画像(左の飾り図柄と背景画像)と右領域006SG005Rに表示されている画像(右の飾り図柄と背景画像)とが上方にスライド移動していく。

【0729】

尚、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像のスライド移動量は、図19-22(C)に示す1段階目、図19-22(D)に示す2段階目と段階を経るに従って増加していく。

【0730】

しかしながら、該ノーマルリーチの可変表示においては、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像の1段階目のスライド移動が実行された後、または、2段階目のスライド移動が実行された後は、図19-22(E)に示すように、3段階目のスライド移動が実行されることなく発展示

10

20

30

40

50

唆演出が終了し、画像表示装置 5 に表示されている画像が図 19-22 (B) に示す状態に戻り、飾り図柄及び小図柄がはずれを示す組み合わせで停止する。

【0731】

尚、図 19-21 (C) ~ 図 19-21 (E) に示すように、本特徴部 006SG において、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R に表示されている各画像のスライド移動量は、段階を経るに従って増加していく形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R に表示されている各画像のスライド移動量は段階を経るに従って減少していくものであってもよいし、1 段階目 ~ 3 段階目のいずれかでのみ移動量が増加または減少するものであってもよい。

10

【0732】

また、本特徴部 006SG では、発展示唆演出として左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R に表示されている各画像を最高で 3 段階まで移動表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発展示唆演出として左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R に表示されている各画像をスライド移動させる段階数は 2 段階以下や 4 段階以上であってもよい。

【0733】

また、図 19-21 (C) ~ 図 19-21 (E) に示すように、本特徴部 006SG において、左領域 006SG005L と右領域 006SG005R に表示されている画像のスライド方向は中領域 006SG005C に表示されている画像とは逆方向である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、左領域 006SG005L と右領域 006SG005R に表示されている画像のスライド方向は中領域 006SG005C に表示されている画像と同一方向であってもよい。

20

【0734】

また、本特徴部 006SG では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合の発展示唆演出について画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）である場合の発展示唆演出についても画像表示装置 5 に表示される画像を変位させてもよい。

30

【0735】

尚、本特徴部 006SG における発展示唆演出としては、図 19-23 (A) ~ 図 19-23 (E) に示すように、VRAM 領域のレイヤ 1 画像描画領域には、第 1 保留記憶表示エリア 006SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 006SG005U を含む第 1 インターフェイス画像 006SG005I と小図柄を含む第 2 インターフェイス画像 006SG005J が描画され、レイヤ 2 画像描画領域に前述した発展報知図柄を含む飾り図柄が描画され、レイヤ 3 画像描画領域に背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像とレイヤ 3 画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像が作成される。

40

【0736】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ 1 画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）が重畳されることによって画像表示装置 5 にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0737】

つまり、図 19-21 及び図 19-22 に示すように、ノーマルリーチの変動パターンの変動表示である場合とスーパーリーチの変動パターンでの可変表示である場合との双方において、第 1 インターフェイス画像 006SG005I と第 2 インターフェイス画像 006SG005J はレイヤ 1 画像描画領域にて描画・配置される画像であるため、変位の非対象となっている。このため、飾り図柄は発展示唆演出として画像表示装置 5 の表示領

50

域の上方や下方に向けて移動することにより遊技者からの視認性が低下する一方で、第1インターフェイス画像006SG005Iは画像表示装置5の表示領域の下部、第2インターフェイス画像006SG005Jは画像表示装置5の表示領域の右上部にて表示が維持されるため、これら第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jの視認性が低下することはない。

【0738】

また、図19-21及び図19-22に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が3段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が1段階目や2段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる。ここで、前述したようにスーパーリーチの変動パターンでの可変表示はノーマルリーチの変動パターンでの可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高く設定されているので、本特徴部006SGでは、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当たり遊技状態に制御される割合が異なっている。

【0739】

また、本特徴部006SGの発展示唆演出では、左領域006SG005Lに左の飾り図柄、中領域006SG005Cに中の飾り図柄、右領域006SG005Rに右の飾り図柄が含まれており、これら左・中・右の飾り図柄はキャラクタと数字を含めて分断されることなくスライド移動していくので、左・中・右の飾り図柄が分断されることにより発展示唆演出の興趣が低下してしまうことが防止されている。

【0740】

尚、本特徴部006SGでは、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像をそれぞれ上方または下方に向けて移動させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像のうち1または2の画像のみが上方または下方に向けて移動してもよい。

【0741】

以上、本特徴部006SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、飾り図柄や背景画像を表示するための画像データと、これら飾り図柄や背景画像の表示位置を変位させるための変位用画像データとを用いるのみで、これら飾り図柄や背景画像の表示位置を変位させる特定演出（特徴部006SGにおける発展示唆演出、変形例006SG-1におけるリーチ示唆演出、変形例006SG-2における復活演出、変形例006SG-3における先読み予告演出、変形例006SG-5における昇格演出、変形例006SG-6における仮停止示唆演出と仮停止報知演出）を実行することができるので、専用のデータを用いてこれら特定演出を実行する場合と比較してCGROM205に記憶させるデータ量を抑えることができる。

【0742】

特に本特徴部006SGでは、画像表示装置5において背景画像として複数の画像を表示可能であるため、本来であれば、各背景画像が表示されている場合や可変表示態様に依拠して特定演出の演出パターンを予めCGROM205に記憶させねばならないが、本特徴部006SGでは、変位用画像のデータを用いるのみで即席で画像表示装置5に表示される画像の変位を行うことができるので、CGROM205に記憶させるデータ量を抑えることができる。尚、本特徴部006SGでは、遊技関連情報として、第1特図保留記憶数を特定可能な第1保留記憶表示エリア006SG005Dと第2特図保留記憶数を特定可能な第2保留記憶表示エリア006SG005U、及び飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄を画像表示装置5に表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技関連情報としては、遊技状態が時短状態や確変状態であることにより遊技者に対して遊技球を大入賞口やゲート41に向けて打ち出す（発射させる）よう促す発

10

20

30

40

50

射促進表示や可変表示の実行中であることを特定可能な第4図柄等を画像表示装置5に表示してもよい。

【0743】

また、図19-26に示すように、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ1画像描画領域にて描画される、つまり、本特徴部006SGにおける発展示唆演出での画像変位の非対象画像となっているので、変位対象である左領域006SG005Lの画像や右領域006SG005Rの画像、中領域006SG005Cの画像とともに表示位置がずれることなく、発展示唆演出の実行時において各特図保留記憶数や小図柄の可変表示等の遊技関連情報が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぐことができる。

10

【0744】

また、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jとのうち第2インターフェイス画像006SG005Jは、発展示唆演出中に上方に向けてスライド移動する右領域006SG005Rの画像と重複して表示されるが、第2インターフェイス画像006SG005J自体は表示位置が変位することがないので、遊技者は違和感無く第2インターフェイス画像006SG005J内の小図柄の可変表示を認識できる。一方で、第1インターフェイス画像006SG005Iは、発展示唆演出中の左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの各画像と重複しないよう画像表示装置5の下部に表示されているので、遊技者は、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの各画像の変位（スライド移動）の影響を受けることなく正確に第1インターフェイス画像006SG005I内の第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2特図保留記憶数を特定可能に表示する第2保留記憶表示エリア006SG005Uを認識することができる。

20

【0745】

また、図19-21及び図19-23に示すように、飾り図柄はレイヤ2画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄が画像表示装置5の表示領域の中央部から上方または下方に向けて移動することによって視認性が低下することで発展示唆演出の演出効果を向上できる。更に、小図柄はレイヤ1画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄とは異なり画像表示装置5の表示領域の右上部から移動しないので視認性が低下しないため、遊技者は発展示唆演出の実行中であっても小図柄を視認することで遊技の進行を容易に把握することができる。

30

【0746】

また、図19-21に示すように、本特徴部006SGの発展示唆演出は、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている画像の移動量が段階的に増加していくので、該発展示唆演出の演出効果を向上しつつ、各段階での左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている画像の移動量を強調することができるので、演出効果をより向上できる。

【0747】

また、図19-21及び図19-22示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が3段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が1段階目や2段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられるため、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当たり遊技状態に制御される割合が異なっているため、発展示唆演出における左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像の移動段階数に遊技者を注目させることができ、発展示唆演出の演出興趣を向上できる。

40

50

【0748】

また、図19-21及び図19-22に示すように、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が3段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が1段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が1段階目までスライド移動する部分が共通であり、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が3段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が2段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が2段階目までスライド移動する部分が共通となっているので、発展示唆演出として左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像がスライド移動していく段数等の過程に遊技者を注目させることができるので、発展示唆演出の演出興趣を更に向上できる。

10

【0749】

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

【0750】

20

例えば、前記特徴部006SGでは、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例006SG-1として図19-24及び図19-25に示すように、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としては、可変表示中にリーチとなることを示唆するリーチ示唆演出を実行可能としてもよい。

【0751】

リーチ示唆演出の演出態様について図19-24及び図19-25に基づいて説明する。まず、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、図19-24(A)～図19-24(C)に示すように、左の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該左の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して左の飾り図柄が停止する。このとき、該左の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。

30

【0752】

次に、図19-24(D)～図19-24(F)に示すように、右の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該右の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して右の飾り図柄が停止してリーチとなる。このとき、該右の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。

【0753】

一方で、非リーチの変動パターンでの可変表示においては、図19-25(A)～図19-25(C)に示すように、左の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該左の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して左の飾り図柄が停止する。このとき、該左の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。

40

【0754】

次に、図19-25(D)～図19-25(F)に示すように、右の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該右の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用するが、右の飾り図柄としてリーチの組み合わせとはならない数の図柄が停止する。このとき、して右の飾り図柄が停止してリーチとなる。このとき、該右の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部は歪むことなく表示される。

【0755】

尚、本変形例006SG-1におけるリーチ示唆演出としては、図19-26(A)～

50

図19-26(F)に示すように、VRAM領域のレイヤ1画像描画領域には、第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2保留記憶表示エリア006SG005Uを含む第1インターフェイス画像006SG005Iと小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jが描画され、レイヤ2画像描画領域には作用画像が描画され、レイヤ3画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例006SG-1のVRAM領域には、レイヤ3画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ4画像描画領域が配置されている。該レイヤ4画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ3画像描画領域にて描画された画像とレイヤ4画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像が作成される。

10

【0756】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ1画像描画領域にて描画された画像とレイヤ2画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）とが重畳されることによって画像表示装置5にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0757】

尚、本変形例006SG-1においては、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの変動パターンの可変表示の一部ではリーチ示唆演出を実行しないようにしてもよい。

20

【0758】

また、本変形例006SG-1においては、リーチ示唆演出として、キャラクタ等の作用画像が左右の飾り図柄に対して作用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、非リーチの変動パターンの可変表示におけるリーチ示唆演出としては、作用画像が飾り図柄に対して作用する回数が1回のみ（左の飾り図柄に作用するのみ）の場合を設けてもよい。

【0759】

更に、本変形例006SG-1では、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が飾り図柄に対して作用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ示唆演出として複数の作用画像を表示可能として、いずれの作用画像が飾り図柄に作用するかに応じてリーチとなる割合を異ならせてもよい。

30

【0760】

また、本変形例006SG-1では、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用したにもかかわらずリーチにならない場合については、作用した飾り図柄や該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部が歪まない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用する場合は、リーチとなるか否かにかかわらず必ず作用画像が作用した飾り図柄と該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部が歪むようにしてもよい。

【0761】

また、本変形例006SG-1では、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用した場合には作用画像が作用した飾り図柄と該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部が歪む形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用した場合には作用画像が作用した飾り図柄と該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部のいずれか一方のみが歪むようにしてもよい。

40

【0762】

また、前記特徴部213SGでは、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例006SG-2として図19-27及び図19-28に示すように、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としては、一

50

旦はずれの組み合わせで停止表示された飾り図柄が大当りの組み合わせに変化する復活演出を実行可能としてもよい。

【0763】

復活演出の演出態様について図19-27及び図19-28に基づいて説明する。まず、可変表示結果が大当りである場合については、図19-27(A)に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果がはずれであると示唆された後、飾り図柄がリーチはずれの組み合わせで揺動表示される。

【0764】

次いで、図19-27(B)に示すように、中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像006SG005Hが重複表示されるとともに、1段階目のひび割れとして該ひび割れエフェクト画像006SG005Hに沿って中の飾り図柄が複数の破片に分割表示される。そして、図19-27(C)に示すように、2段階目のひび割れとして図19-27(B)に示す状態からひび割れエフェクト画像006SG005Hと各破片が拡大表示されるとともに、各破片が画像表示装置5の中央部からそれぞれ異なる方向に向けて拡散するように移動する。

【0765】

更に、図19-27(D)に示すように、3段階目のひび割れとして図19-27(C)に示す状態からひび割れエフェクト画像006SG005Hと各破片が更に拡大表示されるとともに、各破片が更に拡散するように移動する。

【0766】

そして、4段階目のひび割れとして、最終的に中の飾り図柄の破片が拡散するように飛び散る画像が表示された後、中の飾り図柄として大当りであることを示す新たな飾り図柄が表示され、可変表示が停止する。

【0767】

一方で、可変表示結果がはずれである場合については、図19-28(A)に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果がはずれであると示唆された後、飾り図柄がリーチはずれの組み合わせで揺動表示される。

【0768】

次いで、図19-28(B)に示すように、中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像006SG005Hが重複表示されるとともに、1段階目のひび割れとして該ひび割れエフェクト画像006SG005Hに沿って中の飾り図柄が複数の破片に分割表示される。そして、図19-28(C)に示すように、2段階目のひび割れとして図19-28(B)に示す状態からひび割れエフェクト画像006SG005Hと各破片が拡大表示されるとともに、各破片が画像表示装置5の中央部からそれぞれ異なる方向に向けて拡散するように移動する。

【0769】

更に、図19-28(D)に示すように、3段階目のひび割れとして図19-28(C)に示す状態からひび割れエフェクト画像006SG005Hと各破片が更に拡大表示されるとともに、各破片が更に拡散するように移動する。

【0770】

しかしながら、該可変表示結果がはずれとなる可変表示においては、1段階目のひび割れが実行された後、2段階目のひび割れが実行された後、または、3段階目のひび割れが実行された後、4段階目のひび割れが実行されることなく、復活演出が終了し、画像表示装置5に表示されている画像が図19-28(A)に示す状態に戻り、飾り図柄及び小図柄がはずれを示す組み合わせで停止する。

【0771】

尚、本変形例006SG-2における復活演出としては、図19-29(A)～図19-29(F)に示すように、VRAM領域のレイヤ1画像描画領域には、第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2保留記憶表示エリア006SG005Uを含む第1インターフェイス画像006SG005Iと小図柄を含む第2インターフェイス画像00

10

20

30

40

50

6SG005Jが描画され、レイヤ2画像描画領域にはひび割れエフェクト画像006SG005Hが描画され、レイヤ3画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例006SG-2のVRAM領域には、レイヤ3画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ4画像描画領域が配置されている。該レイヤ4画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ3画像描画領域にて描画された画像によって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像（中の飾り図柄が複数の破片に分割されて各破片が拡散するように表示される画像）が作成される。

【0772】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ1画像描画領域にて描画された画像とレイヤ2画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）及びレイヤ4画像描画領域にて描画された画像とが重畳されることによって画像表示装置5にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0773】

特に本変形例006SG-2では、復活演出として中の飾り図柄が段階的に拡大していく、つまり、復活演出においては、画像表示装置5の表示領域に占める中の飾り図柄の表示領域の割合が段階的に増加していくので、該中の飾り図柄の段階的な拡大によって復活演出に対して遊技者をより効果的に注目させることが可能となる。

【0774】

尚、本変形例006SG-2では、復活演出として中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像006SG005Hを重複表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、該ひび割れエフェクト画像006SG005Hの表示態様を複数設け、いずれの表示態様でひび割れエフェクト画像006SG005Hが表示されるかに応じて可変表示結果が大当たりとなる割合を異ならせてもよい。

【0775】

例えば、図19-30に示すように、ひび割れエフェクト画像006SG005Hの表示色として青色と赤色とを設け、可変表示結果が大当たりである場合には、20%の割合で復活演出の実行時に青色のひび割れエフェクト画像006SG005Hが表示されるようにし、80%の割合で復活演出の実行時に赤色のひび割れエフェクト画像006SG005Hが表示されるようにする。一方で、可変表示結果がはずれである場合は、80%の割合で復活演出の実行時に青色のひび割れエフェクト画像006SG005Hが表示されるようにし、20%の割合で復活演出の実行時に赤色のひび割れエフェクト画像006SG005Hが表示されるようにすればよい。

