

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7165698号
(P7165698)

(45)発行日 令和4年11月4日(2022.11.4)

(24)登録日 令和4年10月26日(2022.10.26)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全118頁)

(21)出願番号	特願2020-95618(P2020-95618)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(22)出願日	令和2年6月1日(2020.6.1)	(74)代理人	100098729 弁理士 重信 和男
(65)公開番号	特開2021-186333(P2021-186333 A)	(74)代理人	100163212 溝淵 良一
(43)公開日	令和3年12月13日(2021.12.13)	(74)代理人	100204467 弁理士 石川 好文
審査請求日	令和3年10月11日(2021.10.11)	(74)代理人	100156535 弁理士 堅田 多恵子
		(74)代理人	100206656 弁理士 林 修身
		(74)代理人	100206911 弁理士 大久保 岳彦

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】

可変表示を実行可能な遊技機であって、
 画像を表示可能な表示領域を有する表示手段と、
 前記表示領域内の特定領域に所定画像を表示するとともに可変表示に対応した可変表示演出と、単光源から放射される放射光に対応する発光エフェクト画像を少なくとも前記特定領域に表示させる特定演出を実行可能な演出実行手段と、
 を備え、
 前記演出実行手段が、前記特定演出を実行するときに、
 前記発光エフェクト画像として、前記所定画像の後方に前記単光源が位置していることに対応する画像を表示させ、その後、前記単光源が前記所定画像の前方の位置に移動することに対応するとともに該移動に応じて輝度が漸増する画像を表示させることが可能であり、
 前記発光エフェクト画像の輝度の漸増に連動して前記所定画像の態様を、該所定画像の視認性が高い第1態様から該第1態様よりも視認性が低い態様であって前記単光源から放射される光によって前記所定画像の輪郭が強調された第2態様に変化させた後に、該第2態様の前記所定画像を前記発光エフェクト画像に臨む外周部から漸次視認不能な第3態様に変化させることが可能であり、
 前記所定画像は、第1所定画像と、該第1所定画像よりも前方に位置するように表示される第2所定画像と、を含み、

前記演出実行手段が、前記特定演出を実行するときに、前記第 1 所定画像を前記第 1 態様から前記第 2 態様に变化させた後に、前記第 2 所定画像を前記第 1 態様から前記第 2 態様に变化させることが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

可変表示を実行可能な遊技機であって、

画像を表示可能な表示領域を有する表示手段と、

前記表示領域内の特定領域に所定画像を表示するとともに可変表示に対応した可変表示演出と、単光源から放射される放射光に対応する発光エフェクト画像を少なくとも前記特定領域に表示させる特定演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段が、前記特定演出を実行するときに、

前記発光エフェクト画像として、前記所定画像の後方に前記単光源が位置していることに対応する画像を表示させ、その後、前記単光源が前記所定画像の前方の位置に移動することに対応するとともに該移動に応じて輝度が漸増する画像を表示させることが可能であり、

前記発光エフェクト画像の輝度の漸増に連動して前記所定画像の態様を、該所定画像の視認性が高い第 1 態様から該第 1 態様よりも視認性が低い態様であって前記単光源から放射される光によって前記所定画像の輪郭が強調された第 2 態様に变化させた後に、該第 2 態様の前記所定画像を前記発光エフェクト画像に臨む外周部から漸次視認不能な第 3 態様に变化させることが可能であり、

前記所定画像は、前記単光源に近い前記特定領域内の第 1 領域に表示される第 1 所定画像と、前記第 1 領域よりも前記単光源から遠い第 2 領域に表示される第 2 所定画像と、を含み、

前記発光エフェクト画像の表示領域は、前記特定演出の進行に応じて前記第 1 領域から前記第 2 領域に拡大されるとともに、該第 2 領域から前記第 1 所定画像および前記第 2 所定画像のいずれもが表示されていない第 3 領域にさらに拡大され、

前記演出実行手段が、前記特定演出を実行するときに、

前記発光エフェクト画像の表示領域が前記第 2 領域に拡大された第 1 拡大表示態様となったことに応じて前記第 1 所定画像を前記第 1 態様から前記第 2 態様に变化させることが可能であり、

前記発光エフェクト画像の表示領域が前記第 3 領域に拡大された第 2 拡大表示態様となったことに応じて前記第 2 所定画像を前記第 1 態様から前記第 2 態様に变化させることが可能である、

ことを特徴とする形態 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示を実行可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、液晶表示器（表示手段）において表示されている画像を変更する際に、液晶表示器の表示画面をブラックアウトまたはホワイトアウトさせ（発光エフェクト画像を表示させ）、これらブラックアウトやホワイトアウトした際に液晶表示器の表示画面にて新たな画像を行うステージ変更演出（特定演出）を実行可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2018 - 175787 号公報

10

20

30

40

50

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1のステージ変更演出は単に液晶表示器の表示画面をブラックアウトまたはホワイトアウトしているに過ぎず、ステージ変更演出の演出興趣を向上できないという問題があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、特定演出の演出興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段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）であって、

画像を表示可能な表示領域を有する表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記表示領域内の特定領域（例えば、画像表示装置5の表示領域）に所定画像（例えば、各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105R）を表示するとともに可変表示に対応した可変表示演出（例えば、リーチ状態となった後の中央の飾り図柄037SG105Cの可変表示）と、単光源（例えば、単光源037SG105K）から放射される放射光に対応する発光エフェクト画像（例えば、発光エフェクト画像037SG105E）を少なくとも前記特定領域に表示させる特定演出（例えば、変形例037SG-8における発光演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120や表示制御部123）と、

を備え、

前記演出実行手段が、前記特定演出を実行するときに、

前記発光エフェクト画像として、前記所定画像の後方に前記単光源が位置していることに対応する画像を表示させ、その後、前記単光源が前記所定画像の前方の位置に移動することに対応するとともに該移動に応じて輝度が漸増する画像を表示させることが可能であり（例えば、図11-47に示すように、単光源037SG105Kが中央の飾り図柄037SG105Cの後方に配置されていることに応じた発光エフェクト画像037SG105Eを表示させた後、該発光エフェクト画像037SG105Eを画像表示装置5の表示領域の略全体にまで拡大表示させるとともに輝度を増大させることによって、該発光エフェクト画像037SG105Eにより各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105R及び背景画像5aを遊技者から一時的に視認不能とする部分）、

前記発光エフェクト画像の輝度の漸増に連動して前記所定画像の態様を、該所定画像の視認性が高い第1態様から該第1態様よりも視認性が低い態様であって前記単光源から放射される光によって前記所定画像の輪郭が強調された第2態様に変化させた後に、該第2態様の前記所定画像を前記発光エフェクト画像に臨む外周部から漸次視認不能な第3態様に変化させることが可能であり（例えば、図11-47に示すように、像表示装置5の表示画面における発光エフェクト画像037SG105Eが拡大表示されると、各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rの台座部037SG105Dの明度を低下させていくとともに、これら各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rの輪郭が発光エフェクト画像037SG105Eによって強調された状態となった後に、数字表示部037SG105Sの明度を低下させていき、各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105R全体が黒色に変化させる部分）、

前記所定画像は、第1所定画像（例えば、左右の飾り図柄037SG105L、037SG105R）と、該第1所定画像よりも前方に位置するように表示される第2所定画像（例えば、中央の飾り図柄037SG105C）と、を含み、

前記演出実行手段が、前記特定演出を実行するときに、前記第1所定画像を前記第1態

10

20

30

40

50

様から前記第2態様に変化させた後に、前記第2所定画像を前記第1態様から前記第2態様に変化させることが可能である（例えば、先ず、左の飾り図柄037SG105Lと右の飾り図柄037SG105Rの台座部037SG105D明度を低下させていくとともに、これら左の飾り図柄037SG105Lと右の飾り図柄037SG105Rの輪郭が発光エフェクト画像037SG105Eによって強調された状態となり、次に、中央の飾り図柄037SG105Cの明度を低下させていくとともに、該中央の飾り図柄037SG105Cの輪郭を発光エフェクト画像037SG105Eによって強調された状態に変化させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光エフェクト画像の表示による所定画像の視認性の変化によって、特定演出をリアリティのある演出として遊技者に認識させることができるので、特定演出の演出興趣を高めることができる。また、特定演出に奥行き感を付与することができるので、特定演出をリアリティのある演出として遊技者に認識させることができ、特定演出の演出興趣を高めることができる。

【0007】

手段2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）であって、

画像を表示可能な表示領域を有する表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記表示領域内の特定領域（例えば、画像表示装置5の表示領域）に所定画像（例えば、各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105R）を表示するとともに可変表示に対応した可変表示演出（例えば、リーチ状態となった後の中央の飾り図柄037SG105Cの可変表示）と、単光源（例えば、単光源037SG105K）から放射される放射光に対応する発光エフェクト画像（例えば、発光エフェクト画像037SG105E）を少なくとも前記特定領域に表示させる特定演出（例えば、変形例037SG-8における発光演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120や表示制御部123）と、

を備え、

前記演出実行手段が、前記特定演出を実行するときに、

前記発光エフェクト画像として、前記所定画像の後方に前記単光源が位置していることに対応する画像を表示させ、その後、前記単光源が前記所定画像の前方の位置に移動することに対応するとともに該移動に応じて輝度が漸増する画像を表示させることが可能であり（例えば、図11-47に示すように、単光源037SG105Kが中央の飾り図柄037SG105Cの後方に配置されていることに応じた発光エフェクト画像037SG105Eを表示した後、該発光エフェクト画像037SG105Eを画像表示装置5の表示領域の略全体にまで拡大表示するとともに輝度を増大させることによって、該発光エフェクト画像037SG105Eにより各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105R及び背景画像5aを遊技者から一時的に視認不能とする部分）、

前記発光エフェクト画像の輝度の漸増に連動して前記所定画像の態様を、該所定画像の視認性が高い第1態様から該第1態様よりも視認性が低い態様であって前記単光源から放射される光によって前記所定画像の輪郭が強調された第2態様に変化させた後に、該第2態様の前記所定画像を前記発光エフェクト画像に臨む外周部から漸次視認不能な第3態様に変化させることが可能であり（例えば、図11-47に示すように、像表示装置5の表示画面における発光エフェクト画像037SG105Eが拡大表示されると、各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rの台座部037SG105Dの明度が低下していくとともに、これら各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rの輪郭が発光エフェクト画像037SG105Eによって強調された状態となった後に、数字表示部037SG105Sの明度が低下していき、各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105R全体が黒色に変化する部分）、

前記所定画像は、前記単光源に近い前記特定領域内の第1領域に表示される第1所定画

10

20

30

40

50

像（例えば、図 1 1 - 4 1 に示す左右の飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 L、0 3 7 S G 1 0 5 R）と、前記第 1 領域よりも前記単光源から遠い第 2 領域に表示される第 2 所定画像（例えば、図 1 1 - 4 1 に示す中央の飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 C）と、を含み、

前記発光エフェクト画像の表示領域は、前記特定演出の進行に応じて前記第 1 領域から前記第 2 領域に拡大されるとともに（例えば、図 1 1 - 4 7 に示すように、発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E が中央の飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 C 後方にて重複するように表示された後に発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E が左右の飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 L、0 3 7 S G 1 0 5 R の後方に重複するように拡大表示される部分）、該第 2 領域から前記第 1 所定画像および前記第 2 所定画像のいずれもが表示されていない第 3 領域にさらに拡大され（例えば、発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E が更に拡大表示されること
10
で該発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E が画像表示装置 5 の表示領域の略全体にて表示される部分）、

前記演出実行手段が、前記特定演出を実行するときに、

前記発光エフェクト画像の表示領域が前記第 2 領域に拡大された第 1 拡大表示態様となったことに伴って前記第 1 所定画像を前記第 1 態様から前記第 2 態様に変化させることが可能であり（例えば、図 1 1 - 4 7 に示すように、発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E が左右の飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 L、0 3 7 S G 1 0 5 R の後方にまで拡大表示されたことに伴ってこれら左右の飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 L、0 3 7 S G 1 0 5 R の明度が低下していくとともに輪郭が発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E によって強調された状態となる部分）、
20

前記発光エフェクト画像の表示領域が前記第 3 領域に拡大された第 2 拡大表示態様となったことに伴って前記第 2 所定画像を前記第 1 態様から前記第 2 態様に変化させることが可能である（例えば、図 1 1 - 4 7 に示すように、発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E が画像表示装置 5 の略全域にて表示されるように拡大表示されたことに伴って中央の飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 C の明度が低下していくとともに輪郭が発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E によって強調された状態となる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光エフェクト画像の表示による所定画像の視認性の変化によって、特定演出をリアリティのある演出として遊技者に認識させることができるので、特定演出の演出興趣を高めることができる。また、第 1 所定画像と第 2 所定画像とが第 2 表示態様に変化するタイミングによって特定演出をリアリティのある演出として遊技者に認識させることができるので、特定演出の演出興趣を高めることができる。
30

【 0 0 0 8 】

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

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
40

【図 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図 9】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。
50

【図 1 1 - 2】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 1 - 3】A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 1 - 4】各乱数を示す説明図である。

【図 1 1 - 5】(A) は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(B) は確変転落判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 1 - 6】(A) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(B) は大当たり種別の説明図である。

【図 1 1 - 7】変動パターンを例示する図である。

【図 1 1 - 8】可変表示結果と変動パターンとの関係について示す説明図である。

【図 1 1 - 9】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 1 - 10】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 11】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 12】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 13】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 14】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 15】(A) はチャンスアップ演出実行決定割合を示す説明図であり、(B) は復活示唆演出実行時の表示キャラクタの決定割合を示す説明図であり、(C) は復活示唆演出実行時の発光対象ランプの決定割合を示す説明図であり、(D) は第 2 発光演出実行時の発光エフェクト画像の色(発光色)の決定割合を示す説明図である。

【図 1 1 - 16】(A) は各レイヤの優先度を示す説明図であり、(B) は各レイヤでの描画対象画像の説明図である。

20

【図 1 1 - 17】(A) は高ベース状態における 100 回目の可変表示でのスーパーリーチのリーチ演出の説明図であり、(B) は高ベース状態における 101 回目以降の可変表示でのスーパーリーチのリーチ演出の説明図である。

【図 1 1 - 18】第 1 追加演出の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 19】第 2 追加演出の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 20】高ベース状態における 101 回目以降の可変表示でのスーパーリーチのリーチ演出の説明図である。

【図 1 1 - 21】ROM に記憶されているデータを示す説明図である。

【図 1 1 - 22】(A) は各リーチ演出において使用される映像データの説明図であり、(B) は各リーチ演出において使用される楽曲データの説明図であり、(C) は各リーチ演出において使用されるランプデータの説明図である。

30

【図 1 1 - 23】(A) は前段演出 A と前段演出 B とで使用するランプデータの説明図であり、(B) は中段演出 A と中段演出 B とで使用するランプデータの説明図である。

【図 1 1 - 24】第 3 後段演出期間、第 1 発光演出期間、転落示唆結果報知演出期間におけるメインランプの発光態様の説明図である。

【図 1 1 - 25】操作促進演出期間、第 2 発光演出期間、復活示唆結果報知演出期間における各ランプの発光態様の説明図である。

【図 1 1 - 26】操作促進演出期間における装飾体での各装飾体ランプの発光態様の説明図である。

40

【図 1 1 - 27】高ベース状態における 100 回目の可変表示でのスーパーリーチのリーチ演出の演出図である。

【図 1 1 - 28】高ベース状態における 100 回目の可変表示でのスーパーリーチのリーチ演出の演出図である。

【図 1 1 - 29】高ベース状態における 100 回目の可変表示でのスーパーリーチのリーチ演出の演出図である。

【図 1 1 - 30】高ベース状態における 100 回目の可変表示でのスーパーリーチのリーチ演出の演出図である。

【図 1 1 - 31】高ベース状態における 101 回目以降の可変表示でのスーパーリーチのリーチ演出の演出図である。

50

【図 1 1 - 3 2】高ベース状態における 1 0 1 回目以降の可変表示でのスーパーリーチのリーチ演出の演出図である。

【図 1 1 - 3 3】高ベース状態における 1 0 1 回目以降の可変表示でのスーパーリーチのリーチ演出の演出図である。

【図 1 1 - 3 4】高ベース状態における 1 0 1 回目以降の可変表示でのスーパーリーチのリーチ演出の演出図である。

【図 1 1 - 3 5】高ベース状態における 1 0 1 回目以降の可変表示でのスーパーリーチのリーチ演出の演出図である。

【図 1 1 - 3 6】高ベース状態における 1 0 1 回目以降の可変表示でのスーパーリーチのリーチ演出の演出図である。

10

【図 1 1 - 3 7】スーパーリーチ のリーチ演出の演出図である。

【図 1 1 - 3 8】スーパーリーチ のリーチ演出の演出図である。

【図 1 1 - 3 9】スーパーリーチ のリーチ演出の演出図である。

【図 1 1 - 4 0】スーパーリーチ のリーチ演出の演出図である。

【図 1 1 - 4 1】変形例における発光エフェクト画像の原理図である。

【図 1 1 - 4 2】変形例における発光エフェクト画像の原理図である。

【図 1 1 - 4 3】変形例における発光エフェクト画像の原理図である。

【図 1 1 - 4 4】変形例における発光エフェクト画像の原理図である。

【図 1 1 - 4 5】変形例における発光エフェクト画像の原理図である。

【図 1 1 - 4 6】変形例における発光エフェクト画像の原理図である。

20

【図 1 1 - 4 7】変形例における可変表示中の演出図である。

【図 1 1 - 4 8】変形例における可変表示中の演出図である。

【図 1 1 - 4 9】変形例における各レイヤに描画される画像とその配置図である。

【図 1 1 - 5 0】変形例における可変表示中の演出図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

(基本説明)

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

【0 0 1 1】

30

(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。

【0 0 1 2】

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。

40

【0 0 1 3】

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

50

特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の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。

【0014】

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。

【0015】

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変表示を総称して単に可変表示ともいう。

10

【0016】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【0017】

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。

20

【0018】

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。

【0019】

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。

30

【0020】

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。

【0021】

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

40

【0022】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞

50

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。

【 0 0 2 3 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 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 8 2（図 3 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 2 4 】

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 8 2 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 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

10

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

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

20

【 0 0 2 7 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの 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。

【 0 0 2 8 】

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

30

【 0 0 2 9 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の 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。

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

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クランプ 9 c が設けられている。

40

【 0 0 3 2 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタックランプ 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、アタックランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、LED を含んで構成されてい

50

る。

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

10

【 0 0 3 5 】

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 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 3 参照）により検出される。

【 0 0 3 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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 3 参照）により検出される。

20

【 0 0 3 7 】

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。

【 0 0 3 8 】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 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 5 2 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 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

30

【 0 0 3 9 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 1 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 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 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 0 4 0 】

表示モニタ 2 9 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 2 9 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 2 9 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。

40

【 0 0 4 1 】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 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

50

を有するガラス扉枠 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a 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 3 a 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。

【 0 0 4 2 】

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 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 A b 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。

10

【 0 0 4 3 】

(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。

【 0 0 4 4 】

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 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) 。

20

【 0 0 4 5 】

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。

【 0 0 4 6 】

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。

30

【 0 0 4 7 】

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。

【 0 0 4 8 】

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

40

【 0 0 4 9 】

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。

【 0 0 5 0 】

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

50

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。

【0051】

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。

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

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。

【0055】

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。

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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。

【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

10

20

30

40

50

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)

【0060】

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。

10

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

【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。

20

【0063】

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

30

【0064】

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

【0065】

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

40

【0066】

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

50

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。

【0067】

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

10

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

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）。

20

【0071】

（基板構成）

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

30

【0072】

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。

【0073】

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

40

【0074】

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

【0075】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM10

50

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 102がメインメモリとして使用される。RAM 102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 101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【0076】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するとき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 103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。

10

【0077】

I/O 105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0078】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過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。

20

【0079】

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

30

【0080】

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。

【0081】

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。

40

【0082】

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。

【0083】

50

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。

【 0 0 8 4 】

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。

【 0 0 8 5 】

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。

10

【 0 0 8 6 】

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。

【 0 0 8 7 】

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。

20

【 0 0 8 8 】

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 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 8 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。

30

【 0 0 9 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。

【 0 0 9 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 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

40

【 0 0 9 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 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 9 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

50

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。

【0094】

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。

【0095】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0096】

(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4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。

【0097】

図4に示す遊技制御メイン処理において、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。

【0098】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する(ステップS3)。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17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100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S3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3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。

【0099】

復旧条件が成立した場合には(ステップS3; Yes)、復旧処理(ステップS4)を実行した後に、設定確認処理(ステップS5)を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102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った場合には、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。

【0100】

復旧条件が成立しなかった場合には(ステップS3; No)、初期化处理(ステップS6)を実行した後に、設定変更処理(ステップS7)を実行する。ステップS6の初期化处理は、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。

【0101】

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

【0102】

10

20

30

40

50

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

【 0 1 0 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。

10

【 0 1 0 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 1 0 5 】

ステップ S 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。

20

【 0 1 0 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。

30

【 0 1 0 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 1 0 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 6 の初期化処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 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 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 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。

40

50

【 0 1 0 9 】

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

【 0 1 1 0 】

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

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 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S26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 1 1 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、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。

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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

10

20

30

40

50

憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0116】

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

10

【0117】

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

20

【0118】

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。

30

【0119】

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

【0120】

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。

40

【0121】

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

50

の値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 2 2 】

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

10

【 0 1 2 3 】

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 2 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。

20

【 0 1 2 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。

30

【 0 1 2 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。

40

【 0 1 2 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

50

が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0128】

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

10

【0129】

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

20

【0130】

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

30

【0131】

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

40

【0132】

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。

50

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

【 0 1 3 3 】

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 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 (1 0 2 0 ~ 1 2 3 7) 内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。

10

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

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 6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが大当たり判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前期設定値 6 の大当たり判定値の範囲 (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6) とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7 を時短付きはずれの基準値 (時短付きはずれ基準値) として、6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【 0 1 3 6 】

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 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

30

【 0 1 3 7 】

設定値が 1 の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当たり」に割り当てられている) 一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 7 から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 3 4 7 ~ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ~ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ~ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ~ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ~ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

【 0 1 3 8 】

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 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6) 内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 3 4 7 を基準として増加していく。

40

【 0 1 3 9 】

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

50

【 0 1 4 0 】

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。

【 0 1 4 1 】

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。

10

【 0 1 4 2 】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535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。

20

【 0 1 4 3 】

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。

【 0 1 4 4 】

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。

30

【 0 1 4 5 】

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。

40

【 0 1 4 6 】

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ふことを防ぐこ

50

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。

【0147】

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。

【0148】

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

【0149】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図9のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図9に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、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。

【0150】

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。

【0151】

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。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 2 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 ; Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信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 R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

10

【 0 1 5 3 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 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。

【 0 1 5 4 】

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。

20

【 0 1 5 5 】

図 1 0 は、演出制御プロセス処理として、図 9 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 0 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。

30

【 0 1 5 6 】

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 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 5 7 】

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。

40

【 0 1 5 8 】

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）

50

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。

【 0 1 5 9 】

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信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 6 0 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、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。

【 0 1 6 1 】

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

【 0 1 6 2 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 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 6 3 】

（基本説明の変形例）

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

【 0 1 6 4 】

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

10

20

30

40

50

与する封入式遊技機であってもよい。

【 0 1 6 5 】

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

【 0 1 6 6 】

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、ARRT、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

10

【 0 1 6 7 】

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。

20

【 0 1 6 8 】

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。

【 0 1 6 9 】

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

30

【 0 1 7 0 】

（本発明の実施の形態における特徴部 0 3 7 S G に関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部 0 3 7 S G について説明する。

【 0 1 7 1 】

本特徴部 0 3 7 S G には発明 0 3 7 S G が含まれている。

【 0 1 7 2 】

発明 0 3 7 S G における形態 1 の遊技機は、

可変表示を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技者にとって有利な特別状態（例えば、確変状態（高確高ベース状態））に制御可能であるとともに、該特別状態において実行された可変表示回数が所定回数（例えば、100回）となったとき若しくは該所定回数よりも後の可変表示（例えば、101回目以降の可変表示）において所定条件が成立したときに（例えば、転落抽選に当選したとき）該特別状態を終了可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が図 11 - 9 に示す特別図柄通常処理や図 11 - 11 に示す特別図柄停止処理を実行する部分）と、

40

前記特別状態において実行された可変表示回数が前記所定回数となる可変表示において前記特別状態が終了することを示唆する第 1 示唆演出（例えば、高ベース状態における 1

50

00回目の可変表示において実行されるスーパーリーチのリーチ演出)を実行可能であるとともに、前記特別状態が前記所定回数となる可変表示にて終了しなかった場合に該所定回数よりも後の可変表示において前記特別状態が終了することを示唆する第2示唆演出(例えば、高ペース状態における101回目以降の可変表示において実行されるスーパーリーチのリーチ演出)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図11-13及び図11-14に示す可変表示開始設定処理を実行した後に図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

前記第2示唆演出は、前記第1示唆演出と共通する共通演出部分(例えば、図11-17に示すタイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出、第1中段演出、第2中段演出、第3中段演出、第1後段演出、第2後段演出、第3後段演出、第1発光演出、転落示唆結果報知演出の各演出期間)と共通しない特定演出部分(例えば、第1追加演出、第2追加演出、第3追加演出の演出期間)とを有するとともに前記第1示唆演出の演出期間よりも長い演出期間にて実行され(例えば、高ペース状態における101回目以降の可変表示において実行されるスーパーリーチのリーチ演出の演出期間L102は、高ペース状態における100回目の可変表示において実行されるスーパーリーチのリーチ演出の演出期間L101よりも長い部分)、

前記演出実行手段は、前記第2示唆演出を、前記特定演出部分において特殊演出(例えば、チャンスアップ演出)を伴うことなく前記特別状態が終了することを示唆する第1パターンと、前記特定演出部分において特殊演出を伴って前記特別状態が終了することを示唆する第2パターンと、で実行可能であり、

前記第2パターンで前記第2示唆演出が実行される場合の前記特別状態が終了しない期待度は、前記第1パターンで前記第2示唆演出が実行される場合の前記特別状態が終了しない期待度よりも高い(例えば、第3追加演出においてチャンスアップ演出が実行される場合は、第3追加演出にてチャンスアップ演出が実行されない場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高い部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数となる可変表示だけでなく、所定回数よりも後の可変表示においても第2示唆演出を実行するとともに、該第2示唆演出が遊技の状況に応じたパターンにより実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【0173】

発明037SGにおける形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記特定演出部分は、前記第2示唆演出の冒頭部分を含む複数の演出部分に分散して実行される(例えば、図11-17に示すように、第1追加演出はタイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出よりも前のタイミングで実行される部分と、第3追加演出は第1中段演出、第2中段演出、第3中段演出よりも前のタイミングで実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2示唆演出の冒頭に第1示唆演出とは異なる特定演出部分が実行されるので、異なるパターンで実行される可能性のある第2示唆演出であることを遊技者が把握し易くできる。

【0174】

発明037SGにおける形態3の遊技機は、形態2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特殊演出を前記冒頭部分と該冒頭部分以外の前記演出部分において実行可能であり(例えば、図11-17に示すように、第1追加演出はタイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出よりも前のタイミングで実行される部分と、第3追加演出は第1中段演出、第2中段演出、第3中段演出よりも前のタイミングで実行される部分)、

前記特殊演出が前記冒頭部分で実行される場合の有利度合いは、前記特殊演出が前記冒頭部分以外の演出部分で実行される場合の有利度合いよりも高い(例えば、変形例037

10

20

30

40

50

SG-1に示すように、チャンスアップ演出が第1追加演出にて実行される場合は、チャンスアップ演出が第3追加演出にて実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高い部分)、

この特徴によれば、特殊演出が冒頭において実行されるか否かに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0175】

発明037SGにおける形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記共通演出部分は、前記第1示唆演出と前記第2示唆演出において演出結果が表示される結果表示期間(例えば、転落示唆結果報知演出の演出期間)を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出の結果表示期間の演出態様が共通であるので、演出結果を遊技者が認識し易くできる。

【0176】

発明037SGにおける形態5の遊技機は、形態1～形態4に記載の遊技機であって、前記特定演出部分において表示される画像は、前記第2示唆演出における該特定演出部分以外において表示される画像と共通の画像を含む(例えば、図11-31(B)及び図11-35(Q)に示すように、第1特定演出の演出期間と第3後段演出の演出期間とで画像表示装置5の表示領域に共通の演出画像が表示される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、画像を共通化できるので特定演出部分の画像制作に要するコストを削減できる。

【0177】

発明037SGにおける形態6の遊技機は、形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第1示唆演出と前記第2示唆演出において演出結果が表示されるときに、実行中の前記第1示唆演出または前記第2示唆演出に係わる画像を隠蔽画像(例えば、発光エフェクト画像037SG005E)により一時的に視認困難とする隠蔽演出(例えば、第1発光演出)を実行可能であり、

前記隠蔽画像を消去したときに特別キャラクタと特定キャラクタのいずれか一方を表示可能である(例えば、変形例037SG-2に示すように、転落示唆結果報知演出として、画像表示装置5の表示領域に味方キャラクタと敵キャラクタの一方を表示する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、隠蔽演出の後にいずれのキャラクタが表示されるのかに遊技者が注目するようになるので、遊技興趣を向上できる。

【0178】

発明037SGにおける形態7の遊技機は、形態1～形態6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別状態に制御されている期間において複数の演出モードのうちいずれかの演出モードとするとともに、該演出モードによって異なる態様で前記第1示唆演出と前記第2示唆演出とを実行可能であり(例えば変形例037SG-3に示すように、遊技者の操作によって演出モードを複数の演出モードから設定可能とすることで、高ベース状態における100回目の可変表示にて実行されるスーパーリーチのリーチ演出と、高ベース状態における101回目以降の可変表示にて実行され得るスーパーリーチのリーチ演出との演出態様を異ならせる部分)、

前記演出モードにより前記第2示唆演出の前記特定演出部分における演出の開始タイミングが異なる(例えば、演出モードに応じて第1追加演出や第2追加演出の開始タイミングを異ならせる部分)、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出モードによって示唆演出の態様が変化するとともに、第2示唆演出の特定演出部分における開始タイミングが変化するので、示唆演出の興趣を向上できる。

【0179】

また、本特徴部037SGには発明056も含まれている。

【0180】

発明056SGにおける形態1の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前段映像（例えば、前段演出Bの演出画像）を表示した後に後段映像（例えば、後段演出の演出画像）を表示し、遊技者にとって有利となることを示唆する演出結果（例えば、転落示唆結果報知演出の演出画像）を表示する予告演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

10

前記演出実行手段は、前記前段映像として、特定映像（例えば、前段演出Bの演出画像）の一部を構成する第1映像（例えば、第1追加演出の演出画像）と、前記特定映像の一部を構成する映像であって前記第1映像とは異なる映像を含む第2映像（例えば、第2追加演出の演出画像）を表示することによって、前記予告演出を実行可能であり、

前記第1映像と前記第2映像とは、互いに共通な映像となる共通映像部（例えば、図11-18(D)～図11-18(E)及び図11-19(A)～図11-19(B)に示す共通演出部）を含み、

20

前記後段映像の表示期間は、前記第1映像の表示期間と前記第2映像の表示期間とを合計した合計表示期間よりも長い（例えば、図11-17に示すように、後段演出の演出期間の長さL3は、第1追加演出の演出期間の長さL41と第2追加演出の演出期間の長さL42との和よりも長い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、共通映像部の表示期間が第1映像の表示期間や第2映像の表示期間よりも短く、且つ後段映像の表示期間が第1映像の表示期間と第2映像の表示期間とを合計した合計表示期間よりも長くなるので、共通映像部が第1映像と第2映像との両方で表示される映像部であることの印象を遊技者に与えることを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0181】

発明056SGにおける形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記共通映像部の表示期間は、前記第1映像における前記共通映像部を除いた第1非共通映像部の表示期間と、前記第2映像における前記共通映像部を除いた第2非共通映像部の表示期間との合計表示期間よりも短い（例えば、図11-18及び図11-19に示すように、第1非共通演出部の演出期間と第2非共通演出の演出期間との和が、共通演出の演出期間よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、共通映像部が第1映像と第2映像との両方の映像部として表示されることが目立ってしまうことを防ぐことができる。

40

【0182】

発明056SGにおける形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

音声を出力可能な音声出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

前記第1映像の前記共通映像部と前記第2映像の前記共通映像部とでは、共通のキャラクタが表示されるが、前記音声出力手段から異なる音声が出力される（例えば、変形例037SG-13として、第1追加演出と第2追加演出とでは、共通演出部において共通の味方キャラクタと敵キャラクタとが表示される一方で、第1追加演出における共通演出部と第2追加演出における共通演出部とでは、スピーカ8L、8Rから出力される楽曲が異

50

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、第1映像の共通映像部と第2映像の共通映像部とで表示されるキャラクタは共通であるが、音声出力手段から出力される音声が異なっていることにより、共通映像部が第1映像と第2映像の両方で表示される映像部であることが目立ってしまうことを防ぐことができる。

【0183】

発明056SGにおける形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記後段映像は、複数の異なるシーン映像を含み(例えば、後段演出は第1後段演出、第2後段演出、第3後段演出を含んでいる部分)、

1のシーン映像の表示期間は、前記後段映像の終了に近いシーンの方が長い(例えば、図11-17に示すように、第2後段演出の演出期間の長さL22は、第1後段演出の演出期間の長さL21よりも長く、第3後段演出の演出期間の長さL23よりも短い部分)、ことを特徴としている。

この特徴によれば、終了に近づくにつれて1のシーンの表示期間が長くなっていくので、映像に変化を持たせることができ、遊技者の注目を高めることができる。

【0184】

発明056SGにおける形態5の遊技機は、形態1～形態4のいずれかに記載の遊技機であって、

発光可能な発光手段(例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタックランプ9c、可動体ランプd、第1装飾体ランプ9e、第2装飾体ランプ9f、第3装飾体ランプ9gを含む遊技効果ランプ9)と、

前記第1映像が表示される場合と前記第2映像が表示される場合とで前記発光手段を前記前段映像と同期して発光させるための共通の発光データを記憶可能な記憶手段(例えば、図11-21に示すROM121)と、

を備え、

前記前段映像として前記第1映像と前記第2映像のどちらが表示されるかに応じて、前記発光データにおいて発光に使用されるデータ部分が異なる(例えば、変形例037SG-14として、第1追加演出と第2追加演出とで共通の追加演出用ランプデータを使用して遊技効果ランプ9aを発光可能とする一方で、第1追加演出と第2追加演出とで使用する追加演出用ランプデータの部分が異なる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1映像と第2映像とで発光データを共用しつつ、第1映像が表示されている場合と第2映像が表示されている場合とで発光手段の発光態様を異なる態様とすることができるので、前段演出の演出興趣を高めつつ、共通映像部の発光データが重複して記憶されることによる記憶容量の無駄も削減できる。

【0185】

発明056SGにおける形態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、

前記予告演出は、前記第1映像と前記第2映像とにおいて遊技者にとって不利であることと示唆する特定キャラクタが表示され(例えば、変形例037SG-15において、第1追加演出と第2追加演出とで遊技者にとって不利であることを示唆する敵キャラクタのみが表示される部分)、前記後段映像において遊技者にとって有利であることを示唆する特別キャラクタが表示され(例えば、変形例037SG-15において、後段演出で遊技者にとって有利であることを示唆する味方キャラクタのみが表示される部分)、その後前記演出結果映像が表示される演出である(例えば、変形例037SG-15において、転落示唆結果報知演出において味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する画像や、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する画像が表示される部分)、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、後段映像において特別キャラクタが表示されることによって、遊技者にとって有利な演出結果画像が表示されることに対する期待感を高めることができる。

【0186】

発明056SGにおける形態7の遊技機は、形態1～形態6のいずれかに記載の遊技機であって、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプd、第1装飾体ランプ9e、第2装飾体ランプ9f、第3装飾体ランプ9gを含む遊技効果ランプ9）を備え、

前記第1映像及び前記第2映像において、遊技者にとって有利であることを示唆する特別キャラクタが表示される際には前記発光手段が第1発光態様にて発光され（例えば、変形例037SG-16として、第1追加演出と第2追加演出とで味方キャラクタが表示される際にはメインランプ9aが赤色にて点灯される部分）、遊技者にとって不利であることを示唆する特定キャラクタが表示される際には前記発光手段が前記第1発光態様とは異なる第2発光態様にて発光され（例えば、変形例037SG-16として、第1追加演出と第2追加演出とで敵キャラクタが表示される際にはメインランプ9aが青色にて点灯される部分）、

10

前記演出結果映像が表示される際には前記発光手段が前記第1発光態様及び前記第2発光態様とは異なる第3発光態様にて発光される（例えば、図11-29（K）に示すように、第1発光演出においてメインランプ9aが白色にて発光される部分）、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、演出結果画像が表示される際に発光手段が第3発光態様にて発光されることにより、遊技者にとって有利な演出結果画像が表示されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0187】

発明056SGにおける形態8の遊技機は、形態7に記載の遊技機であって、

前記演出結果映像は、前記発光手段の前記第3発光態様での発光終了後に表示される（例えば、変形例037SG-16として、図11-24に示すように、第1発光演出の実行期間中において一旦メインランプ9aが消灯された後に転落示唆結果報知演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、発光手段における第3発光態様での発光が終了していることによって演出結果画像に対して遊技者の注目が高まり易いタイミングにて演出結果画像を表示するので、演出結果画像の表示による演出興趣を好適に向上できる。

【0188】

発明056SGにおける形態9の遊技機は、形態1～形態8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記予告演出として、前記第1映像と前記第2映像との間で中間映像（例えば、前段演出A（タイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出）の演出画像）を表示する演出を実行可能であり、

前記中間映像の表示期間は、前記第1映像の表示期間よりも長い（例えば、前段演出Aの演出期間L1が第1追加演出の演出期間L41よりも長く設定されている部分（L1 > L41））、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1映像と第2映像との間にて中間映像が表示されることで、共通映像部が第1映像と第2映像との両方で表示される映像部であることの印象を遊技者に与えることを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0189】

発明056SGにおける形態10の遊技機は、形態9に記載の遊技機であって、

前記予告演出は、前記第1映像と前記第2映像とにおいて特定キャラクタが表示され、前記中間映像において前記特定キャラクタとは異なる特別キャラクタが表示される演出で

50

ある（例えば、変形例 0 3 7 S G - 1 7 に示すように、第 1 追加演出と第 2 追加演出とでは画像表示装置 5 の表示領域において敵キャラクタの画像を表示する一方で、前段演出 A では画像表示装置 5 の表示領域において味方キャラクタの画像を表示する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、共通映像部が第 1 映像と第 2 映像との両方で表示される映像部であることの印象を遊技者に与えることをより確実に防ぐことができる。

【 0 1 9 0 】

発明 0 5 6 S G における形態 1 1 の遊技機は、形態 1 0 に記載の遊技機であって、

前記中間映像は、前記特別キャラクタによって遊技者にとって不利な演出結果映像が表示されることを示唆する映像である（例えば、変形例 0 9 3 7 S G - 1 8 として、前段演出 A として、前記特徴部 0 3 7 S G の中段演出のように、敵キャラクタが味方キャラクタに対して優勢に対戦を進める画像が表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、予告演出に緊迫感を付加することができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 9 1 】

発明 0 5 6 S G における形態 1 2 の遊技機は、形態 9 ~ 形態 1 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記中間映像は、複数の異なるシーン映像を含み（例えば、変形例 0 3 7 S G - 1 9 に示すように、前段演出 B を構成する前段演出 A 内の味方キャラクタ強調演出が第 1 シーン、第 2 シーン、第 3 シーンの 3 個のシーンにより構成されている部分）、

1 のシーン映像の表示期間は、前記中間映像の終了に近いシーンの方が長い（例えば、変形例 0 3 7 S G - 1 9 に示すように、味方キャラクタ強調演出の第 1 シーン、第 2 シーン、第 3 シーンのうち、第 3 シーンにおける演出画像の表示期間が最も長く設定されており、第 1 シーンにおける演出画像の表示期間が最も短く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、終了に近づくにつれて 1 のシーンの表示期間が長くなっていくので、映像に変化を持たせることができ、遊技者の注目を高めることができる。

【 0 1 9 2 】

発明 0 5 6 S G における形態 1 3 の遊技機は、形態 9 ~ 形態 1 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタックランプ 9 c、可動体ランプ d、第 1 装飾体ランプ 9 e、第 2 装飾体ランプ 9 f、第 3 装飾体ランプ 9 g を含む遊技効果ランプ 9）と、

前記第 1 映像が表示される場合と前記第 2 映像が表示される場合とで前記発光手段を前記前段映像と同期して発光させるための共通の発光データを記憶可能な記憶手段（例えば、図 1 1 - 2 1 に示す ROM 1 2 1）と、

を備え、

前記前段映像として前記第 1 映像と前記第 2 映像のどちらが表示されるかに応じて、前記発光データにおいて発光に使用されるデータ部分が異なる（例えば、変形例 0 3 7 S G - 1 4 として、第 1 追加演出と第 2 追加演出とで共通の追加演出用ランプデータを使用して遊技効果ランプ 9 a を発光可能とする一方で、第 1 追加演出と第 2 追加演出とで使用する追加演出用ランプデータの部分が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 映像と第 2 映像とで発光データを共用しつつ、第 1 映像が表示されている場合と第 2 映像が表示されている場合とで発光手段の発光態様を異なる態様とすることができるので、前段演出の演出興趣を高めつつ、共通映像部の発光データが重複して記憶されることによる記憶容量の無駄も削減できる。

【 0 1 9 3 】

発明 0 5 6 S G における形態 1 4 の遊技機は、形態 9 ~ 形態 1 3 のいずれかに記載の遊

10

20

30

40

50

技機であって、

前記予告演出は、前記第 1 映像と前記第 2 映像とにおいて遊技者にとって不利であること示唆する特定キャラクタが表示され（例えば、変形例 0 3 7 S G - 1 5 において、第 1 追加演出と第 2 追加演出とで遊技者にとって不利であることを示唆する敵キャラクタのみが表示される部分）、前記後段映像において遊技者にとって有利であることを示唆する特別キャラクタが表示され（例えば、変形例 0 3 7 S G - 1 5 において、後段演出で遊技者にとって有利であることを示唆する味方キャラクタのみが表示される部分）、その後前記演出結果映像が表示される演出である（例えば、変形例 0 3 7 S G - 1 5 において、転落示唆結果報知演出において味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する画像や、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する画像が表示される部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、中間映像において特別キャラクタが表示されることによって、遊技者にとって有利な演出結果映像が表示されることに対する期待感を高めることができる。

【 0 1 9 4 】

発明 0 5 6 S G における形態 1 5 の遊技機は、形態 9 ~ 形態 1 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ d、第 1 装飾体ランプ 9 e、第 2 装飾体ランプ 9 f、第 3 装飾体ランプ 9 g を含む遊技効果ランプ 9）を備え、

前記第 1 映像及び前記第 2 映像において、遊技者にとって有利であることを示唆する特別キャラクタが表示される際には前記発光手段が第 1 発光態様にて発光され（例えば、変形例 0 3 7 S G - 1 6 として、第 1 追加演出と第 2 追加演出とで味方キャラクタが表示される際にはメインランプ 9 a が赤色にて点灯される部分）、遊技者にとって不利であることを示唆する特定キャラクタが表示される際には前記発光手段が前記第 1 発光態様とは異なる第 2 発光態様にて発光され（例えば、変形例 0 3 7 S G - 1 6 として、第 1 追加演出と第 2 追加演出とで敵キャラクタが表示される際にはメインランプ 9 a が青色にて点灯される部分）、

20

前記演出結果映像が表示される際には前記発光手段が前記第 1 発光態様及び前記第 2 発光態様とは異なる第 3 発光態様にて発光される（例えば、図 1 1 - 2 9 (K) に示すように、第 1 発光演出においてメインランプ 9 a が白色にて発光される部分）、

30

この特徴によれば、演出結果映像が表示される際に発光手段が第 3 発光態様にて発光されることにより、遊技者にとって有利な演出結果映像が表示されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 9 5 】

発明 0 5 6 S G における形態 1 6 の遊技機は、形態 1 5 に記載の遊技機であって、

前記演出結果映像は、前記発光手段の前記第 3 発光態様での発光終了後に表示される（例えば、変形例 0 3 7 S G - 1 6 として、図 1 1 - 2 4 に示すように、第 1 発光演出の実行期間中において一旦メインランプ 9 a が消灯された後に転落示唆結果報知演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、発光手段における第 3 発光態様での発光が終了していることによって演出結果映像に対して遊技者の注目が高まり易いタイミングにて演出結果映像を表示するので、演出結果映像の表示による演出興趣を好適に向上できる。

【 0 1 9 6 】

また、本特徴部 0 3 7 S G には、発明 0 5 8 も含まれている。

【 0 1 9 7 】

発明 0 5 8 における形態 1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記表示手段に、第 1 演出結果（例えば、可変表示結果がはずれであり且つ転落抽選に

50

当選したこと)と該第1演出結果よりも遊技者にとって有利であることを示唆する第2演出結果(例えば、可変表示結果が大当たりであること)とのいずれかの結果画像を表示する特定演出(例えば、スーパーリーチのリーチ演出(復活示唆演出))を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

前記特定演出は、前記第1演出結果の結果画像を表示する場合と前記第2演出結果の結果画像を表示する場合のいずれの場合であっても共通の演出態様にて演出を実行する第1特定期間(例えば、復活示唆演出として操作促進演出と第2発光演出を実行する期間)と、前記第1特定期間よりも後の期間であって前記第1演出結果または前記第2演出結果の結果画像を表示する第2特定期間(例えば、復活示唆演出として復活示唆結果報知演出を実行する期間)と、を含み、

10

前記演出実行手段は、

前記第1特定期間内の所定期間において、所定画像(例えば、キャラクタAやキャラクタBの画像)を表示するとともに、該所定画像の表示面積が徐々に広がっていく所定演出(例えば、図11-37(A)~図11-37(C)に示すように、操作促進演出としてキャラクタAやキャラクタBの画像の表示面積が拡大していく部分)を実行し、

前記第1特定期間内の前記所定期間よりも後の特殊期間において、前記所定画像を一時的に視認困難とする特殊画像(例えば、発光エフェクト画像037SG005E)を表示する特殊演出(例えば、第2発光演出)を実行し、

20

前記第2特定期間において前記第1演出結果を示唆する場合は、前記特殊画像の表示が終了した後に前記所定画像の表示面積が前記表示手段において特別表示面積とならない第1態様の結果画像を表示し(例えば、図11-38や図11-40に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合は、第2発光演出が終了した後にキャラクタAやキャラクタBの画像の表示面積が狭まっていき最終的に非表示となる部分)、

前記第2特定期間において前記第2演出結果を示唆する場合は、前記特殊画像の表示が終了した後に前記所定画像の表示面積が前記特別表示面積となる第2態様の結果画像を表示し(例えば、図11-38や図11-40に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合は、第2発光演出が終了した後にキャラクタAやキャラクタBの画像が画像表示装置5の表示領域の全域にて表示される部分)、

30

前記特殊画像の表示期間は、前記第2特定期間において前記第1態様の結果画像が表示される期間よりも短い期間であり(例えば、図11-20に示すように、第2発光演出の演出期間の長さL32は、復活示唆結果報知演出の長さL33よりも短い部分)、

前記所定画像は、第1所定画像(例えば、白色の発光エフェクト画像037SG005E)と該第1所定画像とは異なる第2所定画像(例えば、赤色の発光エフェクト画像037SG005E)とを含み、

いずれの前記所定画像が表示されるかに応じて前記第2演出結果の結果画像が表示される割合が異なる(例えば、図11-15(D)に示すように、第2発光演出では、発光エフェクト画像037SG005Eが白色と赤色とのいずれかで表示されるようになっており、発光エフェクト画像037SG005Eが赤色で表示される場合は、発光エフェクト画像037SG005Eが白色で表示される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高く設定されている部分)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出結果が第1演出結果と第2演出結果のどちらになる場合においても、特殊期間において特殊画像を表示することによって、結果画像が表示されるまで演出結果が第2演出結果となることに対する遊技者の期待感を維持することができるので、遊技興趣を向上できる。また、特定演出において第1所定画像と第2所定画像とのどちらが表示されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣をより向上できる。

【0198】

50

発明 0 5 8 における形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、異なる発光色で発光可能な発光手段（例えば、メインランプ 9 a）を備え、

前記演出実行手段は、前記特殊期間における前記特殊画像の表示開始時期よりも後の発光開始時期から、前記特殊画像の表示終了時期よりも前の発光終了時期までの発光期間において、前記特殊画像の表示色と同色の発光色で前記発光手段を発光させることが可能である（例えば、図 1 1 - 2 5 に示すように、メインランプ 9 a は、発光演出期間の開始から所定期間経過してから発光エフェクト画像 0 3 7 S G 0 0 5 E と同色で点灯される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊画像の表示期間内の発光期間においてだけ発光手段が特殊画像と同色で発光されるため、単に特殊画像の表示期間の全般に亘って発光手段を発光させる場合に比較して、特殊画像が表示されていることに対する演出効果を高めることができるので、特定演出の演出効果を向上できる。

【 0 1 9 9 】

発明 0 5 8 における形態 3 の遊技機は、形態 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記所定期間において、前記特殊画像が表示されるとき発光色と同一の発光色にて前記発光手段を発光させることが可能であり（例えば、図 1 1 - 2 5 に示すように、発光演出期間において、メインランプ 9 a は発光エフェクト画像 0 3 7 S G 0 0 5 E と同一色で点灯される部分）、

前記所定期間での前記発光色の発光輝度は、前記特殊画像が表示されるとき前記発光色の発光輝度よりも低い（例えば、操作促進演出期間中のメインランプ 9 a は輝度 C 1 にて点灯され、第 2 発光演出期間中のメインランプ 9 a は輝度 C 1 よりも高輝度である C 2 にて点灯される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間の発光色の発光輝度が、特殊画像が表示されるとき発光輝度よりも高くなってしまふことによって、特殊画像の表示時の演出効果が低下してしまふことを防ぐことができる。

【 0 2 0 0 】

発明 0 5 8 における形態 4 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 特定期間は、前記結果画像が表示される前において前記所定画像の表示面積が変化しない非変化期間を含む（例えば、図 1 1 - 3 8 (F) や図 1 1 - 4 0 (F) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域において第 2 発光演出の実行直前と同一態様のシャッター画像 0 3 7 S G 0 0 5 S 及びキャラクタ A またはキャラクタ B の画像が静止画と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、非変化期間があることによって、所定画像の表示面積が特別表示面積となることに対する緊張感を高めることができるので、特定演出の演出興趣を向上できる。

【 0 2 0 1 】

発明 0 5 8 における形態 5 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

個別に発光可能な複数の発光部を有する発光手段（例えば、第 1 装飾体ランプ 9 e、第 2 装飾体ランプ 9 f、第 3 装飾体ランプ 9 g）を備え、

前記演出制御手段は、前記所定期間において前記発光手段における発光位置が所定方向に移動するように各発光部を断続的に発光させる所定発光パターンにて発光させることが可能である（例えば、1 1 - 2 4 に示すように、装飾体 0 3 7 S G 3 0 0 の外縁側から中央部に向けて第 1 装飾体ランプ 9 e、第 2 装飾体ランプ 9 f、第 3 装飾体ランプ 9 g が順に点滅していく部分）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、所定演出において所定画像の表示面積が徐々に広がっていくことに
対応した発光を行うことができ、所定演出の演出興趣を向上できる。

【0202】

発明058における形態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、

特定発光部と非特定発光部とを有する発光手段（例えば、可動体ランプ9d、第1装飾
体ランプ9e、第2装飾体ランプ9f、第3装飾体ランプ9g）を備え、

前記演出制御手段は、前記所定期間において前記発光手段を断続発光させる発光パター
ンであって、前記特定発光部と前記非特定発光部とを共に断続発光させる第1発光パター
ンと、前記非特定発光部を断続発光させるが前記特定発光部を断続発光させない第2発光
パターンと、で発光させることが可能である（例えば、図11-15（C）及び図11-
25に示すように、操作促進演出期間中において、第1装飾体ランプ9e、第2装飾体ラ
ンプ9f、第3装飾体ランプ9gが点滅されるパターンと、第1装飾体ランプ9e、第2
装飾体ランプ9f、第3装飾体ランプ9gに加えて可動体ランプ9dが点滅されるパター
ンと、がある部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光部が断続発光する場合と断続発光しない場合とがあるため
、発光手段の発光が単調となってしまうことを防ぐことができ、特定演出の演出興趣が低
下してしまうことを抑えることができる。

【0203】

発明058における形態7の遊技機は、形態1～形態6のいずれかに記載の遊技機であ
って、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ9a）を備え、

前記演出実行手段は、前記所定期間および前記特殊画像の表示期間において前記発光手
段を発光させることが可能であって（例えば、図11-25に示すように、メインランプ
9aは操作促進演出の実行期間と第2発光演出の実行期間とで発光される部分）、

前記特殊画像の表示期間での発光輝度は、前記所定期間での発光輝度よりも高い（例え
ば、図11-25に示すように、メインランプ9aは操作促進演出の実行期間に輝度C1
にて発光され、第2発光演出の実行期間に輝度C1よりも高輝度である輝度C2にて発光
される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊画像の表示期間における発光輝度が、所定期間における発光輝
度よりも高くなることによって、遊技者の第2演出結果の結果画像が表示されることに對
する期待感を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【0204】

発明058における形態8の遊技機は、形態7に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定演出とは異なる演出であり、遊技者にとって不利な不利演出結果の結果画像
（例えば、図11-38（I）や図11-40（I）に示すように、画像表示装置5にお
いてシャッター画像037SG005Sが閉鎖されてキャラクタAやキャラクタBの画像
が遊技者から視認不能となる部分）と、遊技者にとって有利な有利演出結果の結果画像（
例えば、図11-38（H）や図11-40（H）に示すように、画像表示装置5の表示
領域の全域においてにおいてキャラクタAやキャラクタBの画像が表示される部分）と、
のいずれかを表示する演出であって、前記不利演出結果の結果画像を表示する直前に、前
記特殊画像として第1特殊画像を表示することで前記表示手段に表示されている画像の少
なくとも一部を一時的に視認困難とする第1予告演出（例えば、第2発光演出として白色
の発光エフェクト画像037SG005Eを表示する部分）と、前記有利演出結果の結果
画像を表示する直前に、前記第1特殊画像とは異なる第2特殊画像を前記特殊画像として
表示することで前記表示手段に表示されている画像の少なくとも一部を一時的に視認困難
とする第2予告演出（例えば、第2発光演出として赤色の発光エフェクト画像037SG

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、
 画像を表示可能な表示領域を有する表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、
 前記表示領域内の特定領域（例えば、画像表示装置 5 の表示領域）に所定画像（例えば、各飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 L、0 3 7 S G 1 0 5 C、0 3 7 S G 1 0 5 R）を表示するとともに可変表示に対応した可変表示演出（例えば、リーチ状態となった後の中央の飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 C の可変表示）と、単光源（例えば、単光源 0 3 7 S G 1 0 5 K）から放射される放射光に対応する発光エフェクト画像（例えば、発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E）を少なくとも前記特定領域に表示させる特定演出（例えば、変形例 0 3 7 S G - 8 における発光演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 や表示制御部 1 2 3）と、
 を備え、

10

前記演出実行手段が、前記特定演出を実行するときに、

前記発光エフェクト画像として、前記所定画像の後方に前記単光源が位置していることに対応する画像を表示させ、その後、前記単光源が前記所定画像の前方の位置に移動することに対応するとともに該移動に応じて輝度が漸増する画像を表示させることが可能であり（例えば、図 1 1 - 4 7 に示すように、単光源 0 3 7 S G 1 0 5 K が中央の飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 C の後方に配置されていることに応じた発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E を表示させた後、該発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E を画像表示装置 5 の表示領域の略全体にまで拡大表示させるとともに輝度を増大させることによって、該発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E により各飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 L、0 3 7 S G 1 0 5 C、0 3 7 S G 1 0 5 R 及び背景画像 5 a を遊技者から一時的に視認不能とする部分）、

20

前記発光エフェクト画像の輝度の漸増に連動して前記所定画像の態様を、該所定画像の視認性が高い第 1 態様から該第 1 態様よりも視認性が低い態様であって前記単光源から放射される光によって前記所定画像の輪郭が強調された第 2 態様に変化させた後に、該第 2 態様の前記所定画像を前記発光エフェクト画像に臨む外周部から漸次視認不能な第 3 態様に変化させることが可能である（例えば、図 1 1 - 4 7 に示すように、画像表示装置 5 の表示画面における発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E が拡大表示されると、各飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 L、0 3 7 S G 1 0 5 C、0 3 7 S G 1 0 5 R の台座部 0 3 7 S G 1 0 5 D の明度を低下させていくとともに、これら各飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 L、0 3 7 S G 1 0 5 C、0 3 7 S G 1 0 5 R の輪郭が発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E によって強調された状態となった後に、数字表示部 0 3 7 S G 1 0 5 S の明度を低下させていき、各飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 L、0 3 7 S G 1 0 5 C、0 3 7 S G 1 0 5 R 全体が黒色に変化させる部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光エフェクト画像の表示による所定画像の視認性の変化によって、特定演出をリアリティのある演出として遊技者に認識させることができるので、特定演出の演出興趣を高めることができる。

【 0 2 1 0 】

発明 0 6 1 における形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

40

前記発光エフェクト画像は、前記表示領域の特定表示位置に表示された前記単光源からの距離が大きくなることにともなって幅が拡大するとともに輝度が漸減する画像を含み（例えば、図 1 1 - 4 7 に示すように、発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E は、単光源 0 3 7 S G 1 0 5 K が前方に向けて移動することに応じて拡大表示されるようになっており、該発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E の輝度は中央部が最も高く端縁側ほど輝度が低い部分）、

前記演出実行手段は、遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、小図柄や保留記憶数表示、保留表示等）を表示させることが可能であるとともに、背景画像（例えば、背景画像 5 a）を表示させることが可能であり、

前記演出実行手段が、前記特定演出を実行するときに、

50

前記背景画像を、前記単光源から放射される光によって輪郭が強調された態様とすることなく前記発光エフェクト画像によって隠蔽することによって視認困難な態様に変化させることが可能であり（例えば、図 11 - 47 に示すように、背景画像 5 a は、発光エフェクト画像 037SG105E の表示によって黒色に変化されることなく遊技者から視認不能となる部分）、

前記遊技関連情報の表示画像を、前記発光エフェクト画像によって隠蔽することによって視認困難な態様に変化させず（例えば、図 11 - 47 に示すように、小図柄や保留記憶数表示、保留表示等は、発光エフェクト画像 037SG105E の表示によって背景画像 5 a や各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R が一時的に視認不能となっても該発光エフェクト画像 037SG105E によって遊技者からの視認性が変化することなく継続して表示される部分）、

10

前記所定画像を前記第 3 態様に変化させるときに、前記遊技関連情報の表示画像の表示領域を除く前記表示領域全体に前記発光エフェクト画像を表示させ、該発光エフェクト画像の表示が終了する際に前記所定画像とは異なる特別画像を表示させることが可能である（例えば、図 11 - 47 及び図 11 - 48 に示すように、発光エフェクト画像 037SG105E が画像表示装置 5 の表示領域の略全体にて表示された後に、背景画像 5 a に替えて高期待度示唆用背景画像 5 b を表示可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光エフェクト画像の表示によって所定画像の遊技者からの視認性が変化しても遊技関連情報の表示画像の遊技者からの視認性を確保することができるとともに、発光エフェクト画像の表示によって特別画像が表示されることに対して遊技者を効果的に注目させることができる。

20

【0211】

発明 061 における形態 3 の遊技機は、形態 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出において、前記発光エフェクト画像の表示が終了する際に前記特別画像を表示する第 1 特定演出（例えば、図 11 - 48（H）に示すように、背景画像 5 a に替えて高期待度示唆用背景画像 5 b を表示可能な部分）と、前記発光エフェクト画像の表示が終了する際に該発光エフェクト画像によって前記第 3 態様となる直前に表示されていた所定画像と同一の所定画像を再度表示する第 2 特定演出（例えば、図 11 - 48（L）に示すように、各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R を発光エフェクト画像 037SG105E によって遊技者から視認不能となる直前と同一の表示態様で表示する部分）と、を実行可能である、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光エフェクト画像の表示によって特別画像と所定画像のどちらが表示されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0212】

発明 061 における形態 4 の遊技機は、形態 2 または形態 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出において、前記発光エフェクト画像の表示が終了する際に該発光エフェクト画像によって前記第 3 態様となる直前に表示されていた所定画像とは表示態様が異なる所定画像を表示する第 3 特定演出（例えば、図 11 - 48（J）に示すように、各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R を発光エフェクト画像 037SG105E によって遊技者から視認不能となる直前と異なる表示態様にて表示する部分）を実行可能である、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光エフェクト画像によって視認不能となる直前と発光エフェクト画像の表示が終了する際とで所定画像の表示態様が変わるので、特定演出が単調となってしまうことによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

【0213】

発明 061 における形態 5 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

50

前記所定画像は、第1所定画像（例えば、左右の飾り図柄037SG105L、037SG105R）と、該第1所定画像よりも前方に位置するように表示される第2所定画像（例えば、中央の飾り図柄037SG105C）と、を含み、

前記演出実行手段が、前記特定演出を実行するときに、前記第1所定画像を前記第1態様から前記第2態様に变化させた後に、前記第2所定画像を前記第1態様から前記第2態様に变化させることが可能である（例えば、先ず、左の飾り図柄037SG105Lと右の飾り図柄037SG105Rの台座部037SG105D明度を低下させていくとともに、これら左の飾り図柄037SG105Lと右の飾り図柄037SG105Rの輪郭が発光エフェクト画像037SG105Eによって強調された状態となり、次に、中央の飾り図柄037SG105Cの明度を低下させていくとともに、該中央の飾り図柄037SG105Cの輪郭を発光エフェクト画像037SG105Eによって強調された状態に変化させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出に奥行き感を付与することができるので、特定演出をリアリティのある演出として遊技者に認識させることができ、特定演出の演出興趣を高めることができる。

【0214】

発明061における形態6の遊技機は、形態1～形態4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定画像は、前記単光源に近い前記特定領域内の第1領域に表示される第1所定画像（例えば、図11-41に示す左右の飾り図柄037SG105L、037SG105R）と、前記第1領域よりも前記単光源から遠い第2領域に表示される第2所定画像（例えば、図11-41に示す中央の飾り図柄037SG105C）と、を含み、

前記発光エフェクト画像の表示領域は、前記特定演出の進行に応じて前記第1領域から前記第2領域に拡大されるとともに（例えば、図11-47に示すように、発光エフェクト画像037SG105Eが中央の飾り図柄037SG105C後方に重複するように表示された後に発光エフェクト画像037SG105Eが左右の飾り図柄037SG105L、037SG105Rの後方に重複するように拡大表示される部分）、該第2領域から前記第1所定画像および前記第2所定画像のいずれもが表示されていない第3領域にさらに拡大され（例えば、発光エフェクト画像037SG105Eが更に拡大表示されることで該発光エフェクト画像037SG105Eが画像表示装置5の表示領域の略全体にて表示される部分）、

前記演出実行手段が、前記特定演出を実行するときに、

前記発光エフェクト画像の表示領域が前記第2領域に拡大された第1拡大表示態様となったことに依りて前記第1所定画像を前記第1態様から前記第2態様に变化させることが可能であり（例えば、図11-47に示すように、発光エフェクト画像037SG105Eが左右の飾り図柄037SG105L、037SG105Rの後方にまで拡大表示されたことに依りてこれら左右の飾り図柄037SG105L、037SG105Rの明度が低下していくとともに輪郭が発光エフェクト画像037SG105Eによって強調された状態となる部分）、

前記発光エフェクト画像の表示領域が前記第3領域に拡大された第2拡大表示態様となったことに依りて前記第2所定画像を前記第1態様から前記第2態様に变化させることが可能である（例えば、図11-47に示すように、発光エフェクト画像037SG105Eが画像表示装置5の略全域にて表示されるように拡大表示されたことに依りて中央の飾り図柄037SG105Cの明度が低下していくとともに輪郭が発光エフェクト画像037SG105Eによって強調された状態となる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1所定画像と第2所定画像とが第2表示態様に变化するタイミングによって特定演出をリアリティのある演出として遊技者に認識させることができるので、特定演出の演出興趣を高めることができる。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 5 】

発明 0 6 1 における形態 7 の遊技機は、形態 5 または形態 6 に記載の遊技機であって、前記演出実行手段は、前記特定演出において前記発光エフェクト画像の少なくとも一部を前記第 1 所定画像に重複して表示可能である（例えば、図 1 1 - 4 7 に示すように、発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E の一部が左の飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 L の右部や右の飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 R の左部に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、発光表示エフェクト画像の少なくとも一部が第 2 所定画像に反射されて第 1 所定画像に重複して表示される、または、発光エフェクト画像の少なくとも一部が回折して第 1 所定画像に重複して表示されるように遊技者に認識させることができるので、特定演出の演出効果を向上できる。

10

【 0 2 1 6 】

発明 0 6 1 における形態 8 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が、前記特定演出を実行するときに、

前記所定画像を前記単光源の移動方向とは異なる方向に移動表示させることが可能であり（例えば、図 1 1 - 3 8 及び図 1 1 - 4 4 に示すように、単光源 0 3 7 S G 1 0 5 K が中央の飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 C の後方位置から遊技者側である前方に向けて移動するように発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E を表示させることが可能である一方で、中央の飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 C は上方から下方に向けて移動表示される部分）、

20

前記発光エフェクト画像の表示態様を前記単光源の移動に対応して変化させることが可能であるだけでなく、前記所定画像の移動表示に対応して変化させることが可能である（例えば、図 1 1 - 4 4 に示すように、発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E の表示態様を単光源 0 3 7 S G 1 0 5 K の移動と中央の飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 C との両方に応じて変化させることが可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定画像の移動表示により発光エフェクト画像の少なくとも一部の表示態様が変化することによって、特定演出を遊技者に対してよりリアリティのある演出として認識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。

【 0 2 1 7 】

発明 0 6 1 における形態 9 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が、前記特定演出を実行するときに、