【0776】

尚、本変形例006SG-2では、ひび割れエフェクト画像006SG005Hの表示色として赤色と青色の2色を設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、ひび割れエフェクト画像006SG005Hの表示色としては3色以上を設けてもよい。

【0777】

また、本変形例006SG-2では、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であるときに復活演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときに復活演出を実行してもよい。

【0778】

また、本変形例006SG-2では、図19-28に示すように、復活演出において中の飾り図柄を複数の破片から構成し、該復活演出の進行に応じてこれら破片の数を維持しつつ、これら破片を画像表示装置5の表示領域の中央部から周縁部に向けて段階的に移動していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら中の飾り図柄を構成する複数の破片は、復活演出の進行に応じて段階的に増加してもよい。このようにすることで、復活演出の進行に応じて中の飾り図柄を構成する破片数が増加していく視覚効果によって遊技者に復活演出を強力に印象付けることができる。

10

20

30

40

50

【0779】

また、前記特徴部006SGでは、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例006SG-3として図19-31に示すように、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としては、保留記憶内にスーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されることや可変表示結果が大当たりとなる可変表示が実行されることを複数回前の可変表示中から示唆する先読み予告演出を実行してもよい。

【0780】

先読み予告演出の演出態様について図19-31にもとづいて説明する。まず、複数の保留記憶が存在する状態において図19-31(A)及び図19-31(B)に示すように、実行中の可変表示が飾り図柄をはずれの組み合わせで停止する。次いで、図19-31(C)及び図19-31(D)に示すように、次の可変表示が開始されると、画像表示装置5の表示領域において該表示領域を左右に横断する切断エフェクト画像006SG005Sが飾り図柄や背景画像に対して重複して表示される。そして、画像表示装置5に表示されている表示領域のうち第1インターフェイス画像006SG005Iを除く表示領域が切断エフェクト画像006SG005Sを境として飾り図柄と背景画像の一部を含む下方の下部領域006SG005Bと残りの飾り図柄と背景画像を含む上方の上部領域006SG005Tに分割される。つまり、これら下部領域006SG005Bと上方の上部領域006SG005Tとの境界部は、切断エフェクト画像006SG005Sにより遊技者から隠蔽される。

【0781】

また、図19-31(D)～図19-31(E)に示すように、下部領域006SG005Bは切断エフェクト画像006SG005Sに沿って左側方、上部領域006SG005Tは切断エフェクト画像006SG005Sに沿って右側方に向けて同時にスライド移動する。そして、切断エフェクト画像006SG005Sに沿って左側方にスライド移動した下部領域006SG005Bは下方に向けて、切断エフェクト画像006SG005Sに沿って右側方にスライド移動した上部領域006SG005Tは上方に向けて、更にスライド移動する。このとき、下部領域006SG005B側の境界部と上部領域006SG005T側の境界部とは、ともに切断エフェクト画像006SG005Sが追隨するように移動表示される。

【0782】

また、図19-31(E)及び図19-31(F)に示すように、画像表示装置5の表示領域では、下部領域006SG005Bの下方へのスライド移動と上部領域006SG005Tの上方へのスライド移動によって黒色画像の表示が開始される。該黒色画像の表示面積は下部領域006SG005Bの下方へのスライド移動と上部領域006SG005Tの上方へのスライド移動の進行に応じて拡大していき、下部領域006SG005Bと上部領域006SG005Tとが表示領域外への移動を完了することによって表示領域には第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jのみが表示されている所謂ブラックアウトした状態となる。

【0783】

以降は、ブラックアウトの終了により画像表示装置5の表示領域において新たな背景画像と飾り図柄の表示が開始される。尚、本先読み予告演出は、外先読み対象の可変表示の開始まで繰り返し実行される。

【0784】

尚、本変形例006SG-3における先読み予告演出としては、図19-32(A)～図19-32(F)に示すように、VRAM領域のレイヤ1画像描画領域には、第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2保留記憶表示エリア006SG005Uを含む第1インターフェイス画像006SG005Iと小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jが描画され、レイヤ2画像描画領域には切断エフェクト画像006

SG005Sが描画され、レイヤ3画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例006SG-3のVRAM領域には、レイヤ3画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ4画像描画領域と更に下層の画像を描画するためのレイヤ5画像描画領域が配置されている。レイヤ4画像描画領域には、背景画像が描画され、レイヤ5画像描画領域には、黒色画像（ブラックアウト用画像）が描画される。

【0785】

更に、変位画像作成領域においては、レイヤ3画像描画領域にて描画された画像とレイヤ4画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって下部領域006SG005Bや上部領域006SG005Tを含む変位画像が作成される。

10

【0786】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ1画像描画領域にて描画された画像とレイヤ2画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）及びレイヤ5画像描画領域にて描画された画像とが重畳されることによって画像表示装置5にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0787】

以上のように、本変形例006SG-3では、本発明における特定演出としての先読み予告演出において、図19-31（C）及び図19-31（D）に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとに亘って飾り図柄と背景画像とが表示されるとともに、上部領域006SG005Tが右側方に、下部領域006SG005Bが左側方にそれぞれ移動し、これら上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部には切断エフェクト画像006SG005Sが表示されるので、該先読み予告演出としての上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの左右側方への移動を遊技者に対してより効果的に認識させることができ、遊技興趣を向上できる。

20

【0788】

また、図19-32に示すように、切断エフェクト画像006SG005Sは、飾り図柄や背景画像よりも表示優先度が高い画像としてレイヤ2画像描画領域にて描画・配置されるので、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの表示位置が変位しても切断エフェクト画像006SG005Sの表示位置は変位しないので、これら上部領域006SG005T及び下部領域006SG005Bと切断エフェクト画像006SG005Sとの対比により上部領域006SG005T及び下部領域006SG005B表示位置の変位をより際立たせることができ、先読み予告演出の演出効果をより向上できる。

30

【0789】

また、図19-31（D）及び図19-31（E）に示すように、上部領域006SG005Tを右側方、下部領域006SG005Bを左側方に向けて移動させた後、更に上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部をそれぞれ上方と下方に向けて移動させることによって、先読み予告演出の演出効果を更に高めることができ、演出興趣を向上できる。特に先読み予告演出としては、図19-31（D）及び図19-31（E）に示すように、上部領域006SG005Tは右側方、下部領域006SG005Bは左側方に向けて移動するが、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部は上下方向に移動するのでこれら上部領域006SG005T及び下部領域006SG005Bの変位（移動）と境界部の変位（移動）の相乗効果により先読み予告演出の演出効果をより高めることができる。

40

【0790】

尚、本変形例006SG-3では、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部の移動方向を上部領域006SG005Tの移動方向である右側方、下部領域006SG005Bの移動方向である左側方と異なる上下方向とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上部領域006SG005Tと下部領

50

域 006SG005B との境界部の移動方向は、上部領域 006SG005T の移動方向と下部領域 006SG005B の移動方向とのうちどちらか一方と異なっていればよい。

【0791】

尚、本変形例 006SG-3 では、先読み予告演出として画像表示装置 5 において切断エフェクト画像 006SG005S を表示し、該切断エフェクト画像 006SG005S に沿って分割された下部領域 006SG005B や上部領域 006SG005T を移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、切断エフェクト画像 006SG005S の表示態様を複数設け、いずれの表示態様で切断エフェクト画像 006SG005S が表示されるかに応じて先読み対象の可変表示における可変表示結果が大当たりとなる割合を異ならせてもよい。

10

【0792】

例えば、図 19-33 に示すように、切断エフェクト画像 006SG005S の表示色として青色、緑色、赤色の 3 種類の色を設け、先読み対象の可変表示結果が大当たりである場合は、切断エフェクト画像 006SG005S を 10% の割合で青色に表示し、30% の割合で緑色に表示し、60% の割合で赤色に表示する。一方で、先読み対象の可変表示結果がはずれである場合は、切断エフェクト画像 006SG005S を 60% の割合で青色に表示し、30% の割合で緑色に表示し、10% の割合で赤色に表示すればよい。

【0793】

このようにすることで、先読み予告演出中に表示される切断エフェクト画像 006SG005S の表示色に遊技者を注目させることができるので、先読み予告演出の演出効果をより高めることができる。

20

【0794】

尚、本変形例 006SG-3 では、切断エフェクト画像 006SG005S の表示色として青色、緑色、赤色の 3 種類の色を設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、切断エフェクト画像 006SG005S の表示色は 2 色や 4 色以上であってもよい。また、切断エフェクト画像 006SG005S の形状や大きさ、切断エフェクト画像 006SG005S の表示数等の色以外の態様に応じて先読み対象の可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）を異ならせてもよい。

【0795】

また、本変形例 006SG-3 では、先読み予告演出として、画像表示装置 5 に表示されている画像を切断エフェクト画像 006SG005S に沿って 2 つの領域に分割する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、画像表示装置 5 に表示されている画像を 3 以上の領域に分割してもよい。尚、この場合は、各領域のスライド移動する方向を異ならせることによって先読み予告演出の演出効果を向上させるようにしてもよい。

30

【0796】

また、本変形例 006SG-3 では、先読み予告演出として、上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とをそれぞれ移動させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出として移動する領域は、上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とのいずれかの一方のみであってもよい。

40

【0797】

また、本変形例 006SG-3 では、上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とに亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、右側方へ移動後の上部領域 006SG005T に表示されている画像と左側方へ移動後の下部領域 006SG005B に表示されている画像とは異なっている。このため、上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とが移動しても、上部領域 006SG005T にて表示されている画像と下部領域 006SG005B にて表示されている画像とが異なっていることにより、先読み予告演出を遊技者に違和感を与えることなく実行することができ、遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0798】

50

尚、本変形例 006SG-3 では、右側方に移動後の上部領域 006SG005T にて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域 006SG005B にて表示されている画像とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、右側方に移動後の上部領域 006SG005T にて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域 006SG005B にて表示されている画像との少なくとも一部が共通であってもよい。このようにすることで、先読み予告演出に対して意外性を付与することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0799】

また、本変形例 006SG-3 では、図 19-31 (C) 及び図 19-31 (D) に示すように、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置 5 の表示領域において上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とに亘って表示されている画像は、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域 006SG005T と左側方に移動後の下部領域 006SG005B とに亘って表示されている画像と同一となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置 5 の表示領域において上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とに亘って表示されている画像の一部が、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域 006SG005T と左側方に移動後の下部領域 006SG005B とに亘って表示されている画像として表示されていなくともよい。このようにすることで、先読み予告演出の演出興趣を高めることができる。

【0800】

尚、本変形例 006SG-3 では、先読み予告演出として上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とをそれぞれ反対方向に移動させた（図 19-31 (D) では上部領域 006SG005T を右側方、下部領域 006SG005B を左側方に移動させ、図 19-31 (E) では上部領域 006SG005T を上方、下部領域 006SG005B を下方に移動させた）ときのこれら上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B との移動量（変位量）は同一である。しかしながら、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出として上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とをそれぞれ反対方向に移動させたときのこれら上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B の移動量（変位量）は異なってもよい。このように、先読み予告演出として反対方向に移動する上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B との移動量を異ならせることによって、先読み予告演出の演出効果を一層向上させることができる。

【0801】

また、本変形例 006SG-3 では図 19-33 に示すように、切断エフェクト画像 006SG005S の表示色に応じて先読み対象の可変表示結果が大当たりとなる割合を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 006SG-4 として図 19-34 に示すように、切断エフェクト画像 006SG005S の表示色を可変表示の実行ごとに変化可能としてもよい。この場合は、最終的な切断エフェクト画像 006SG005S の表示色や表示色の变化パターンに応じて先読み対象の可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が異なるようにしてもよい。

【0802】

また、前記特徴部 006SG では、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 006SG-5 として図 19-35 に示すように、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としては、可変表示中に一旦非確変大当たりやラウンド数の少ない 2 ラウンド確変大当たり等の大当たり種別を示す組み合わせで飾り図柄を表示した後に、更に左、中、右の飾り図柄を、大当たりを示す組み合わせで揃った状態にて可変表示させて最終的に停止する飾り図柄の組合せで大当たり種別を報知する昇格演出（再抽選演出ともいう）を実行してもよい。

【0803】

昇格演出の演出態様について図19-35にもとづいて説明する。まず、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果が大当たりであると報知した後、図19-35(A)に示すように、これらリーチ演出の終了後に飾り図柄を非確変大当たりや2ラウンド確変大当たり等の比較的遊技者にとって有利度の低い大当たり種別を示す組み合わせ(図19-35(A)に示す例では非確変大当たりを示す偶数「2」揃いの組合せ)で表示する。

【0804】

そして、図19-35(B)に示すように、該可変表示の残り期間において、昇格演出として左、中、右の飾り図柄を、2ラウンド確変大当たりや5ラウンド確変大当たり、10ラウンド確変大当たり等の他の大当たり種別の飾り図柄の組合せを含んだ状態にて等速で可変表示させていく。

【0805】

該昇格演出の実行中は、図19-35(C)及び図19-35(D)に示すように、画像表示装置5の表示領域における上下方向の中央部が、2段階にわたって左側方に向けて歪んで行く。

【0806】

そして、本可変表示の開始時に決定されている大当たり種別が最初に表示された飾り図柄の組合せが示す大当たり種別(図19-35(A)参照)よりも遊技者にとって有利度の高い大当たり種別である場合は、昇格演出の1段階目または2段階目の歪みの後に飾り図柄が該大当たり種別の組合せ(図19-35(E)に示す例では確変大当たりの組合せ)で停止する。一方で、本可変表示の開始時に決定されている大当たり種別が最初に表示された飾り図柄の組合せが示す大当たり種別と同一である場合は、昇格演出の1段階目の歪みの後に飾り図柄が該大当たり種別の組合せ(図19-35(F)に示す例では非確変大当たりの組合せ)で停止する。

【0807】

尚、本変形例006SG-5における大当たり種別間での「遊技者にとっての有利度」とは、大当たり遊技終了後に確変状態に制御されるか否かや、大当たり遊技終了後に時短状態に制御される可変表示回数が異なるもの、大当たり遊技におけるラウンド数が異なるものを指す。

【0808】

尚、本変形例006SG-5における昇格演出としては、図19-36(A)～図19-36(E)に示すように、VRAM領域のレイヤ1画像描画領域には、第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2保留記憶表示エリア006SG005Uを含む第1インターフェイス画像006SG005Iと小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jが描画され、レイヤ2画像描画領域には飾り図柄が描画され、レイヤ3画像描画領域には背景画像が描画される。

【0809】

更に、変位画像作成領域においては、レイヤ2画像描画領域にて描画された画像とレイヤ3画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって上下方向の中央部が左側方に向けて歪んだ変位画像が作成される。

【0810】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ1画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像(変位画像)とが重畳されることによって画像表示装置5にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0811】

尚、本変形例006SG-5において画像表示装置5に表示される表示画像は、前記特徴部006SGと同じく画像表示装置5の表示領域よりも左右幅方向及び上下幅方向に対して長寸な画像(図19-19参照)であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、図19-37に示すように、画像表示装置5に表示される表示画像の左右幅方向の寸法

10

20

30

40

50

は画像表示装置５の表示領域の左右幅方向の寸法と同一であってもよい。

【０８１２】

尚、この場合は、前述したように昇格演出を実行すると、図１９－３８（Ａ）～図１９－３８（Ｃ）に示すように、昇格演出として画像表示装置５の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪む際に、表示領域の右部にいずれの画像も表示されない画像非表示部が形成されてしまう。

【０８１３】

そこで、図１９－３７に示すように画像表示装置５に表示される表示画像の左右幅方向の寸法を画像表示装置５の表示領域の左右幅方向の寸法と同一とする場合においては、図１９－３９（Ａ）～図１９－３９（Ｄ）に示すように、昇格演出を実行する際に、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大する、または、変位画像作成領域において作成された変位対象画像（背景画像と飾り図柄）を拡大することによって、背景画像の一部を画像表示装置５の表示領域外に配置する。このようにすると、変位対象画像に変位用画像を適用することによって、昇格演出として画像表示装置５の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪んでも、画像表示装置５の右部には拡大されたことによって画像表示装置５の表示領域外に配置された背景画像が表示されることとなるので、前述した画像非表示部が形成されてしまうといった画像表示装置５にて不適切な表示が行われてしまう虞を低減することができる。

【０８１４】

尚、図１９－３９では、昇格演出として画像表示装置５の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪む際に、表示領域の右部にいずれの画像も表示されない画像非表示部が形成されてしまうことを防止するために背景画像と飾り図柄との両方を拡大する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像非表示部が形成されてしまうことを防止するためには、背景画像のみを拡大してもよい。

【０８１５】

また、本変形例００６ＳＧ－５では、昇格演出を実行する際には、画像表示装置５の表示領域よりも左右幅寸法が長寸となるように拡大された変位対象画像全体に変位用画像を適用することによって昇格演出用の画像を作成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変位対象画像のうち変位用画像を適用する範囲は、画像表示装置５の表示領域に対応する箇所のみ、つまり、画像表示装置５の表示領域外の画像まで変位させずともよい。

【０８１６】

また、本変形例００６ＳＧ－５では、画像表示装置５に表示される表示画像の左右幅方向の寸法を画像表示装置５の表示領域の左右幅方向の寸法と同一する場合について、昇格演出を実行する際に、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大することで昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された背景画像の拡大は、昇格演出の進行に応じて（画像表示装置５の表示領域に表示される画像の歪みの増加に応じて）段階的に実行してもよい。このようにすることで、画像表示装置５において飾り図柄や背景画像が唐突に拡大表示されることにより違和感を低減できるので、昇格演出の演出効果を維持しつつ、画像表示装置５の表示領域に表示される画像の歪みを増加させていく過程において画像表示装置５にて画像非表示部が表示されてしまうといった不適切な表示が行われてしまうことを防ぐことができる。

【０８１７】

また、前記特徴部００６ＳＧでは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出の発展を示唆する発展示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中においては飾り図柄の仮停止と再可変表示を含む擬似連演出を実行可能とし、該擬似連演出の実行回数に応じて大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待

10

20

30

40

50

度)を異ならせてもよい。

【0818】

特に、このような擬似連演出を実行する可変表示においては、飾り図柄の仮停止タイミングの直前に飾り図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出や、飾り図柄が仮停止した場合に該飾り図柄の仮停止を報知する仮停止報知演出を実行可能としてもよい。

【0819】

また、本変形例006SG-5では、昇格演出を実行する際に、画像表示装置5に表示する画像(表示画像)を拡大することによって、該画像表示装置5の表示領域外にも表示画像の一部を配置することで、昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CGROM205内に予め昇格演出用の画像として画像表示装置5の表示領域よりもサイズの大きい(本変形例006SG-5であれば少なくとも左右幅寸法が画像表示装置5の表示領域の左右幅寸法よりも長い)画像を格納しておき、該画像を変位画像作成領域または表示画像作成領域に描画・配置することによって昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止してもよい。

【0820】

更に、本変形例006SG-5では、昇格演出を実行する際に、画像表示装置5に表示する画像(表示画像)を拡大することによって、該画像表示装置5の表示領域外にも表示画像の一部を配置することで、昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、昇格演出を実行する際には、表示画像作成領域において、画像表示装置5の表示領域外(本変形例006SG-5であれば画像表示装置5の表示領域の右外側方)の位置に画像表示装置5に表示される画像(表示画像)とは異なる画像(非表示画像)を、該表示画像と隣接して配置してもよい。このようにすることで、昇格演出の実行時には、画像表示装置5の表示領域と非表示領域とに亘って表示画像と非表示画像とが隣接して配置されるので、画像非表示部に替えて該非表示画像の一部が表示されることとなる。

【0821】

そして、前記特徴部006SGでは、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例006SG-6として図19-40~図19-42に示すように、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としては、これら仮停止示唆演出や仮停止報知演出を実行してもよい。

【0822】

仮停止示唆演出の演出態様について図19-40にもとづいて説明する。まず、図19-40(A)に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、左と右の飾り図柄が停止(揺動停止)してリーチとなる。その後、仮停止示唆演出として、飾り図柄の一部である擬似連図柄(「NEXT」と表示されている図柄)が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、画像表示装置5では、表示領域の周縁部から該表示領域の中央部に向けて波紋エフェクト画像006SG005Pが収束していくように表示されるとともに、該波紋エフェクト画像006SG005Pの周囲の画像(左右の飾り図柄と背景画像)が歪んで表示される。

【0823】

そして、該可変表示が擬似連演出を実行する可変表示(擬似連図柄が仮停止する可変表示)である場合は、図19-40(B)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止し擬似連図柄の周囲に波紋エフェクト画像006SG005Pが表示される。一方で、該可変表示が擬似連演出を実行しない可変表示(擬似連図柄が仮停止しない可変表示)である場合は、図19-40(C)に示すように、擬似連図柄がそのまま仮停止することなく画像表示装置5の表示領域の下方に移動して非表示となるとともに、中の飾り図柄として可変表示結果がはずれであることを示す図柄が表示される。

【0824】

尚、本変形例 006SG-6 では、図 19-40 に示すように、画像表示装置 5 において波紋エフェクト画像 006SG005P を表示することによって飾り図柄（擬似連図柄）が仮停止することを示唆する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、波紋エフェクト画像 006SG005P の表示態様を複数設け、擬似連示唆演出としていずれの表示態様にて波紋エフェクト画像 006SG005P が表示されるかに応じて飾り図柄（擬似連図柄）が仮停止する割合を異ならせてもよい。

【0825】

例えば、図 19-40 では、擬似連示唆演出として波紋エフェクト画像 006SG005P は 2 つ表示（二重に表示）しているが、図 19-41 に示すように、擬似連示唆演出として波紋エフェクト画像 006SG005P を 1 つのみ表示する場合を設け、擬似連演出にて表示される波紋エフェクト画像 006SG005P の数に応じて飾り図柄（擬似連図柄）が仮停止する割合を異ならせればよい。

【0826】

尚、本変形例 006SG-6 では、擬似連図柄を飾り図柄の一部として表示する、つまり、擬似連図柄を擬似連演出以外の期間においても可変表示の一部として表示される図柄とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は飾り図柄とは異なる図柄であって、擬似連演出中においてのみ表示される特殊な図柄であってもよい。

【0827】

尚、仮停止報知演出は、図 19-42（A）及び図 19-42（B）に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止した後に、波紋エフェクト画像 006SG005P が画像表示装置 5 の表示領域の中央部から該表示領域の周縁部に向けて拡散するように表示されるとともに、該波紋エフェクト画像 006SG005P の周囲の画像（左右の飾り図柄と背景画像）が歪んで表示される。

【0828】

尚、本変形例 006SG-6 における仮停止示唆演出や仮停止報知演出としては、図 19-43（A）～図 19-43（F）に示すように、VRAM 領域のレイヤ 1 画像描画領域には、第 1 保留記憶表示エリア 006SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 006SG005U を含む第 1 インターフェイス画像 006SG005I と小図柄を含む第 2 インターフェイス画像 006SG005J が描画され、レイヤ 2 画像描画領域には波紋エフェクト画像 006SG005P が描画され、レイヤ 3 画像描画領域には擬似連図柄を含む飾り図柄が描画される。更に、本変形例 006SG-6 の VRAM 領域には、レイヤ 3 画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ 4 画像描画領域が配置されている。該レイヤ 4 画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ 3 画像描画領域にて描画された画像によって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像（波紋エフェクト画像 006SG005P によって歪んだ飾り図柄と背景画像）が作成される。

【0829】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ 1 画像描画領域にて描画された画像とレイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）とが重畳されることによって画像表示装置 5 にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0830】

また、前記特徴部 006GS では、平面視画像のみを表示可能な画像表示装置 5 を用いて演出画像を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 006SG-7 として図 19-44 及び図 19-45 に示すように、立体視画像を表示可能な表示装置を用いて演出画像を表示してもよい。

【0831】

以下に変形例 006SG-7 について説明する。尚、上記した特徴部 006SG および変形例では、画像表示装置 5 として、平面視画像（2D 画像）を表示可能な LCD（液晶

10

20

30

40

50

表示装置)や有機EL(Electro Luminescence)等の表示装置を使用した形態を例示しているが、本変形例006SG-7においては、図19-44に示すように、パララックスバリア方式により遊技者が裸眼にて立体視画像を視認可能な裸眼立体視画像表示装置5'を使用することで、各種画像として平面視画像(2D画像)に加えて立体視画像(3D画像)を表示可能である点が特徴点である。

【0832】

本変形例006SG-7の裸眼立体視画像表示装置5'は、図19-44に示すように、右目用画像(R画像)と左目用画像(L画像)とからなる立体視画像(映像)を表示可能な画像用液晶パネル006SG900と、該画像用液晶パネル006SG900の後方から前方側に向けて面状光を照射するバックライト006SG901と、画像用液晶パネル006SG900の前面側に該画像用液晶パネル006SG900と所定間隔を有して設けられた視差バリア用液晶パネル006SG910とを有する構造とされている。

10

【0833】

視差バリア用液晶パネル006SG910は、画像用液晶パネル006SG900に縦長短冊状に表示される右目用画像(R画像)を遊技者の左目が視認すること並びに左目用画像(L画像)を遊技者の右目が視認することを阻止するシャッタとなる縦縞状の黒部と、右目用画像を遊技者の右目が視認すること並びに左目用画像を遊技者の左目が視認することを可能とする透明部とを有する視差バリア画像を表示する視差バリア画像表示状態と、縦縞状の黒部を有さない、全ての画素が透明部とされた透過状態の表示状態とが可能とされた比較的光透明性の高い液晶パネルとされている。

20

【0834】

尚、画像用液晶パネル006SG900には、例えば、左目用画像(L画像)に代えて右目用画像(R画像)を表示するとともに、視差バリア用液晶パネル006SG910において上記した視差バリア画像を非表示(全透過表示)とすることで、平面視画像(2D画像)も表示することができる。

【0835】

つまり、本変形例006SG-7の表示手段である裸眼立体視画像表示装置5'は、非立体視画像である平面視画像(2D画像)に加えて、右目用画像と左目用画像とから構成される裸眼立体視画像とを表示可能である。

【0836】

尚、画像用液晶パネル006SG900に表示される右目用画像と左目用画像から成る立体視画像も、平面視画像(2D画像)と同じく、上述した各レイヤに描画される一方、視差バリア用液晶パネル006SG910に表示される視差バリア画像は、該視差バリア用液晶パネル006SG910に対して専用に設けられた専用レイヤに描画されて視差バリア用液晶パネル006SG910に表示される。

30

【0837】

このような裸眼立体視画像表示装置5'を用いて演出画像を表示する場合は、可変表示中において、本発明における特定演出(例えば、発展し唆演出)とは異なるタイミングにて他の演出を立体視画像(3D画像)の表示により実行可能としてもよい。

【0838】

図19-45(A)~図19-45(D)に示すように、可変表示中において裸眼立体視画像表示装置5'には、前述したように、変位特定画像である上方に向けて移動した左領域006SG005Lと右領域006SG005Rの画像と、下方に向けて移動した中領域006SG005Cの画像が表示される特定演出である発展し唆演出が実行可能であるとともに、該発展し唆演出とは実行期間が重複しない予告演出として可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可変表示予告演出が実行されるようになっており、該可変表示予告演出において立体視画像が表示されるようになっている。

40

【0839】

つまり、変位特定画像である上方に向けて移動した左領域006SG005Lと右領域006SG005Rの画像と、下方に向けて移動した中領域006SG005Cの画像と

50

が表示される特定演出となる発展示唆演出が実行される場合には、非立体視画像である平面視画像（２Ｄ画像）だけが表示され、立体視画像（３Ｄ画像）は表示されないようになっている。

【０８４０】

このように変位特定画像である上方に向けて移動した左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像と、下方に向けて移動した中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像とが表示されるときにおいては、表示を非立体視画像である平面視画像（２Ｄ画像）とするようにすることにより、変位が立体視画像によるものであるのか否かを遊技者が認識し難くなって、演出の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０８４１】

尚、本実施例では、立体視画像（３Ｄ画像）を表示する演出と変位特定画像である上方に向けて移動した左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像と、下方に向けて移動した中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像とが表示される特定演出である発展示唆演出との実行期間が異なることから、演出の実行期間にもとづいて立体視画像（３Ｄ画像）を表示することを制限するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変位特定画像と立体視画像（３Ｄ画像）とを同一の演出中において表示する場合には、変位特定画像の表示中に立体視画像（３Ｄ画像）が表示されてしまうことがないように、変位特定画像が表示中であることを特定可能な表示中フラグ等のデータを記憶しておき、該データにもとづいて立体視画像（３Ｄ画像）の表示を制限するようにしてもよい。また、これらの制限については、変位特定画像の表示が終了した直後や直前に立体視画像（３Ｄ画像）が表示されてしまうことがないように、変位特定画像が表示される期間の前後の所定期間においても、表示中フラグ等のデータを記憶することで、立体視画像（３Ｄ画像）の表示を制限するようにしてもよい。

【０８４２】

尚、上記した変形例００６ＳＧ－７では、視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０を使用したパララックスバリア方式の裸眼立体視画像表示装置５'を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパララックスバリア方式以外のレンチキュラレンズ方式やインテグラルイメージング方式の裸眼立体視画像表示装置を用いて立体視画像（３Ｄ画像）の表示を行ってもよい。

【０８４３】

尚、本変形例００６ＳＧ０－７では、発展示唆演出にて立体視画像（３Ｄ画像）を表示しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発展示唆演出においても立体視画像（３Ｄ画像）を表示する場合を設けてもよい。尚、展示唆演出においても立体視画像（３Ｄ画像）を表示する場合は、立体視画像（３Ｄ画像）の画像（右目用画像と左目用画像）を、平面視画像（２Ｄ画像）を描画・配置する画像描画領域よりも上位の画像描画領域（例えば、レイヤ１画像描画領域）で描画・配置すればよい。このようにすることで、立体視画像（３Ｄ画像）は平面視画像（２Ｄ画像）よりも優先して表示されることとなるので、発展示唆演出において立体視画像（３Ｄ画像）を好適に表示することができる。

【０８４４】

また、本変形例００６ＳＧ－７では、立体視画像（３Ｄ画像）を表示する演出として、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可変表示中予告演出を発展示唆演出（特定演出）とは異なる期間にて実行可能となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発展示唆演出（特定演出）よりも前の期間において、該発展示唆演出（特定演出）の導入演出として立体視画像（３Ｄ画像）を表示してもよい。このようにすることで、立体視画像（３Ｄ画像）の表示によって遊技者に対して発展示唆演出（特定演出）が実行されることを予め認識させることができるので、発展示唆演出（特定演出）の演出効果をより向上できる。更には、導入演出の演出態様と発展示唆演出（特定演出）の演出態様を複数設け、導入演出がいずれの演出態様にて実行されるかに応じて発展示唆演出（特定演出）の演習態様が異なるようにしてもよい。

【0845】

また、前記導入演出においては可動体32を動作させるようにし、該可動体32の動作と立体視画像（3D画像）の表示を連携させることによって導入演出及び発展し唆演出（特定演出）の演出効果を向上させてもよい。

【0846】

また、前記特徴部006SGでは、パチンコ遊技機1に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はスロットマシンに適用してもよい。

【0847】

尚、本発明をスロットマシンに適用する場合については、変形例006SG-8として図19-46に示すように、本発明における遊技関連情報（前記特徴部006SGにおける第1インターフェイス画像006SG005Iや第2インターフェイス画像006SG005Jに該当）として、メダルの払い出し表示やAT（アシストタイム）の残りゲーム数表示、クレジットとして記憶されているメダル表示等を、演出画像とともに画像表示装置5に表示し、これら遊技関連情報を変位の非対象画像とすればよい。

【0848】

また、前記特徴部006SG及び各変形例では、本発明の特定演出として、画像表示装置5に表示された画像の表示位置を変化または歪ませる（歪曲させる）演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出としては、画像表示装置5に表示された画像の表示位置の変化や歪曲を繰り返し実行してもよい。

【0849】

また、前記特徴部006SG及び各変形例において、本発明における特定演出として発展し唆演出、リーチし唆演出、復活演出、先読み予告演出、昇格演出、仮停止し唆演出及び仮停止報知演出を例示したが、これら特定演出として、複数の演出を実行可能としてもよい。尚、このように複数の特定演出を実行可能とする場合については、例えば、通常状態においては、発展し唆演出のような飾り図柄（キャラクタと数字）が分断されない演出を通常状態において実行可能とする一方で、復活演出や先読み予告演出のように飾り図柄（数字のみ）が複数の破片や表示領域に分断される演出を実行してもよい。このようにすることで、通常状態においては、キャラクタと数字を含む飾り図柄が分断されないことによる特定演出の興趣の低下を防ぐことができるとともに、時短状態においては、逆に数字のみの飾り図柄を分断することによって特定演出の演出効果を向上できる。