前記所定画像を前記単光源の移動方向と同一方向に移動表示させることが可能であり（例えば、変形例 0 3 7 S G - 9 として図 1 1 - 4 7 に示すように、単光源 0 3 7 S G 1 0 5 K の移動方向と中央の飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 C との移動方向が同一である部分）、

前記発光エフェクト画像の表示態様を前記単光源の移動に対応して変化させることが可能であるだけでなく、前記所定画像の移動表示に対応して変化させることが可能である（例えば、変形例 0 3 7 S G - 9 として図 1 1 - 4 7 に示すように、発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E の表示態様を単光源 0 3 7 S G 1 0 5 K の移動と中央の飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 C との両方に応じて変化させることが可能である部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者に対して所定画像が自身に向けて移動表示されるように認識させることができるとともに、所定画像の表示により発光エフェクト画像の少なくとも一部の表示態様が変化することにより特定演出を遊技者に対してよりリアリティのある演出として認識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。

【 0 2 1 8 】

発明 0 6 1 における形態 1 0 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出において前記演出実行手段は、

50

前記特定領域内の第1位置から前記発光エフェクト画像の表示を開始可能であり（例えば、図11-47に示すように、発光エフェクト画像037SG105Eの表示を画像表示装置5の表示領域の中央部から開始可能である部分）、

前記発光エフェクト画像の表示を前記特定領域内の前記第1位置とは異なる第2位置に収束させることで、前記発光エフェクト画像の表示を終了可能である（例えば、図11-48に示すように、発光エフェクト画像037SG105Eを画像表示装置5の左上部に収束させることで該発光エフェクト画像037SG105Eの表示を終了する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光エフェクト画像がいずれの位置に収束されて該発光エフェクト画像の表示が終了するかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上

10

【0219】

発明061における形態11の遊技機は、形態1～形態10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定画像は、該所定画像の輪郭を構成する第1画像部（例えば、台座部037SG105D）と、該第1画像部よりも前記所定画像の内側に配置された第2画像部（例えば、数字表示部037SG105S）と、を含み、

前記特定演出において前記演出実行手段は、前記第1画像部を前記第1態様から前記第2態様に变化させた後に前記第2画像部を前記第1態様から前記第2態様に变化可能である（例えば、台座部037SG105Dの明度が低下した後に数字表示部037SG105Sの明度が低下する部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定画像の輪郭を構成する第1画像部を第1態様から第2態様に变化させた後に、該第1画像部よりも所定画像の内側である第2画像部を第1態様から第2態様に变化させることによって、定演出を遊技者に対してより一層リアリティのある演出として認識させることができ、特定演出の演出効果を向上できる。

【0220】

発明061における形態12の遊技機は、形態1～形態11のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、複数の前記所定画像を少なくとも一部が重複するように表示可能であり（例えば、変形例037SG-10に示すように、各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rの少なくとも一部を重複して表示可能な部分）、

30

前記発光エフェクト画像は、複数の前記所定画像が重複して表示されている重複表示部に対応する重複表示対応画像部（例えば、重複部）と、複数の前記所定画像が重複せずに表示されている非重複表示部に対応する非重複表示対応画像部（例えば、非重複部）と、を含み、

前記重複表示対応画像部と前記非重複表示対応画像部とでは表示態様が異なる（例えば、変形例037SG-10に示すように、各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rにおける重複部と非重複部とでは表示態様が異なる部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、重複表示対応画像部と非重複表示対応画像部との表示によって、特定演出を遊技者に対してより一層リアリティのある演出として認識させることができ、特定演出の演出効果を向上できる。

【0221】

発明061における形態13の遊技機は、形態1～形態12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定画像は、前記発光エフェクト画像の一部が透過可能な第1透過画像部と、前記発光エフェクト画像の一部が透過可能であって前記第1透過画像部よりも前記発光エフェクト画像の透過率が高い第2透過画像部と、を含み（例えば、変形例037SG-11に

50

示すように、各飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 L、0 3 7 S G 1 0 5 C、0 3 7 S G 1 0 5 R の台座部 0 3 7 S G 1 0 5 D と数字表示部 0 3 7 S G 1 0 5 S との少なくとも一部を発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E が透過して表示される透過部として、第 1 透過部と該第 1 透過部よりも発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E の透過率が高い第 2 透過部とで構成する部分)、

前記第 1 透過画像部を透過して表示される前記発光エフェクト画像の一部と、前記第 2 透過画像部を透過して表示される前記発光エフェクト画像の一部とは、表示態様が異なる(例えば、変形例 0 3 7 S G - 1 1 に示すように、第 1 透過部と第 2 透過部とで発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E の透過率が異なることによってこれら第 1 透過部と第 2 透過部との表示態様を異ならせる部分)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光エフェクト画像の一部が第 1 透過画像部と第 2 透過画像部とのいずれの透過画像部を透過して表示されるかに応じてこれら透過エフェクト画像の一部の表示態様を異ならせることにより、特定演出を遊技者に対してより一層リアリティのある演出として認識させることができ、特定演出の演出効果を向上できる。

【0222】

発明 0 6 1 における形態 1 4 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 1 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出において前記演出実行手段は、

前記発光エフェクト画像を前記所定画像の前方に位置するように表示可能であり(例えば、図 1 1 - 4 7 (F) に示すよう、発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E を背景画像 5 a や各飾り図柄 0 3 7 S G 1 0 5 L、0 3 7 S G 1 0 5 C、0 3 7 S G 1 0 5 R よりも優先して表示する部分)、

20

前記発光エフェクト画像を表示する際に、該発光エフェクト画像とは異なる特殊画像を表示し、前記発光エフェクト画像と前記特殊画像とによって前記表示領域の全域を隠蔽可能である(例えば、変形例 0 3 7 S G - 1 2 に示すように、発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E を表示する際に、画像表示装置 5 の表示領域の発光エフェクト画像 0 3 7 S G 1 0 5 E が表示されていない領域において特殊画像を表示する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光エフェクト画像と特殊画像との表示により表示領域の全域を遊技者から視認不能なように隠蔽することによって、発光エフェクト画像の表示終了後に表示されている画像が発光エフェクト画像の表示中から遊技者に類推、或いは認識されてしまうといった不都合が生じてしまうことを防ぐことができるので、好適に特定演出を実行することができる。

30

【0223】

図 1 1 - 1 は、本特徴部 0 3 7 S G におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。図 1 1 - 1 に示すように、本特徴部 0 3 7 S G のパチンコ遊技機 1 では、画像表示装置 5 の下方位置において、遊技者から視認可能なように装飾体 0 3 7 S G 3 0 0 が配置されている。装飾体 0 3 7 S G 3 0 0 の正面側には、環状の第 1 装飾体ランプ 9 e が配置されている(図 1 1 - 2 6 参照)。また該第 1 装飾体ランプ 9 e の内側には環状の第 2 装飾体ランプ 9 f、第 2 装飾体ランプ 9 f の内側には環状の第 3 装飾体ランプ 9 g がそれぞれ配置されている。

40

【0224】

これら第 1 装飾体ランプ 9 e、第 2 装飾体ランプ 9 f、第 3 装飾体ランプ 9 g は、図 1 1 - 2 に示すように、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d とともに遊技効果ランプ 9 を構成するランプであり、ランプ制御基板 1 4 による制御によって発光可能となっている。

【0225】

図 1 1 - 3 (A) は、本特徴部 0 3 7 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

50

ODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 11-3 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【0226】

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

【0227】

コマンド 8CXXH は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 11-3 (B) に示すように、可変表示結果 (変動表示結果ともいう) が「はずれ」であるか「大当たり」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。

【0228】

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

【0229】

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

10

20

30

40

50

マンドとする。

【0230】

コマンド9600Hは、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合において、遊技状態が該確変状態から低確状態（本特徴部037SGであれば低確高ベース状態）に変化すること、つまり、確変状態の終了（転落）を通知する確変転落通知コマンドである。コマンド97XXHは、遊技状態が時短状態（高確高ベース状態及び低確高ベース状態）である場合において、時短状態（高ベース状態）における可変表示回数を示す時短可変表示回数カウンタの値を通知する時短回数通知コマンドである。

【0231】

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

10

【0232】

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

20

【0233】

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

30

【0234】

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ついで、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ついで、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

40

【0235】

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

50

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。

【0236】

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

10

【0237】

図11-4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図11-4に示すように、本特徴部037SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、確変転落判定用の乱数値MR5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。

【0238】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR5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～MR5の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

20

【0239】

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

30

【0240】

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。

【0241】

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。

【0242】

確変転落判定用の乱数値MR5は、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合において、可変表示結果が「はずれ」となるときに該可変表示終了時に確変状態を終了する（確変転落する）か否かの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「500」の範囲の値をとる。

40

【0243】

図11-5(A)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037SG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。

50

【 0 2 4 4 】

特図表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「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 M R 1 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。

【 0 2 4 5 】

本特徴部 0 3 7 S G 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 M R 1 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。

10

【 0 2 4 6 】

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 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「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 0 3 7 S G 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 0 3 7 S G では約 1 / 3 0 0）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 0 3 7 S G では約 1 / 3 0）。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。

20

【 0 2 4 7 】

図 1 1 - 5 (B) は、ROM 1 0 1 に記憶される確変転落判定テーブルの構成例を示している。該確変転落判定テーブルは、確変状態において可変表示結果がはずれとなるときに、次の可変表示から遊技状態が低確状態（低確高ベース状態）に制御する（「確変転落に当選する」とも言う）か否かを判定するために用いられるテーブルである。本特徴部 0 3 7 S G における確変転落判定テーブルにおいては、乱数値 M R 5 の取り得る 1 ~ 5 0 0 の範囲のうち、判定値の「1」のみが確変転落の当選に割り当てられており、その他の数値（「2」~「5 0 0」）が確変転落の非当選に割り当てられている。つまり、本特徴部 0 3 7 S G における確変状態では、1 回の可変表示につき 1 / 5 0 0 の割合で確変転落に当選するようになっている。

30

【 0 2 4 8 】

図 1 1 - 6 (A) は、ROM 1 0 1 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 0 3 7 S G 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 M R 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置お 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

40

【 0 2 4 9 】

ここで、本特徴部 0 3 7 S G における大当り種別について、図 1 1 - 6 (B) を用いて説明すると、本特徴部 0 3 7 S G では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後にお

50

いて高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0250】

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

10

【0251】

確変大当りA～確変大当りCの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御は、前述した図11-5(B)に示す確変転落判定テーブルを用いた転落抽選に当選した特図ゲームの終了まで継続して実行される。また、確変大当りA～確変大当りCの大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、確変状態に制御されてから100回目の特図ゲーム(特別図柄の可変表示)が実行されるまでに転落抽選に当選した場合は、100回の特図ゲームが実行されること、或いは該100回の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。尚、確変状態に制御されてから101回目以降の特図ゲームにて転落抽選に当選した場合は、該転落抽選の当選した特図ゲームの終了または大当り遊技状態となることにより終了する。よって、再度発生した大当りが確変大当りA～確変大当りCのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

20

30

【0252】

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

【0253】

図11-6(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値(「81」～「100」の範囲の値)がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことにともづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことにともづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない大当り状

40

50

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。

【 0 2 5 4 】

尚、図 1 1 - 6 (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。

【 0 2 5 5 】

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。

【 0 2 5 6 】

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。

【 0 2 5 7 】

図 1 1 - 7 は、本特徴部 0 3 7 S G における変動パターンを示している。本特徴部 0 3 7 S G 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。

【 0 2 5 8 】

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 0 3 7 S G 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 0 3 7 S G 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、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの 4 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 5 種類以上或いは 3 種類以下のみ設けてもよい。

【 0 2 5 9 】

尚、本特徴部 0 3 7 S G 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（ P B 1 - 2 ）とはずれとなる変動パターン（ P A 2 - 2 ）、スーパーリーチ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（ P B 1 - 3 ）とはずれとなる変動パターン（ P A 2 - 3 ）

10

20

30

40

50

、スーパーリーチ 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（P B 1 - 4）とはずれとなる変動パターン（P A 2 - 4）、スーパーリーチ 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（P B 1 - 5）とはずれとなる変動パターン（P A 2 - 5）が設けられている。

【0260】

尚、スーパーリーチ の変動パターンは、スーパーリーチ のリーチ演出として、転落抽選に当選したことを示唆する確変転落示唆演出を実行して可変表示結果を報知する変動パターンであり、スーパーリーチ の変動パターンは、スーパーリーチ のリーチ演出として、転落抽選に当選したことを示唆する確変転落示唆演出を実行して一旦転落抽選に当選したことを報知し、その後スーパーリーチ のリーチ演出として、可変表示結果が大当たりであることを示唆する復活示唆演出を実行し、可変表示結果を報知する変動パターンである。

10

【0261】

図11-7に示すように、本特徴部037SG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。

【0262】

尚、本特徴部037SG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。

20

【0263】

また、本特徴部037SG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。

【0264】

図11-8は、本特徴部037SG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037SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、可変表示回数等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

30

【0265】

具体的には、図11-8に示すように、遊技状態が低ベース状態（通常状態）であり且つ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Aを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをP B 1 - 1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、P B 1 - 2（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 3（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、P B 1 - 1を5%の割合で決定し、P B 1 - 2を35%の割合で決定し、P B 1 - 3を60%の割合で決定する。

40

【0266】

また、遊技状態が高ベース状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）であり該高ベース状態における可変表示回数が99回目まで且つ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Bを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをP B 1 - 1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、P B 1 - 2（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 3（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、P B 1 - 1を5%の割合で決定し、P B 1 - 2を35%の割合で決定し、P B 1 - 3を60%の割合で決定する。

【0267】

50

また、遊技状態が高ベース状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）であり該高ベース状態における可変表示回数が100回目且つ可変表示結果が大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルCを選択し、該大当り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PB1-4（スーパーリーチ 大当りの変動パターン）に決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルCでは、PB1-4を100%の割合で決定する。

【0268】

また、遊技状態が高ベース状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）であり該高ベース状態における可変表示回数が101回目以降且つ可変表示結果が大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルDを選択し、該大当り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PB1-2（スーパーリーチ 大当りの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ 大当りの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ 大当りの変動パターン）、PB1-5（スーパーリーチ 大当りの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルDでは、PB1-2を10%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB1-4を30%の割合で決定し、PB1-5を40%の割合で決定する。

10

【0269】

また、遊技状態が低ベース状態（低確低ベース状態）、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1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（短縮無し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）、PA2-2（スーパーリーチ はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、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%の割合を決定する。

20

【0270】

また、遊技状態が低ベース状態（低確低ベース状態）、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（短縮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）、PA2-2（スーパーリーチ はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、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%の割合を決定する。

30

【0271】

また、遊技状態が低ベース状態（低確低ベース状態）、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（短縮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）、PA2-2（スーパーリーチ はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、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%の割合を決定する。

40

【0272】

また、遊技状態が高ベース状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）、該高ベース状態における可変表示回数が99回目までである場合は、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（時短状態用の短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチ はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-

50

4を95%の割合で決定し、PA2-2を4%の割合で決定し、PA2-3を1%の割合を決定する。

【0273】

また、遊技状態が高ベース状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）、該高ベース状態における可変表示回数が100回目である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルEを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルEを用いて変動パターンをPA2-4（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルEでは、PA2-4を100%の割合を決定する。

【0274】

また、遊技状態が高ベース状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）、該高ベース状態における可変表示回数が101回目以降であり転落抽選に当選している場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルFを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルFを用いて変動パターンをPA2-4（スーパーリーチ はずれの変動パターン）と変動パターンPA2-5（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルFでは、PA2-4を70%の割合で決定し、PA2-5を30%の割合で決定する。

10

【0275】

また、遊技状態が高ベース状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）、該高ベース状態における可変表示回数が101回目以降であり転落抽選に当選していない場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルGを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルGを用いて変動パターンをPA1-4（時短状態用の短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチ はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルGでは、PA1-4を95%の割合で決定し、PA2-2を4%の割合で決定し、PA2-3を1%の割合を決定する。

20

【0276】

尚、本特徴部037SGでは、可変表示結果が大当たりである場合に、大当たり種別にかかわらず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、複数の大当たり用の変動パターン（PB1-1～PB1-5）のうちいずれかの変動パターンの選択割合を大当たり種別に依りて異ならせてもよい。このようにすることで、大当た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た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。

30

【0277】

図11-9は、特別図柄通常処理として、図6のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-9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037SGS141）。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037SGS141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。

40

【0278】

ステップ037SGS141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037SGS141；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、確変転落判定用の乱数値MR5を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ037SGS142）。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。

【0279】

ステップ037SGS142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

50

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037SGS143）。

【0280】

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037SGS144）、ステップ037SGS149aに移行する。

【0281】

一方、ステップ037SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ037SGS141；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037SGS145）。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037SGS145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037SGS145の処理は、ステップ037SGS141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。

【0282】

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。

【0283】

ステップ037SGS145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037SGS145；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、確変転落判定用の乱数値MR5を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ037SGS146）。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。

【0284】

ステップ037SGS146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037SGS147）。

【0285】

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037SGS148）、ステップ037SGS149aに移行する。

【0286】

ステップ037SGS149aにおいては、時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ037SGS149a）。時短フラグがオンである場合（ステップ037SGS149a；Y）は、時短状態における可変表示回数を示す時短可変表示回数カウンタの値を+1してステップ037SGS149cに進み（ステップ037SGS149b）、時短フラグがオフである場合（ステップ037SGS149a；N）は、ステップ037SGS149bを經由せずにステップ037SGS149cに進む。

10

20

30

40

50

【0287】

ステップ037SGS149c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11-5に示す特図表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ037SGS150a）。尚、このステップ037SGS150a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（本特徴部であれば低確低ベース状態）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。

10

【0288】

このように、ステップ037SGS149c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037SGS150a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。

20

【0289】

ステップ037SGS150aにて「大当たり」と判定された場合には（ステップ037SGS150a；Y）、大当たりフラグをオン状態とする（ステップ037SGS152）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図11-6（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037SGS153）。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037SGS154）。

30

【0290】

ステップ037SGS154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（低確高ベース状態）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（高確高ベース状態）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037SGS155）、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。尚、ステップ037SGS155の処理後はステップ037SGS156に進む。

40

【0291】

また、ステップ037SGS150aにて「はずれ」と判定された場合には（ステップ037SGS150a；N）、確変フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ037SGS150b）。確変フラグがオフである場合（ステップ037SGS150

50

b ; N) はステップ 0 3 7 S G S 1 5 6 に進み、確変フラグがオンである場合 (ステップ 0 3 7 S G S 1 5 0 b ; Y) は、図 1 1 - 5 (B) に示す転落判定テーブルを選択してセットする。そして、確変転落判定用の乱数値 M R 5 の数値データを「当選」と「非当選」とに割り当てられた各判定値と比較して、確変転落抽選結果を「当選」と「非当選」のいずれかとするかを決定する (ステップ 0 3 7 S G S 1 5 0 c)。確変転落抽選に非当選である場合 (ステップ 0 3 7 S G S 1 5 0 c ; N) はステップ 0 3 7 S G S 1 5 6 に進み、確変転落抽選に当選した場合 (ステップ 0 3 7 S G S 1 5 0 c ; Y) は、確変転落抽選に当選したことを示す転落当選フラグにオンにするとともに (ステップ 0 3 7 S G S 1 5 1 a)、転落通知コマンドの送信設定を行ってステップ 0 3 7 S G S 1 5 6 に進む (ステップ 0 3 7 S G S 1 5 1 b)。

10

【 0 2 9 2 】

尚、ステップ 0 3 7 S G S 1 5 1 b にて送信設定された転落通知コマンドは、CPU 1 0 3 が図 5 に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板 1 2 に対して送られる。

【 0 2 9 3 】

ステップ 0 3 7 S G S 1 5 6 では、CPU 1 0 3 は、大当り遊技状態に制御するか否か (大当りフラグがオン状態にされているか否か) の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「 - 」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ 0 3 7 S G S 1 5 0 a にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ 0 3 7 S G S 1 5 4 における大当り種別が「確変大当り A」である場合には「 7 」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当り B」である場合には、「 5 」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「 3 」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当り C」である場合には、「 1 」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。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。

20

【 0 2 9 4 】

ステップ 0 3 7 S G S 1 5 6 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 0 3 7 S G S 1 5 7)、特別図柄通常処理を終了する。

30

【 0 2 9 5 】

尚、ステップ 0 3 7 S G S 1 4 5 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 0 3 7 S G S 1 4 5 ; Y)、所定のデモ表示設定を行ってから (ステップ 0 3 7 S G S 1 5 8)、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ラーション表示 (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 1 1 から演出制御基板 1 2 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。

40

【 0 2 9 6 】

図 1 1 - 1 0 は、変動パターン設定処理として、図 6 のステップ S 1 1 1 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 1 - 1 0 に示す変動パターン設定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 1)。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 1 ; Y)、更に時短フラグがオン状態であるか否かを判定する (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 2 a)。時短フラグがオフ状態である場合 (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 2 a ; N) は、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択してステップ 0 3 7

50

S G S 1 7 5 に進む (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 4)。

【 0 2 9 7 】

また、時短フラグのオン状態である場合 (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 2 a ; Y) は、時短可変表示回数カウンタの値が 1 0 1 以上であるか否かを判定する (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 2 b)。時短可変表示回数カウンタの値が 1 0 0 以下である場合 (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 2 b ; N) は、更に時短可変表示回数カウンタの値が 1 0 0 であるか否かを判定する (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 2 c)。時短可変表示回数カウンタの値が 9 9 以下、つまり、該可変表示が確変状態を含む時短状態における 1 ~ 9 9 回目の可変表示である場合 (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 2 c ; N) は、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択してステップ 0 3 7 S G S 1 7 5 に進む (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 3 a)。時短可変表示回数カウンタの値が 1 0 0 である場合、つまり、該可変表示が確変状態を含む時短状態における 1 0 0 回目の可変表示である場合 (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 2 c ; Y) は、大当り用変動パターン判定テーブル C を選択してステップ 0 3 7 S G S 1 7 5 に進む (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 3 b)。

10

【 0 2 9 8 】

また、ステップ 0 3 7 S G S 1 6 2 b において時短可変表示回数カウンタの値が 1 0 1 以上である場合 (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 2 b ; Y) は、大当り用変動パターン判定テーブル D を選択してステップ 0 3 7 S G S 1 7 5 に進む (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 3 c)。

20

【 0 2 9 9 】

ステップ 0 3 7 S G S 1 6 1 における判定において、大当りフラグがオン状態にされていない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 0 3 7 S G S 1 6 5 a)。そして、時短フラグがオン状態にされていれば (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 5 a ; Y)、時短可変表示回数カウンタの値が 1 0 1 以上であるか否かを判定する (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 5 b)。時短可変表示回数カウンタの値が 1 0 0 以下である場合は、更に時短可変表示回数カウンタの値が 1 0 0 であるか否かを判定する (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 5 c)。時短可変表示回数カウンタの値が 9 9 以下である場合、つまり、該可変表示が確変状態を含む時短状態における 1 ~ 9 9 回目の可変表示である場合 (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 5 c ; N) は、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択してステップ 0 3 7 S G S 1 7 5 に進む (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 6 a)。

30

【 0 3 0 0 】

ステップ 0 3 7 S G S 1 6 5 c において時短可変表示回数カウンタの値が 1 0 0 である場合、つまり、該可変表示が確変状態を含む時短状態における 1 0 0 回目の可変表示である場合 (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 5 c ; Y) は、はずれ用変動パターン判定テーブル E を選択してステップ 0 3 7 S G S 1 7 5 に進む (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 6 b)。

【 0 3 0 1 】

また、ステップ 0 3 7 S G S 1 6 5 b において時短可変表示回数カウンタの値が 1 0 1 以上である場合、つまり、該可変表示が確変状態を含む時短状態における 1 0 1 回目以降の可変表示である場合 (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 5 b ; Y) は、転落当選フラグがオン状態であるか否かを判定する (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 7)。転落当選フラグがオン状態である場合、つまり、該可変表示終了時に確変フラグがオフとなることが決定されている場合 (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 7 ; Y) は、はずれ用変動パターン判定テーブル F を選択してステップ 0 3 7 S G S 1 7 5 に進む (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 8 a)。また、転落当選フラグがオフ状態である場合 (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 7 ; N) は、はずれ用変動パターン判定テーブル G を選択してステップ 0 3 7 S G S 1 7 5 に進む (ステップ 0 3 7 S G S 1 6 8 b)。

40

【 0 3 0 2 】

50

また、ステップ037SGS165aにおいて時短フラグがオフ状態である場合（ステップ037SGS165a；N）は、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037SGS170）。

【0303】

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037SGS170；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を選択してステップ037SGS175に進む（ステップ037SGS171）。

10

【0304】

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037SGS170；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037SGS172）。

【0305】

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037SGS172；Y）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してステップ037SGS175に進む（ステップ037SGS173）。

【0306】

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037SGS172；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を選択してステップ037SGS175に進む（ステップ037SGS174）。

20

【0307】

ステップ037SGS175の処理では、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またははずれ用変動パターン判定テーブル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037SGS175）。

30

【0308】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ037SGS175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037SGS170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。

【0309】

ステップ037SGS175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037SGS176）。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。

40

【0310】

ステップ037SGS176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037SGS177）。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

50

、可変表示結果指定コマンド、時短回数通知コマンド、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。

10

【0311】

ステップ037SGS177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037SGS178）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ037SGS179）、変動パターン設定処理を終了する。

【0312】

ステップ037SGS177でのコマンド送信設定にもとづいて、変動パターン設定処理が終了してから図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

20

30

【0313】

図11-11は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS112の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ037SGS180）。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037SGS181）。

40

【0314】

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037SGS182）。大当たりフラグがオン状態にされている場合（ステップ037SGS182；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037SGS184）、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（確変大当りA）、当り開始2指定コマンド（確変大当りB）、当り開始3指定コマンド（確変大当りC）、当り開始4指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ037SGS185）。

【0315】

50

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037SGS186)。

【0316】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間(大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップ037SGS187)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、非確変大当りや確変大当りAの場合には10回、確変大当りBの場合には5回、確変大当りCの場合には2回)をセットする(ステップ037SGS188)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(ステップS114)に対応した値である“4”に更新し(ステップ037SGS189)、当該特別図柄停止処理を終了する。

10

【0317】

一方、大当りフラグがオフである場合には(ステップ037SGS182;N)、CPU103は、転落当選フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ037SGS190a)。転落当選フラグがオンである場合(ステップ037SGS190a;Y)は、転落当選フラグをオフにするとともに、確変フラグをオフにしてステップ037SGS191に進む(ステップ037SGS190b、ステップ037SGS190c)。尚、転落当選フラグがオフである場合(ステップ037SGS190a;N)には、ステップ037SGS190b及びステップ037SGS190cの処理を実行せずにステップ037SGS191に進む。

【0318】

ステップ037SGS191においてCPU103は、時短可変表示カウンタにいずれかの数値がセットされているか否かを判定する(ステップ037SGS191)。時短可変表示回数カウンタにいずれの値もセットされていない場合、つまり、確変状態を含む時短状態でない場合(ステップ037SGS191;N)は、ステップ037SGS195に進み、時短可変表示回数カウンタにいずれかの値がセットされている場合(ステップ037SGS191;Y)は、該時短可変表示回数カウンタの値を+1し(ステップ037SGS192)、時短可変表示回数カウンタの値が100以上であるか否かを判定する(ステップ037SGS193)。時短可変表示回数カウンタの値が99以下である場合(ステップ037SGS193;N)はステップ037SGS195に進み、時短可変表示回数カウンタの値が100以上である場合(ステップ037SGS193;Y)は、更に

20

30

【0319】

確変フラグがオンである場合(ステップ037SGS193a;Y)はステップ037SGS195に進み、確変フラグがオフである場合(ステップ037SGS193a;Y)は、時短フラグをオフにするとともに時短可変表示回数カウンタをクリアし(ステップ037SGS194、ステップ037SGS194a)、ステップ037SGS195に進む。

【0320】

ステップ037SGS195の処理では、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う(ステップ037SGS196)。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する(ステップ037SGS196)。

40

【0321】

図11-12は、大当り終了処理として、図6のS117にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0322】

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037SGS201)。大当り終了表示タイマが動作中でない場合(ステップ037SGS201;N)には、大当り終了表示

50

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 0 3 7 S G S 2 0 2）、処理を終了する。

【 0 3 2 3 】

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 0 3 7 S G S 2 0 1；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 0 3 7 S G S 2 0 3）。そして、CPU 1 0 3 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 0 3 7 S G S 2 0 4）。経過していなければ処理を終了する。

【 0 3 2 4 】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ 0 3 7 S G S 2 0 4；Y）、CPU 1 0 3 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 0 3 7 S G S 2 0 5）。

【 0 3 2 5 】

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 0 3 7 S G S 2 0 5；N）には、確変フラグをオン状態にし（ステップ 0 3 7 S G S 2 0 7）、時短フラグをオン状態にし（ステップ 0 3 7 S G S 2 0 8）、時短可変表示回数カウンタに「0」をセットした後（ステップ 0 3 7 S G S 2 1 2）、ステップ 0 3 7 S G S 2 1 3 に進む。

【 0 3 2 6 】

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 0 3 7 S G S 2 0 5；Y）には、ステップ 0 3 7 S G S 2 1 1 とステップ 0 3 7 S G S 2 1 2 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可変表示回数カウンタに「0」をセットした後、ステップ 0 3 7 S G S 2 1 3 に進む。

【 0 3 2 7 】

ステップ 0 3 7 S G S 2 1 3 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 0 3 7 S G S 2 1 4）。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 1 2 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 0 3 7 S G S 2 1 5）、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 0 3 7 S G S 2 1 6）。

【 0 3 2 8 】

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 の動作について説明する。図 1 1 - 1 3 及び図 1 1 - 1 4 は、図 1 0 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 3 7 S G S 2 7 1）。第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 0 3 7 S G S 2 7 1；Y）、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」～「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 0 3 7 S G S 2 7 2）。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【 0 3 2 9 】

また、ステップ 0 3 7 S G S 2 7 1 において第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ 0 3 7 S G S 2 7 1；N）、第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 3 7 S G S 2 7 3）。第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ 0 3 7 S G S 2 7 3；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 0 3 7 S G S 2 7 3；Y）、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 0」～「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステ

10

20

30

40

50

ップ037SGS274)。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0330】

ステップ037SGS272またはステップ037SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(ステップ037SGS275)。

【0331】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)及び変動パターンに応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ037SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

10

【0332】

尚、本特徴部037SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合や、確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ(例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ(はずれ図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ(はずれ図柄)を決定する。

20

【0333】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

30

【0334】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ037SGS275において読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ037SGS277)。ステップ037SGS275において読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターン指定コマンド以外である場合(ステップ037SGS277; N)は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択し(ステップ037SGS278)、プロセスタイムをスタートさせる(ステップ037SGS279)。

40

【0335】

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

【0336】

50

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ037SGS280）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

10

【0337】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ037SGS281）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ037SGS282）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（ステップ037SGS283）。

20

【0338】

尚、ステップ037SGS277において、ステップ037SGS275にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターン指定コマンドである場合（ステップ037SGS277；Y）は、該読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチ の変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ037SGS291）。

【0339】

読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチ の変動パターン指定コマンドである場合（ステップ037SGS291；Y）である場合は、例えば、時短回数通知コマンドから高ベース状態（確変状態を含む時短状態）における可変表示回数を特定し、該可変表示が高ベース状態の100回目の可変表示であるか否かを判定する（ステップ037SGS292）。該可変表示が高ベース状態の100回目の可変表示である場合（ステップ037SGS292；Y）は、可変表示結果が大当たりであるか否かを判定する（ステップ037SGS293）。可変表示結果がはずれである場合（ステップ037SGS293；N）は、更に遊技状態が確変状態であるか否かを判定する（ステップ037SGS294）。遊技状態が確変状態でない場合、つまり、遊技状態が低確高ベース状態である場合（ステップ037SGS294；N）は、該高ベース状態の100回目の可変表示であることと変動パターンに応じた転落報知用プロセステーブルを選択してステップ037SGS279に進む（ステップ037SGS295）。

30

【0340】

また、可変表示結果が大当たりである場合（ステップ037SGS293；Y）や遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合（ステップ037SGS294；Y）は、該高ベース状態の100回目の可変表示であることと変動パターンに応じた確変継続・大当たり報知用プロセステーブルを選択してステップ037SGS279に進む（ステップ037SGS296）。

40

【0341】

また、ステップ037SGS292の処理において、該可変表示が高ベース状態の100回目の可変表示ではない（該可変表示が高ベース状態の101回目以降の可変表示である）場合（ステップ037SGS292；N）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてチャンスアップ演出の実行の有無を決定して記憶する（ステップ037SGS

50

297)。

【0342】

具体的には、図11-15(A)に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、チャンスアップ演出の非実行を70%の割合で決定するとともに、チャンスアップ演出の実行を30%の割合で決定する。一方で、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を100%の割合で決定する。つまり、本特徴部037SGにおけるチャンスアップ演出は、可変表示中に実行されることにより可変表示結果が大当りであることを報知する演出であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合であってもチャンスアップ演出を実行する場合を設けることで、可変表示中にチャンスアップ演出が実行されることによって可変表示結果が大当りであることを示唆するようにしてもよい。