【0850】

また、前記特徴部006SGでは、通常状態では飾り図柄をキャラクタと数字により構成し、時短状態では飾り図柄を数字のみから構成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示等の特定の可変表示の途中から飾り図柄の表示態様を変化させてもよい。例えば、スーパーリーチの可変表示において、可変表示の開始からリーチまでの期間中はキャラクタと数字により構成された飾り図柄の可変表示を実行し、リーチ後からの期間では数字のみから構成された飾り図柄の可変表示を実行すればよい。更には、リーチ後からの期間では、本発明における特定演出として、復活演出等の飾り図柄の分断される演出を実行可能とすればよい。

【0851】

また、前記特徴部006SG及び各変形例では、本発明における特定画像の少なくとも一部を左右方向や上下方向に変位させた画像を変位特定画像として画像表示装置5にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定画像の少なくとも一部が拡大・縮小された画像を変位特定画像として画像表示装置5にて表示してもよい。つまり、本発明における画像の変位方向としては、左右方向（X軸方向）上下方向（Y軸方向）に加えて、拡大・縮小方向（Z軸方向）を含んでいてもよい。

【0852】

また、前記特徴部006SGでは、図19-3及び図19-4に示すように、変位対象

画像において、変位用画像の画素 A に対応する位置から該画素 A の R 値と G 値に応じた画素 X を特定し、該画素 X を変位用画像の画素 A に対応する位置に変位させる（置換する）置換方式において変位画像を生成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変位対象画像において、変位用画像の画素 A に対応する位置の画素 X を、該画素 A の R 値と G 値に応じた位置に移動させる方式（移動方式）にて変位画像を生成してもよい。尚、置換方式では、変形例 006SG-3 のように、移動方向が異なる領域の境界部の幅等を考慮した変位画像に、該境界部に近い領域の変位画像を編集する必要があるのに対し、置換方式の場合には、これらの編集をする必要がないので、映像の作成負荷を低減できるとともに、境界部にエフェクト画像等を配置する場合には、エフェクト画像を配置する境界部の設定自由度等を高めることができるので、エフェクト画像を含めた映像の作成負荷を低減できる。

10

【符号の説明】

【0853】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 入賞球装置
- 6 B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … 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
- 22 A、22 B … 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
- 31 A … スティックコントローラ
- 31 B … 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

20

30

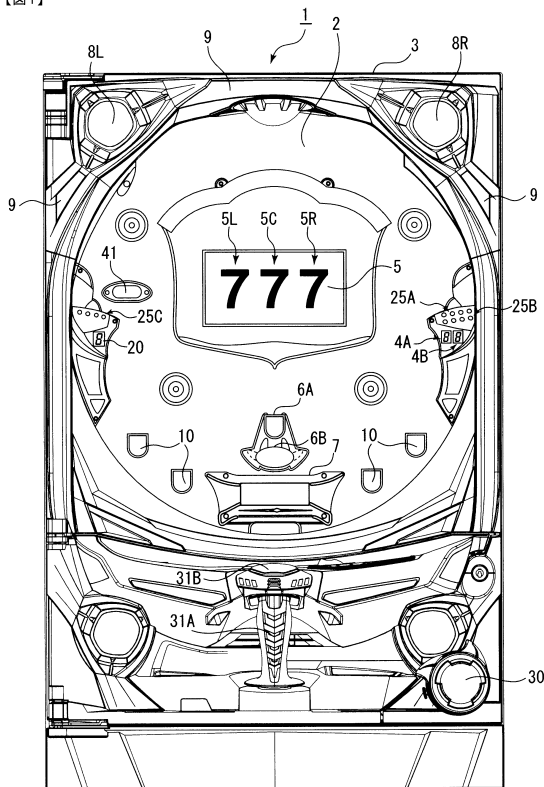
40

50

【図面】

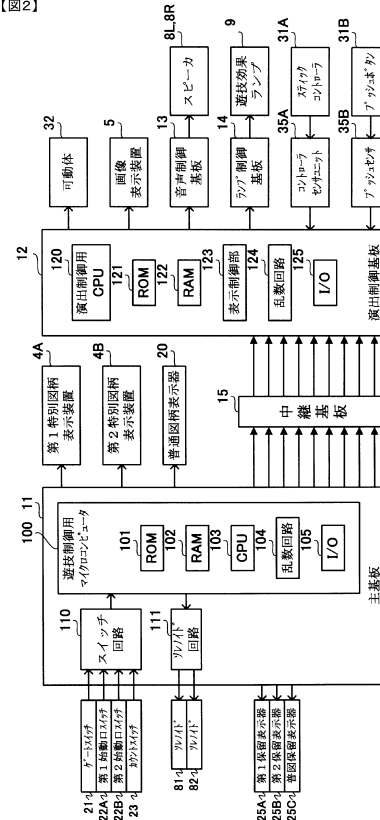
【図 1】

【図 1】



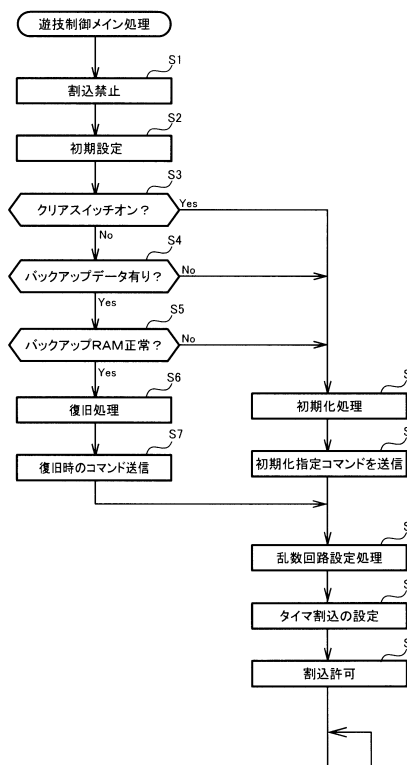
【図 2】

【図 2】



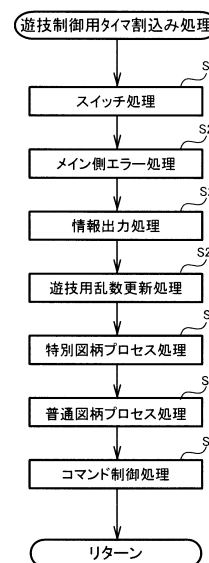
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



10

20

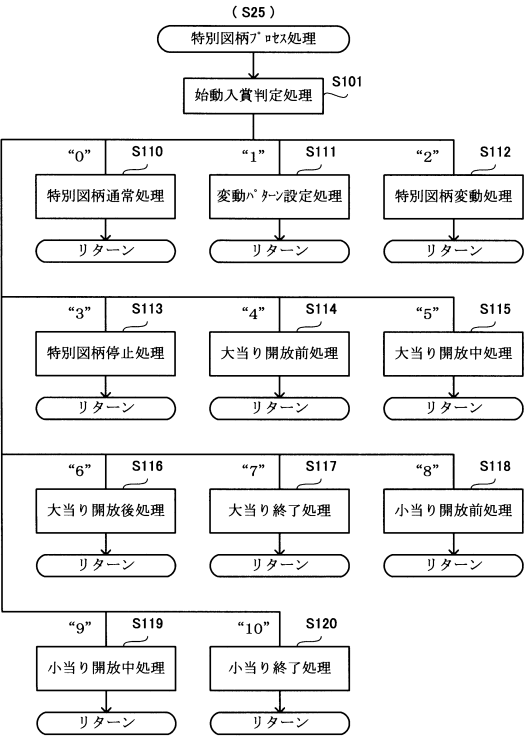
30

40

50

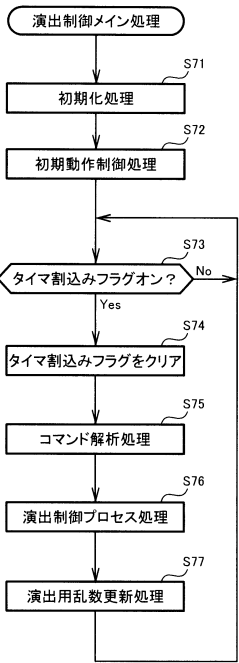
【図 5】

【図5】



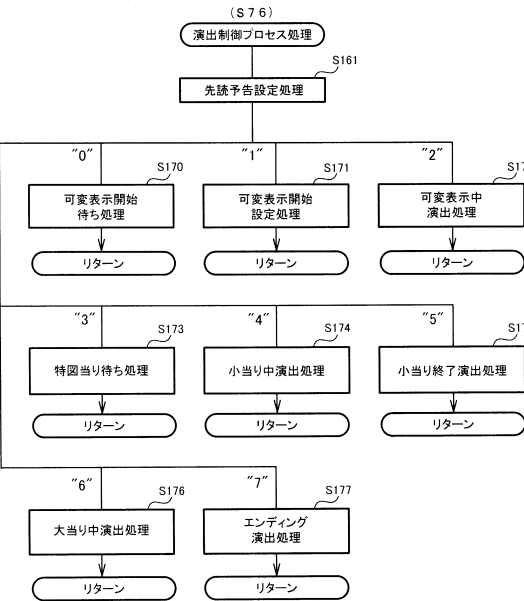
【図 6】

【図6】



【図 7】

【図7】



【図 8 - 1】

【図8-1】

(A) 大当り判定テーブル

大当り判定値（当り判定用乱数 [0~65535] と比較される）	
低確率状態	高確率状態
0~217（大当り確率：約1/300）	0~2170（大当り確率：約1/30）

(B) 変動パターンテーブル [はずれ用]

変動パターン	変動期間	内容	判定値 割り振り
PA1-1	15秒	通常変動	98.95%
PA1-2	5秒	短縮変動	
PA2-1	20秒	ノーマルリーチ	0.4%
PA2-2	70秒	スーパーリーチ A	0.3%
PA2-3	70秒	スーパーリーチ B	0.2%
PA2-4	110秒	スーパーリーチ A（チャンスアップ有）	0.1%
PA2-5	110秒	スーパーリーチ B（チャンスアップ有）	0.05%

(C) 変動パターンテーブル [大当り用]

変動パターン	変動期間	内容	判定値 割り振り
PB2-1	40秒	ノーマルリーチ	1%
PB2-2	90秒	スーパーリーチ A	20%
PB2-3	90秒	スーパーリーチ B	23%
PB2-4	130秒	スーパーリーチ A（チャンスアップ有）	26%
PB2-5	130秒	スーパーリーチ B（チャンスアップ有）	30%

※（B）、（C）の変動パターンテーブルは低確率状態において用いられる

10

20

30

40

50

【図 8 - 2】

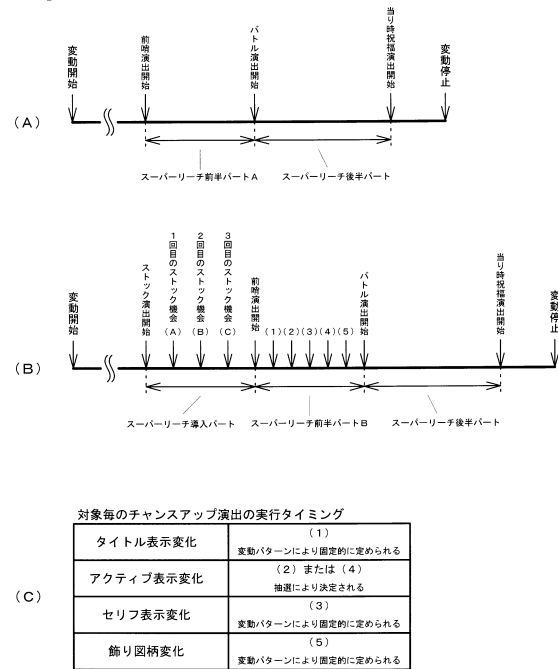
【図8-2】

変動パターン	変動パターン「要素毎の時間配分案」	通常変動	短縮変動	ノーマルリーチ	スーパーリーチ (ストック演出) スーパーリーチ導入	スーパーリーチ前 半A (チャンスアップ演出なし)	スーパーリーチ前 半B (チャンスアップ演出あり)	スーパーリーチ後 半 (バトル演出)	当り時祝福演出	TOTAL
PA1-1 通常変動	○	15秒								15秒
PA1-2 短縮変動			○							5秒
PA2-1 ノーマルリーチ				○						20秒
PA2-2 スーパーリーチA						○		○		70秒
PA2-3 スーパーリーチB						○		○		70秒
PA2-4 スーパーリーチA (チャンスアップ有)					○		○	○		110秒
PA2-5 スーパーリーチB (チャンスアップ有)					○		○	○		110秒
PB2-1 ノーマルリーチ				○					○	40秒
PB2-2 スーパーリーチA						○		○	○	90秒
PB2-3 スーパーリーチB						○		○	○	90秒
PB2-4 スーパーリーチA (チャンスアップ有)					○		○	○	○	130秒
PB2-5 スーパーリーチB (チャンスアップ有)					○		○	○	○	130秒

各変動パターンの構成と変動時間の内訳

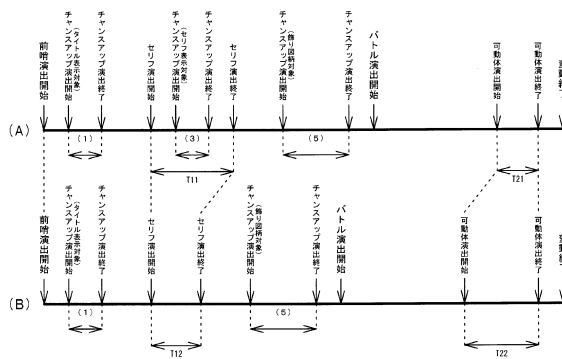
【図 8 - 3】

【図8-3】



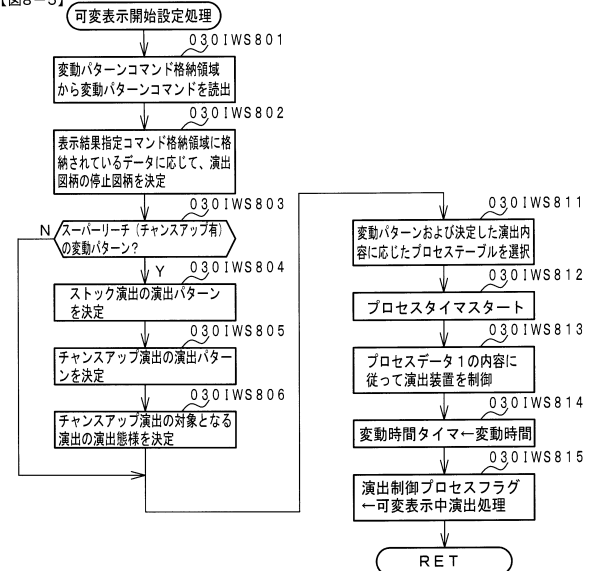
【図 8 - 4】

【図8-4】



【図 8 - 5】

【図8-5】



10

20

30

40

50

【図 8 - 6】

【図8-6】

(A) 第1ストック演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイミングA	タイミングB	タイミングC	合計	大当り	はずれ
第1演出パターン	ストック1	×	×	1	20%	85%
第2演出パターン	ストック1	ストック1	×	2	35%	10%
第3演出パターン	ストック1	×	ストック1	2	45%	5%

(B) 第2ストック演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイミングA	タイミングB	タイミングC	合計	大当り	はずれ
第1演出パターン	ストック1	×	×	1	5%	35%
第2演出パターン	ストック1	ストック1	×	2	15%	25%
第3演出パターン	ストック1	×	ストック1	2	20%	20%
第4演出パターン	ストック1	ストック1	ストック1	3	25%	15%
第5演出パターン	ストック1	×	ストック2	3	35%	5%

【図 8 - 7】

【図8-7】

(A) 第1チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA:チャンスアップ1回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第1演出パターン	○	×	×	×	20%	50%
第2演出パターン	×(注1)	○	×	×	30%	30%
第3演出パターン	×(注1)	×	○	×	50%	20%

(B) 第2チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA:チャンスアップ2回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第5演出パターン	○	○	×	×	40%	60%
第6演出パターン	×(注1)	○	○	×	80%	40%

(C) 第3チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ1回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第1演出パターン	○	×	×	×	10%	40%
第2演出パターン	×(注1)	○	×	×	20%	30%
第3演出パターン	×(注1)	×	○	×	30%	20%
第4演出パターン	×(注1)	×	×(注1)	○	40%	10%