10

【0343】

尚、図11-17(B)に示すように、本特徴部037SGにおけるチャンスアップ演出はスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中において実行可能な演出であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出は、スーパーリーチのリーチ演出の実行期間外において実行可能としてもよい。

【0344】

図11-14に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ037SGS298において、可変表示結果が大当りであるか否かを判定する(ステップ037SGS298)。可変表示結果がはずれである場合(ステップ037SGS298;N)は、該可変表示が高ベース状態における101回目以降の可変表示であることと変動パターンに応じて転落報知用プロセステーブルを選択してステップ037SG279に進む(ステップ037SGS299)。また、可変表示結果が大当りである場合(ステップ037SGS298;Y)は、更にチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ037SGS300)。

20

【0345】

チャンスアップ演出の実行を決定している場合(ステップ037SGS300;Y)は、該可変表示が高ベース状態における101回目以降の可変表示であることと、チャンスアップ演出の実行及び変動パターンに応じた確変継続・大当り報知用プロセステーブルを選択してステップ037SGS279に進む(ステップ037SGS301)。チャンスアップ演出の非実行を決定している場合(ステップ037SGS300;N)は、該可変表示が高ベース状態における101回目以降の可変表示であることと、チャンスアップ演出の非実行及び変動パターンに応じた確変転落報知用プロセステーブルを選択してステップ037SGS279に進む(ステップ037SGS302)。

30

【0346】

また、ステップ037SGS291の処理において、演出制御用CPU120は、読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドである場合(ステップ037SGS291;N)は、可変表示結果に応じて復活示唆演出実行時の表示キャラクタを決定し、該決定したキャラクタを記憶する(ステップ037SGS303)。

40

【0347】

具体的には、図11-15(B)に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、復活示唆演出実行時の表示キャラクタを、30%の割合でキャラクタAに決定し、70%の割合でキャラクタBに決定する。一方で、可変表示結果がはずれである場合、つまり、確変転落に当選している場合は、復活示唆演出実行時の表示キャラクタを、70%の割合でキャラクタAに決定し、30%の割合でキャラクタBに決定する。つまり、本特徴部037SGでは、復活演出実行時にキャラクタBが表示される場合は、復活演出実行時にキャラクタAが表示される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合(確変状態が転落しない割合)が高く設定されている。

【0348】

50

尚、本特徴部 037SG における復活演出とは、スーパーリーチ のリーチ演出として確変転落が一旦報知された後に、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（可変表示結果が大当たりであることにより大当たり遊技終了後に再度確変状態に制御される）ことを示唆する演出である。

【0349】

演出制御用 CPU 120 は、また、可変表示結果に応じて、復活示唆演出実行時の点灯対象ランプを決定して記憶する（ステップ 037SGS304）。例えば、図 11-15（C）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、復活示唆演出実行時の点灯対象ランプを、30%の割合で第1装飾体ランプ 9e、第2装飾体ランプ 9f、第3装飾体ランプ 9g のみに決定し、70%の割合で第1装飾体ランプ 9e、第2装飾体ランプ 9f、第3装飾体ランプ 9g と可動体ランプ 9d に決定する。一方で、可変表示結果がはずれである場合、つまり、確変転落に当選している場合は、復活示唆演出実行時の点灯対象ランプを、70%の割合で第1装飾体ランプ 9e、第2装飾体ランプ 9f、第3装飾体ランプ 9g のみに決定し、30%の割合で第1装飾体ランプ 9e、第2装飾体ランプ 9f、第3装飾体ランプ 9g と可動体ランプ 9d に決定する。

10

【0350】

つまり、本特徴部 037SG における復活演出としては、第1装飾体ランプ 9e、第2装飾体ランプ 9f、第3装飾体ランプ 9g が点灯するとともに、これら第1装飾体ランプ 9e、第2装飾体ランプ 9f、第3装飾体ランプ 9g に加えて可動体ランプ 9d が点灯することによって、可動体ランプ 9d が点灯しない場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高くなる。

20

【0351】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、可変表示結果に応じて第2発光演出実行時に発光色を決定して記憶する。第2発光演出とは、図 11-20、図 11-39 に示すように、復活示唆演出の実行期間中において画像表示装置 5 にて発光エフェクト画像 037SG005E を表示し、該発光エフェクト画像 037SG005E の表示色によって可変表示結果が大当たりであることを示唆する演出である。

【0352】

図 11-15（D）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、第2発光演出の発光色を10%の割合で白色に決定し、90%の割合で赤色に決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、第2発光演出の発光色を90%の割合で白色に決定し、10%の割合で赤色に決定する。つまり、本特徴部 037SG では、第2発光演出の発光色（発光エフェクト画像 037SG005E の表示色）が赤色であった場合は、第2発光演出の発光色（発光エフェクト画像 037SG005E の表示色）が白色であった場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高く設定されている。

30

【0353】

図 11-14 に戻り、演出制御用 CPU 120 は、可変表示結果が大当たりであるか否かを判定する（ステップ 037SGS306）。可変表示結果がはずれである場合（ステップ 037SGS306；N）は、変動パターンとステップ 037SGS303～ステップ 037SGS306 にて決定した表示キャラクタ、点灯対象ランプ、発光色に応じた確変転落報知用プロセステーブルを選択してステップ 037SGS279 に進む（ステップ 037SGS307）。また、可変表示結果が大当たりである場合（ステップ 037SGS306；Y）は、変動パターンとステップ 037SGS303～ステップ 037SGS306 にて決定した表示キャラクタ、点灯対象ランプ、発光色に応じた確変転落報知用プロセステーブルを選択してステップ 037SGS279 に進む（ステップ 037SGS308）。

40

【0354】

図 11-14 に示すステップ 037SGS291～ステップ 037SGS308 の処理を実行してステップ 037SGS279 の処理に進んだ場合は、図 11-13 に示すステップ 037SGS279～ステップ 037SGS283 の処理を実行して可変表示開始設

50

定処理を終了すればよい。尚、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を-1していくとともに、該プロセスタイマの値に応じたプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行すればよい。

【0355】

また、図11-16(A)及び図11-16(B)に示すように、本特徴部037SGにおける表示制御部123では、複数のレイヤに画像を描画し、これら画像の描画されたレイヤを合成することによって画像表示装置5に表示する画像を作成している。例えば、表示制御部123が画像を描画するレイヤとしては、レイヤ1、レイヤ1よりも下位レイヤであるレイヤ2、レイヤ2よりも下位レイヤであるレイヤ3、レイヤ3よりも下位レイヤであるレイヤ4、レイヤ4よりも下位レイヤであるレイヤ5が設けられている。

10

【0356】

これら複数のレイヤのうち、レイヤ1には、保留記憶数表示や保留表示、小図柄等が描画され、レイヤ2には、後述する第1発光演出や第2発光演出時に表示される発光エフェクト画像037SG005Eが描画され、レイヤ3には飾り図柄が描画され、レイヤ4には飾り図柄を除く演出画像が描画され、レイヤ5には背景画像が描画されるようになっている。つまり、本特徴部037SGにおける画像表示装置5においては、保留記憶数表示や保留表示、小図柄といった遊技に関連する情報の画像(遊技関連情報の画像)が最も優先して表示される画像として設定されているとともに、発光エフェクト画像037SG005Eによって飾り図柄やその他演出画像、背景画像の隠蔽することが可能となっている。

【0357】

次に、本特徴部037SGにおける高ベース状態(確変状態または時短状態)にて実行され得るスーパーリーチのリーチ演出(確変転落示唆演出)とスーパーリーチのリーチ演出(復活示唆演出)について図11-17及び図11-20に基づいて説明する。

20

【0358】

まず、図11-17(A)に示すように、高ベース状態の100回目の可変表示にて実行されるスーパーリーチのリーチ演出(確変転落示唆演出)は、リーチ演出の開始タイミングから開始される前段演出Aと、該前段演出Aの終了時から開始される中段演出Aと、該中段演出Aの終了時から開始される後段演出と、該後段演出の終了時から開始される転落示唆結果報知演出と、を含んでいる。尚、スーパーリーチのリーチ演出の終了時から可変表示の停止タイミングまでは、画像表示装置5において可変表示結果が表示されるようになっている。

30

【0359】

また、前段演出Aは、該スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを画像表示装置5の表示領域にて表示するタイトル表示演出と、該タイトル表示演出の終了時から画像表示装置5の表示領域にて敵キャラクタを強調表示する敵キャラクタ強調演出と、該敵キャラクタ強調演出の終了時から画像表示装置5の表示領域にて味方キャラクタを強調表示する味方キャラクタ強調演出との、計3個の演出を含んでいる。

【0360】

また、中段演出Aは、第1中段演出と、該第1中段演出の終了時から開始される第2中段演出と、該第2中段演出の終了時から開始される第3中段演出との、計3個の演出を含んでいる。そして、後段演出は、第1後段演出と、該第1後段演出の終了時から開始される第2後段演出と、該第2後段演出の終了時から開始される第3後段演出と、該第3後段演出の終了時から開始される演出であって、画像表示装置5の表示領域において発光エフェクト画像037SG005Eを表示する第1発光演出との、計4個の演出を含んでいる。

40

【0361】

ここで、前段演出Aの演出期間の長さをL1、中段演出Aの演出期間の長さをL2、後段演出の演出期間の長さをL3とし、第1中段演出の演出期間の長さをL11、第2中段演出の演出期間の長さをL12、第3中段演出の演出期間の長さをL13、第1後段演出の演出期間の長さをL21、第2後段演出の演出期間の長さをL22、第3後段演出の演出期間の長さをL23とすると、中段演出Aと後段演出とは、前段演出Aよりも演出期間

50

が長く設定されている。つまり、中段演出 A の演出画像と後段演出の演出画像とは、前段演出 A の演出画像よりも長期間に亘って画像表示装置 5 の表示領域にて表示されるように設定されている ($L_2 > L_1$ 、 $L_3 > L_1$)。

【0362】

また、第 2 中段演出は、第 1 中段演出よりも演出期間が長く設定されているとともに、第 3 中段演出よりも演出期間が短く設定されている。つまり、中段演出 A においては、第 1 中段演出の演出画像が最も画像表示装置 5 の表示領域における表示期間が短く、第 3 中段演出の演出画像が最も画像表示装置 5 の表示領域における表示期間が長く設定されている ($L_{13} > L_{12} > L_1$)。換言すれば、第 1 中段演出、第 2 中段演出、第 3 中段演出の各演出画像の表示期間は、中段演出 A の終了に近いほど長く設定されている。

10

【0363】

また、第 2 後段演出は、第 1 後段演出よりも演出期間が長く設定されているとともに、第 3 後段演出よりも演出期間が短く設定されている。つまり、後段演出においては、第 1 後段演出の演出画像が最も画像表示装置 5 の表示領域における表示期間が短く、第 3 後段演出の演出画像が最も画像表示装置 5 の表示領域における表示期間が長く設定されている ($L_{23} > L_{22} > L_1$)。換言すれば、第 1 後段演出、第 2 後段演出、第 3 後段演出の各演出画像の表示期間は、後段演出の終了に近いほど長く設定されている。

【0364】

次に、図 11 - 17 (B) に示すように、高ベース状態の 101 回目以降の可変表示にて実行され得るスーパーリーチ のリーチ演出は、リーチ演出の開始タイミングから開始される前段演出 B と、該前段演出 B の終了時から開始される中段演出 B と、該中段演出 B の終了時から開始される後段演出と、該後段演出の終了時から開始される転落示唆結果報知演出と、を含んでいる。尚、スーパーリーチ のリーチ演出の終了時から可変表示の停止タイミングまでは、画像表示装置 5 において可変表示結果が表示されるようになっている。

20

【0365】

前段演出 B は、第 1 追加演出と、前述したタイトル表示演出と、敵キャラクタ強調演出と、味方キャラクタ強調演出と、第 2 追加演出との、計 5 個の演出を含んでいる。該前段演出 B としては、第 1 追加演出が実行された後にタイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出、第 2 追加演出の順に各演出が実行されるよう設定されている。

30

【0366】

中段演出 B は、第 3 追加演出と、前述した第 1 中段演出と、第 2 中段演出と、第 3 中段演出との、計 4 個の演出を含んでいる。該中段演出 B としては、第 3 追加演出が実行された後に第 1 中段演出、第 1 中段演出、第 1 中段演出が実行されるよう設定されている。また、第 3 追加演出の実行期間中は、チャンスアップ演出が実行され得るチャンスアップ演出実行可能期間を含んでいる。

【0367】

尚、図 11 - 17 (B) に示す後段演出は、図 11 - 17 (A) に示す後段演出と演出内容及び演出期間が同一である。

40

【0368】

ここで、前段演出 B の演出期間の長さを L_4 、中段演出 B の演出期間の長さを L_5 とすると、中段演出 B と後段演出とは、前段演出 B よりも演出期間が長く設定されている。つまり、中段演出 B の演出画像と後段演出の演出画像とは、前段演出 B の演出画像よりも長期間に亘って画像表示装置 5 の表示領域にて表示されるように設定されている ($L_3 > L_4$ 、 $L_5 > L_4$)。

【0369】

更に、前段演出 B 内における第 1 追加演出の演出期間の長さを L_{41} 、第 2 追加演出の演出期間の長さを L_{42} とすると、第 1 追加演出は第 2 追加演出よりも演出期間が長く設定されているとともに、第 1 追加演出は前段演出 A (タイトル表示演出、敵キャラクタ強

50

調演出、味方キャラクタ強調演出)よりも演出期間が長く設定されている。つまり、前段演出A、第1追加演出、第2追加演出の3個の演出については、前段演出Aの演出画像の表示期間が最も長く設定されており、第2追加演出の演出画像の表示期間が最も短く設定されている ($L1 > L41$ 、 $L41 > L42$)。

【0370】

また、第1追加演出の演出期間と第2追加演出の演出期間との和は、後段演出の演出期間よりも短く設定されている。つまり、後段演出の演出画像の表示期間は、第1追加演出の演出画像の表示期間と第2追加演出の演出画像の表示期間との和よりも長く設定されている ($L3 > L41 + L42$)。

【0371】

尚、図11-18(A)~図11-18(C)に示すように、本特徴部037SGにおける第1追加演出は、画像表示装置5の表示領域において、シルエットが表示された後に該シルエットが敵キャラクタの画像に変化し、更に該敵キャラクタの上方にメッセージが表示される画像と、図11-18(D)及び図11-18(E)に示すように、敵キャラクタと味方キャラクタとが互いに近接していき味方キャラクタと敵キャラクタとが互いに攻撃を行う直前の画像と、が表示される演出である。

【0372】

一方で、図11-19(A)及び図11-19(B)は、図11-18(D)及び図11-18(E)と同じく敵キャラクタと味方キャラクタとが互いに近接していき味方キャラクタと敵キャラクタとが互いに攻撃を行う直前の画像と、該味方キャラクタと敵キャラクタとが互いに攻撃を行う直前の画像に味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが開始される旨のメッセージが重複して表示される画像と、が表示される演出である。

【0373】

つまり、本特徴部037SGにおいて図11-18(D)~図11-18(E)と図11-19(A)~図11-19(B)とは、第1追加演出と第2追加演出とにおいて共通の画像(映像)を画像表示装置5の表示領域に表示する共通演出部を構成し、図11-18(A)~図11-18(C)と図11-19(C)とは、第1追加演出と第2追加演出とにおいて異なる画像(映像)を画像表示装置5の表示領域に表示する非共通演出部(第1非共通演出部と第2非共通演出部)を構成する。

【0374】

尚、図11-18及び図11-19に示すように、第1追加演出における第1非共通演出部(図11-18(A)~図11-18(C))の演出期間を $L411$ 、第1追加演出と第2追加演出とにおける共通演出部(図11-18(D)~図11-18(E)と図11-19(A)~図11-19(B))の演出期間を $L412$ 、第2追加演出における第2非共通演出部(図11-19(C))の演出期間を $L413$ とすると、これら第1非共通演出部の演出期間と第2非共通演出部の演出期間との和は、共通演出の演出期間よりも長く設定されている。つまり、第1追加演出と第2追加演出とにおいては、第1非共通演出部の演出画像の表示期間と第2非共通演出部の演出画像の表示期間との和が共通演出部の演出画像の表示期間よりも長く設定されている ($L411 + L413 > L412$)。

【0375】

また、図11-17(A)に示す高ベース状態の100回目の可変表示にて実行されるスーパーリーチのリーチ演出と図11-17(B)に示す高ベース状態の101回目以降の可変表示にて実行され得るスーパーリーチのリーチ演出とを比較すると、後段演出の演出期間は、前段演出Aの演出期間と前段演出Bの演出期間との和よりも長く設定されている。つまり、後段演出の演出画像の表示期間は、前段演出Aの演出画像の表示期間と前段演出Bの演出画像の表示期間との和よりも長く設定されている ($L3 > L1 + L4$)。

【0376】

尚、高ベース状態の101回目以降の可変表示にて実行され得るスーパーリーチのリーチ演出では、第1追加演出、第2追加演出、第3追加演出が実行されるので、高ベース状態の101回目以降の可変表示にて実行され得るスーパーリーチのリーチ演出の演出

10

20

30

40

50

期間 L 1 0 2 は、高ベース状態の 1 0 0 回目の可変表示にて実行されるスーパーリーチのリーチ演出の演出期間 L 1 0 1 よりも長く設定されている。

【 0 3 7 7 】

また、図 1 1 - 2 0 に示すように、高ベース状態の 1 0 1 回目以降の可変表示にて実行され得るスーパーリーチの変動パターンでの可変表示では、前述した図 1 1 - 1 7 (B) に示すスーパーリーチのリーチ演出(高ベース状態の 1 0 1 回目以降の可変表示にて実行され得るスーパーリーチのリーチ演出)が実行されて確変転落が報知された後に、改めてスーパーリーチのリーチ演出として復活示唆演出が実行されるようになっている。

【 0 3 7 8 】

該スーパーリーチのリーチ演出は、リーチ演出の開始タイミングから開始される演出であって、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A 等の操作手段の操作を促す操作促進演出と、該操作促進演出の終了時から開始される演出であって、画像表示装置 5 の表示領域において白色または赤色の発光エフェクト画像 0 3 7 S G 0 0 5 E を表示する第 2 発光演出と、該第 2 発光演出の終了時から開始される演出であって、可変表示結果が大当たりまたははずれ(可変表示結果がはずれとなって確変状態が終了する(確変転落)こと)を報知する復活示唆結果報知演出との、計 3 個の演出を含んでいる。

10

【 0 3 7 9 】

ここで、操作促進演出の演出期間の長さを L 3 1、第 2 発光演出の演出期間の長さを L 3 2、復活示唆結果報知演出の演出期間の長さを L 3 3 とすると、復活示唆結果報知演出の演出期間は、第 2 発光演出の演出期間よりも長く設定されている。つまり、第 2 発光演出として画像表示装置 5 の表示領域において白色または赤色の発光エフェクト画像 0 3 7 S G 0 0 5 E が表示される期間は、画像表示装置 5 の表示領域において復活示唆結果報知演出の演出画像が表示される期間よりも短く設定されている(L 3 3 > L 3 2)。尚、本特徴部 0 3 7 S G における第 1 発光演出及び第 2 発光演出として画像表示装置 5 において発光エフェクト画像 0 3 7 S G 0 0 5 E の表示される期間は約 1 秒程度である(L 3 2 1 秒)。

20

【 0 3 8 0 】

次に、本特徴部 0 3 7 S G におけるスーパーリーチのリーチ演出とスーパーリーチのリーチ演出においてセットされる映像データ、楽曲データ、ランプデータについて図 1 1 - 2 1 ~ 図 1 1 - 2 6 に基づいて説明する。

30

【 0 3 8 1 】

まず、図 1 1 - 2 1 に示すように、本特徴部 0 3 7 S G における R O M 1 2 1 には、映像データとして、画像表示装置 5 において前段演出 A の演出画像を表示するための前段演出 A 用映像データ、画像表示装置 5 において中段演出 A の演出画像を表示するための中段演出 A 用映像データ、画像表示装置 5 において後段演出 A の演出画像を表示するための後段演出用映像データ、画像表示装置 5 において第 1 追加演出の演出画像を表示するための第 1 追加演出用映像データ、画像表示装置 5 において第 2 追加演出の演出画像を表示するための第 2 追加演出用映像データ、画像表示装置 5 においてチャンスアップ演出が実行されない場合(チャンスアップ演出の演出画像を含まない)に第 3 追加演出の演出画像を表示するための第 3 追加演出 A 用映像データ、画像表示装置 5 においてチャンスアップ演出が実行される場合(チャンスアップ演出の演出画像を含む)に第 3 追加演出の演出画像を表示するための第 3 追加演出 B 用映像データ、画像表示装置 5 において確変転落を報知する場合に転落示唆結果報知演出の演出画像を表示するための転落示唆結果報知演出用映像データ A、画像表示装置 5 において大当たりや確変継続(可変表示結果がはずれ且つ転落抽選に当選しなかったこと)を報知する場合に転落示唆結果報知演出の演出画像を表示するための転落示唆結果報知演出用映像データ B、画像表示装置 5 においてキャラクタ A を表示して確変転落を報知する場合に復活示唆演出の演出画像を表示するための復活示唆演出用映像データ A、画像表示装置 5 においてキャラクタ B を表示して確変転落を報知する場合に復活示唆演出の演出画像を表示するための復活示唆演出用映像データ B、画像表示装

40

50

置5においてキャラクタAを表示して大当りを報知する場合に復活示唆演出の演出画像を表示するための復活示唆演出用映像データC、画像表示装置5においてキャラクタBを表示して大当りを報知する場合に復活示唆演出の演出画像を表示するための復活示唆演出用映像データD等が記憶されている。

【0382】

また、ROM121には、楽曲データとして、スピーカ8L、8Rから前段演出A用の楽曲を出力するための前段演出A用楽曲データ、スピーカ8L、8Rから前段演出B用の楽曲を出力するための前段演出B用楽曲データ、スピーカ8L、8Rから中段演出用の楽曲を出力するための中段演出用楽曲データ、スピーカ8L、8Rから後段演出用の楽曲を出力するための後段演出用楽曲データ、転落示唆結果報知演出において確変転落が報知される場合にスピーカ8L、8Rから転落示唆結果報知演出用楽曲を出力するための転落示唆結果報知演出用楽曲データA、転落示唆結果報知演出において大当りまたは確変継続が報知される場合にスピーカ8L、8Rから転落示唆結果報知演出用楽曲を出力するための転落示唆結果報知演出用楽曲データB、復活示唆演出において確変転落が報知される場合に復活示唆演出用楽曲を出力するための復活示唆演出用楽曲データA、復活示唆演出において大当りが報知される場合に復活示唆演出用楽曲を出力するための復活示唆演出用楽曲データB等が記憶されている。

【0383】

また、ROM121には、ランプデータとして、前段演出用の点灯パターンにて遊技効果ランプ9を点灯させるための前段演出用ランプデータ、中段演出用の点灯パターンにて遊技効果ランプ9を点灯させるための中段演出用ランプデータ、後段演出用の点灯パターンにて遊技効果ランプ9を点灯させるための後段演出用ランプデータ、転落示唆結果報知演出において確変転落を報知する場合に確変転落用の点灯パターンにて遊技効果ランプ9を点灯させるための転落示唆結果報知演出用ランプデータA、転落示唆結果報知演出において大当りまたは確変継続を報知する場合に大当り・確変継続報知用の点灯パターンにて遊技効果ランプ9を点灯させるための転落示唆結果報知演出用ランプデータB、復活示唆演出において確変転落を報知する場合に確変転落用の点灯パターンにて遊技効果ランプ9を点灯させるための復活示唆演出用ランプデータA、復活示唆演出において大当りを報知する場合に大当り用の点灯パターンにて遊技効果ランプ9を点灯させるための復活示唆演出用ランプデータB等が記憶されている。

【0384】

ここで、図11-22(A)に示すように、高ベース状態における100回目の可変表示としてスーパーリーチのリーチ演出(転落示唆演出)が実行される場合については、画像表示装置5において前段演出の演出画像を表示するために前段演出A用映像データが使用され、画像表示装置5において中段演出の演出画像を表示するために中段演出A用映像データが使用され、画像表示装置5において後段演出の演出画像を表示するために後段演出用映像データが使用され、画像表示装置5において転落示唆演出報知演出の演出画像を表示するために、転落示唆結果報知演出映像データAまたは転落示唆結果報知演出映像データBが使用される。

【0385】

一方で、高ベース状態における101回目以降の可変表示としてスーパーリーチのリーチ演出(転落示唆演出)が実行される場合については、画像表示装置5において前段演出の演出画像を表示するために第1追加演出用映像データ、第2追加演出用映像データ及び前段演出A用映像データが使用され、画像表示装置5において中段演出の演出画像を表示するために第3追加演出用映像データAまたは第3追加演出用映像データB、及び中段演出A用映像データが使用され、画像表示装置5において後段演出の演出画像を表示するために後段演出用映像データが使用され、画像表示装置5において転落示唆演出報知演出の演出画像を表示するために転落示唆結果報知演出映像データAまたは転落示唆結果報知演出映像データBが使用される。

【0386】

10

20

30

40

50

そして、高ベース状態における101回目以降の可変表示としてスーパーリーチのリーチ演出（復活示唆演出）が実行される場合については、画像表示装置5において前段演出の演出画像を表示するために第1追加演出用映像データ、第2追加演出用映像データ及び前段演出A用映像データが使用され、画像表示装置5において中段演出の演出画像を表示するために第3追加演出用映像データAまたは第3追加演出用映像データB、及び中段演出A用映像データが使用され、画像表示装置5において後段演出の演出画像を表示するために後段演出用映像データが使用され、画像表示装置5において転落示唆演出報知演出の演出画像を表示するために転落示唆結果報知演出映像データA使用され、画像表示装置5において復活示唆演出の演出画像を表示するために復活示唆演出用映像データA、復活示唆演出用映像データB、復活示唆演出用映像データC、復活示唆演出用映像データDのいずれかが使用される。

10

【0387】

また、図11-22(B)に示すように、高ベース状態における100回目の可変表示としてスーパーリーチのリーチ演出（転落示唆演出）が実行される場合については、スピーカ8L、8Rから前段演出の楽曲を出力するために前段演出A用楽曲データが使用され、スピーカ8L、8Rから中段演出の楽曲を出力するために中段演出用楽曲データが使用され、スピーカ8L、8Rから後段演出の楽曲を出力するために後段演出用楽曲データが使用され、スピーカ8L、8Rから転落示唆結果報知演出の楽曲を出力するために転落示唆結果報知演出用楽曲データAまたは転落示唆結果報知演出用楽曲データBが使用される。

20

【0388】

一方で、高ベース状態における101回目以降の可変表示としてスーパーリーチのリーチ演出（転落示唆演出）が実行される場合については、スピーカ8L、8Rから前段演出の楽曲を出力するために前段演出B用楽曲データが使用され、スピーカ8L、8Rから中段演出の楽曲を出力するために中段演出用楽曲データが使用され、スピーカ8L、8Rから後段演出の楽曲を出力するために後段演出用楽曲データが使用され、スピーカ8L、8Rから転落示唆結果報知演出の楽曲を出力するために転落示唆結果報知演出用楽曲データAまたは転落示唆結果報知演出用楽曲データBが使用される。

【0389】

そして、高ベース状態における101回目以降の可変表示としてスーパーリーチのリーチ演出（復活示唆演出）が実行される場合については、スピーカ8L、8Rから前段演出の楽曲を出力するために前段演出B用楽曲データが使用され、スピーカ8L、8Rから中段演出の楽曲を出力するために中段演出用楽曲データが使用され、スピーカ8L、8Rから後段演出の楽曲を出力するために後段演出用楽曲データが使用され、スピーカ8L、8Rから転落示唆結果報知演出の楽曲を出力するために転落示唆結果報知演出用楽曲データAが使用され、スピーカ8L、8Rから復活示唆演出の楽曲を出力するために復活示唆演出用楽曲データAまたは復活示唆演出用楽曲データBが使用される。

30

【0390】

つまり、本特徴部037SGにおいては、高ベース状態における100回目の可変表示としてスーパーリーチのリーチ演出（転落示唆演出）が実行される場合と、高ベース状態における101回目以降の可変表示としてスーパーリーチのリーチ演出（転落示唆演出）が実行される場合とを比較すると、前段演出の演出期間においては、共に前段演出用映像データAが使用されることによって同一のタイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出が実行される一方で、使用される楽曲データが異なることによって、スピーカ8L、8Rから出力される楽曲が異なっている。

40

【0391】

また、図11-22(C)に示すように、高ベース状態における100回目の可変表示としてスーパーリーチのリーチ演出（転落示唆演出）が実行される場合については、遊技効果ランプ9を前段演出に応じた点灯パターンにて点灯させるために前段演出用ランプデータが使用され、遊技効果ランプ9を中段演出に応じた点灯パターンにて点灯させるた

50

めに中段演出用ランプデータが使用され、遊技効果ランプ9を後段演出に応じた点灯パターンにて点灯させるために後段演出用ランプデータが使用され、遊技効果ランプ9を転落示唆結果報知演出に応じた点灯パターンにて点灯させるために転落示唆結果報知演出ランプパターンAまたは転落示唆結果報知演出用ランプデータBが使用される。

【0392】

一方で、高ベース状態における101回目以降の可変表示としてスーパーリーチのリーチ演出（転落示唆演出）が実行される場合については、遊技効果ランプ9を前段演出に応じた点灯パターンにて点灯させるために前段演出用ランプデータが使用され、遊技効果ランプ9を中段演出に応じた点灯パターンにて点灯させるために中段演出用ランプデータが使用され、遊技効果ランプ9を後段演出に応じた点灯パターンにて点灯させるために後段演出用ランプデータが使用され、遊技効果ランプ9を転落示唆結果報知演出に応じた点灯パターンにて点灯させるために転落示唆結果報知演出ランプパターンAまたは転落示唆結果報知演出用ランプデータBが使用される。

10

【0393】

そして、高ベース状態における101回目以降の可変表示としてスーパーリーチのリーチ演出（復活示唆演出）が実行される場合については、遊技効果ランプ9を前段演出に応じた点灯パターンにて点灯させるために前段演出用ランプデータが使用され、遊技効果ランプ9を中段演出に応じた点灯パターンにて点灯させるために中段演出用ランプデータが使用され、遊技効果ランプ9を後段演出に応じた点灯パターンにて点灯させるために後段演出用ランプデータが使用され、遊技効果ランプ9を転落示唆結果報知演出に応じた点灯パターンにて点灯させるために転落示唆結果報知演出ランプパターンAが使用され、遊技効果ランプ9を復活示唆演出に応じた点灯パターンにて点灯させるために復活示唆演出用ランプデータAまたは復活示唆演出用ランプデータBが使用される。

20

【0394】

尚、図11-23(A)に示すように、前段演出用ランプデータは、第1追加演出用ランプデータ、タイトル表示演出用ランプデータ、敵キャラクタ強調演出用ランプデータ、味方キャラクタ強調演出用ランプデータ、第2追加演出用ランプデータを含んでいる。これら第1追加演出用ランプデータ、タイトル表示演出用ランプデータ、敵キャラクタ強調演出用ランプデータ、味方キャラクタ強調演出用ランプデータ、第2追加演出用ランプデータのうち、前段演出Aでは、タイトル表示演出用ランプデータ、敵キャラクタ強調演出用ランプデータ、味方キャラクタ強調演出用ランプデータのみが使用される一方で、前段演出Bでは、第1追加演出用ランプデータ、タイトル表示演出用ランプデータ、敵キャラクタ強調演出用ランプデータ、味方キャラクタ強調演出用ランプデータ、第2追加演出用ランプデータの全てのランプデータが使用される。つまり、前段演出として画像表示装置5においてタイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出の各演出画像が表示される場合のみ（前段演出Aが実行される場合）と、前段演出として画像表示装置5において第1追加演出、タイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出、第2追加演出の各演出画像が表示される場合（前段演出Bが実行される場合）とでは、共通の前段演出用ランプデータが使用される一方で使用される前段演出用ランプデータの部分が異なっている。

30

40

【0395】

更に、図11-23(B)に示すように、中段演出用ランプデータは、第3追加演出用ランプデータ、第1中段演出用ランプデータ、第2中段演出用ランプデータ、第3中段演出用ランプデータを含んでいる。これら第3追加演出用ランプデータ、第1中段演出用ランプデータ、第2中段演出用ランプデータ、第3中段演出用ランプデータのうち、中段演出Aでは、第1中段演出用ランプデータ、第2中段演出用ランプデータ、第3中段演出用ランプデータのみが使用される一方で、中段演出Bでは第3追加演出用ランプデータ、第1中段演出用ランプデータ、第2中段演出用ランプデータ、第3中段演出用ランプデータの全てのランプデータが使用される。つまり、中段演出として画像表示装置5において第1中段演出、第2中段演出、第3中段演出の各演出画像が表示される場合のみ（中段演出

50

Aが実行される場合)と、中段演出として画像表示装置5において第3追加演出、第1中段演出、第2中段演出、第3中段演出の各演出画像が表示される場合(中段演出Bが実行される場合)とでは、共通の中段演出用ランプデータが使用される一方で使用される中段演出用ランプデータの部分が異なっている。

【0396】

また、後段演出用ランプデータ、転落示唆結果報知演出用ランプデータを使用することによって、本特徴部037SGでは、第3後段演出期間、第1発光演出期間、転落示唆結果報知演出期間に亘ってメインランプ9aを輝度C1または該輝度C1よりも高輝度である輝度C2(C2>C1)にて点灯させるようになっている。

【0397】

具体的には、図11-24に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合について、メインランプ9aは、第3後段演出期間にて輝度C1にて白色発光を行う。次に、第3後段演出の実行期間が終了して第1発光演出期間となると、メインランプ9aは、一旦消灯した後に輝度C2にて白色発光を行う。尚、該輝度C2での白色発光は、第1発光演出期間の終了直前で一旦終了(消灯)する。そして、第1発光演出期間が終了して転落示唆結果報知演出期間となると、メインランプ9aは、該転落示唆結果報知演出期間の開始タイミングから輝度C2にて虹色での発光を所定期間に亘って行う。そして、所定期間が経過した後のメインランプ9aは、転落示唆結果報知演出期間の終了まで輝度C1にて白色発光を行う。

【0398】

一方で、可変表示結果がはずれとなる場合について、メインランプ9aは、第3後段演出期間にて輝度C1にて白色発光を行う。次に、第3後段演出の実行期間が終了して第1発光演出期間となると、メインランプ9aは、一旦消灯した後に輝度C2にて白色発光を行う。尚、該輝度C2での白色発光は、第1発光演出期間の終了直前で一旦終了(消灯)する。そして、第1発光演出期間が終了して転落示唆結果報知演出期間となると、メインランプ9aは、該転落示唆結果報知演出期間の開始タイミングから該転落示唆結果報知演出期間の終了まで輝度C1にて白色発光を行う。

【0399】

また、後段演出用ランプデータ、転落示唆結果報知演出用ランプデータを使用することによって、本特徴部037SGでは、第3後段演出期間、第1発光演出期間、転落示唆結果報知演出期間に亘ってメインランプ9aを輝度C1または該輝度C1よりも高輝度である輝度C2(C2>C1)にて点灯させるようになっている。

【0400】

次に、操作促進演出期間、第2発光演出期間、復活示唆結果報知演出期間におけるメインランプ9a、第1装飾体ランプ9e、第2装飾体ランプ9f、第3装飾体ランプ9gの発光態様について説明する。まず、図11-25に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合について、メインランプ9aは、操作促進演出期間にて輝度C1にて白色発光を行う。次に、操作促進演出期間が終了して第2発光演出期間となると、メインランプ9aは、一旦消灯した後に輝度C2にて画像表示装置5で表示されている発光エフェクト画像037SG005Eと同色(白色または赤色)の発光を行う。尚、該輝度C2での発光は、第2発光演出期間の終了直前で一旦終了(消灯)する。そして、第2発光演出期間が終了して復活示唆結果報知演出期間となると、メインランプ9aは、該復活示唆結果報知演出期間の開始タイミングから終了タイミングにかけて輝度C2での白色の点滅を繰り返し行う。

【0401】

また、可変表示結果がはずれとなる場合について、メインランプ9aは、操作促進演出期間にて輝度C1にて白色発光を行う。次に、操作促進演出期間が終了して第2発光演出期間となると、メインランプ9aは、一旦消灯した後に輝度C2にて画像表示装置5で表示されている発光エフェクト画像037SG005Eと同色(白色または赤色)の発光を行う。尚、該輝度C2での発光は、第2発光演出期間の終了直前で一旦終了(消灯)する

10

20

30

40

50

。そして、第2発光演出期間が終了して復活示唆結果報知演出期間となると、メインランプ9 aは、該復活示唆結果報知演出期間の開始タイミングから所定期間にかけて輝度C 1の白色の発光を行った後、復活示唆結果報知演出期間の終了タイミングまで消灯する。

【0402】

また、操作促進演出期間中においては、図11-25に示すように、プッシュボタン31 Bの連打操作に応じて、第1装飾体ランプ9 e、第2装飾体ランプ9 f、第3装飾体ランプ9 gの輝度C 1での点滅が繰り返し実行される。具体的には、まず、プッシュボタン31 Bの連打操作に応じて第1装飾体ランプ9 eの点滅が所定回数実行されると、第2装飾体ランプ9 fの点滅が開始される。そして、プッシュボタン31 Bの連打操作に応じて第1装飾体ランプ9 eと第2装飾体ランプ9 fの点滅が所定回数実行されると、更に第3装飾体ランプ9 gの点滅が開始される。つまり、操作促進演出期間中においては、図11-26(A)~図22-24(C)に示すように、遊技者によるプッシュボタン31 Bの連打操作によって、各装飾体ランプの点滅が装飾体037SG300の外縁側から中央部に向けて進行していくように遊技者から認識されるようになっている。

10

【0403】

更に、可動体ランプ9 dが発光対象ランプに決定されている場合(図22-15参照)は、操作促進演出期間中において、プッシュボタン31 Bの連打操作に応じて可動体ランプ9 dの輝度C 1での点滅も繰り返し実行されるようになっている。

【0404】

次に、本特徴部037SGにおけるスーパーリーチのリーチ演出(転落示唆演出)とスーパーリーチのリーチ演出(復活示唆演出)の演出態様について図11-27~図11-36に基づいて説明する。

20

【0405】

まず、高ベース状態で100回目の可変表示におけるスーパーリーチのリーチ演出においては、図11-27(A)に示すように、タイトル表示演出として、画像表示装置5の表示領域において味方キャラクタと敵キャラクタとが対峙する画像と、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北することで高ベース状態(確変状態を含む時短状態)が終了する旨のメッセージが表示される。このとき、スピーカ8 L、8 Rからは音量V 1にて楽曲Aが出力され、メインランプ9 aは輝度C 1で白色にて発光される。

【0406】

次に、図11-27(B)に示すように、敵キャラクタ強調演出が実行されることによって、画像表示装置5の表示領域では敵キャラクタの画像が拡大表示される。このとき、スピーカ8 L、8 Rからは音量V 1にて楽曲Aが出力され、メインランプ9 aは輝度C 1にて青色にて発光される。そして、図11-27(C)に示すように、敵キャラクタ強調演出が終了すると味方キャラクタ強調演出として、画像表示装置5の表示領域では味方キャラクタの画像が拡大表示される。このとき、スピーカ8 L、8 Rからは音量V 1にて楽曲Aが出力され、メインランプ9 aは輝度C 1で赤色にて発光される。

30

【0407】

前段演出としてのこれらタイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出が終了すると、図11-27(D)、図11-28(E)、図11-28(F)に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタが対戦する中段演出が実行される。尚、該中段演出としては、例えば、敵キャラクタが味方キャラクタに対して優勢に対戦を進める(図11-27(D)に示す第1中段演出)、敵キャラクタが味方キャラクタを追いかけ回す(図11-28(E)に示す第2中段演出)、敵キャラクタの攻撃が味方キャラクタに当たる(図11-28(F)に示す第3中段演出)といった味方キャラクタが不利となる演出、つまり、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する(高ベース状態が終了すること)を示唆する演出が実行される。尚、該中段演出の実行中においては、スピーカ8 L、8 Rからは音量V 1にて中段演出用楽曲が出力され、メインランプ9 aは輝度C 1で白色にて発光される。

40

【0408】

50

中段演出の終了後は、味方キャラクタと敵キャラクタとの対戦が引き続き行われる後段演出が実行される。尚、該後段演出としては、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに対して優勢に対戦を進める（図11-28(G)に示す第1後段演出）、味方キャラクタが敵キャラクタの攻撃を回避する（図11-28(H)に示す第2後段演出）、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たる（図11-29(I)に示す第3後段演出）といった味方キャラクタが有利となる演出、つまり、味方キャラクタが勝利する（確変転落せずに高ベース状態が継続する、または可変表示結果が大当たりとなる）ことを示唆する演出が実行される。尚、該後段演出の実行中においては、スピーカ8L、8Rからは音量V1にて後段演出用楽曲が出力され、メインランプ9aは輝度C1で白色にて発光される。

【0409】

10

また、図11-29(J)及び図11-29(K)に示すように、第3後段演出の終盤からは、画像表示装置5の表示領域において味方キャラクタと敵キャラクタとが互いに攻撃を行う直前の画像が表示される。そして、第1発光演出が開始されると、画像表示装置5の表示領域全体にて発光エフェクト画像037SG005Eが表示されることによって、直前まで表示されていた味方キャラクタや敵キャラクタの画像が一時的に遊技者から視認不能な状態となる。尚、該第1発光演出の実行中においては、スピーカ8L、8Rからは音量V1にて後段演出用楽曲が出力され、メインランプ9aは一旦消灯された後に輝度C2で白色にて発光される（図11-24参照）。

【0410】

20

第1発光演出の終了後は、可変表示結果や転落抽選の当選の有無に応じた転落示唆結果報知演出が実行される。具体的には、図11-30(L)及び図11-30(M)に示すように、可変表示結果が大当たりまたは可変表示結果がはずれ且つ転落抽選に当選していない場合は、画像表示装置5の表示領域において、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す画像が表示された後に、可変表示結果が大当たり、または高ベース状態（確変状態を含む時短状態）が継続することを報知する画像が表示される。尚、該転落示唆結果報知演出の実行中においては、スピーカ8L、8Rからは音量V2（ $V2 > V1$ ）にて可変表示結果が大当たりまたは高ベース状態（確変状態を含む時短状態）が継続することに応じた継続報知用楽曲が出力され、メインランプ9aは、輝度C2で虹色にて発光された後に輝度C1で白色にて発光される。

【0411】

30

一方で、図11-30(N)及び図11-30(O)に示すように、可変表示結果がはずれ且つ転落抽選に当選している場合は、画像表示装置5の表示領域において、味方キャラクタが敵キャラクタに倒される（敗北する）画像が表示された後に、転落抽選に当選したことにより遊技状態が通常状態に制御されることを報知する画像が表示される。尚、該転落示唆結果報知演出の実行中においては、スピーカ8L、8Rからは音量V1にて、転落抽選に当選したことにより遊技状態が通常状態に制御されることに応じた転落報知用楽曲が出力され、メインランプ9aは、輝度C1で白色にて発光される。

【0412】

40

高ベース状態での101回目以降の可変表示におけるスーパーリーチのリーチ演出においては、先ず、図11-31(A)及び図11-31(B)に示すように、第1追加演出として、画像表示装置5の表示領域において敵キャラクタが登場する画像と、味方キャラクタと敵キャラクタとが互いに攻撃を行う直前の画像が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rからは音量V1にて楽曲Bが出力され、メインランプ9aは輝度C1で白色にて発光される。

【0413】

第1追加演出が終了すると、図11-31(C)に示すように、タイトル表示演出として、画像表示装置5の表示領域において味方キャラクタと敵キャラクタとが対峙する画像と、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北することで高ベース状態（確変状態を含む時短状態）が終了する旨のメッセージが表示される。このとき、スピーカ8L、8Rからは音量V1にて楽曲Bが出力され、メインランプ9aは輝度C1で白色にて発光される。

50

【0414】

次に、図11-31(D)に示すように、敵キャラクタ強調演出が実行されることによって、画像表示装置5の表示領域では敵キャラクタの画像が拡大表示される。このとき、スピーカ8L、8Rからは音量V1にて楽曲Bが出力され、メインランプ9aは輝度C1にて青色にて発光される。そして、図11-32(E)に示すように、敵キャラクタ強調演出が終了すると味方キャラクタ強調演出として、画像表示装置5の表示領域では味方キャラクタの画像が拡大表示される。このとき、スピーカ8L、8Rからは音量V1にて楽曲Bが出力され、メインランプ9aは輝度C1で赤色にて発光される。

【0415】

味方キャラクタ強調演出が終了すると、図11-32(F)及び図11-32(G)に示すように、第2追加演出として、画像表示装置5の表示領域において味方キャラクタと敵キャラクタとが互いに攻撃を行う直前の画像が表示された後に、該画像に重複して味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが開始する旨のメッセージ(図11-32(G)における「FIGHT!」の文字)が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rからは音量V1にて楽曲Bが出力され、メインランプ9aは輝度C1で白色にて発光される。

10

【0416】

前段演出としてのこれら第1追加演出、タイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出、第2追加演出が終了すると第3追加演出が実行される。該第3追加演出としては、図11-33(H)に示すように、画像表示装置5の表示領域において味方キャラクタと敵キャラクタとが相対して左右方向に複数回深度する画像が表示される。このとき、チャンスアップ演出の非実行が決定されている場合は、図11-33(I)に示すように、画像表示装置5の表示領域から味方キャラクタの画像が消えて代わりに敵キャラクタの画像のみが表示されることによって味方キャラクタが敗北する(高ベース状態が終了すること)が示唆される。一方で、チャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図11-33(J)に示すように、画像表示装置5の表示領域から敵キャラクタの画像が消えて代わりに味方キャラクタの画像のみが表示されることによって味方キャラクタが勝利する(可変表示結果が大当たり、または可変表示結果がはずれであるが転落抽選に当選していないことにより高ベース状態(確変状態を含む時短状態)が継続すること)が示唆される。尚、該第3追加演出の実行中においては、スピーカ8L、8Rからは音量V1にて中段演出用楽曲が出力され、メインランプ9aは輝度C1で白色にて発光される。

20

30

【0417】

第3追加演出が終了すると、図11-33(K)、図11-34(L)、図11-34(M)に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタが対戦する中段演出が実行される。尚、該中段演出としては、例えば、敵キャラクタが味方キャラクタに対して優勢に対戦を進める(図11-33(K)に示す第1中段演出)、敵キャラクタが味方キャラクタを追いかけ回す(図11-34(L)に示す第2中段演出)、敵キャラクタの攻撃が味方キャラクタに当たる(図11-34(M)に示す第3中段演出)といった味方キャラクタが不利となる演出、つまり、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する(高ベース状態が終了すること)を示唆する演出が実行される。尚、該中段演出の実行中においては、スピーカ8L、8Rからは音量V1にて中段演出用楽曲が出力され、メインランプ9aは輝度C1で白色にて発光される。

40

【0418】

中段演出の終了後は、味方キャラクタと敵キャラクタとの対戦が引き続き行われる後段演出が実行される。尚、該後段演出としては、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに対して優勢に対戦を進める(図11-34(N)に示す第1後段演出)、味方キャラクタが敵キャラクタの攻撃を回避する(図11-34(O)に示す第2後段演出)、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たる(図11-35(P)に示す第3後段演出)といった味方キャラクタが有利となる演出、つまり、味方キャラクタが勝利する(確変転落せずに高ベース状態が継続する、または可変表示結果が大当たりとなる)ことを示唆する演出が実行される。尚、該後段演出の実行中においては、スピーカ8L、8Rからは音量V1に

50

て後段演出用楽曲が出力され、メインランプ 9 a は輝度 C 1 で白色にて発光される。

【0419】

また、図 11 - 35 (P) 及び図 11 - 35 (Q) に示すように、第 3 後段演出の終盤からは、画像表示装置 5 の表示領域において味方キャラクタと敵キャラクタとが互いに攻撃を行う直前の画像が表示される。そして、第 1 発光演出が開始されると、画像表示装置 5 の表示領域全体にて発光エフェクト画像 0 3 7 S G 0 0 5 E が表示されることによって、直前まで表示されていた味方キャラクタや敵キャラクタの画像が一時的に遊技者から視認不能な状態となる。尚、該第 1 発光演出の実行中においては、スピーカ 8 L、8 R からは音量 V 1 にて後段演出用楽曲が出力され、メインランプ 9 a は一旦消灯された後に輝度 C 2 で白色にて発光される (図 11 - 24 参照) 。

10

【0420】

第 1 発光演出の終了後は、可変表示結果や転落抽選の当選の有無に応じた転落示唆結果報知演出が実行される。具体的には、図 11 - 36 (S) 及び図 11 - 36 (T) に示すように、可変表示結果が大当たりまたは可変表示結果がはずれ且つ転落抽選に当選していない場合は、画像表示装置 5 の表示領域において、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す画像が表示された後に、可変表示結果が大当たり、または高ベース状態 (確変状態を含む時短状態) が継続することを報知する画像が表示される。尚、該転落示唆結果報知演出の実行中においては、スピーカ 8 L、8 R からは音量 V 2 ($V 2 > V 1$) にて可変表示結果が大当たりまたは高ベース状態 (確変状態を含む時短状態) が継続することに応じた継続報知用楽曲が出力され、メインランプ 9 a は、輝度 C 2 で虹色にて発光された後に輝度 C 1 で白色にて発光される。

20

【0421】

一方で、図 11 - 36 (U) 及び図 11 - 36 (V) に示すように、可変表示結果がはずれ且つ転落抽選に当選している場合は、画像表示装置 5 の表示領域において、味方キャラクタが敵キャラクタに倒される (敗北する) 画像が表示された後に、転落抽選に当選したことにより遊技状態が通常状態に制御されることを報知する画像が表示される。尚、該転落示唆結果報知演出の実行中においては、スピーカ 8 L、8 R からは音量 V 1 にて、転落抽選に当選したことにより遊技状態が通常状態に制御されることに応じた転落報知用楽曲が出力され、メインランプ 9 a は、輝度 C 1 で白色にて発光される。

【0422】

尚、本特徴部 0 3 7 S G では、図 11 - 27 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の下部において、未だ実行されていない可変表示に応じた保留表示と、実行中の可変表示に応じた保留表示を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示を複数の表示態様にて表示可能とし、いずれの表示態様にて保留表示が表示されるかに応じて保留表示に応じた可変表示にて可変表示結果が大当たりとなる割合が異なる保留表示予告演出を実行可能としてもよい。

30

【0423】

更には、本特徴部 0 3 7 S G では、図 11 - 27 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の下部において保留表示を表示するとともに、実行中の可変表示に応じたアクティブ表示を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、アクティブ表示を複数の表示態様にて表示可能とし、いずれの表示態様にてアクティブ表示が表示されるかに応じて実行中の可変表示にて可変表示結果が大当たりとなる割合が異なるアクティブ表示予告演出を実行可能としてもよい。

40

【0424】

更に、これら保留表示予告演出やアクティブ表示予告演出としては、可変表示の開始時、終了時の他、可変表示の実行中においてこれら保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化可能としてもよい。このようにすることで、保留表示やアクティブ表示の表示態様がいずれのタイミングにて変化するか遊技者を注目させることが可能となる。

【0425】

また、本特徴部 0 3 7 S G において上述した保留表示予告演出やアクティブ表示予告演

50

出を実行可能とする場合については、スーパーリーチ のリーチ演出の実行中（高ベース状態における100回目または101回目以降の可変表示にて実行されるスーパーリーチの変動パターンでの可変表示中）にアクティブ表示予告演出が実行されて該可変表示結果が大当たりとなることが示唆されると、大当たり遊技終了後に再度高ベース状態に制御されることが前もって遊技者に認識されてしまう虞があるので、スーパーリーチ のリーチ演出の実行中については、保留表示予告演出やアクティブ表示予告演出の実行（保留表示やアクティブ表示の表示態様の变化）を制限する、或いは、保留表示やアクティブ表示の表示自体を制限してもよい。

【0426】

また、本特徴部037SGのスーパーリーチ のリーチ演出としては、図11-30（M）、図11-30（O）、図11-36（T）、図11-36（V）に示すように、転落示唆結果を報知した後は、報知した転落示唆結果（可変表示結果が大当たりであること、可変表示結果がはずれであるが高ベース状態は継続すること、可変表示結果がはずれであり高ベース状態が終了すること）にかかわらずメインランプ9aを白色にて発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、転落示唆結果を報知した後のメインランプ9aは、報知した転落示唆結果に応じて異なる態様にて発光させる（例えば、可変表示結果が大当たりであることや可変表示結果がはずれであるが高ベース状態が継続することが報知された場合は、図11-30（L）や図11-36（S）に引き続きメインランプ9aを虹色にて発光させる一方で、可変表示結果がはずれであり且つ高ベース状態が終了することが報知された場合は、メインランプ9aを白色や青色で発光させる）ようにしてもよい。

【0427】

更には、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り且つ高ベース状態が終了することが報知された場合のメインランプ9aの発光態様を複数設け、メインランプ9aがいずれの発光態様で発光されるかに応じて該スーパーリーチ のリーチ演出終了後にスーパーリーチ のリーチ演出（復活示唆演出）が実行される割合を異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチ のリーチ演出として可変表示結果がはずれであり且つ高ベース状態が終了することが報知された場合であっても、メインランプ9aの発光態様に遊技者を注目させてスーパーリーチ のリーチ演出が実行されることに対する期待感を維持させることができる。

【0428】

また、スーパーリーチ のリーチ演出（復活示唆演出）としては、図11-37（A）に示すように、操作促進演出として、画像表示装置5の表示領域の全域に亘って閉鎖された状態のシャッター画像037SG005Sが表示されるとともに、該表示領域の左部において、遊技者に対してプッシュボタン31Bを連打するように促す操作促進画像が表示される。

【0429】

ここで、復活示唆演出の実行時に表示するキャラクタがキャラクタAに決定されている場合（図11-15（B）参照）は、遊技者がプッシュボタン31Bの連打を開始すると、図11-37（B）～図11-37（C）に示すように、閉鎖されていたシャッター画像037SG005Sが徐々に開放されていく。同時にこれらシャッター画像の間から徐々にキャラクタAの画像が遊技者から視認可能となっている。つまり、操作促進演出は、遊技者がプッシュボタン31Bの連打を行うことによって画像表示装置5の表示領域におけるキャラクタAの画像の表示面積が徐々に拡大していく演出でもある。また、操作促進演出の実行期間中においては、遊技者がプッシュボタン31Bの連打を行うことによって装飾体037SG300における第1装飾体ランプ9e、第2装飾体ランプ9f、第3装飾体ランプ9gの点滅、可動体ランプ9dの点滅（点灯対象に決定されている場合のみ）も実行される（図11-25、図11-26参照）。

【0430】

そして、遊技者によるプッシュボタン31Bの連打によりシャッター画像037SG0

10

20

30

40

50

05Sが所定量まで開放されて操作促進演出が終了すると、図11-37(D)及び図11-37(E)に示すように、第2発光演出として、画像表示装置5の表示領域において白色または赤色の発光エフェクト画像037SG005Eが表示される。尚、第2発光演出の実行中は、これら発光エフェクト画像037SG005Eによってシャッター画像037SG005SやキャラクタAの画像等は一時的に遊技者から視認不能となる。

【0431】

第2発光演出が終了すると、次いで、復活示唆結果報知演出が実行される。該復活示唆結果報知演出では、先ず、図11-38(F)及び図11-38(G)に示すように、画像表示装置5の表示領域において第2発光演出の実行直前と同一態様のシャッター画像037SG005S及びキャラクタAの画像が静止画として表示される。そして、該図11-38(F)に示した状態からシャッター画像037SG005Sが僅かに開放される。

10

【0432】

このとき、可変表示結果が大当たりである場合は、シャッター画像037SG005Sが完全に開放される(シャッター画像037SG005Sが画像表示装置5の表示領域から移動して視認不能となる)ことによって、該画像表示装置5の表示領域の全体に亘ってキャラクタAの画像が表示され、スーパーリーチのリーチ演出において一旦は高ベース状態が終了することが報知されたにもかかわらず可変表示結果が大当たりであることにより大当たり遊技終了後に再度高ベース状態(確変状態)に制御されることが報知される。

【0433】

一方で、可変表示結果がはずれである場合(且つ転落抽選に当選している場合)は、図11-38(I)に示すように、図11-38(G)に示した状態からシャッター画像037SG005Sが閉鎖される(シャッター画像037SG005Sによって画像表示装置5の表示領域においてキャラクタAの画像が遊技者から視認不能となる)ことにより、高ベース状態が終了することが報知される。

20

【0434】

また、復活示唆演出の実行時に表示するキャラクタがキャラクタBに決定されている場合(図11-15(B)参照)は、遊技者がプッシュボタン31Bの連打を開始すると、図11-39(A)~図11-39(C)に示すように、閉鎖されていたシャッター画像037SG005Sが徐々に開放されていく。同時にこれらシャッター画像の間から徐々にキャラクタBの画像が遊技者から視認可能となっている。つまり、操作促進演出は、遊技者がプッシュボタン31Bの連打を行うことによって画像表示装置5の表示領域におけるキャラクタBの画像の表示面積が徐々に拡大していく演出でもある。また、操作促進演出の実行期間中においては、遊技者がプッシュボタン31Bの連打を行うことによって装飾体037SG300における第1装飾体ランプ9e、第2装飾体ランプ9f、第3装飾体ランプ9gの点滅、可動体ランプ9dの点滅(点灯対象に決定されている場合のみ)も実行される(図11-25, 図11-26参照)。

30

【0435】

そして、遊技者によるプッシュボタン31Bの連打によりシャッター画像037SG005Sが所定量まで開放されて操作促進演出が終了すると、図11-39(D)及び図11-39(E)に示すように、第2発光演出として、画像表示装置5の表示領域において白色または赤色の発光エフェクト画像037SG005Eが表示される。尚、第2発光演出の実行中は、これら発光エフェクト画像037SG005Eによってシャッター画像037SG005SやキャラクタAの画像等は一時的に遊技者から視認不能となる。

40

【0436】

第2発光演出が終了すると、次いで、復活示唆結果報知演出が実行される。該復活示唆結果報知演出では、先ず、図11-40(F)及び図11-40(G)に示すように、画像表示装置5の表示領域において第2発光演出の実行直前と同一態様のシャッター画像037SG005S及びキャラクタBの画像が静止画として表示される。そして、該図11-40(F)に示した状態からシャッター画像037SG005Sが僅かに開放される。

【0437】

50

このとき、可変表示結果が大当たりである場合は、シャッター画像037SG005Sが完全に開放される（シャッター画像037SG005Sが画像表示装置5の表示領域から移動して視認不能となる）ことによって、該画像表示装置5の表示領域の全体に亘ってキャラクタBの画像が表示され、スーパーリーチのリーチ演出において一旦は高ベース状態が終了することが報知されたにもかかわらず可変表示結果が大当たりであることにより大当たり遊技終了後に再度高ベース状態（確変状態）に制御されることが報知される。

【0438】

一方で、可変表示結果がはずれである場合（且つ転落抽選に当選している場合）は、図11-40（I）に示すように、図11-40（G）に示した状態からシャッター画像037SG005Sが閉鎖される（シャッター画像037SG005Sによって画像表示装置5の表示領域においてキャラクタBの画像が遊技者から視認不能となる）ことにより、高ベース状態が終了することが報知される。

10

【0439】

以上、本特徴部037SGにおけるパチンコ遊技機1にあつては、遊技状態が高ベース状態である場合においては、可変表示を実行するごとに転落抽選を実行する。そして、高ベース状態における99回目の可変表示までに転落抽選に当選した場合は、該転落抽選に当選した可変表示まで確変制御が実行される一方で100回目の可変表示までは時短制御が継続して実行されるが、100回目以降の可変表示で転落抽選に当選した場合は、該転落抽選に当選した可変表示を最後に確変制御と時短制御を終了する、つまり、遊技状態を通常状態に成業するようになっている。

20

【0440】

そして、このような遊技性のパチンコ遊技機1においては、高ベース状態の100回目の可変表示をスーパーリーチの変動パターンにて実行することにより、該100回目の可変表示までに転落抽選に当選したことを示唆するスーパーリーチのリーチ演出（転落示唆演出）を実行するとともに（図11-17（A）参照）、高ベース状態の101回目以降の可変表示においてスーパーリーチの変動パターンにて実行することにより、該可変表示の開始時に転落抽選に当選したことを示唆するスーパーリーチのリーチ演出（転落示唆演出）を実行可能となっている（図11-17（B）参照）。

【0441】

更に、高ベース状態における101回目以降の可変表示においてスーパーリーチのリーチ演出を実行する場合は、該スーパーリーチのリーチ演出がチャンスアップ演出を含むパターンとチャンスアップ演出を含まないパターンとのどちらかで実行されるので、高ベース状態における100回目の可変表示だけでなく、高ベース状態における101回目以降の可変表示においてもスーパーリーチのリーチ演出が実行されるとともに、該スーパーリーチのリーチ演出が遊技の状況に応じたパターンにて実行されるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0442】

また、図11-17（A）及び図11-17（B）に示すように、高ベース状態における101回目以降の可変表示において実行され得るスーパーリーチのリーチ演出では、高ベース状態における100回目の可変表示において実行されるスーパーリーチのリーチ演出と比較すると、前段演出として第1追加演出が、中段演出として第3追加演出がそれぞれ追加で実行されるようになっている。特に、第1追加演出は前段演出の冒頭の演出として、第3追加演出は中段演出の冒頭の演出としてそれぞれ実行されるようになっているので、遊技者は、これら第1追加演出と第3追加演出が実行されることを認識することで、該スーパーリーチのリーチ演出中にチャンスアップ演出が実行される可能性があることを認識することができる。

40

【0443】

また、図11-17（A）及び図11-17（B）に示すように、高ベース状態における100回目の可変表示において実行されるスーパーリーチのリーチ演出と高ベース状態における101回目以降の可変表示において実行され得るスーパーリーチのリーチ演

50

出とでは、タイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出、第1中段演出、第2中段演出、第3中段演出、第1後段演出、第2後段演出、第3後段演出、第1発光演出、転落示唆結果報知演出が共通して実行されるようになっている。特に、これらベース状態における100回目の可変表示において実行されるスーパーリーチのリーチ演出と高ベース状態における101回目以降の可変表示において実行され得るスーパーリーチのリーチ演出とでは、転落示唆結果報知演出が共通して実行されることにより、転落示唆結果が共通の演出態様で報知されるので、転落示唆結果を遊技者が認識し易くできる。

【0444】

また、図11-31(B)、図11-29(J)、図11-35(J)に示すように、第1追加演出として画像表示装置5の表示領域に表示される画像の一部は、高ベース状態における100回目の可変表示において実行されるスーパーリーチのリーチ演出と高ベース状態における101回目以降の可変表示において実行され得るスーパーリーチのリーチ演出とで共通して実行される第3後段演出として画像表示装置5の表示領域に表示される画像の一部と共通の画像であることで、第1追加演出の画像制作に要するコストを削減することができる。

【0445】

尚、本特徴部037SGでは、第1追加演出として画像表示装置5の表示領域に表示される画像の一部を、高ベース状態における100回目の可変表示において実行されるスーパーリーチのリーチ演出と高ベース状態における101回目以降の可変表示において実行され得るスーパーリーチのリーチ演出とで共通して実行される第3後段演出として画像表示装置5の表示領域に表示される画像の一部と共通の画像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、第3追加演出として画像表示装置5の表示領域に表示される画像の一部を、高ベース状態における100回目の可変表示において実行されるスーパーリーチのリーチ演出と高ベース状態における101回目以降の可変表示において実行され得るスーパーリーチのリーチ演出とで共通して実行される第3後段演出として画像表示装置5の表示領域に表示される画像の一部と共通の画像としてもよい。

【0446】

また、図11-17(A)及び図11-17(B)に示すように、各スーパーリーチのリーチ演出としては、前段演出を実行した後に中段演出、中段演出を実行した後に後段演出を実行するようになっており、高ベース状態における100回目の可変表示において実行されるスーパーリーチのリーチ演出では、前段演出としてタイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出との計3個の演出を演出期間L1にかけて実行し、高ベース状態における101回目以降の可変表示において実行され得るスーパーリーチのリーチ演出では、前段演出として第1追加演出、タイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出、第2追加演出との計5個の演出を演出期間L4にかけて実行する。そして、後段演出の演出期間L3は、第1追加演出の演出期間L41と第2追加演出L42との和よりも長く設定されている($L3 > L41 + L42$)。このため、第1追加演出と第2追加演出とで共通の演出画像が画像表示装置5の表示領域にて表示される共通演出部については、後段演出の演出期間L3が第1追加演出の演出期間L41と第2追加演出L42との和よりも長く設定されていることによって、第1追加演出と第2追加演出とで共通の演出部であることの印象を遊技者に与えることを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0447】

また、図11-18及び図11-19に示すように、第1非共通演出部の演出期間と第2非共通演出の演出期間との和が、共通演出の演出期間よりも長く設定されている($L411 + L413 > L12$)ことによって、共通演出部の演出画像が第1追加演出と第2追加演出との両方で表示されることにより該共通演出部が目立ってしまうことを防ぐこともできる。

【0448】

10

20

30

40

50

また、高ベース状態における101回目以降の可変表示において実行され得るスーパーリーチのリーチ演出内の前段演出の演出期間L4は、高ベース状態における100回目の可変表示において実行されるスーパーリーチのリーチ演出内の前段演出の演出期間L1よりも長く設定されているので、タイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出として画像表示装置5の表示領域にて表示される画像が高ベース状態における100回目の可変表示において実行されるスーパーリーチのリーチ演出と高ベース状態における101回目以降の可変表示において実行され得るスーパーリーチのリーチ演出とで共通して画像表示装置5の表示領域で表示される画像であることが目立ってしまうことを防ぐことができる。