(D) 第4チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ2回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第5演出パターン	○	○	×	×	20%	90%
第6演出パターン	×(注1)	○	○	×	30%	8%
第7演出パターン	○	×	×(注1)	○	50%	2%

(E) 第5チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ3回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第8演出パターン	○	×	○	○	100%	100%

※注1 チャンスアップ演出(偽)が実行される

【図 8 - 8】

【図8-8】

(A) タイトル表示変化パターン決定テーブル

変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第1変化パターン	青色変化	40%	60%
第2変化パターン	緑色変化	60%	40%

(B) アクティブ表示変化パターン決定テーブル

変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第1変化パターン	第1タイミングで青色変化	10%	40%
第2変化パターン	第1タイミングで緑色変化	20%	30%
第3変化パターン	第3タイミングで緑色変化	30%	20%
第4変化パターン	第3タイミングで赤色変化	40%	10%

(C) セリフ表示変化パターン決定テーブル

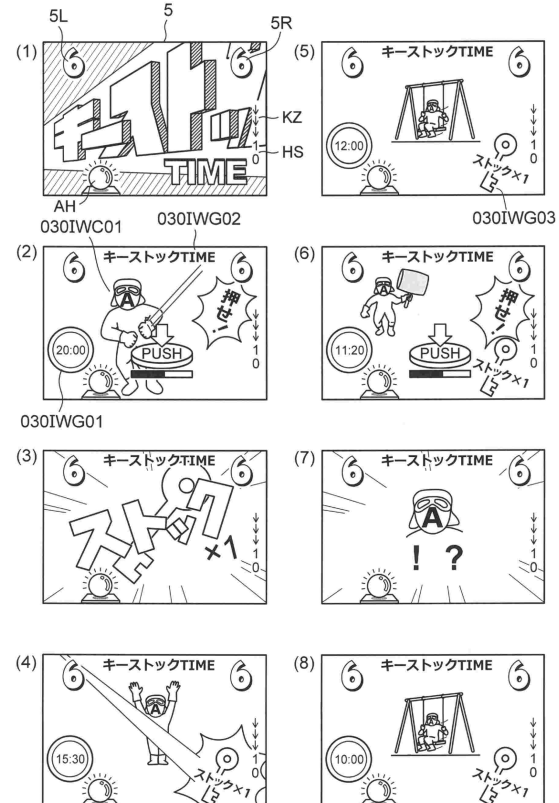
変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第1変化パターン	青色変化	25%	45%
第2変化パターン	緑色変化	35%	35%
第3変化パターン	赤色変化	40%	20%

(D) 飾り図柄変化パターン決定テーブル

変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第1変化パターン	緑色変化	25%	50%
第2変化パターン	赤色変化	35%	40%
第3変化パターン	金色変化	40%	10%