【0449】

また、図11-22に示すように、高ベース状態における100回目の可変表示において実行されるスーパーリーチのリーチ演出内のタイトル表示演出、敵キャラクタ表示演出、味方キャラクタ表示演出と、高ベース状態における101回目以降の可変表示において実行され得るスーパーリーチのリーチ演出内のタイトル表示演出、敵キャラクタ表示演出、味方キャラクタ表示演出とでは、画像表示装置5の表示領域に表示される画像は共通となっている一方で、スピーカから出力される楽曲が異なっているので、タイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出として画像表示装置5の表示領域にて表示される画像が高ベース状態における100回目の可変表示において実行されるスーパーリーチのリーチ演出と高ベース状態における101回目以降の可変表示において実行され得るスーパーリーチのリーチ演出とで共通して画像表示装置5の表示領域で表示される画像であることが目立ってしまうことをより確実に防ぐことができる。

【0450】

また、図11-17、図11-28、図11-29に示すように、後段演出は、味方キャラクタが敵キャラクタに対して優勢に対戦を進める画像が表示される第1後段演出、味方キャラクタが敵キャラクタの攻撃を回避する画像表示される第2後段演出、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たる画像が表示される第3後段演出を含んでおり、第2後段演出の演出期間L22は、第1後段演出の演出期間L21よりも長く且つ第3後段演出の演出期間L23よりも長く設定されている。つまり、第1後段演出、第2後段演出、第3後段演出では、後段演出全体の終了タイミングに近い演出ほど画像が表示される期間が長くなっていくので、これら第1後段演出、第2後段演出、第3後段演出にて表示される画像に変化を持たせることができ、遊技者の注目を高めることができる。

【0451】

また、図11-21及び図11-23に示すように、高ベース状態における100回目の可変表示において実行されるスーパーリーチのリーチ演出内の前段演出（前段演出A）と高ベース状態における101回目以降の可変表示において実行され得るスーパーリーチのリーチ演出内の前段演出（前段演出B）とでは、遊技効果ランプ9を点灯させるために共通の前段演出用ランプデータを使用するが、前段演出Aと前段演出Bとでは遊技効果ランプ9を点灯させるために使用する前段共通演出用ランプデータの部分が異なっている。このため、前段演出Aと前段演出Bとでは、遊技効果ランプ9を点灯させるためのランプデータを共用しつつ、前段演出Aとしてタイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出の各演出画像が表示される場合と、前段演出Bとして第1追加演出、タイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出の各演出画像が表示される場合とで遊技効果ランプ9の発光態様を異ならせることができるので、前段演出の演出興趣を高めつつ、イトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出が実行される際のランプデータが重複してROM121に記憶されることによる記憶容量の無駄も削減できる。

【0452】

また、図11-27、図11-31、図11-33に示すように、本特徴部037SGにおけるスーパーリーチのリーチ演出は、敵キャラクタと味方キャラクタとが戦い、敵キャラクタが勝利することによって高ベース状態が終了することが報知され、味方キャラ

10

20

30

40

50

クタが勝利することによって高ベース状態が継続するまたは可変表示結果が大当たりであることが報知される演出である。つまり、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に表示される敵キャラクタは、高ベース状態が終了することを示唆するキャラクタであり、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に表示される味方キャラクタは、高ベース状態が継続するまたは可変表示結果が大当たりであることを示唆するキャラクタである。そして、前段演出A及び前段演出Bは、画像表示装置5の表示領域において敵キャラクタの画像を拡大表示する敵キャラクタ強調演出を実行した後に味方キャラクタの画像を拡大表示する味方キャラクタ強調演出を実行するので、遊技者に対して高ベース状態が継続することや可変表示結果が大当たりとなることに対する期待感を高めることができる。

【0453】

また、図11-27、図11-30、図11-31、図11-33、図11-36に示すように、前段演出Aや前段演出Bとして、敵キャラクタ強調演出が実行される場合はメインランプ9aが青色にて発光され、味方キャラクタ強調演出が実行される場合はメインランプ9aが赤色にて発光される。そして、第1発光演出が実行される場合はメインランプ9aが白色にて発光されることにより、高ベース状態が継続するか否かや、可変表示結果が大当たりとなるか否かに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0454】

また、図11-24に示すように、第1発光演出としてメインランプ9aの白色での発光が実行される場合は、メインランプ9aの消灯後に転落示唆結果報知演出が実行される、つまり、メインランプ9aの消灯後に画像表示装置5の表示領域にて転落示唆結果報知演出の演出画像（敵キャラクタが味方キャラクタを倒す画像、または、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す画像）が表示されるので、メインランプ9aの消灯によって転落示唆結果報知演出の演出画像に対して遊技者の注目が高まり易いタイミングにてこれら転落示唆結果報知演出の演出画像のいずれかを表示するので、転落示唆結果報知演出の演出画像の表示による演出興趣を好適に向上できる。

【0455】

また、図11-17に示すように、前段演出Bにおいては、第1追加演出の演出画像と第2追加演出の演出画像との間でタイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出の演出画像（前段演出Aの演出画像）を表示するようになっており、前段演出Aの演出期間L1は第1追加演出の演出期間L41よりも長く設定されている（ $L1 > L41$ ）。このため、共通映像部が第1追加演出と第2追加演出との両方演出画像として画像表示装置5の表示領域にて表示されることの印象を遊技者に与えることを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0456】

また、図11-27、図11-28、図11-33、図11-34に示すように、中段演出としては、敵キャラクタが味方キャラクタに対して優勢に対戦を進める、敵キャラクタが味方キャラクタを追いかけ回す、敵キャラクタの攻撃が味方キャラクタに当たるといった味方キャラクタが不利となる演出画像が表示されることによって、スーパーリーチのリーチ演出（転落示唆演出）に対して緊迫感を与えることができ、遊技興趣を向上できる。

【0457】

また、図11-17、図11-27、図11-28、図11-33、図11-34に示すように、中段演出は、敵キャラクタが味方キャラクタに対して優勢に対戦を進める画像が表示される第1中段演出、敵キャラクタが味方キャラクタを追い回す画像が表示される第2中段演出、敵キャラクタの攻撃が味方キャラクタに当たる画像が表示される第3中段演出を含んでおり、第2中段演出の演出期間L12は、第1中段演出の演出期間L11よりも長く且つ第3中段演出の演出期間L13よりも長く設定されている。つまり、第1中段演出、第2中段演出、第3中段演出では、中段演出全体の終了タイミングに近い演出ほど画像が表示される期間が長くなっていくので、これら第1中段演出、第2中段演出、第3中段演出にて表示される画像に変化を持たせることができ、遊技者の注目を高めること

10

20

30

40

50

ができる。

【0458】

また、本特徴部037SGにおけるパチンコ遊技機1は、高ベース状態における101回目以降の可変表示では、スーパーリーチの変動パターンにおいても可変表示を実行可能となっている。該スーパーリーチの変動パターンの可変表示においては、スーパーリーチの変動パターンと同様にスーパーリーチのリーチ演出(転落示唆演出)が実行され、該スーパーリーチのリーチ演出内の転落示唆結果報知演出において高ベース状態の終了が一旦報知された後、スーパーリーチのリーチ演出として復活示唆演出が実行されるようになっている。

【0459】

図11-20に示すように、スーパーリーチのリーチ演出(復活示唆演出)としては、可変表示結果が大当たりである場合と可変表示結果がはずれであり且つ転落抽選に当選した場合とで、操作促進演出と第2発光演出とが共通の態様にて実行されるようになっている一方で、これら操作促進演出と第2発光演出の後に実行される復活示唆結果報知演出の演出態様を可変表示結果に応じて異ならせている。尚、第2発光演出は、画像表示装置5の表示領域において白色または赤色の発光エフェクト画像037SG005Eを表示する演出であって、第2発光演出の演出期間L32、つまり、画像表示装置5において発光エフェクト画像037SG005Eが表示される期間は、可変表示結果が大当たりである場合の復活示唆結果報知演出や可変表示結果がはずれである場合の復活示唆結果報知演出の実行期間L33よりも短く設定されている。更には、図11-15(D)に示すように、第2発光演出において表示される発光エフェクト画像037SG005Eの表示色に応じて可変表示結果が大当たりとなる割合が異なる、つまり、画像表示装置5の表示領域に復活示唆結果報知演出の演出画像として可変表示結果が大当たりであることを示す画像が表示される割合が異なっている。

【0460】

このため、スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として可変表示結果が大当たりとはずれ(且つ転落抽選に当選していること)のどちらになる場合においても、第2発光演出の演出期間において画像表示装置5の表示領域に発光エフェクト画像037SG005Eが表示されることによって、可変表示結果が大当たりであることに対する遊技者の期待感を維持することができるので、遊技興趣を向上できる。また、第2発光演出として発光エフェクト画像037SG005Eが白色または赤色で表示されることによって、復活示唆結果報知演出の演出画像として可変表示結果が大当たりであることを示す画像が表示されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0461】

また、本特徴部037SGでは、メインランプ9aを白色、赤色、虹色等の複数の色(態様)にて表示可能である。そして、図11-25に示すように、操作促進演出の実行期間中においてメインランプ9aは輝度C1にて白色で発光される一方で、第2発光演出の実行期間中においてメインランプ9aは輝度C1よりも高輝度である輝度C2にて画像表示装置5に表示される発光エフェクト画像037SG005Eと同色(白色または赤色)にて発光されるので、単に第2発光演出の実行期間中においてメインランプ9aを発光させる場合と比較して、発光エフェクト画像037SG005Eが表示されていることに対する演出効果を高めることにより第2発光演出の演出効果を向上でき、更には、操作促進演出の実行期間中におけるメインランプ9aの輝度が第2発光演出の実行期間中におけるメインランプ9aの輝度よりも高くなることによる発光エフェクト画像037SG005Eが表示されていることに対する演出効果の低下をも防ぐことができる。

【0462】

また、図11-38(F)及び図11-40(F)に示すように、スーパーリーチのリーチ演出(復活示唆演出)においては、第2発光演出後に画像表示装置5の表示領域において第2発光演出の実行直前と同一態様のシャッター画像037SG005S及びキャラクタAまたはキャラクタBの画像が静止画として表示されるので、シャッター画像03

10

20

30

40

50

7SG005Sが完全に開放されることによりキャラクタAまたはキャラクタBの画像が画像表示装置5の表示領域の全域にて表示されることに対する緊張感を高めることができるので、スーパーリーチのリーチ演出の演出興趣を向上できる。

【0463】

また、図11-26に示すように、本特徴部037SGにおける装飾体037SG300には、該装飾体037SG300の外縁側から中央部に向けて環状の第1装飾体ランプ9e、第2装飾体ランプ9f、第3装飾体ランプ9gが設けられている。そして、図11-25及び図11-26に示すように、操作促進演出の実行期間中においては、遊技者が押しボタン31Bを連打することによって第1装飾体ランプ9e、第2装飾体ランプ9f、第3装飾体ランプ9gの順に点滅を開始していくので、操作促進演出において画像表示装置5の表示領域にてキャラクタAまたはキャラクタBの画像の表示面積が徐々に広がっていくことに対応した適切な発光演出を行うことができ、操作促進演出の演出興趣を向上できる。

10

【0464】

また、図11-15(C)及び図11-25に示すように、操作促進演出の実行期間中は、遊技者が押しボタン31Bを連打することによって、第1装飾体ランプ9e、第2装飾体ランプ9f、第3装飾体ランプ9gの点滅が実行される場合と、第1装飾体ランプ9e、第2装飾体ランプ9f、第3装飾体ランプ9gに加えて可動体ランプ9dの点滅が実行される場合とがあるため、操作促進演出の実行期間中においては、これらランプの発光(点滅)が単調となってしまうことを防ぐことができ、スーパーリーチのリーチ演出の演出興趣が低下してしまうことを抑えることができる。

20

【0465】

また、図11-25に示すように、メインランプ9aは、操作促進演出の実行期間の全体に亘って輝度C1にて発光される一方で、第2発光演出の実行期間では輝度C1よりも高輝度である輝度C2にて発光されるので、第2発光演出後の復活示唆結果報知演出において可変表示結果が大当たりであると報知される(可変表示結果が大当たりであることに対する演出画像が表示される)ことに対する期待感を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【0466】

また、図11-15(D)、図11-37、図11-39に示すように、第2発光演出として、画像表示装置5の表示領域にて白色または赤色の発光エフェクト画像037SG005Eを表示可能となっている。特に、第2発光演出後に実行される復活示唆結果報知演出において可変表示結果がはずれであり且つ転落抽選に当選したことに応じた演出画像が表示される場合は、第2発光演出として白色の発光エフェクト画像037SG005Eが表示され、第2発光演出後に実行される復活示唆結果報知演出において可変表示結果が大当たりであることに応じた演出画像が表示される場合は、第2発光演出として赤色の発光エフェクト画像037SG005Eが表示されることによって、スーパーリーチのリーチ演出が単調となることを防ぐことができ、遊技興趣の低下を抑えることができる。

30

【0467】

尚、本特徴部037SGの第1発光演出や第2発光演出では、画像表示装置5の表示領域において発光エフェクト画像037SG005Eを表示することによって、表示領域に表示されているその他の画像の全てを遊技者から一時的に視認不能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、第1発光演出や第2発光演出では、画像表示装置5の表示領域において発光エフェクト画像037SG005Eを表示することによって、表示領域に表示されているその他の画像の一部のみを遊技者から一時的に視認不能としてもよい。

40

【0468】

また、図11-38(G)及び図11-40(G)に示すように、復活示唆結果報知演出の実行期間中においては、図11-38(F)及び図11-40(F)に示した状態(画像表示装置5の表示領域において第2発光演出の実行直前と同一態様のシャッター画像

50

037SG005S及びキャラクタAの画像が静止画として表示されている状態)から、シャッター画像037SG005Sが僅かに開放されるようになっており、該シャッター画像037SG005Sの僅かな開放後に、可変表示結果が大当たりであることを報知する画像としてシャッター画像037SG005Sの開放が完了して画像表示装置5の表示領域の全体においてキャラクタAやキャラクタBの画像が表示されたり、可変表示結果がはずれであることを報知する画像として画像表示装置5の表示領域においてシャッター画像037SG005Sが閉鎖されてキャラクタAやキャラクタBの画像の表示が終了される。このため、図11-38(G)及び図11-40(G)に示すように、シャッター画像037SG005Sが僅かに開放されることによって可変表示結果が大当たりであることを報知する画像としてシャッター画像037SG005Sの開放が完了して画像表示装置5の表示領域の全体においてキャラクタAやキャラクタBの画像が表示されることに対して遊技者の期待感を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

10

【0469】

また、復活示唆結果報知演出として可変表示結果がはずれであり且つ転落抽選に当選したことを報知する場合は、図11-38や図11-40に示すように、開放途上のシャッター画像037SG005Sを閉鎖することによってキャラクタAやキャラクタBの画像の表示面積を狭くしていき、最終的にこれらキャラクタAやキャラクタBの画像を閉鎖したシャッター画像037SG005Sによって遊技者から視認不能とするので、シャッター画像037SG005Sの閉鎖によるこれらキャラクタAやキャラクタBの画像の表示面積の変化によって可変表示結果がはずれであり且つ転落抽選に当選したことを遊技者に認識させ易くできる。

20

【0470】

また、図11-25に示すように、復活示唆結果報知演出として可変表示結果がはずれであり且つ転落抽選に当選したことが報知される場合、メインランプ9aは、該復活示唆結果報知演出の実行期間中において輝度C1にて発光された後に消灯されるので、スーパーリーチのリーチ演出(復活示唆演出)の演出結果として可変表示結果がはずれであり且つ転落抽選に当選したことによる遊技者の不快感を抑えることができる。

【0471】

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。

30

【0472】

例えば、前記特徴部037SGでは、チャンスアップ演出を中段演出内の第3追加演出にて実行可能な演出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、変形例037-1として、チャンスアップ演出は、該第3追加演出に加えて、或いは替えて、第1追加演出にて実行可能な演出としても良い。更には、可変表示結果が大当たりとなる場合については、チャンスアップ演出が第1追加演出にて実行される割合をチャンスアップ演出が第3追加演出にて実行される割合よりも高く設定してもよい。このようにすることで、チャンスアップ演出が第1追加演出と第3追加演出のどちらで実行されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

40

【0473】

尚、上記変形例037SG-1では、可変表示結果が大当たりとなる場合については、チャンスアップ演出が第1追加演出にて実行される割合をチャンスアップ演出が第3追加演出にて実行される割合よりも高く設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、転落抽選に非当選である場合について、チャンスアップ演出が第1追加演出にて実行される割合をチャンスアップ演出が第3追加演出にて実行される割合よりも高く設定してもよい。つまり、本発明における「有利度合い」とは、可変表示結果が大当たりとなる割合の他、高ベース状態の可変表示において転落抽選に当選しないことを含む概念である。

【0474】

50

また、前記特徴部 037SG では、スーパーリーチ のリーチ演出（転落示唆演出）として転落示唆結果報知演出を実行する場合は、図 11 - 30 及び図 11 - 36 に示すように、転落示唆結果にかかわらず画像表示装置 5 の表示領域において味方キャラクタと敵キャラクタの両方を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 037SG - 2 として、スーパーリーチ のリーチ演出（転落示唆演出）として転落示唆結果報知演出を実行する場合は、画像表示装置 5 の表示領域に味方キャラクタと敵キャラクタとの一方のみを表示してもよい。例えば、可変表示結果が大当たりや可変表示結果がはずれであり且つ転落抽選に当選していない場合は、転落示唆結果報知演出として画像表示装置 5 の表示領域に敵キャラクタを倒した味方キャラクタのみ、或いは、味方キャラクタに倒された敵キャラクタのみを表示し、可変表示結果がはずれであり且つ転落抽選に当選している場合は、転落示唆結果報知演出として画像表示装置 5 の表示領域に味方キャラクタを倒した敵キャラクタのみ、或いは、敵キャラクタに倒された三鷹キャラクタのみを表示すればよい。このようにすることで、第 1 発光演出が実行された後に転落示唆結果報知演出として画像表示装置 5 の表示領域に味方キャラクタと敵キャラクタとのどちらが表示されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0475】

また、前記特徴部 037SG では、飾り図柄の可変表示やその他可変表示に応じた演出（各スーパーリーチのリーチ演出等）を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 037SG - 3 として、飾り図柄の可変表示態様やその他の可変表示に応じた演出の演出態様が異なる複数の演出モードを設け、プッシュボタン 31B やスティックコントローラ 31A 等の操作手段の操作によってこれら演出モードを切替可能としてもよい。特に、このように複数の演出モードを切替可能とする場合は、各演出モードに応じて第 1 追加演出や第 3 追加演出の開始タイミングを異ならせることによって、スーパーリーチ やスーパーリーチ のリーチ演出の演出態様を異ならせることができるとともに、第 1 追加演出や第 3 追加演出の開始タイミングを異ならせることによって、高ベース状態における 101 回目以降の可変表示にて実行され得るスーパーリーチ のリーチ演出の興趣を向上できる。

20

【0476】

また、前記特徴部 037SG では、前段演出 A、前段演出 B、中段演出 A、中段演出 B の各演出画像として味方キャラクタと敵キャラクタとを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 037SG - 4 として、前段演出 A 及び前段演出 B の演出画像としては敵キャラクタのみを表示し、中段演出 A 及び中段演出 B の演出画像としては味方キャラクタのみを表示してもよい。このようにすることで、タイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出の演出画像が前段演出 A と前段演出 B の両方で表示される演出画像であることの印象を遊技者に与えることをより確実に防ぐことができる。

30

【0477】

また、前記特徴部 037SG では、スーパーリーチ のリーチ演出（転落示唆演出）として、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出を実行し、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利することによって可変表示結果が大当たりまたは高ベース状態が継続することを報知し、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北することによって可変表示結果がはずれであり且つ高ベース状態が終了することを報知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 のリーチ演出（転落示唆演出）としては、味方キャラクタと敵キャラクタとが引き分けることによって高ベース状態が継続することを報知してもよい。

40

【0478】

また、前記特徴部 037SG では、図 11 - 17 及び図 11 - 22 に示すように、前段演出 A を実行する場合には前段演出 A 用映像データを使用することによってタイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出の演出画像を画像表示装置 5 にて

50

表示するようにし、前段演出 B を実行する場合には前段演出 A 用映像データに加えて第 1 追加演出用映像データを使用することによって、タイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出に加えて第 1 追加演出の演出画像を画像表示装置 5 にて表示するようにしている。つまり、前記特徴部 037SG では、前段演出 A と前段演出 B とで共通して表示する画像の共通映像データ（タイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出の映像データ）と前段演出 B でのみ表示する画像の非共通映像データ（第 1 追加演出の映像データ）とを個別に ROM 121 に記憶しておき、前段演出 A を実行する場合は共通映像データのみを使用して画像表示装置 5 にて画像を表示し、前段演出 B を実行する場合は共通映像データに加えて非共通映像データを使用することによって画像表示装置 5 に画像を表示することで ROM 121 に記憶されるデータ量を削減しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、ROM 121 には前段演出 A と前段演出 B のうち、前段演出 B 用の映像データ（非共通映像データである第 1 追加演出の映像データと共通映像データであるタイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出の映像データ）のみを記憶しておき、前段演出 B を実行する場合は該前段演出 B 用の映像データ全てを使用することによって画像表示装置 5 にて第 1 追加演出、タイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出の演出画像を表示する一方で、前段演出 A を実行する場合は前段演出 B 用の映像データのうち共通映像データのみを使用することによって画像表示装置 5 にてタイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出の演出画像を表示してもよい。このようにすることで、前段演出 A と前段演出 B とで同一の演出を実行する演出重複箇所の開発コストを低減することができる。

10

20

【0479】

また、前記特徴部 037SG では、復活示唆演出においてキャラクタ A やキャラクタ B の画像を表示し、キャラクタ A の画像とキャラクタ B の画像のどちら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が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 037SG - 7 として、復活示唆演出としては、キャラクタ A の画像とキャラクタ B の画像のどちらが表示されるかに応じて 10 ラウンド大当たりや確変大当たりの大当たり遊技状態に制御される割合が異なってもよい。

【0480】

また、前記特徴部 037SG では、リーチ演出の実行中において第 1 発光演出や第 2 発光演出を実行し、これら第 1 発光演出や第 2 発光演出として画像表示装置 5 の表示領域にて発光エフェクト画像を表示することによって、該発光エフェクト画像以外の画像表示装置 5 に表示されている画像を遊技者から一時的に視認不能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、可変表示中のリーチ前のタイミングから発光エフェクト画像を表示し、該発光エフェクト画像の表示により画像表示装置 5 に表示されている飾り図柄や背景画像等を遊技者から一時的に視認不能としてもよい。

30

【0481】

特に、このように可変表示中のリーチ前のタイミングから発光エフェクト画像を表示可能とする場合については、変形例 037SG - 8 として、図 11 - 47 ~ 図 11 - 48 に示すように、太陽のような単光源が飾り図柄の後ろ側から前方側に近づいてくることで飾り図柄が視認困難となる発光エフェクト画像を表示するようにしてもよい。

40

【0482】

これら図 11 - 47 ~ 図 11 - 48 に示すように、飾り図柄の後ろ側から前方側に単光源が近づいてくる発光エフェクト画像を表示する場合には、単光源の各位置に対応した表示用データ（映像データ）を、各飾り図柄毎に生成して予め記憶しておくこと、表示用データ（映像データ）が膨大となってしまう、表示用データの作成負荷が非常に大きくなってしまふとともに、これら膨大な表示用データを記憶するためのメモリの容量が著しく大きくなってしまふことから、これら作成負荷とメモリ容量の増大を防ぐために、図 11 - 41 ~ 図 11 - 46 の原理図に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の仮想空間において飾り図柄と単光源との位置関係をシミュレートすることにより、単光源から発射さ

50

れた光が拡散する状況を示す発光エフェクト画像の描画機能（発光エフェクト描画機能）を有する、高機能の表示制御部123を使用すればよい。

【0483】

ここで、図11-41～図11-49の原理図にもとづいて発光エフェクト描画機能について説明する。まず、表示制御部123は、図11-41(A)に示すように、右の飾り図柄037SG105Rと左の飾り図柄037SG105Lとが描画される第1飾り図柄描画面（仮想平面）と、中央の飾り図柄037SG105Cが描画される第2飾り図柄描画面（仮想平面）とを仮想空間に有しており、第1飾り図柄描画面上または第2飾り図柄描画面上において飾り図柄の描画位置が縦方向（Y方向）に下方に向けて順次変化することで、飾り図柄の変動表示画像が描画される。

10

【0484】

尚、第1飾り図柄描画面と第2飾り図柄描画面とは、図11-41(A)に示すように、第2飾り図柄描画面の方が第1飾り図柄描画面よりも仮想深度Z0の仮想距離だけ前方に位置している。よって、仮に、中央の飾り図柄037SG105Cと右の飾り図柄037SG105Rまたは左の飾り図柄037SG105Lとが重複表示される場合には、中央の飾り図柄037SG105Cによって右の飾り図柄037SG105Rまたは左の飾り図柄037SG105Lの視認が遮られる画像が生成される。また、右の飾り図柄037SG105Rと左の飾り図柄037SG105Lと同じ大きさの飾り図柄を第2飾り図柄描画面に描画した場合には、中央の飾り図柄037SG105Cだけが大きくなって3つの飾り図柄が揃ったときに不自然な表示となってしまうが、本変形例037SG-8において、これら不自然は表示となってしまうことを防ぐために、3つの飾り図柄の大きさがほぼ同一となるように、第2飾り図柄描画面に描画される中央の飾り図柄037SG105Cの画像の大きさが調整されて描画される。

20

【0485】

よって、表示制御部123は、各飾り図柄の仮想空間における位置を、第1飾り図柄描画面または第2飾り図柄描画面とこれら各描画面における各飾り図柄の描画位置とから算出することができる。

【0486】

よって、発光エフェクト描画機能を実際に使用する場合には、例えば、図11-41に示すように、仮想空間における単光源037SG105Kの座標（X1、Y1、Z1）を指定することで、該指定座標（X1、Y1、Z1）に単光源037SG105Kが位置している場合の発光エフェクト画像がシミュレートにより表示制御部123によって自動描画されて表示される。

30

【0487】

尚、X座標は、画像表示装置5の左右方向の位置に該当し、Y座標は、画像表示装置5の上下方向の位置に該当し、Z方向は、仮想空間における前後方向（奥行き方向）の位置に該当する（図11-41参照）。

【0488】

具体的には、例えば、図11-41(A)に示すように、3つの飾り図柄が画像表示装置5の中央位置に並んでいる状態において、単光源037SG105Kの座標として、中央の飾り図柄037SG105Cの真後ろの位置であって、第1飾り図柄描画面から後方にZ1離れた位置の座標（X1、Y1、Z1）を指定した場合には、仮想空間における指定座標（X1、Y1、Z1）に単光源を配置した状況において、該単光源037SG105Kの位置と第1飾り図柄描画面上または第2飾り図柄描画面上に描画された各飾り図柄との位置関係にもとづいて、単光源037SG105Kから発射した光が各飾り図柄によってどのように遮られるかとともに各飾り図柄の前面側にどのように回り込む状況となるかが、図11-41(A)において破線で示すようにシミュレートされることにより、図11-41(B)に示すように、中央の飾り図柄037SG105Cの周囲から僅かに放射状の光が見えている発光エフェクト画像037SG105Eが描画されて表示される。

40

【0489】

50

また、単光源 037SG105K の座標として、図 11-42 (A) に示すように、左の飾り図柄 037SG105L の真後ろの位置であって、第 1 飾り図柄描画面から後方に Z1 離れた位置の座標 (X2、Y1、Z1)、つまり、前述した座標 (X1、Y1、Z1) から左に水平移動した座標を指定した場合には、図 11-42 (B) に示すように、第 1 飾り図柄描画面の距離が図 11-41 に示す場合と同じく Z1 であることにより、図 11-41 と同様に、左の飾り図柄 037SG105L の周囲から僅かに放射状の光が見えている発光エフェクト画像 037SG105E が描画されて表示される。尚、発光エフェクト画像 037SG105E は、その中心部に近いほど輝度が高く端縁に近づくほど輝度が低下する発光エフェクト画像 037SG105E であるとともに、画像全体の大きさ (エフェクト中心からエフェクト外縁までの距離) については、第 1 飾り図柄描画面から後方に Z1 だけ離れている図 11-41 の発光エフェクト画像 037SG105E とほぼ同じ大きさとなっている。

10

【0490】

また、単光源 037SG105K の座標として、図 11-43 (A) に示すように、中央の飾り図柄 037SG105C の真上の位置であって、第 1 飾り図柄描画面から後方に Z1 離れた位置の座標 (X1、Y2、Z1)、つまり、前述した座標 (X1、Y1、Z1) から真上に垂直移動した座標を指定した場合には、図 11-43 (B) に示すように、中央の飾り図柄 037SG105C に遮られることなく単光源 037SG105K から放射された光が視認可能な状態を示す発光エフェクト画像 037SG105E が描画されて表示される。尚、発光エフェクト画像 037SG105E は、その中心部に近いほど輝度が高く端縁に近づくほど輝度が低下する発光エフェクト画像 037SG105E であるとともに、画像全体の大きさ (エフェクト中心からエフェクト外縁までの距離) については、第 1 飾り図柄描画面から後方に Z1 だけ離れている図 11-41 の発光エフェクト画像 037SG105E とほぼ同じ大きさとなっている。

20

【0491】

また、単光源 037SG105K の座標として、図 11-44 (A) に示すように、第 1 飾り図柄描画面に近づいた位置であって、第 1 飾り図柄描画面から後方に Z2 離れた位置の座標 (X1、Y1、Z2)、つまり、前述した座標 (X1、Y1、Z1) から上下左右の位置を変更せずに中央の飾り図柄 037SG105C に近づくように移動した座標を指定した場合には、図 11-44 (B) に示すように、第 1 飾り図柄描画面からの距離が Z1 であった場合よりも画像全体が大きな発光エフェクト画像 037SG105E であって、単光源 037SG105K が左の飾り図柄 037SG105L と右の飾り図柄 037SG105R とに近づいたことによって、左の飾り図柄 037SG105L と右の飾り図柄 037SG105R の前方にも光が回り込んで輪郭が不明瞭化している一方、単光源 037SG105K が真後ろに位置していて、左の飾り図柄 037SG105L と右の飾り図柄 037SG105R に比較して単光源 037SG105K との距離が大きい中央の飾り図柄 037SG105C については、前方への回り込みが少なく輪郭が明瞭となっている発光エフェクト画像 037SG105E が描画されて表示される。尚、発光エフェクト画像 037SG105E の全体の輝度も、単光源 037SG105K が近づいたことによって、前述した Z 座標が Z1 である場合の発光エフェクト画像 037SG105E よりも高い。

30

40

【0492】

また、単光源 037SG105K の座標として、図 11-45 (A) に示すように、第 1 飾り図柄描画面並びに第 2 飾り図柄描画面よりも前方の位置であって、第 1 飾り図柄描画面から前方に Z3 離れた位置の座標 (X1、Y1、-Z3) を指定した場合には、図 11-45 (B) に示すように、左、中、右の飾り図柄によって単光源 037SG105K から放射された強い光が遮られることのない発光エフェクト画像 037SG105E であって、画像全体の大きさが大きいとともに輝度が非常に高い発光エフェクト画像 037SG105E が描画されて画像表示装置 5 の表示領域の略全域に表示される。このとき、単光源 037SG105K よりも後方に配置されている左、中、右の飾り図柄は、いずれも

50

該発光エフェクト画像によって視認不能となる。

【0493】

上記のように、本変形例037SG-8では、単光源037SG105Kの座標を指定することで、該指定した座標に応じた発光エフェクト画像037SG105Eが、表示制御部123が有する発光エフェクト描画機能によって自動的に描画されて表示されるようになっており、これら指定する座標を時系列に順次変化（移動）させることで、単光源が移動することに対応した発光エフェクト画像037SG105Eが描画されて表示されるようになっているが、これら発光エフェクト描画機能は、指定した座標が同一の座標であっても、図11-46(A)に示すように、例えば、第2飾り図柄描画面に描画される中央の飾り図柄037SG105Cが変動表示によって下方に向けてスクロール移動することに対応した発光エフェクト画像037SG105Eを描画して表示可能である。

10

【0494】

具体的には、スクロール移動する中央の飾り図柄037SG105Cが単光源に重なる位置に描画される場合には、図11-46(B)に示すように、単光源の光が中央の飾り図柄037SG105Cに遮られる発光エフェクト画像（図11-41(B)と同様）が描画されて表示され、スクロール移動する中央の飾り図柄037SG105Cが単光源037SG105Kに重ならない位置に描画される場合には、図11-46(C)に示すように、単光源の光が中央の飾り図柄037SG105Cに遮られることなく単光源から放射される光を視認できる発光エフェクト画像が描画されて表示される。尚、図11-46においては、中央の飾り図柄037SG105Cを例に説明したが、右の飾り図柄037SG105Rと左の飾り図柄037SG105Lとにおいても同様である。

20

【0495】

以上のように、本変形例037SG-8に用いた高機能の表示制御部123においては、仮想空間における単光源の座標を指定することによって、該指定した座標に単光源037SG105Kが位置した場合の発光エフェクト画像037SG105Eが自動的に生成されて表示されることから、実際の演出においては、演出を実行するための時系列に記述されたプロセスデータに、該プロセスデータが実行される時点の単光源037SG105Kの座標を記述しておくことによって、該プロセスデータに記述されている単光源037SG105Kの座標に応じた発光エフェクト画像037SG105Eが自動的に生成されて、他の演出画像と合成されて画像表示装置5に表示されることになる。