【図 8 - 9】

【図8-9】



10

20

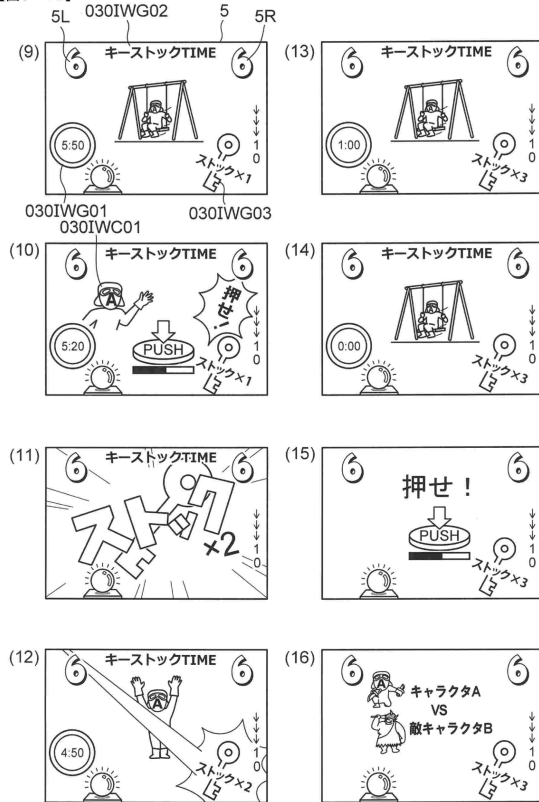
30

40

50

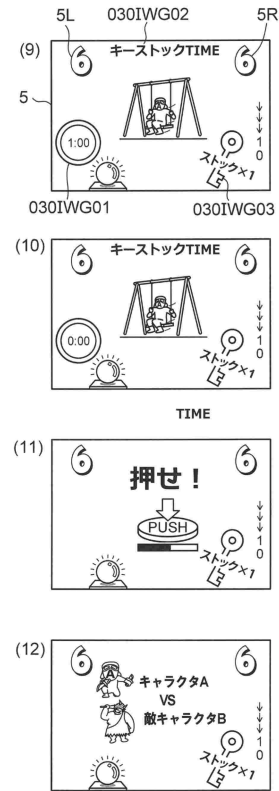
【図 8 - 10】

【図8-10】



【図 8 - 11】

【図8-11】

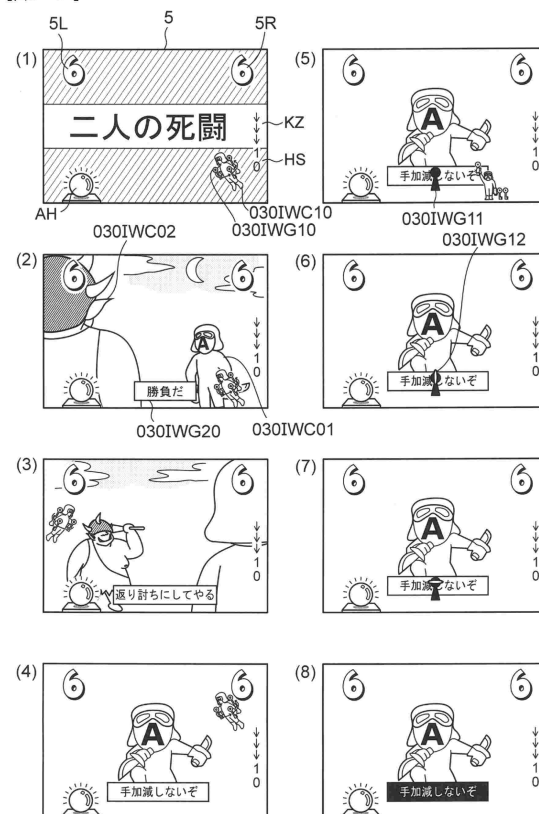


10

20

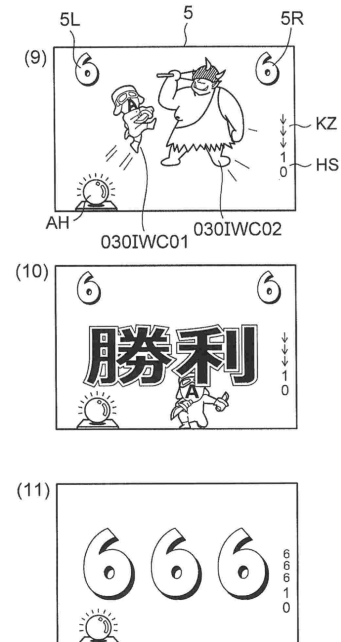
【図 8 - 12】

【図8-12】



【図 8 - 13】

【図8-13】

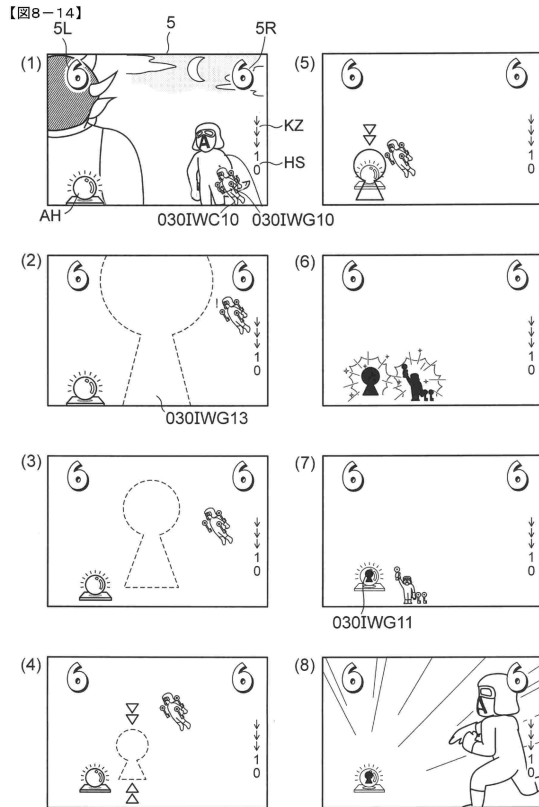


30

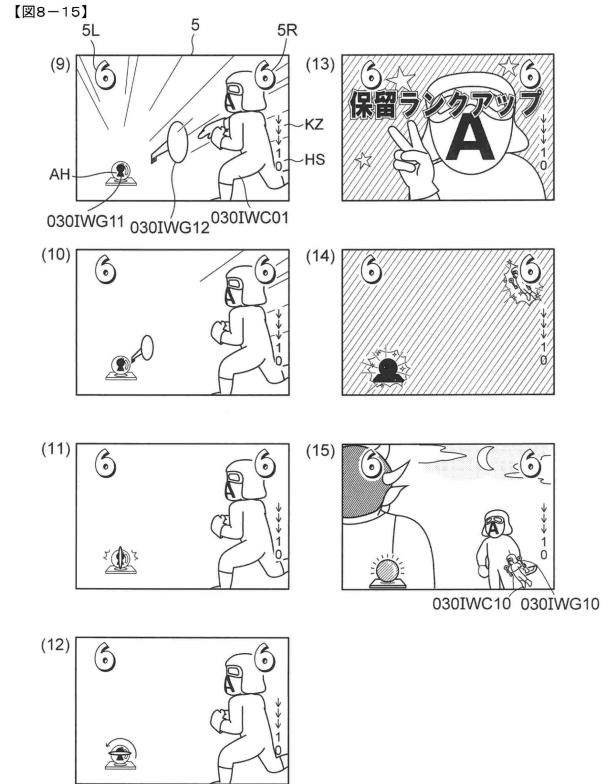
40

50

【図 8 - 1 4】



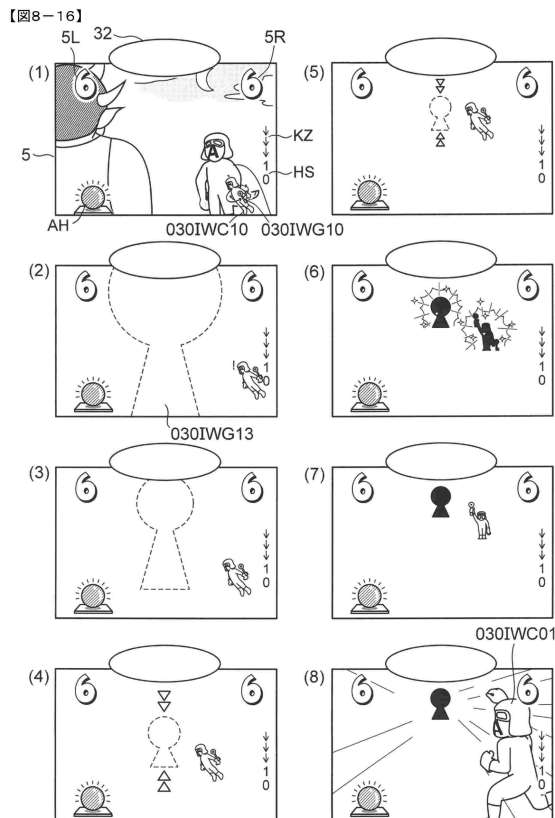
【図 8 - 1 5】



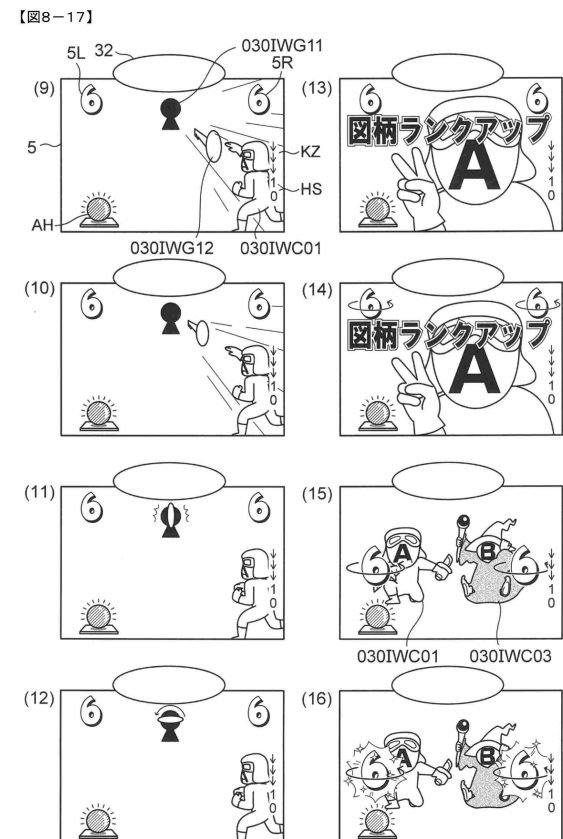
10

20

【図 8 - 1 6】



【図 8 - 1 7】



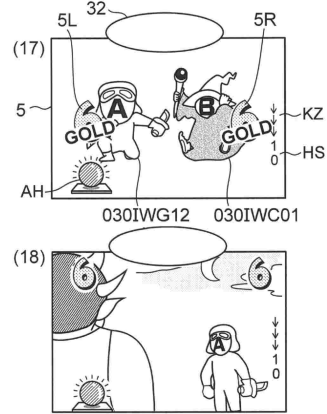
30

40

50

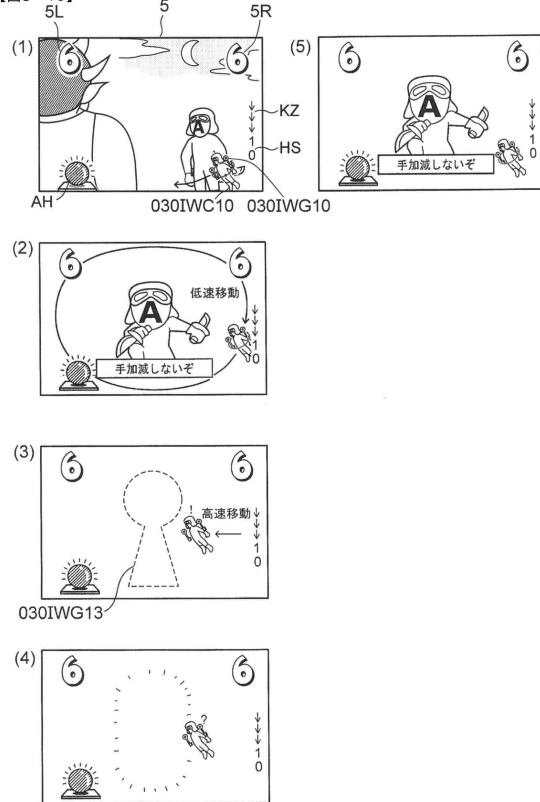
【図 8 - 18】

【図8-18】



【図 8 - 19】

【図8-19】

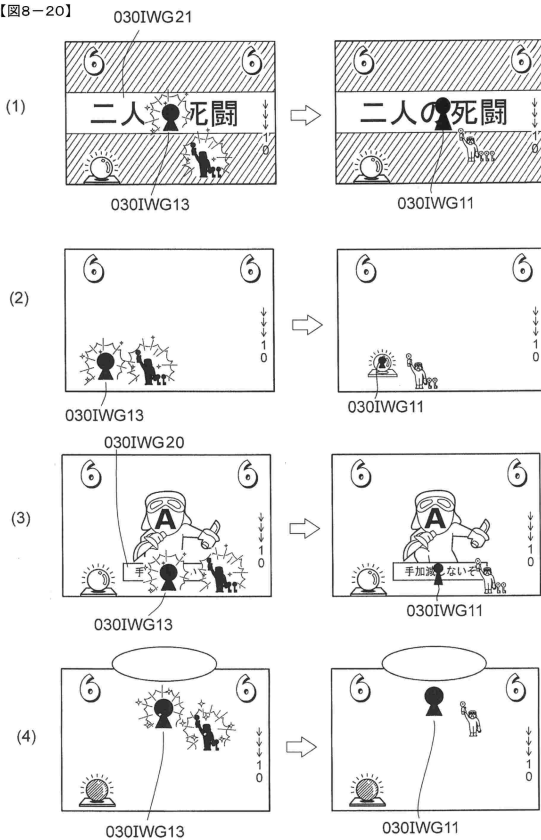


10

20

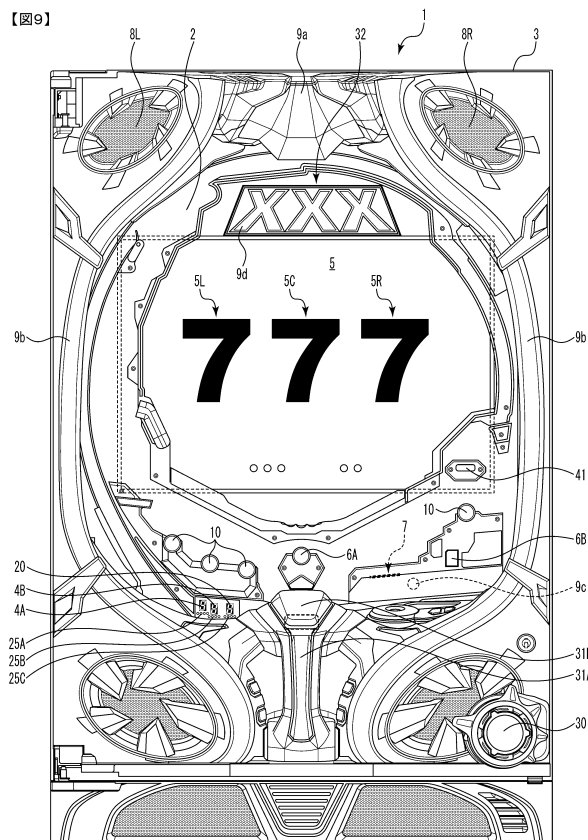
【図 8 - 20】

【図8-20】



【図 9】

【図9】



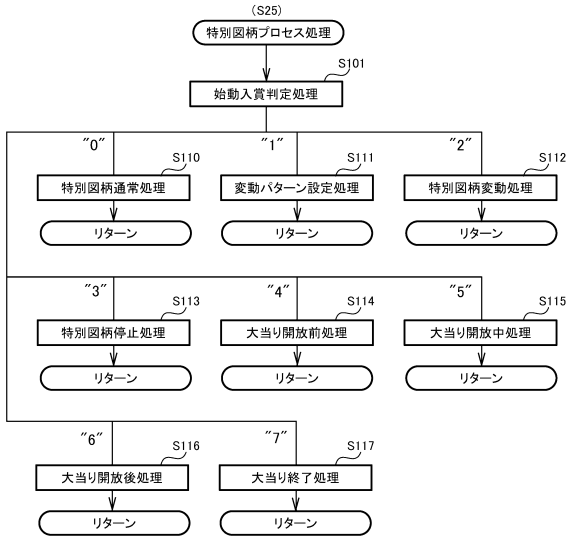
30

40

50

【図 14】

【図 14】



【図 15】

【図 15】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

逆技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
通常状態 または時短状態	時短付き はすれ	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/280)	65317~65535 (確率:1/260)	65317~65535 (確率:1/240)	65317~65535 (確率:1/220)	65317~65535 (確率:1/200)
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
増変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き はすれ	-	-	-	-	-	-
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

逆技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
通常状態 または時短状態	時短付き はすれ	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/280)	65317~65535 (確率:1/260)	65317~65535 (確率:1/240)	65317~65535 (確率:1/220)	65317~65535 (確率:1/200)
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
増変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き はすれ	-	-	-	-	-	-
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

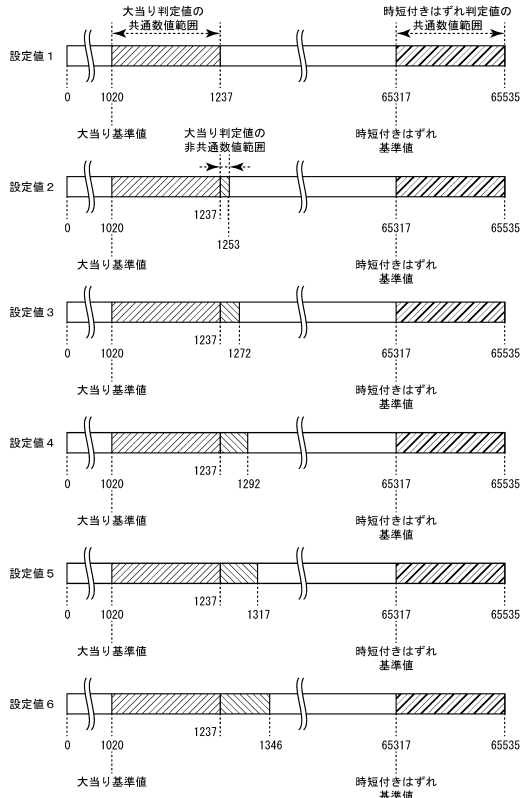
10

20

【図 16】

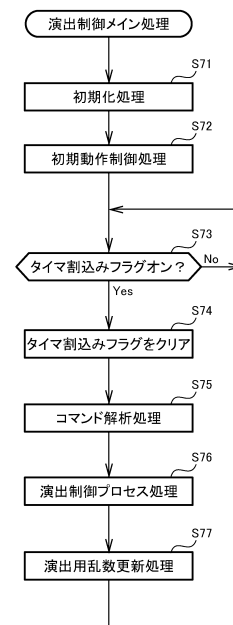
【図 16】

通常状態または時短状態の場合 (第1特図)



【図 17】

【図 17】



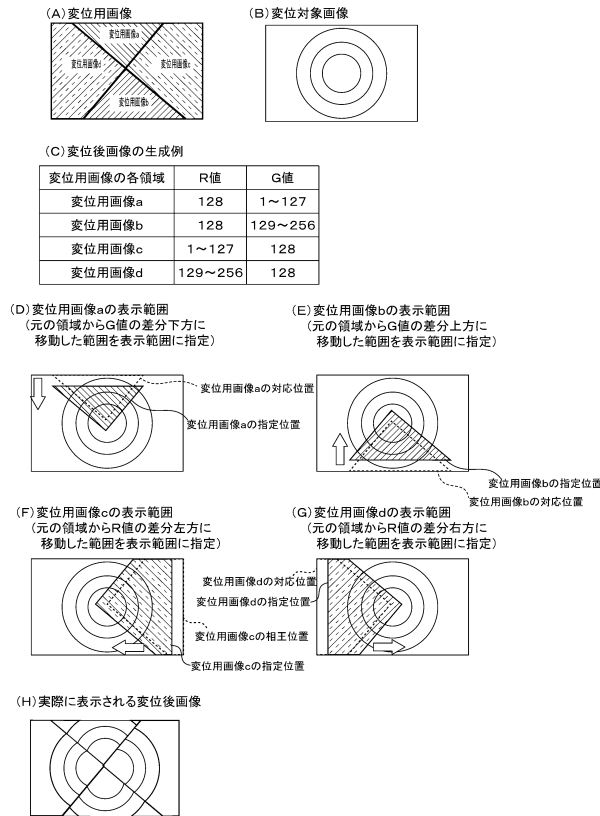
30

40

50

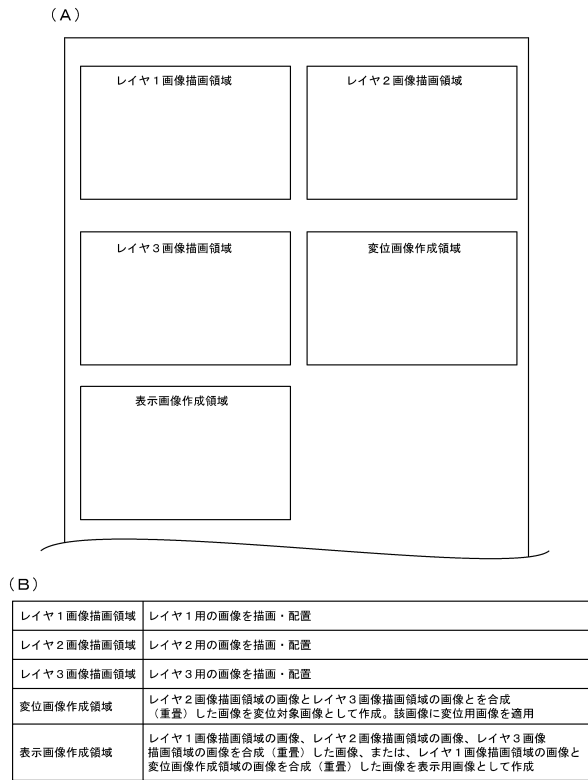
【図 19-4】

【図19-4】



【図 19-5】

【図19-5】



【図 19-6】

【図19-6】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図 19-7】

【図19-7】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

10

20

30

40

50

【図 19－8】

【図19－8】

遊技状態	判定値 (MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当たり
	上記数値以外	はずれ

【図 19－9】

【図19－9】

(A) 大当たり種別判定テーブル

変動特図	判定値 (MR2)	大当たり種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当たりまで	次回大当たりまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当たりまで	次回大当たりまで	5(通常開放ラウンド)
確変C	次回大当たりまで	次回大当たりまで	2(通常開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当たりまで)	10(通常開放ラウンド)

【図 19－10】

【図19－10】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	50000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-2	50000	スーパーリーチα(大当たり)
PB1-3	60000	スーパーリーチβ(大当たり)

【図 19－11】

【図19－11】

可変表示結果	大当たり	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当たり時短制御テーブル	はずれ時短制御判定テーブルA	はずれ時短制御判定テーブルB	はずれ時短制御判定テーブルC	はずれ時短制御判定テーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	－	50	－	－	－
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	－	－	60	－	－
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	－	－	－	70	－
PA1-4(非Rははずれ時短)	－	－	－	－	70
PA2-1(ノーマルRははずれ)	－	40	30	20	20
PA2-2(スーパーRαははずれ)	－	7	7	7	7
PA2-3(スーパーRβははずれ)	－	3	3	3	3
PB1-1(ノーマルR大当たり)	5	－	－	－	－
PB1-2(スーパーRα大当たり)	35	－	－	－	－
PB1-3(スーパーRβ大当たり)	60	－	－	－	－

(数値は%)