30

【0496】

次に、本変形例037SG-7における可変表示及び発光エフェクト画像037SG105Eの表示態様について図11-47及び図11-51に基づいて説明する。

【0497】

まず、スーパーリーチの変動パターン等にて可変表示が実行された場合、図11-47(A)及び図11-47(B)に示すように、飾り図柄の可変表示が所定期間実行されると、画像表示祖お家5の表示画面上において、通常背景画像5aが表示されている状態において同一の数字を示す左の飾り図柄037SG105Lと右の飾り図柄037SG105Rとが停止してリーチとなる。すると、未だ可変表示が実行されている中央の飾り図柄037SG105Cの後方において発光エフェクト画像037SG105Eの表示が開始される。そして、該発光エフェクト画像037SG105Eは、可変表示の進行とともに漸次画像表示装置5の表示画面上における表示面積が拡大されていくとともに輝度が増加していく。

40

【0498】

このとき、図11-47(C)及び図11-47(D)に示すように、可変表示が実行されている複数の中央の飾り図柄037SG105C間において、発光エフェクト画像037SG105Eの一部は、これら中央の飾り図柄037SG105Cが上方から下方に向けて移動表示（可変表示）されることにより、可変表示の進行に応じて表示態様が変化する。

【0499】

50

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

【0500】

また可変表示が進行して発光エフェクト画像037SG105Eの画像表示装置5における表示面積が拡大されていくとともに輝度が増加していくと、各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rにおける台座部037SG105Dの明度が発光エフェクト画像037SG105Eによる逆光によって低下していき、次いで、各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rにおける数字表示部037SG105Sの明度が低下していく。そして、図11-47(E)に示すように、更に画像表示装置5の表示画面における発光エフェクト画像037SG105Eが拡大されていくと、最終的に各飾り図柄037SG105L、037SG105SGC、037SG105Rの全体が黒色に変化して台座部037SG105Dや数字表示部037SG105Sの区分が遊技者から視認不能な状態となる。

10

【0501】

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

20

30

【0502】

そして、図11-47(F)に示すように、可変表示の進行に応じて発光エフェクト画像037SG105Eが画像表示装置5の表示画面の略全面にて表示されると、それまで表示されていた各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105R及び背景画像5aが遊技者から一時的に視認不能な状態となる。

【0503】

以降は、図11-48(G)、図11-48(I)、図11-48(K)に示すように、所定期間の経過に基づいて発光エフェクト画像037SG105Eを画像表示装置5の表示画面における該発光エフェクト画像037SG105Eの表示開始位置(画像表示装置5の表示画面における中央部)とは異なる位置(図11-48(G)、図11-48(I)、図11-48(K)では画像表示装置5の表示画面の左上部)に向けて縮小表示していき、最終的に非表示とすればよい。

40

【0504】

更には、発光エフェクト画像037SG105Eを非表示とする際には、図11-48(G)及び図11-48(H)に示すように、画像表示装置5において、前述した通常背景画像とは異なる高期待度示唆用背景画像5bの表示を開始することにより、該高期待

50

度示唆用背景画像5bが非表示である場合よりも高い割合で可変表示結果が大当たりとなること示唆する、或いは他のリーチ演出よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高いことを示唆した後にリーチを実行してもよいし、図11-47(A)に示した各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rとは少なくとも一部の表示態様が異なる飾り図柄(図11-48(I)及び図11-48(J)に示す例では台座部037SG105Dと数字表示部037SG105Sの表示色が異なる飾り図柄)を表示することにより、該表示態様が異なる飾り図柄が表示されない場合よりも高い割合で可変表示結果が大当たりとなることを示唆する、或いは他のリーチ演出のよりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高いことを示唆した後にリーチ演出を実行してもよい。

【0505】

更には、発光エフェクト画像037SG105Eを非表示とする際には、図11-48(G)~図11-48(J)に示したように示したように高期待度示唆用背景画像5bや表示態様が異なる飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rを表示するのではなく、何ら新たな演出を実行せずに図11-47(A)に示した各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rを表示した後にリーチ演出を実行する場合を設けてもよい。

【0506】

尚、本変形例037SG-8では、高機能な表示制御部123を用いることによって、可変表示中に発光エフェクト画像037SG105Eを表示するとともに該発光エフェクト画像037SG105Eにより画像表示装置5に表示されているその他の画像を遊技者から一時的に視認不能とさせる演出を実行可能な形態を例示したが、該形態については、例えば、演出制御用CPU120が実行中のプロセスデータから単光源037SG105Kの移動先座標を特定し、該特定した座標を表示制御部123に通知することによって実現することが可能である。

【0507】

また、本変形例037SG-8では、高機能な表示制御部123を用いることによって、可変表示中に発光エフェクト画像037SG105Eを表示するとともに該発光エフェクト画像037SG105Eにより画像表示装置5に表示されているその他の画像を遊技者から一時的に視認不能とさせる演出を実行可能な形態を例示したが、該形態について、表示制御部123は、前述したように画像表示装置5の表示領域の仮想空間において飾り図柄と単光源との位置関係をシミュレートした結果として、各画像を表示優先度毎に異なるレイヤに描画すればよい。

【0508】

例えば、図11-49に示すように、表示制御部123は、最も表示優先度が高い画像を描画するためのレイヤ1に可変表示の実行中であることを示す小図柄や各特図保留記憶数を数値により示す保留記憶数表示、保留表示等の遊技に関連する画像(遊技関連情報の画像)を描画し、レイヤ1の次に表示優先度が高い画像を描画するためのレイヤ2に発光エフェクト画像037SG105E、レイヤ2の次に表示優先度が高い画像を描画するためのレイヤ3に中央の飾り図柄037SG105C、レイヤ3の次に表示優先度が高い画像を描画するためのレイヤ4に左の飾り図柄037SG105Lや右の飾り図柄037SG105R、レイヤ4の次に表示優先度が高い画像(表示優先度が最も低い画像)を描画するためのレイヤ5に背景画像をそれぞれ描画すればよい。

【0509】

このようにすることで、発光エフェクト画像037SG105Eを表示する際には、図11-47及び図11-48に示すように、発光エフェクト画像037SG105Eによって各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rや背景画像を遊技者から一時的に視認不能とすることができるとともに、該発光エフェクト画像037SG105Eによって小図柄や保留記憶数表示、保留表示等の遊技関連情報が遊技者から視認不能となってしまうことを防ぐことができる。

【0510】

10

20

30

40

50

尚、本特徴部 037SG では、図 11 - 41 ~ 図 11 - 27 ~ 図 11 - 40 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域において遊技関連情報としての小図柄や保留記憶数表示等を常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、これら遊技関連情報は、遊技の状況（例えば、遊技状態が可変表示を実行可能な低ペース状態や好ペース状態であるか可変表示を実行しない大当たり遊技状態であるか等）に応じて非表示とする期間を設けてもよい。

【0511】

以上、本変形例 037SG - 8 においては、図 11 - 47 に示すように、発光エフェクト画像 037SG105E の輝度の増加に応じて、各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R は、台座部 037SG105D と数字表示部 037SG105S とが区別して認識可能な状態から、これら台座部 037SG105D と数字表示部 037SG105S の明度が低下していくとともに、発光エフェクト画像 037SG105E により輪郭が強調された状態となる。そして、最終的に各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R は、全体が黒色化されていく。このように、発光エフェクト画像 037SG105E の表示による各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R の視認性が変化することによって、該発光エフェクト画像 037SG105E を用いた発光演出をリアリティのある演出として遊技者に認識させることができるので、該発光演出の演出興趣を高めることができる。

【0512】

また、発光エフェクト画像 037SG105E が表示される際には、図 11 - 47 に示すように、背景画像 5a は該発光エフェクト画像 037SG105E によって各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R とは異なり黒色化されることなく遊技者から視認不能となる一方で、小図柄や保留記憶数表示、保留表示等の遊技関連情報は、発光エフェクト画像 037SG105E によって各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R や背景画像 5a が遊技者から視認不能なように隠蔽されている状態であっても遊技者から認識可能なように視認性が変化せずに表示されるようになっていたので、これら遊技関連情報の視認性を確保することができる。

【0513】

更には、図 11 - 48 に示すように、発光エフェクト画像 037SG105E が表示されて各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R が黒色化される際には、該発光エフェクト画像 037SG105E の表示の終了に応じて、背景画像 5a に替えて高期待度示唆用背景画像 5b が表示される場合があるので、発光エフェクト画像 037SG105E の表示によって高期待度示唆用背景画像 5b が表示されることに対して遊技者を効果的に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0514】

また、図 11 - 48 に示すように、発光エフェクト画像 037SG105E が表示されて各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R が黒色化される際には、該発光エフェクト画像 037SG105E の表示の終了に応じて、背景画像 5a に替えて高期待度示唆用背景画像 5b が表示される場合がある一方で、各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R が、発光エフェクト画像 037SG105E が表示される前と同一の表示態様にて表示される場合がある。このため、発光エフェクト画像 037SG105E の表示によって高期待度示唆用背景画像 5b と発光エフェクト画像 037SG105E が表示される前と同一の表示態様の各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R のどちらが表示されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0515】

また、図 11 - 48 に示すように、発光エフェクト画像 037SG105E が表示されて各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R が黒色化される際には、該発光エフェクト画像 037SG105E の表示の終了に応じて、各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R が、発光エフェクト画

像 037SG105E が表示される前と異なる表示態様にて表示される場合がある。このため、発光エフェクト画像 037SG105E によって視認不能となる直前と発光エフェクト画像 037SG105E の表示が終了する際とで、各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R の表示態様が変わる場合があるため、発光エフェクト画像 037SG105E を用いた発光演出が単調となってしまうことによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

【0516】

特に、本変形例 037SG-8 では、発光エフェクト画像 037SG105E の表示の終了に応じて、表示される各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R の表示態様に依りて可変表示結果が大当たりとなる割合やその後に変表示結果が大当たりとなるリーチ演出が実行される割合が異なっているため、発光エフェクト画像 037SG105E の表示が終了する際には、いずれの表示態様にて各飾り図柄 037SG105L、037SG105C、037SG105R が表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

10

【0517】

また、図 11-41 及び図 11-47 に示すように、中央の飾り図柄 037SG105C は左右の飾り図柄 037SG105L、037SG105R よりも前方に位置するように表示されており、発光エフェクト画像 037SG105E が表示される際には、左右の飾り図柄 037SG105L、037SG105R が黒色に変化した後に中央の飾り図柄 037SG105C が黒色に変化していくことで、該発光エフェクト画像 037SG105E を表示する発光エフェクト演出に奥行き感を付与することができるので、該発光演出をリアリティのある演出として遊技者に認識させることができ、該発光演出の演出興趣を高めることができる。

20

【0518】

また、画像表示装置 5 の表示画面における発光エフェクト画像 037SG105E が左の飾り図柄 037SG105L と右の飾り図柄 037SG105R の後方位置まで拡大表示されると、先ず、左の飾り図柄 037SG105L と右の飾り図柄 037SG105R の台座部 037SG105D 明度が低下していくとともに、これら左の飾り図柄 037SG105L と右の飾り図柄 037SG105R の輪郭が発光エフェクト画像 037SG105E によって強調された状態となる。更に、発光エフェクト画像 037SG105E が左の飾り図柄 037SG105L の左側方と右の飾り図柄 037SG105R の右側方まで拡大表示されると、中央の飾り図柄 037SG105C の台座部 037SG105D 明度が低下していき、中央の飾り図柄 037SG105C の輪郭が発光エフェクト画像 037SG105E によって強調された状態となる。つまり、本変形例 037SG-8 では左右の飾り図柄 037SG105L、037SG105R と中央の飾り図柄 037SG105C とでは、台座部 037SG105D 明度が低下していき輪郭が発光エフェクト画像 037SG105E によって強調された状態となるタイミングが異なっていることによって、該発光エフェクト画像 037SG105E を表示する発光演出をリアリティのある演出として遊技者に認識させることができるので、該発光演出の演出興趣を高めることができる。

30

40

【0519】

更には、図 11-47 に示すように、発光エフェクト画像 037SG105E の一部は、反射や回折しているように左の飾り図柄 037SG105L の右部や右の飾り図柄 037SG105R の左部に重複して表示されるため、該発光エフェクト画像 037SG105E を用いた発光演出の演出興趣を向上できる。

【0520】

また、図 11-41 及び図 11-47 に示すように、本変形例 037SG-8 では、単光源 037SG105K を中央の飾り図柄 037SG105C の後方位置から前方に向けて移動させることによって発光エフェクト画像 037SG105E を拡大表示させていく一方で、中央の飾り図柄 037SG105C を上方から下方に向けて移動表示（可変表示

50

)させる、つまり、中応募飾り図柄037SG105Cを単光源037SG105Kとは異なる方向に移動させるようになっており、発光エフェクト画像037SG105Eの表示態様を単光源037SG105Kの移動と中央の飾り図柄037SG105Cの移動表示(可変表示)との両方に応じて変化させることにより、該発光エフェクト画像037SG105Eを用いた発光演出を遊技者に対してよりリアリティのある演出として認識させることができるので、該発光演出の演出興趣を向上できる。

【0521】

また、図11-47及び図11-48に示すように、本変形例037SG-8では、発光エフェクト画像037SG105Eを中央の飾り図柄037SG105Cの後方位置、つまり、画像表示装置5の表示領域の中央部から表示を開始させ、画像表示装置5の表示領域の左上部に発光エフェクト画像037SG105Eの表示を収束させた後に該発光エフェクト画像037SG105Eの表示を終了させているので、発光エフェクト画像037SG105Eが収束して表示が終了する位置に対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

10

【0522】

また、発光エフェクト画像037SG105Eを用いる発光演出としては、発光エフェクト画像037SG105Eの表示態様の変化に応じて、各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rの台座部037SG105Dの明度を低下させて黒色に変化させた後に、数字表示部037SG105Sの明度を低下させて黒色に変化させることで、該発光演出を遊技者に対してよりリアリティのある演出として認識させることができ、発光演出の演出興趣を向上できる。

20

【0523】

また、本変形例037SG-8では、単光源037SG105Kの移動方向と中央の飾り図柄037SG105Cの移動方向が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例037SG-9として図11-50に示すように、中央の飾り図柄037SG105Cの移動表示(可変表示)方向を単光源037SG105Kと同一方向(画像表示装置5の表示領域において後方から遊技者側である前方に向けての方向)とすることにより、これら単光源037SG105Kの移動と中央の飾り図柄037SG105Cの移動表示とに応じて発光エフェクト画像037SG105Eの表示態様が変化していくようにしてもよい。このようにすることで、遊技者に対して中央の飾り図柄037SG105Cが自身に向けて移動表示されるように認識させることができるとともに、該中央の飾り図柄037SG105Cの表示により発光エフェクト画像037SG105Eの少なくとも一部の表示態様に変化することにより、発光エフェクト画像037SG105Eを用いた発光演出を遊技者に対してよりリアリティのある演出として認識させることができるので、該発光演出の演出興趣を向上できる。

30

【0524】

尚、本変形例037SG-9としては、図11-50に示すように、画像表示装置5の表示領域の下部において、未だ実行されていない可変表示に応じた保留表示と、実行中の可変表示に応じた保留表示を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示を複数の表示態様にて表示可能とし、いずれの表示態様にて保留表示が表示されるかに応じて保留表示に応じた可変表示にて可変表示結果が大当たりとなる割合が異なる保留表示予告演出を実行可能としてもよい。

40

【0525】

更に、これら保留表示予告演出やアクティブ表示予告演出としては、可変表示の開始時、終了時の他、可変表示の実行中においてこれら保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化可能としてもよい。このようにすることで、保留表示やアクティブ表示の表示態様がいずれのタイミングにて変化するかにより遊技者を注目させることが可能となる。

【0526】

尚、このように可変表示の実行中に保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化可能とする場合は、発光エフェクト画像037SG105Eによって保留表示やアクティブ表示

50

を遊技者から一時的に視認不能とし、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様を、遊技者から一時的に視認不能となっている期間中に変化可能としてもよい。このようにすることによって、発光エフェクト画像037SG105Eの表示が終了する際に保留表示やアクティブ表示の表示態様の変化しているか否かに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0527】

また、本変形例037SG-8では、図11-47に示すように、各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rを重複して表示されないようそれぞれ所定距離離間して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、変形例037SG-10として、これら飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rの一部を重複して表示してもよい。特に、これら飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rが重複して表示される重複部については、これら飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rが重複して表示されていない非重複部と比較して明度が暗い、発光エフェクト画像037SG105Eが重複して表示される面積が少ない等、表示態様を異ならせることによって、発光エフェクト画像037SG105Eを用いた発光演出を遊技者に対してより一層リアリティのある演出として認識させることができ、発光演出の演出効果を向上させることができる。

10

【0528】

また、本変形例037SG-8では、図11-47に示すように、各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rを、発光エフェクト画像037SG105Eが透過しない画像として表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例037SG-11として、各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rの台座部037SG105Dと数字表示部037SG105Sとの少なくとも一部を発光エフェクト画像037SG105Eが透過して表示される透過部として構成してもよい。

20

【0529】

特に、このように台座部037SG105Dと数字表示部037SG105Sとの少なくとも一部を発光エフェクト画像037SG105Eが透過して表示される透過部として構成する場合については、発光エフェクト画像の透過率が異なる透過部を複数（例えば、第1透過部と該第1透過部よりも発光エフェクト画像037SG105Eの透過率が高い第2透過部）設けてもよい。このようにすることで、第1透過部と第2透過部とで発光エフェクト画像037SG105Eの透過率が異なることによってこれら第1透過部と第2透過部との表示態様を異ならせることができるので、発光エフェクト画像037SG105Eを用いる発光演出を遊技者に対してより一層リアリティのある演出として認識させることができ、発光演出の演出効果を高めることができる。

30

【0530】

また、本変形例037SG-8では、発光エフェクト画像037SG105Eを画像表示装置5の略全体に表示することによって各飾り図柄037SG105L、037SG105C、037SG105Rや背景画像5aを遊技者から一時的に視認不能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、変形例037SG-12として、発光エフェクト画像037SG105Eを画像表示装置5の略全体に表示する際には、該発光エフェクト画像037SG105Eに加えて該発光エフェクト画像037SG105Eと同一の表示色の特殊画像を画像表示装置5の表示領域のうち発光エフェクト画像037SG105Eが表示されていない箇所に表示することで、発光エフェクト画像037SG105Eの表示終了後に表示される画像が発光エフェクト画像037SG105Eの表示中から遊技者に類推、或いは認識されてしまうといった不都合が生じてしまうことを防ぐことができるので、好適に発光エフェクト画像037SG105Eを用いた発光演出を実行することができる。

40

【0531】

50

また、前記特徴部 037SG では、図 11-18、図 11-19、図 11-22 に示すように、第 1 追加演出と第 2 追加演出とでは、共通演出部において共通の演出画像として共通の味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されるとともに、第 1 追加演出における共通演出部と第 2 追加演出における共通演出部とで共通の楽曲データが使用されてい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 037SG-13 として、第 1 追加演出と第 2 追加演出とでは、共通演出部において共通の味方キャラクタと敵キャラクタとが表示される一方で、第 1 追加演出における共通演出部と第 2 追加演出における共通演出部とでは、異なる楽曲データを使用する、すなわち、スピーカ 8L、8R から出力される楽曲を異ならせてもよい。このようにすることで、第 1 追加演出の共通演出部と第 2 追加演出の共通演出部とで表示されているキャラクタが共通であるがスピーカ 8L、8R から出力される楽曲が異なることにより、共通演出部の演出画像が第 1 追加演出と第 2 追加演出の両方で表示される画像であることが目立ってしまうことをより一層防ぐことが可能となる。

10

【0532】

また、前記特徴部 037SG では、図 11-23 に示すように、前段演出 A と前段演出 B とで共通の前段演出用ランプデータを使用して遊技効果ランプ 9a を発光可能とする一方で、前段演出 A と前段演出 B とで使用する前段演出用ランプデータの部分が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 037SG-14 として、ROM 121 に遊技効果ランプ 9a を発光させるための追加演出用ランプデータを記憶し、第 1 追加演出と第 2 追加演出とで共通の追加演出用ランプデータを使用して遊技効果ランプ 9a を発光可能とする一方で、第 1 追加演出と第 2 追加演出とで使用する追加演出用ランプデータの部分が異なるようにしてもよい。このようにすることで、第 1 追加演出と第 2 追加演出とで追加演出用ランプデータを強要しつつ、画像表示装置 5 に第 1 追加演出の演出画像が表示されている場合と第 2 追加演出の演出画像が表示されている場合とで遊技効果ランプ 9a の発光態様を異ならせることができるので、前段演出 B の演出興趣を高めつつ、共通演出部用のランプデータが重複して ROM 121 に記憶されることによる記憶容量の無駄も削減することができる。

20

【0533】

また、前記特徴部 037SG では、図 11-18 及び図 11-19 に示すように、第 1 追加演出と第 2 追加演出とにおいて、スーパーリーチ のリーチ演出（転落示唆演出）にて勝利することによって可変表示結果が大当たりまたは高ベース状態が継続することを示唆する、すなわち遊技者にとって有利であることを示唆する味方キャラクタと、スーパーリーチ のリーチ演出（転落示唆演出）にて勝利することによって高ベース状態が終了することを示唆する、すなわち遊技者にとって不利であることを示唆する敵キャラクタの両方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 037SG-15 として、第 1 追加演出と第 2 追加演出とにおいては、遊技者にとって不利であることを示唆する敵キャラクタのみを表示してもよい。更に、第 1 追加演出と第 2 追加演出とで敵キャラクタのみを表示する場合は、後段演出において味方キャラクタのみを表示することによって遊技者にとって有利であることを示唆した後、転落示唆結果報知演出において味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する画像や味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する画像を表示すればよい。このようにすることで、後段演出において味方キャラクタが表示されることにより該味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する画像が表示されること（可変表示結果が大当たりであることや高ベース状態が継続すること）に対する期待感を高めることができる。

30

40

【0534】

また、前記特徴部 037SG では、図 11-31 及び図 11-32 に示すように、第 1 追加演出と第 2 追加演出とでは、画像表示装置 5 の表示領域に表示されているキャラクタにかかわらずメインランプ 9a を白色にて点灯させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 037SG-16 として、第 1 追加演出と第 2 追加演出とでは、表示されるキャラクタに応じてメインランプ 9a の発光態様を異ならせてもよい

50

。例えば、第1追加演出と第2追加演出とでは、スーパーリーチのリーチ演出（転落示唆演出）にて勝利することによって可変表示結果が大当たりまたは高ベース状態が継続することを示唆する、すなわち遊技者にとって有利であることを示唆する味方キャラクターが表示される際にはメインランプ9aを赤色にて点灯させる一方で、スーパーリーチのリーチ演出（転落示唆演出）にて勝利することによって高ベース状態が終了することを示唆する、すなわち遊技者にとって不利であることを示唆する敵キャラクターが表示される際にはメインランプ9aを青色にて発光させればよい。尚、このように、第1追加演出と第2追加演出とで味方キャラクターが表示される際にはメインランプ9aを赤色、第1追加演出と第2追加演出とで敵キャラクターが表示される際にはメインランプ9aを青色にてそれぞれ点灯させる場合は、前記特徴部037SGと同様に第1発光演出においてメインランプ9aを白色にて点灯させることにより、該第1発光演出後の転落示唆結果報知演出にて可変表示結果が大当たりであることや高ベース状態が継続することに対応した画像（味方キャラクターが敵キャラクターに勝利する画像）が表示されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0535】

尚、本変形例037SG-16では、第1追加演出と第2追加演出とで味方キャラクターが表示される際と、第1追加演出と第2追加演出とで敵キャラクターが表示される際と、第1発光演出が実行される際とで、それぞれ異なる色でメインランプ9aを点灯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、第1追加演出と第2追加演出とで味方キャラクターが表示される際と、第1追加演出と第2追加演出とで敵キャラクターが表示される際と、第1発光演出が実行される際とで、それぞれメインランプ9aの点灯色の他、点滅周期、輝度等を異ならせてもよい。

【0536】

更に、本変形例037SG-16としては、第1発光演出においてメインランプ9aを白色にて点灯させる場合には、前記特徴部037SGの図11-24と同じく、第1発光演出の実行期間中に一旦メインランプ9aを消灯させた後に転落示唆結果報知演出を実行してもよい。このようにすることで、第1発光演出としてのメインランプ9aの白色での点灯が終了していることによって、遊技者の注目が高まり易いタイミングにて転落示唆結果報知演出の演出画像を表示することができ、転落示唆結果報知演出の演出画像の表示による演出興趣を好適に向上できる。

【0537】

また、前記特徴部037SGでは、前段演出Bを構成する第1追加演出、前段演出A、第2追加演出のいずれにおいても敵キャラクターと味方キャラクターとの両方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037SG-17として、第1追加演出と第2追加演出とで表示するキャラクターを前段演出Aで表示するキャラクターと異ならせてもよい。例えば、第1追加演出と第2追加演出とでは画像表示装置5の表示領域において敵キャラクターの画像を表示する一方で、前段演出Aでは画像表示装置5の表示領域において味方キャラクターの画像を表示する。つまり、第1追加演出の共通演出部の演出画像として敵キャラクターの画像が表示された後に一旦前段演出の演出画像として味方キャラクターの画像が表示され、更に第2追加演出の共通演出部の演出画像として敵キャラクターの画像が表示されるようにする。このようにすることによっても、共通演出部の演出画像が第1追加演出と第2追加演出との両方の演出画像として表示されることの印象を遊技者に与えることを防ぐことができ、遊技興趣を向上できる。

【0538】

また、前記特徴部037SGでは、前段演出Bを構成する前段演出Aとして、タイトル表示演出、敵キャラクター強調演出、味方キャラクター強調演出の3個の演出を実行する一方で、これら3個の演出としては遊技者にとって有利であることも遊技者にとって不利であることも示唆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、変形例037SG-18として、前段演出Aにて味方キャラクターの画像により遊技者にとって不利であること（高ベース状態が終了すること）を示唆してもよい。具体的には、前段演出

10

20

30

40

50

Aとして、前記特徴部037SGの中段演出のように、敵キャラクタが味方キャラクタに対して優勢に対戦を進める画像を表示する等すればよい。このように、前段演出Bを構成する前段演出Aとして、味方キャラクタの画像により遊技者にとって不利であることを示唆することによってスーパーリーチのリーチ演出（転落示唆演出）に緊迫感を付加することができる。

【0539】

また、前記特徴部037SGでは、前段演出Bを構成する前段演出Aとして、タイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出の3個の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、変形例037SG-19として、これらタイトル表示演出、敵キャラクタ強調演出、味方キャラクタ強調演出のうち少なくとも1の演出を画像表示装置5の表示領域における表示期間の異なる複数のシーンにて構成してもよい。例えば、味方キャラクタ強調演出を前から第1シーン、第2シーン、第3シーンの3個シーンにて構成するとともに、第3シーンにおける演出画像の表示期間を最も長く設定し、第1シーンにおける演出画像の表示期間を最も短く設定する。つまり、味方キャラクタ強調演出の終了に近づくにつれて1個のシーンにおける演出画像の表示期間が長くなっていくので、画像表示装置5の表示領域に表示される画像（映像）に変化を持たせることができ、遊技者の注目を高めることができる。

【0540】

また、前記特徴部037SGでは、図11-21及び図11-22に示すように、ROM121に第1追加演出用映像データと第2追加演出用映像データとを個別に記憶しておく、第1追加演出として第1非共通演出部と共通演出部との演出画像を表示する場合には第1追加演出用映像データを使用し、第2追加演出として共通演出部第2非共通演出部との演出画像を表示する場合には第2追加演出用映像データを使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、例えば、ROM121に第1追加演出用映像データとして第1非共通演出部と共通演出部の映像データを纏めて記憶しておくとともに、第2追加演出用映像データとして第2非共通演出部用映像データのみを記憶しておく、第2追加演出の演出画像を表示するときは、第1追加演出用映像データ内の共通演出部用映像データのみと第2非共通演出部用映像データを使用してもよいし、また、ROM121に第1追加演出用映像データとして第1非共通演出部用映像データのみ記憶しておくとともに、第2追加演出用映像データとして共通演出部用映像データと第2非共通演出部用映像データとを纏めて記憶しておく、第1追加演出の演出画像を表示するときは、第1非共通演出部用映像データと第2追加演出用映像データ内の共通演出部用映像データのみを使用してもよい。更には、ROM121に第1非共通演出部用映像データ、共通演出部用映像データ、第2非共通演出部用映像データを個別に記憶しておく、第1追加演出の演出画像を表示するときは、第1非共通演出部用映像データと共通演出部用映像データ、第2追加演出の演出画像を表示するときは、共通演出部用映像データと第2非共通演出部用映像データをそれぞれ組み合わせて使用してもよい。このようにすることで、ROM121内に共通演出部用映像データを第1追加演出用映像データと第2追加演出用映像データとで重複して記憶することを防ぐことでROM121に記憶するデータ量を抑えることができるとともに、第1追加演出と第2追加演出とで同一の演出を実行する重複部の開発コストを抑えることができる。

【0541】

また、前記特徴部037SGでは、大当り遊技終了後に遊技状態を高ベース状態（高確高ベース状態）に制御可能であるとともに、該高ベース状態において可変表示を実行する毎に転落抽選（確変制御を終了するか否かの抽選）を実行し、100回目の可変表示が実行されるまでに転落抽選に当選した場合は該100回の可変表示が終了するまで遊技状態を低確高ベース状態に制御するとともに101回目の可変表示以降は遊技状態を低確低ベース状態に制御し、101回目以降の可変表示にて転落抽選に当選した場合は該101回目以降の可変表示まで遊技状態を高確高ベース状態に制御するとともに次に可変表示からは遊技状態を低確低ベース状態に制御するパチンコ遊技機1（所謂転落確変抽選機）に発

10

20

30

40

50

明 0 3 7 S G を適用する形態を例示したが、本発明 0 3 7 S G を適用する遊技機は、前記特徴部 0 3 7 S G に記載のパチンコ遊技機 1 以外であってもよい。

【 0 5 4 2 】

例えば、大当り遊技終了後に時短制御が実行される制御する最大可変表示回数が異なる複数の高ベース状態に制御可能であって、所定回数の可変表示が実行される毎に前記特徴部 0 3 7 S G のスーパーリーチ やスーパーリーチ のリーチ演出に該当する演出を実行する（例えば、大当り遊技終了後に最大で 5 0 回、1 0 0 回、1 5 0 回の可変表示に亘って時短制御を実行可能であり、5 0 回目、1 0 0 回目の可変表示において前記特徴部 0 3 7 S G のスーパーリーチ やスーパーリーチ のリーチ演出に該当する演出を実行する）遊技機に適用してもよい。

10

【 0 5 4 3 】

更には、前記特徴部 0 3 7 S G では、大当り遊技状態終了後に遊技状態を高確高ベース状態に制御可能なパチンコ遊技機 1 に前記発明 0 3 7 S G 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、大当り遊技終了後に遊技状態を低確高ベース状態のみまたは高確低ベース状態のみ制御可能なパチンコ遊技機に前記発明を適用してもよい。

【 0 5 4 4 】

また、本明細書では、パチンコ遊技機 1 に発明 0 3 7 S G や発明 0 6 1 S G を適用する形態として複数の特徴部や変形例を開示したが、本発明はこれに限定されるものではなくパチンコ遊技機 1 にはこれら複数の特徴部や変形例の一部のみを適用してもよい。更には、発明 0 3 7 S G や発明 0 6 1 S G を適用は、少なくとも所定の遊技を行うことが可能なものであればよく、パチンコ遊技機に限らず、スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

20

【 符号の説明 】

【 0 5 4 5 】

- 1 パチンコ遊技機
- 4 A 第 1 特別図柄表示装置
- 4 B 第 2 特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 2 0 演出制御用 C P U

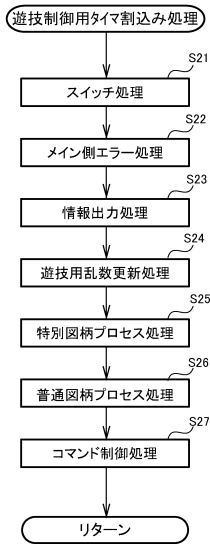
30

40

50

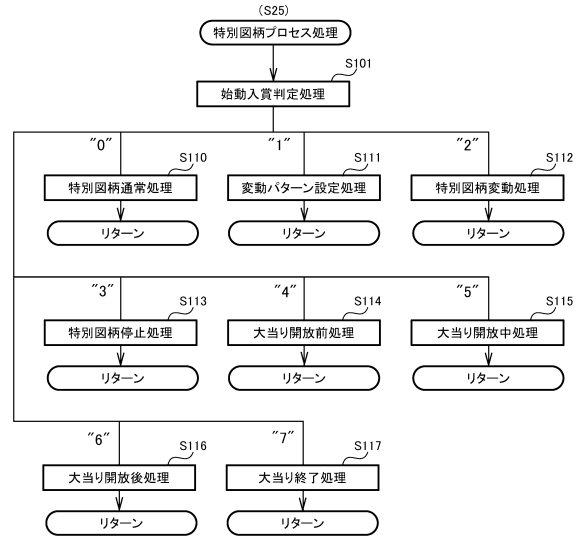
【図5】

【図5】



【図6】

【図6】



10

【図7】

【図7】

(A) 第1特図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MRT1(設定値1)	MRT1(設定値2)	MRT1(設定値3)	MRT1(設定値4)	MRT1(設定値5)	MRT1(設定値6)	MRT1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き はずれ	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65535 (確率:1/300)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き はずれ	-	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