10

20

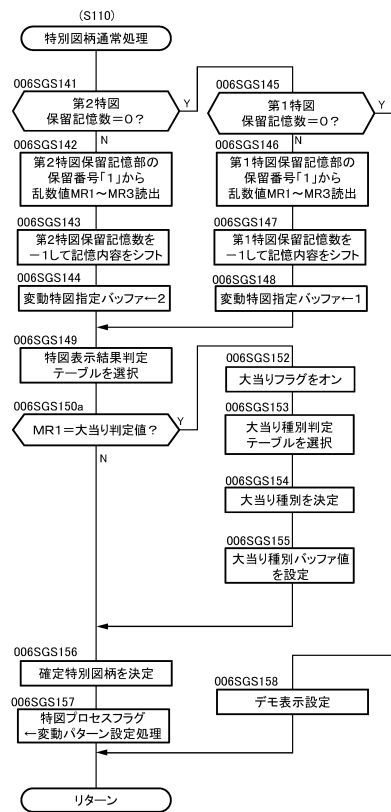
30

40

50

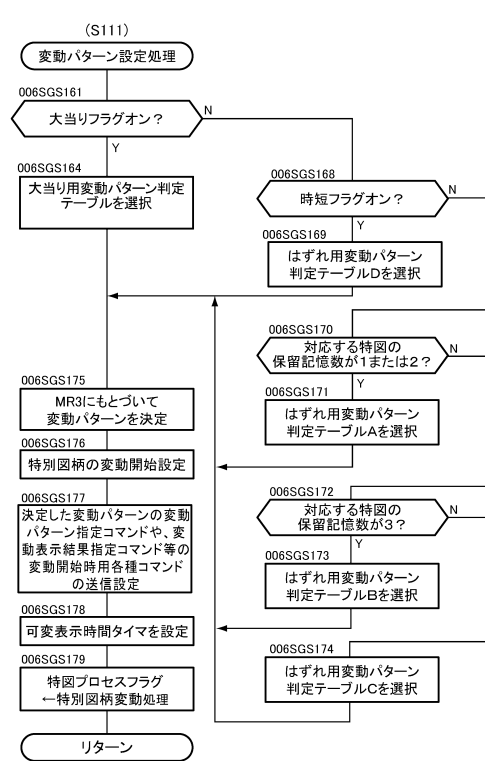
【図 19-12】

【図19-12】



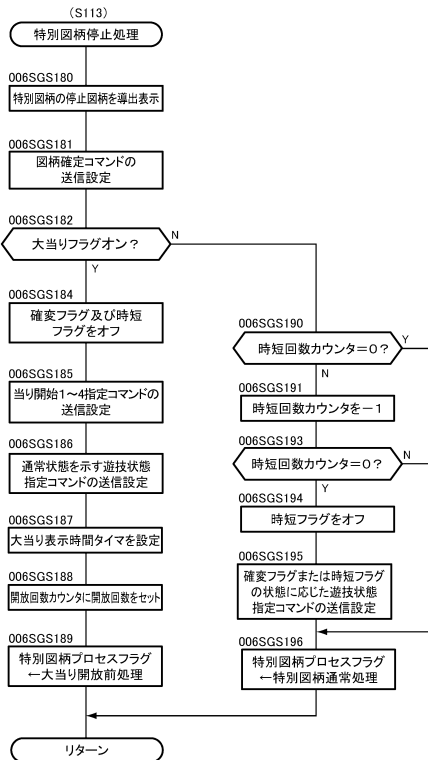
【図 19-13】

【図19-13】



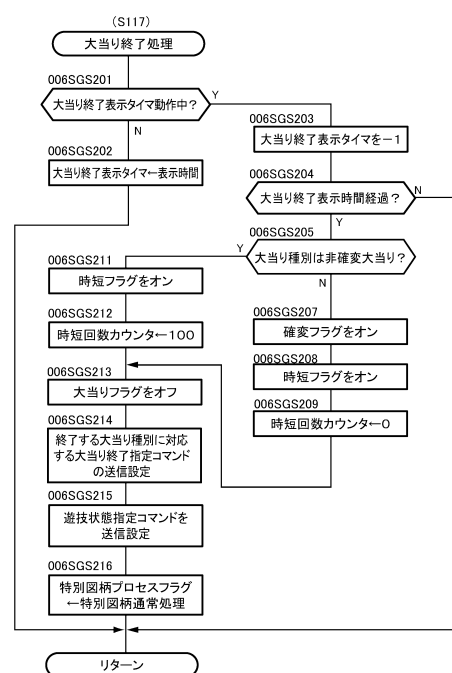
【図 19-14】

【図19-14】



【図 19-15】

【図19-15】



10

20

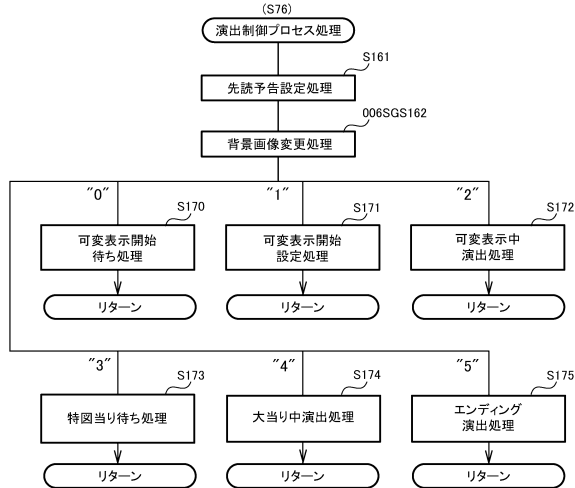
30

40

50

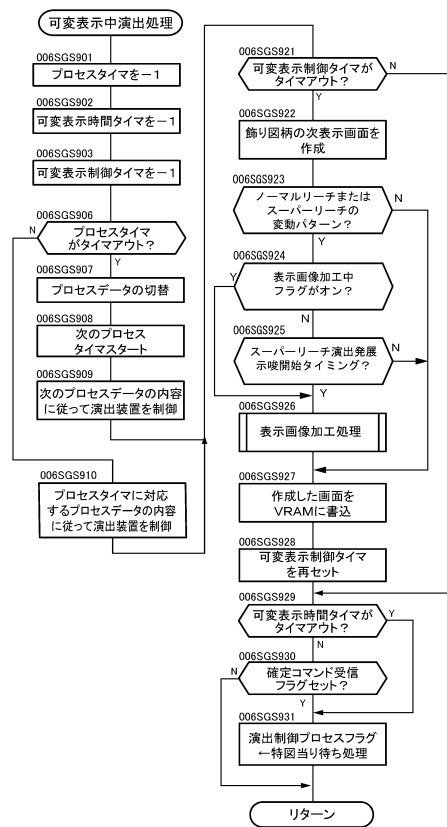
【図 19-16】

【図 19-16】



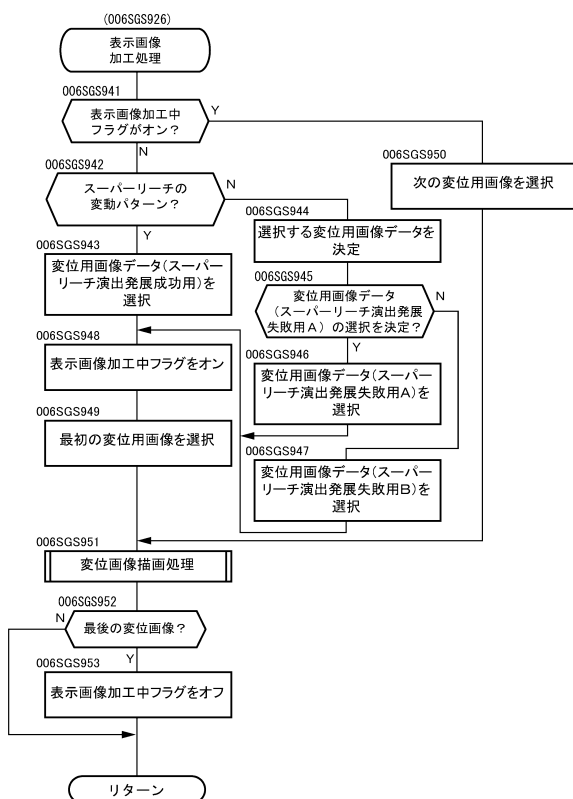
【図 19-17】

【図 19-17】



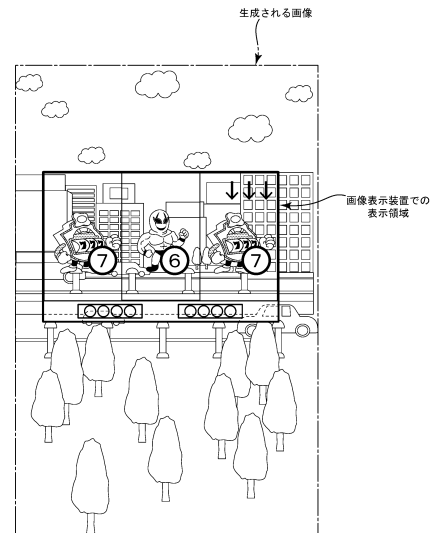
【図 19-18】

【図 19-18】



【図 19-19】

【図 19-19】



10

20

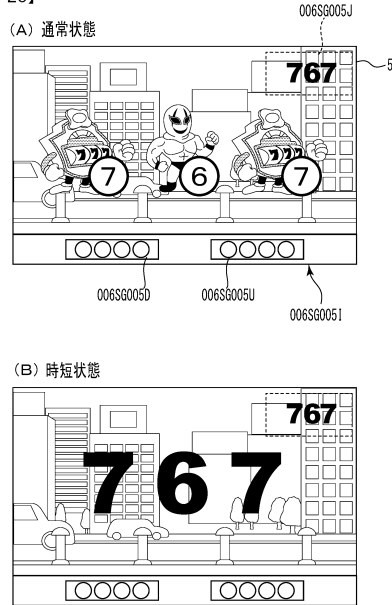
30

40

50

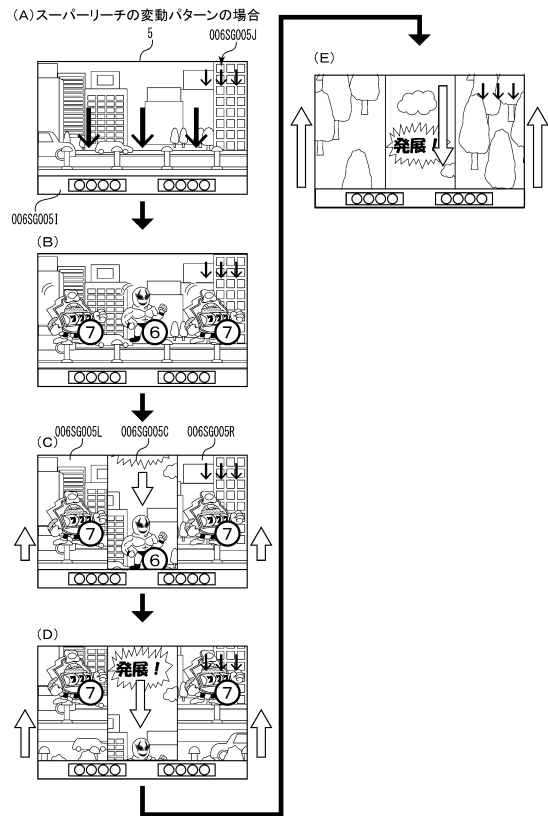
【図 19-20】

【図19-20】



【図 19-21】

【図19-21】



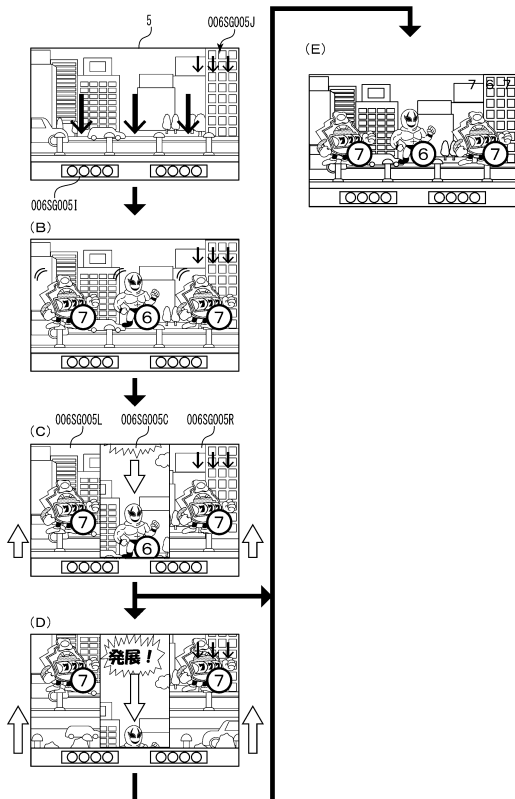
10

20

【図 19-22】

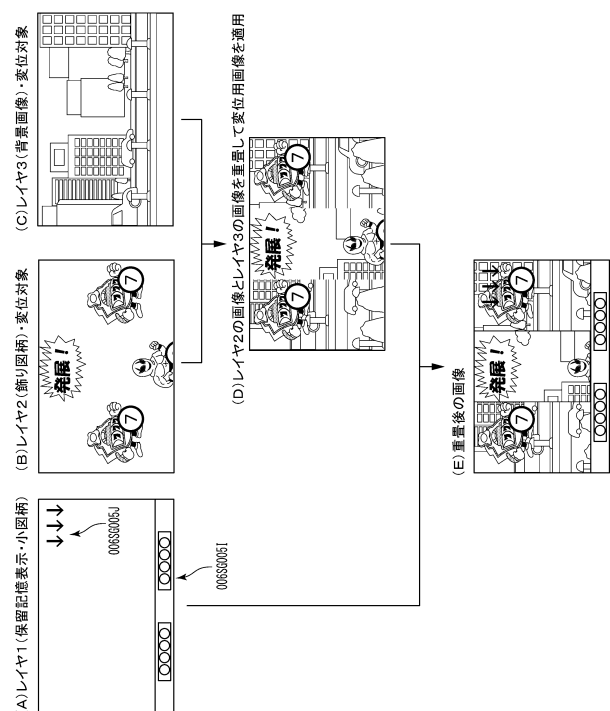
【図19-22】

(A) ノーマルリーチの変動パターンの場合



【図 19-23】

【図19-23】



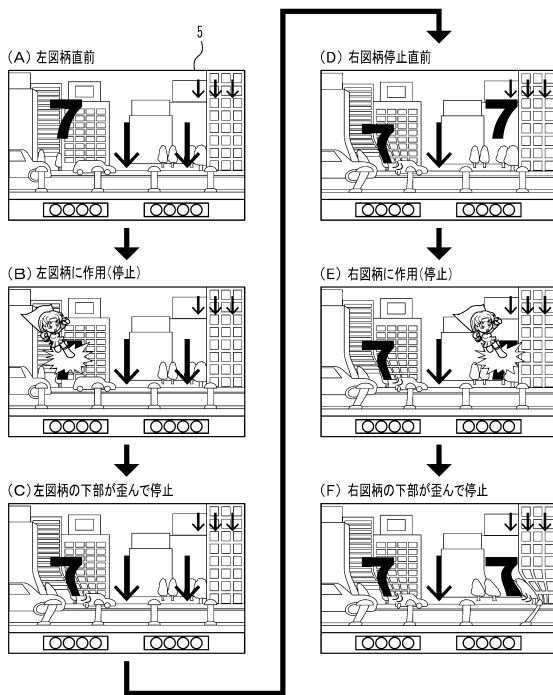
30

40

50

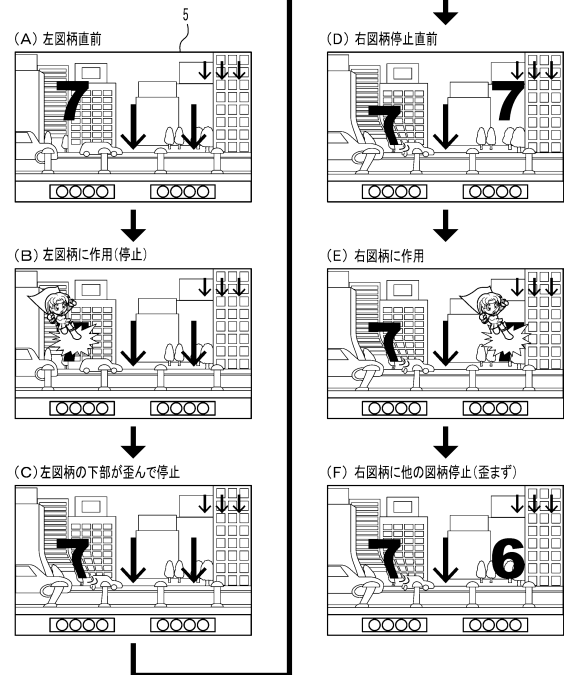
【図 19-24】

【図19-24】 変形例 006SG-1



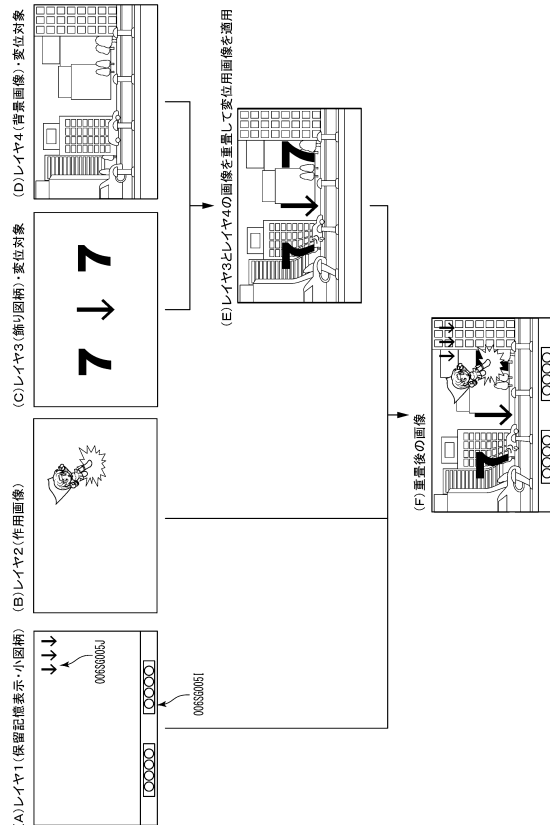
【図 19-25】

【図19-25】 変形例 006SG-1



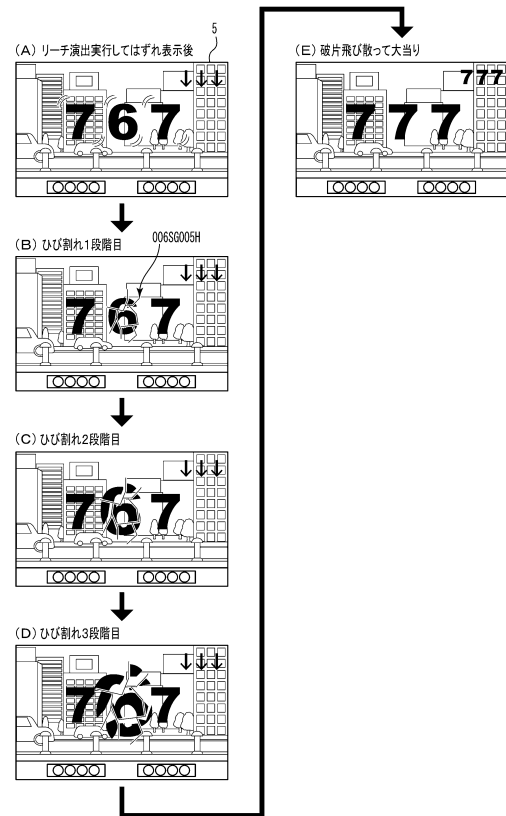
【図 19-26】

【図19-26】



【図 19-27】

【図19-27】 変形例 006SG-2



10

20

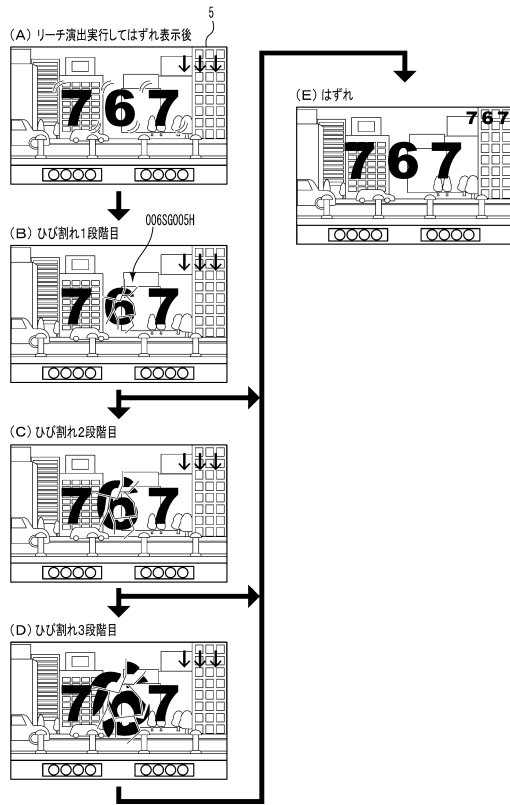
30

40

50

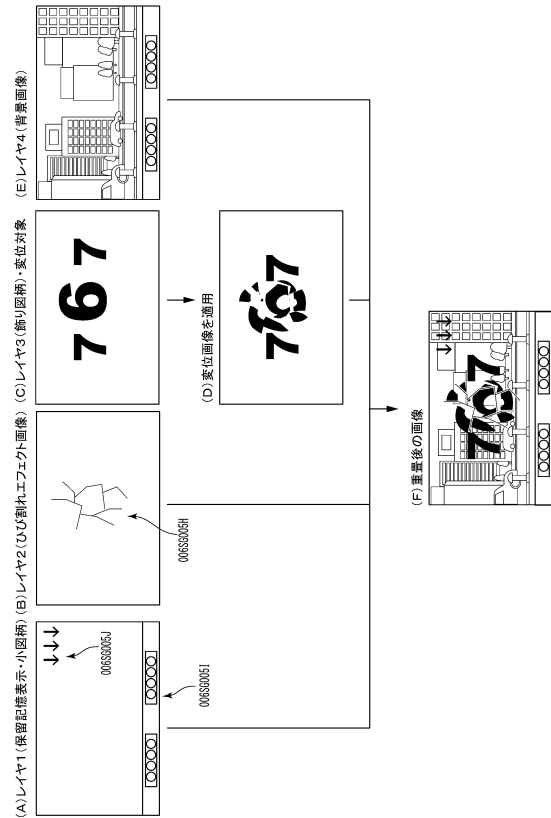
【図 19-28】

【図19-28】 変形例 006SG-2



【図 19-29】

【図19-29】



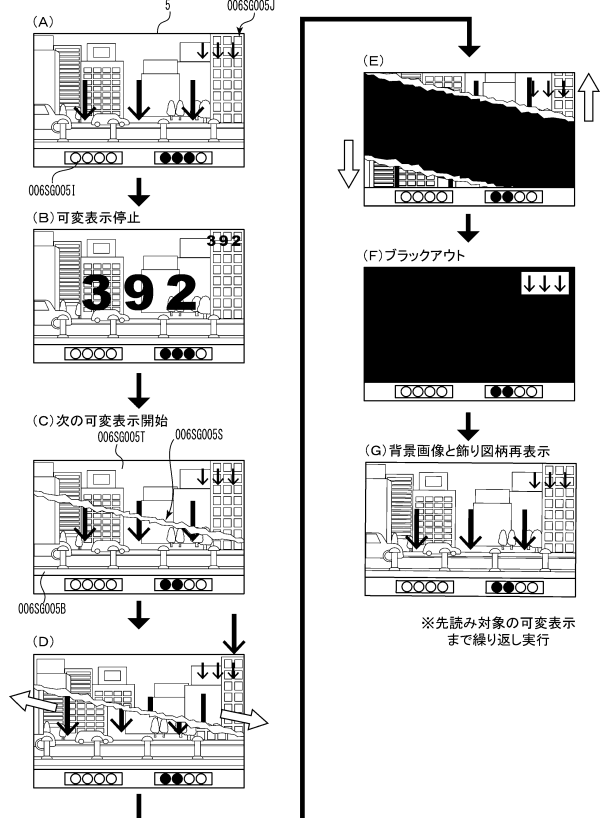
【図 19-30】

【図19-30】 変形例 006SG-2

可変表示結果	ひび割れエフェクト画像表示色	
	青色	赤色
大当たり	20%	80%
はずれ	80%	20%

【図 19-31】

【図19-31】 変形例 006SG-3



10

20

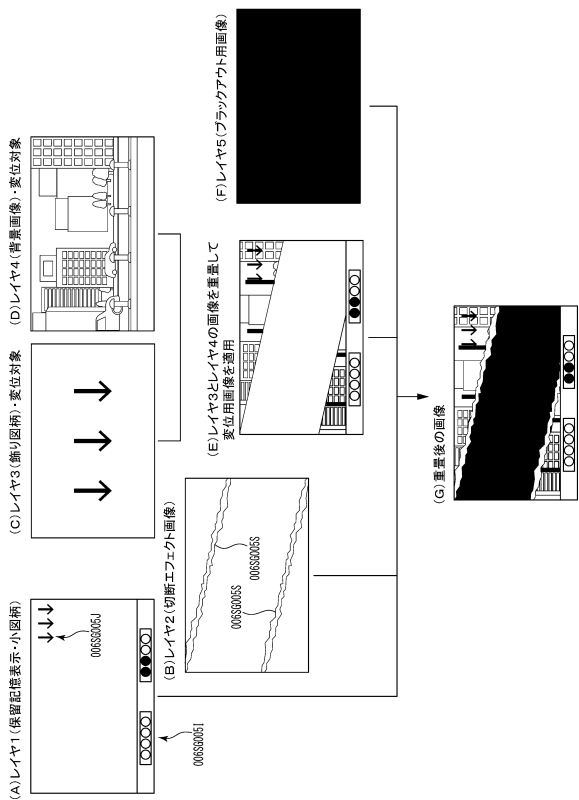
30

40

50

【図 19-32】

【図19-32】



【図 19-33】

【図19-33】 変形例006SG-3

可変表示結果	切断エフェクト画像表示色		
	青色	緑色	赤色
大当り	10%	30%	60%
はずれ	60%	30%	10%

10

20

【図 19-34】

【図19-34】 変形例006SG-4

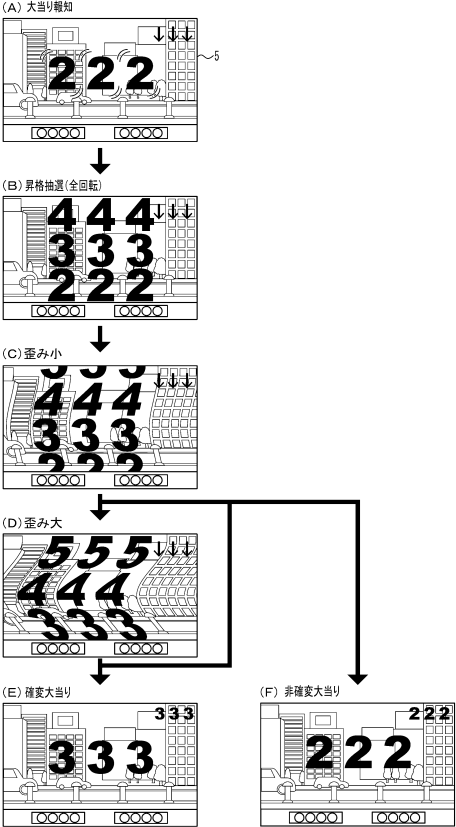
切断エフェクト画像表示色変化パターン
(先読み対象の可変表示まで3回の可変表示を実行する場合)

パターン1	青→緑→赤
パターン2	青→緑→緑
パターン3	青→青→緑
パターン4	青→青→青

高
↑
大当り期待度
↓
低

【図 19-35】

【図19-35】 変形例006SG-5



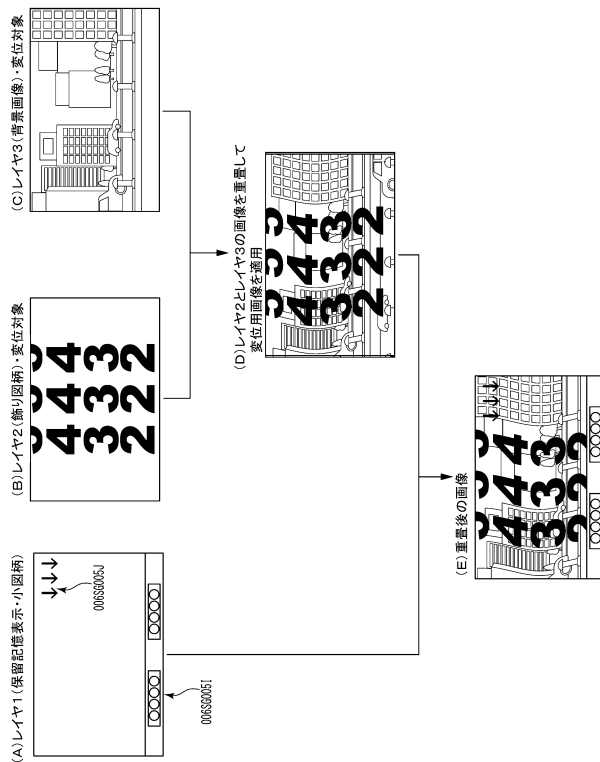
30

40

50

【図 19-36】

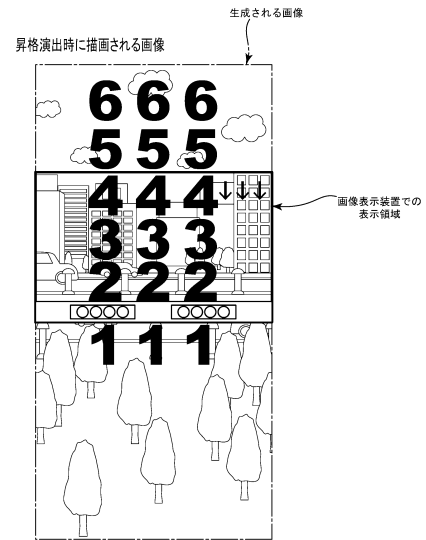
【図19-36】



【図 19-37】

【図19-37】

変形例006SG-5



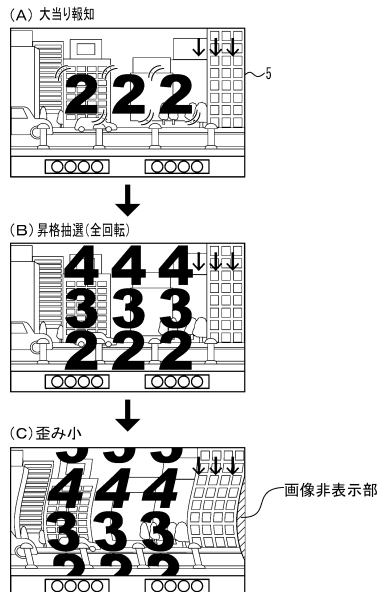
10

20

【図 19-38】

【図19-38】

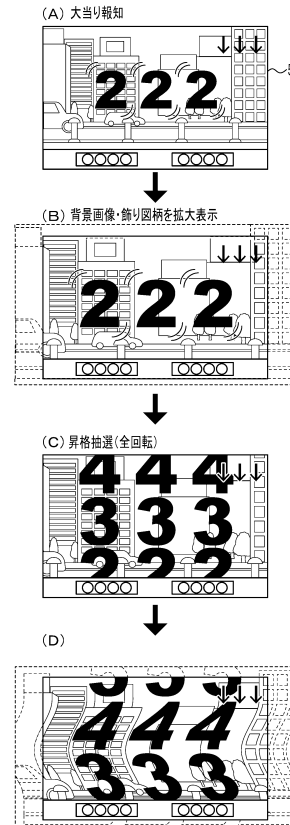
変形例006SG-5



【図 19-39】

【図19-39】

変形例006SG-5



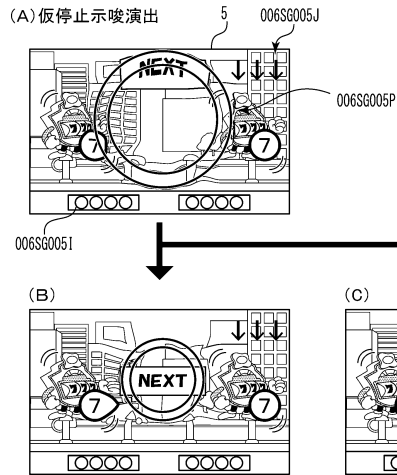
30

40

50

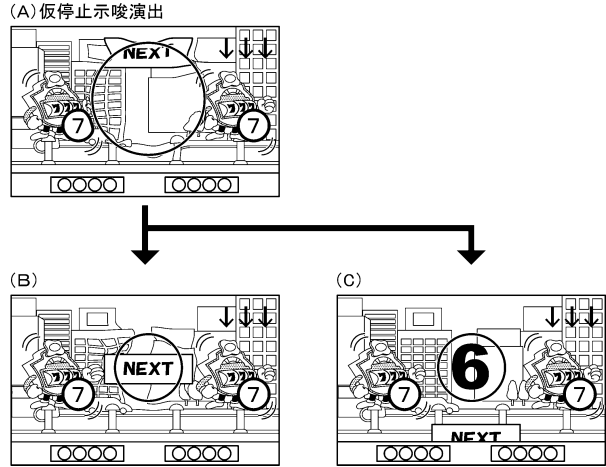
【図 19-40】

【図19-40】 変形例006SG-6



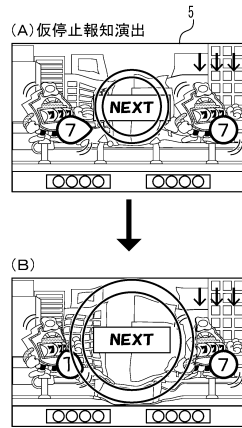
【図 19-41】

【図19-41】 変形例006SG-6



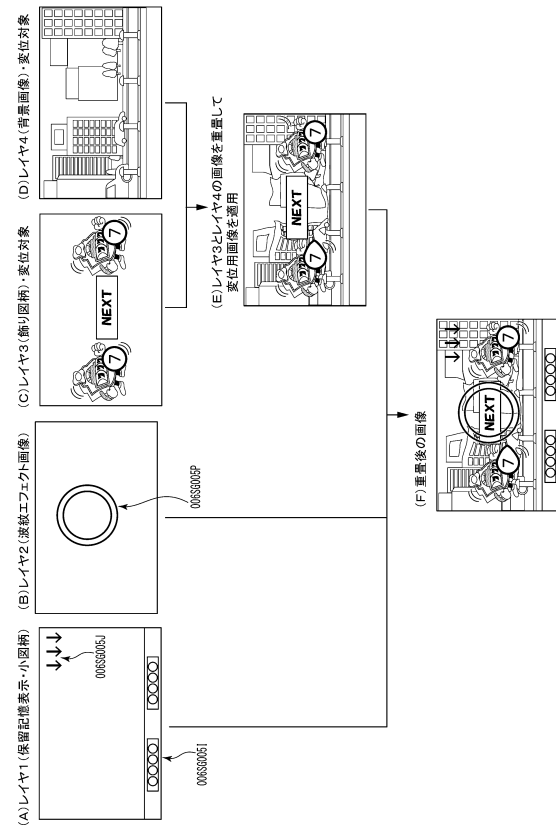
【図 19-42】

【図19-42】 変形例006SG-6



【図 19-43】

【図19-43】



10

20

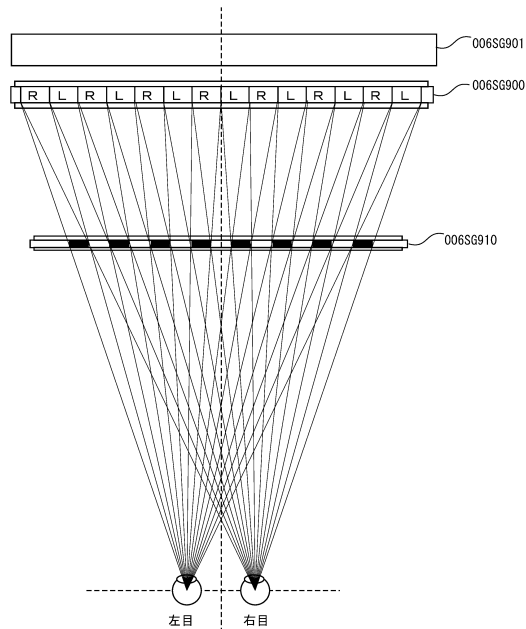
30

40

50

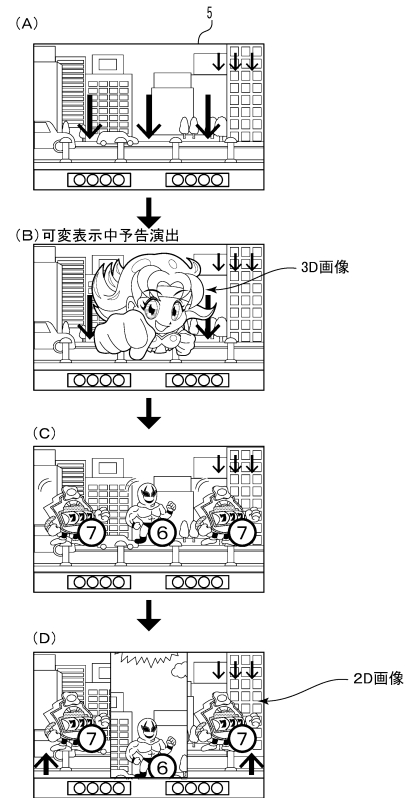
【図 19-44】

【図19-44】 変形例006SG-7



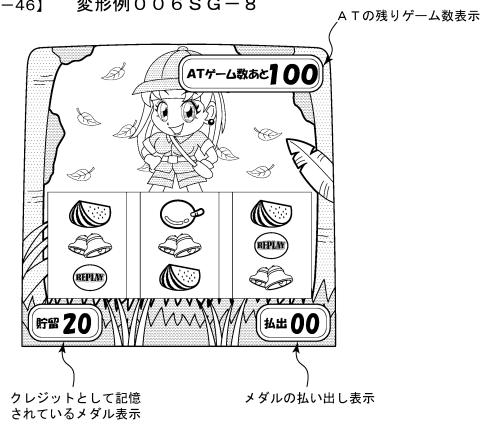
【図 19-45】

【図19-45】



【図 19-46】

【図19-46】 変形例006SG-8



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2018-050982 (JP, A)
特開 2019-146665 (JP, A)
特開 2013-017649 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 7 / 0 2