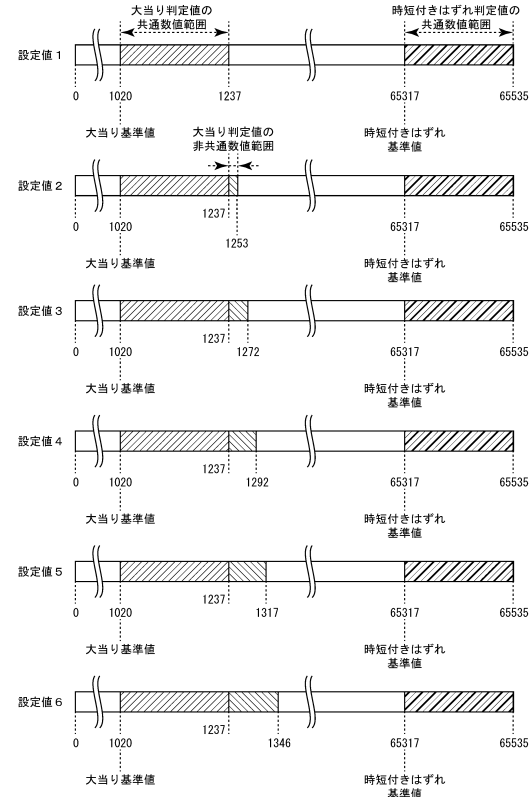
(B) 第2特図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MRT1(設定値1)	MRT1(設定値2)	MRT1(設定値3)	MRT1(設定値4)	MRT1(設定値5)	MRT1(設定値6)	MRT1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き はずれ	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き はずれ	-	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図8】

【図8】

通常状態または時短状態の場合(第1特図)



20

30

40

50

【 図 1 1 - 3 】

【図 1 1 - 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	00	確変転落通知	確変状態の終了(転落)を通知
97	XX	時短回数通知	時短可変表示回数カウンタ値(時短状態における可変表示回数)を通知
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 1 1 - 5 】

【図 1 1 - 5】

(A) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 確変転落判定テーブル

遊技状態	判定値(MR5)	抽選結果
確変状態	1	当選
	上記数値以外	非当選

【 図 1 1 - 4 】

【図 1 1 - 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用
MR5	1~500	確変転落判定用

【 図 1 1 - 6 】

【図 1 1 - 6】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御 (100回以上可変表示時)	時短制御 (99回以下可変表示時)	ラウンド数
確変A	転落抽選に当選	100回 (1000回以上の可変表示回数に 転落抽選に当選した場合)	転落抽選に当選	10(通常開放ラウンド)
確変B	転落抽選に当選	100回 (1000回以上の可変表示回数に 転落抽選に当選した場合)	転落抽選に当選	5(通常開放ラウンド)
確変C	転落抽選に当選	100回 (1000回以上の可変表示回数に 転落抽選に当選した場合)	転落抽選に当選	2(通常開放ラウンド)
非確変	無し	100回	無し	10(通常開放ラウンド)

10

20

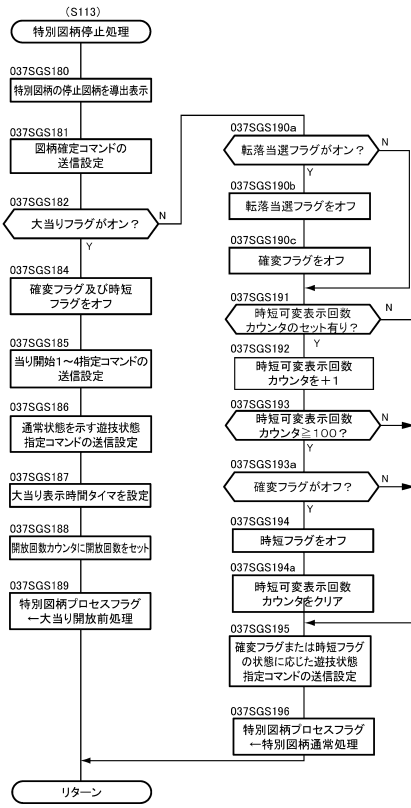
30

40

50

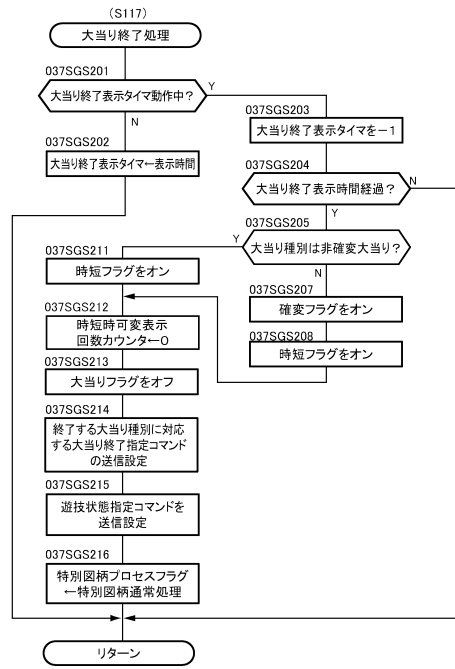
【図 11 - 11】

【図 11 - 11】



【図 11 - 12】

【図 11 - 12】

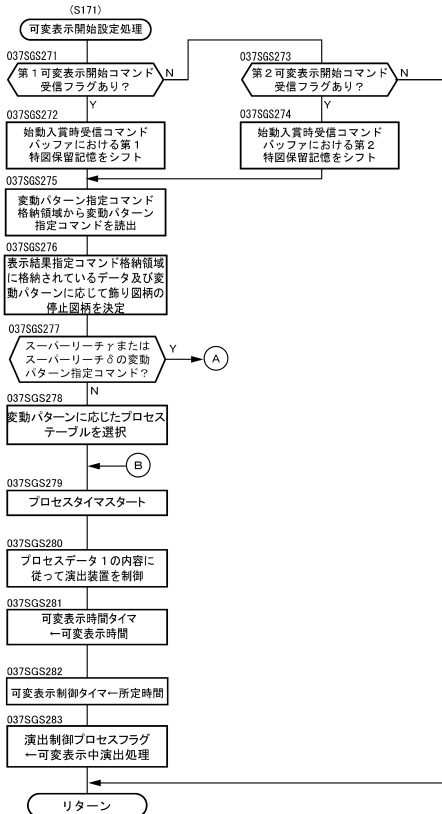


10

20

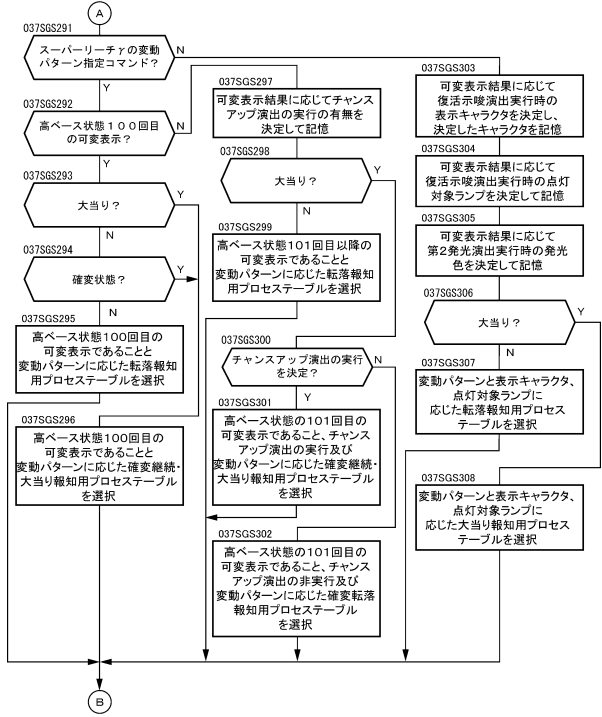
【図 11 - 13】

【図 11 - 13】



【図 11 - 14】

【図 11 - 14】



30

40

50

【 図 1 1 - 1 5 】

【 図 1 1 - 1 5 】

(A) チャンスアップ演出実行決定割合

可変表示結果	非実行	実行
大当たり	70%	30%
はずれ	100%	0%

(B) 復活示唆演出実行時の表示キャラクタ決定割合

可変表示結果	キャラクタA	キャラクタB
大当たり	30%	70%
はずれ (確変転落)	70%	30%

(C) 復活示唆演出実行時発光対象ランプ決定割合

可変表示結果	第1～第3装飾体ランプ	第1～第3装飾体ランプ+可動体ランプ
大当たり	30%	70%
はずれ (確変転落)	70%	30%

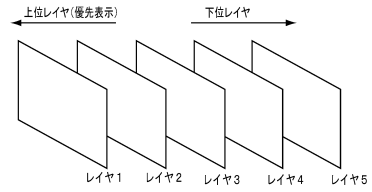
(D) 第2発光演出実行時発光色決定割合

可変表示結果	白色	赤色
大当たり	10%	90%
はずれ (確変転落)	90%	10%

【 図 1 1 - 1 6 】

【 図 1 1 - 1 6 】

(A)



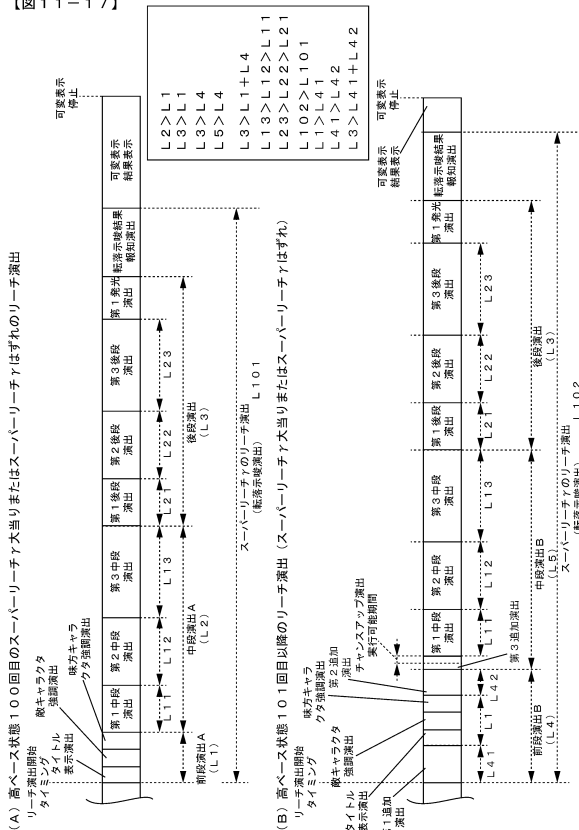
(B)

レイヤ	描画対象画像
レイヤ1	保留記憶数表示、保留表示、小図柄、
レイヤ2	発光エフェクト画像
レイヤ3	飾り図柄
レイヤ4	飾り図柄以外の演出画像
レイヤ5	背景画像

10

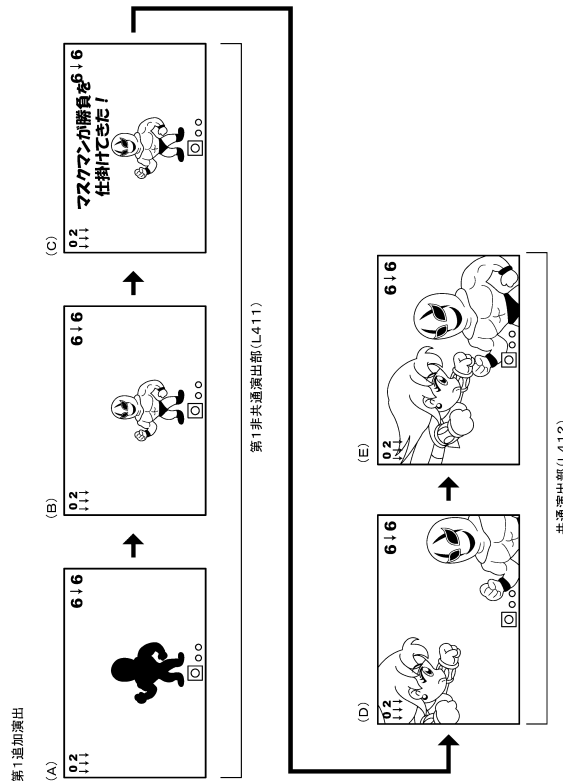
【 図 1 1 - 1 7 】

【 図 1 1 - 1 7 】



【 図 1 1 - 1 8 】

【 図 1 1 - 1 8 】



20

30

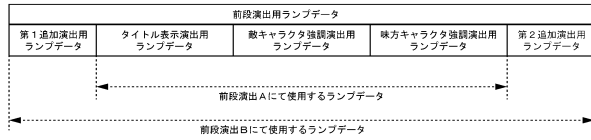
40

50

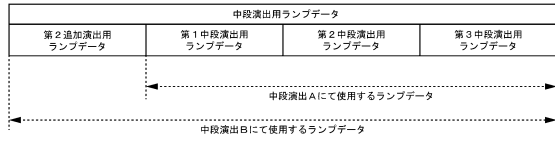
【図 11 - 23】

【図 11-23】

(A) 前段演出Aと前段演出Bとで使用するランプデータ

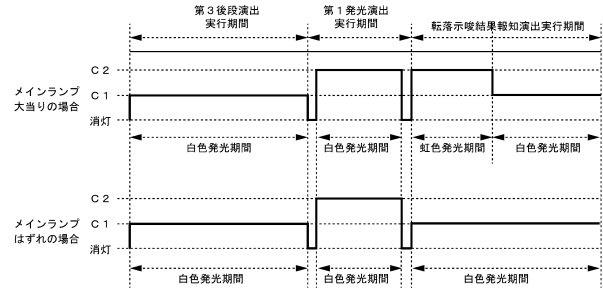


(B) 中段演出Aと中段演出Bとで使用するランプデータ



【図 11 - 24】

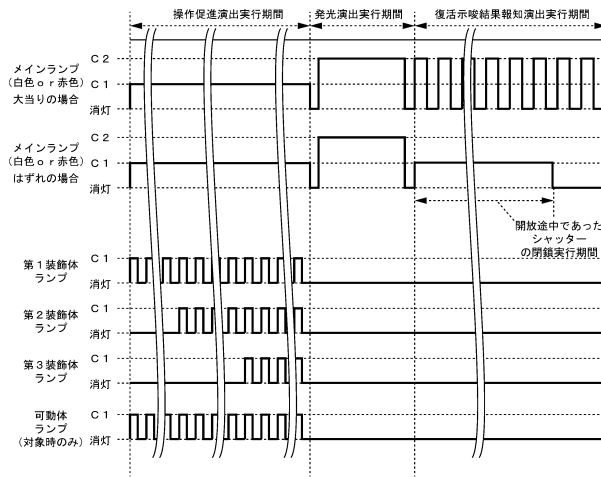
【図 11-24】



10

【図 11 - 25】

【図 11-25】

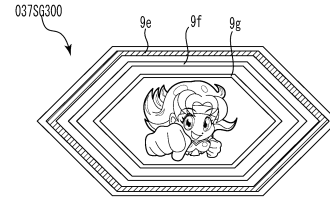


※ 第1装飾体ランプ、第2装飾体ランプ、第3装飾体ランプ、可動体ランプの点滅は押しボタン3-1Bの操作が条件

【図 11 - 26】

【図 11-26】

(A) 第1装飾体ランプ点滅開始



20

(B) 第2装飾体ランプ点滅開始



30

(C) 第3装飾体ランプ点滅開始



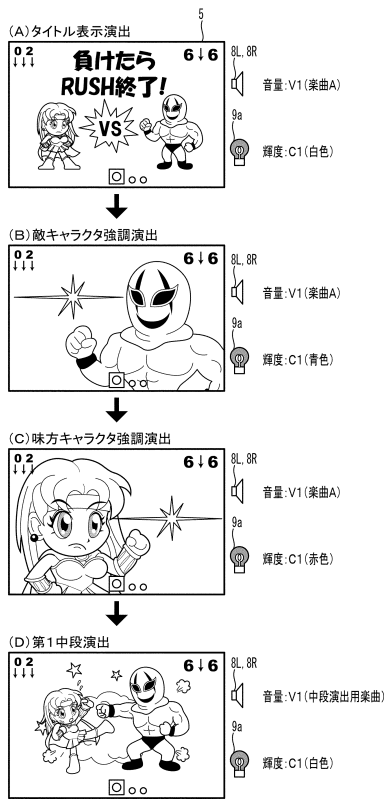
40

50

【図11-27】

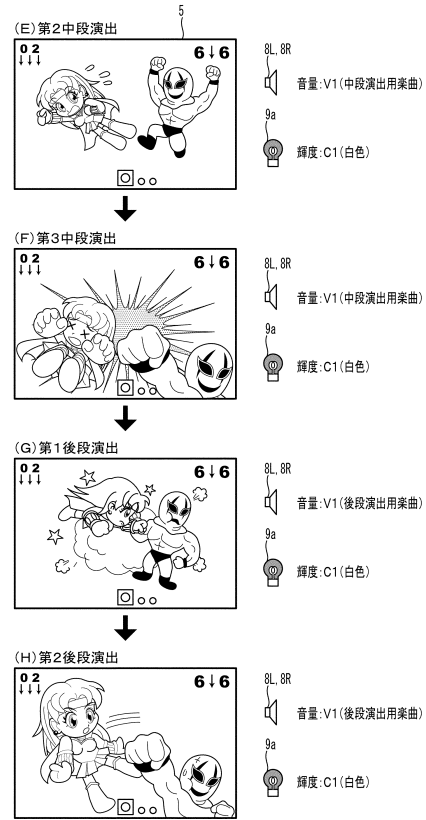
【図11-27】

高ベース状態100回目の可変表示におけるスーパーリーチのリーチ演出



【図11-28】

【図11-28】

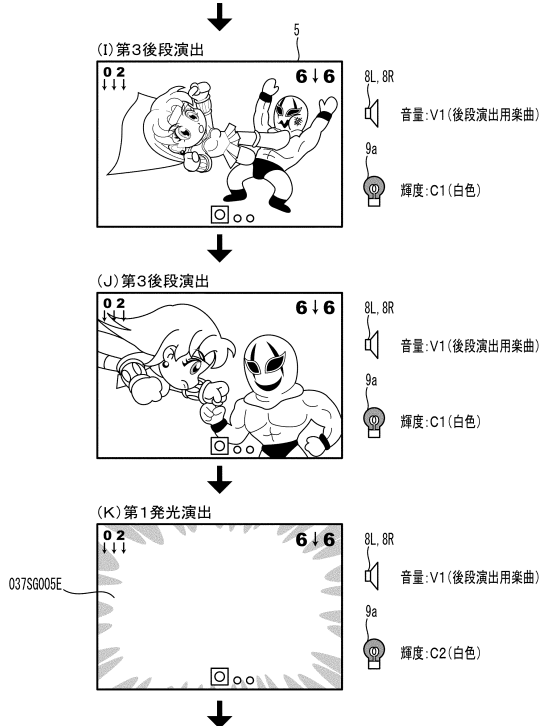


10

20

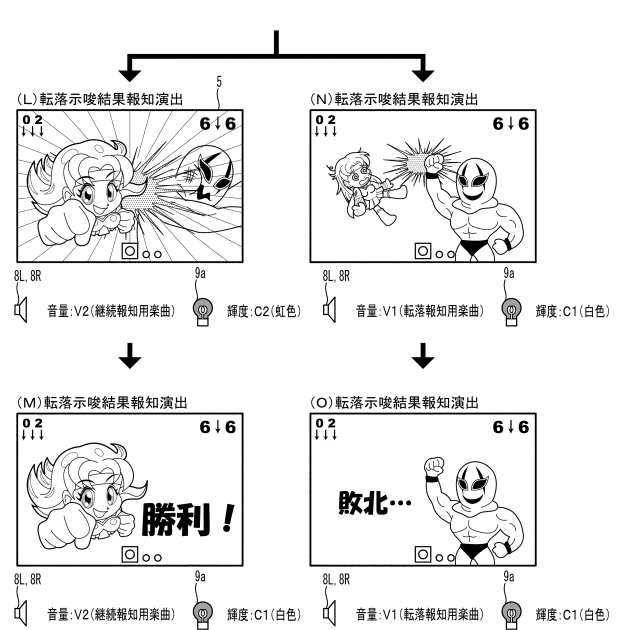
【図11-29】

【図11-29】



【図11-30】

【図11-30】



30

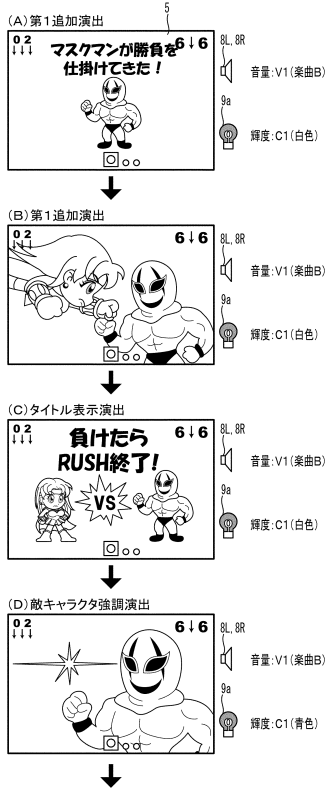
40

50

【図 11 - 31】

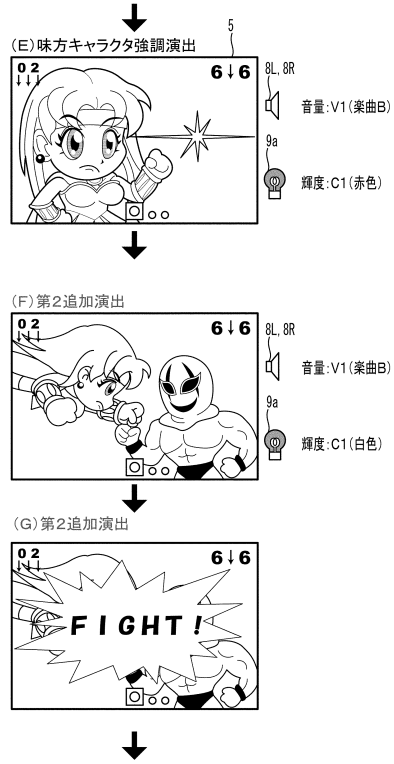
【図 11-31】

高ベース状態 101 回目以降の可変表示におけるスーパーリーチャのリーチ演出



【図 11 - 32】

【図 11-32】

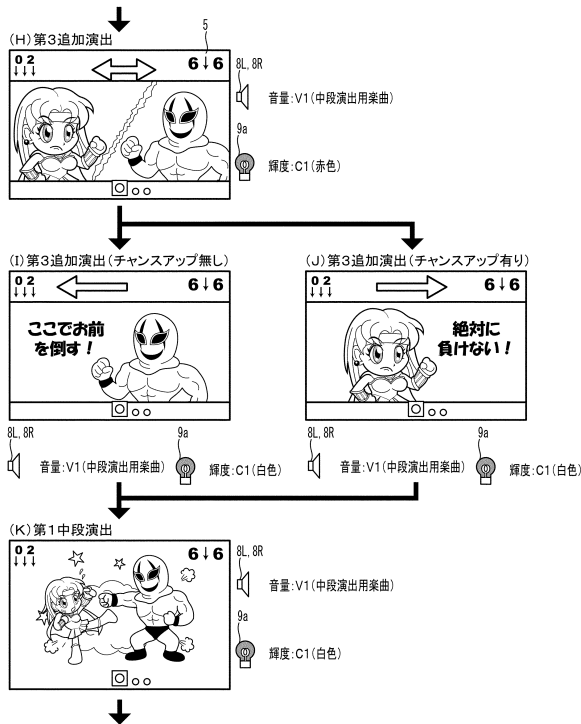


10

20

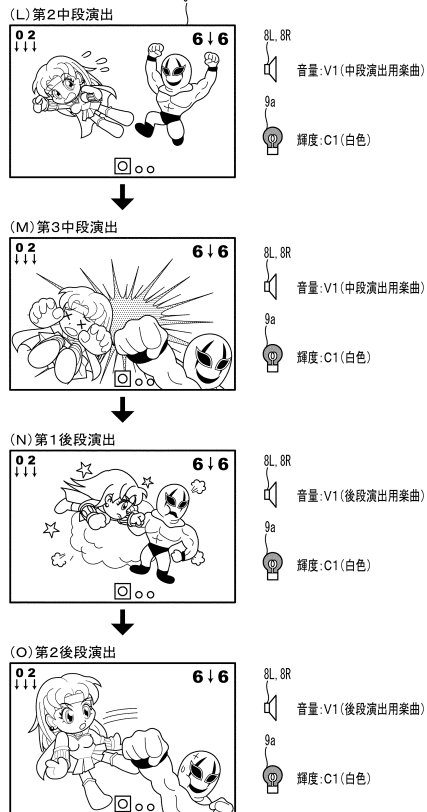
【図 11 - 33】

【図 11-33】



【図 11 - 34】

【図 11-34】

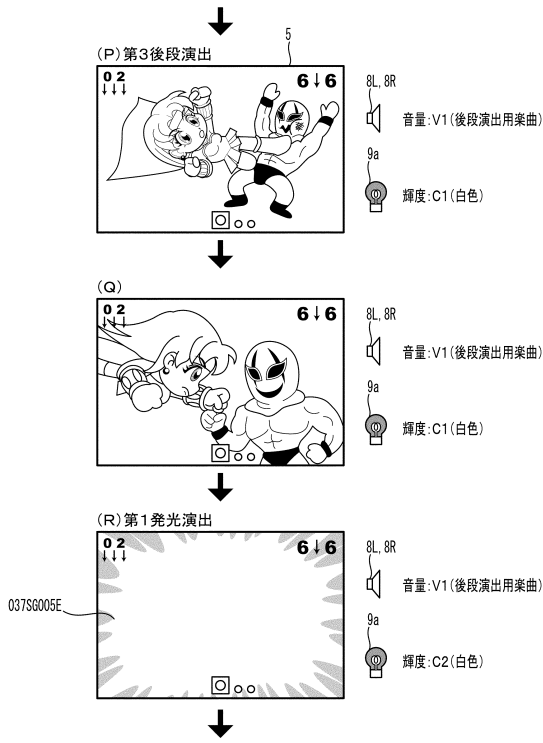


30

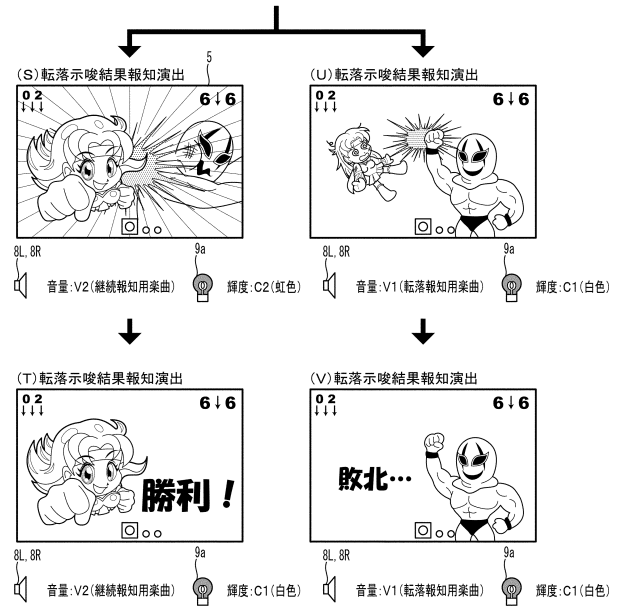
40

50

【図11-35】
【図11-35】



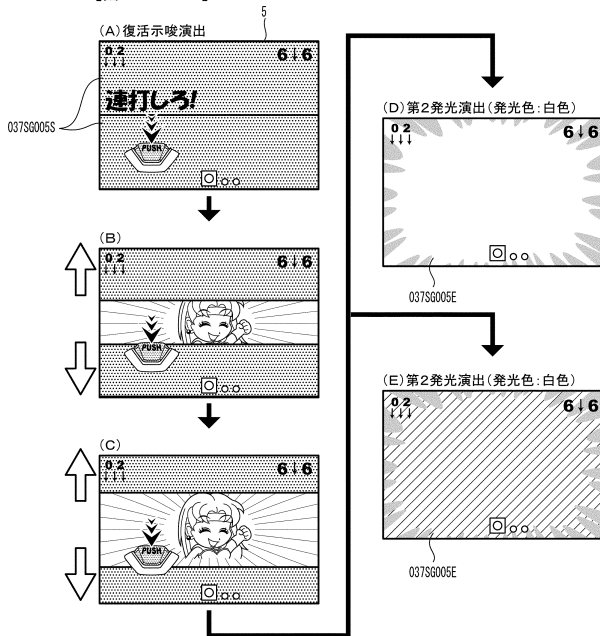
【図11-36】
【図11-36】



10

20

【図11-37】
【図11-37】



【図11-38】
【図11-38】



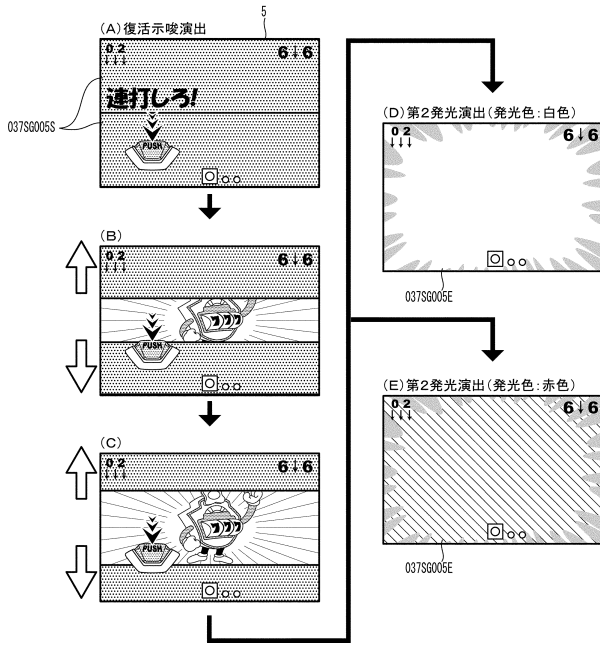
30

40

50

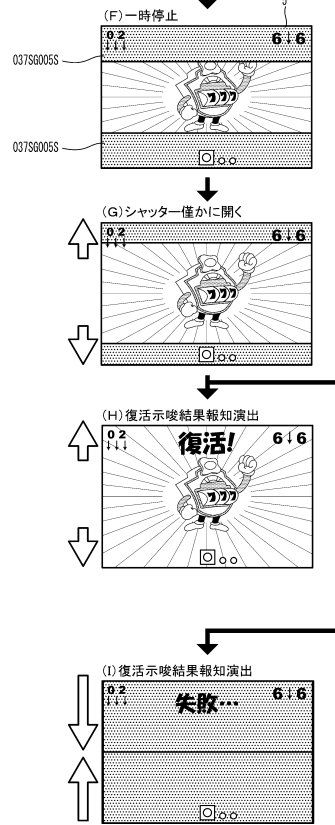
【図 11-39】

【図 11-39】



【図 11-40】

【図 11-40】



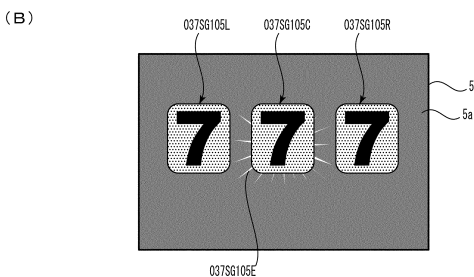
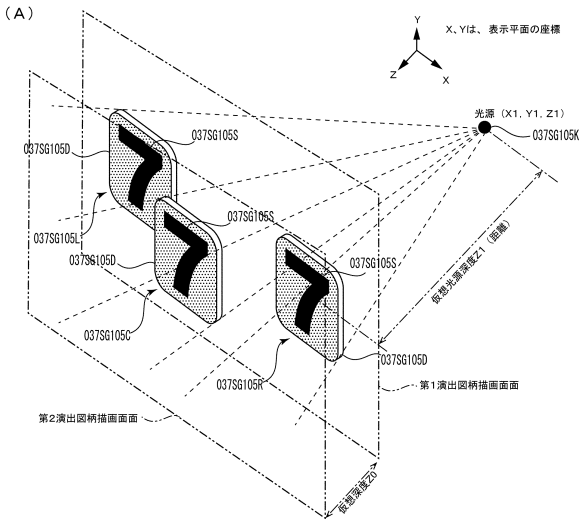
10

20

【図 11-41】

【図 11-41】

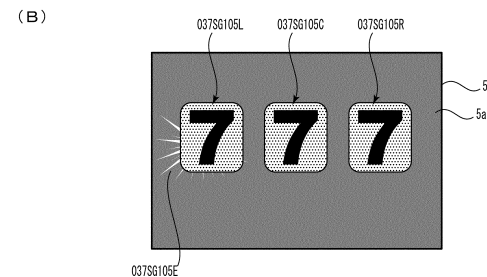
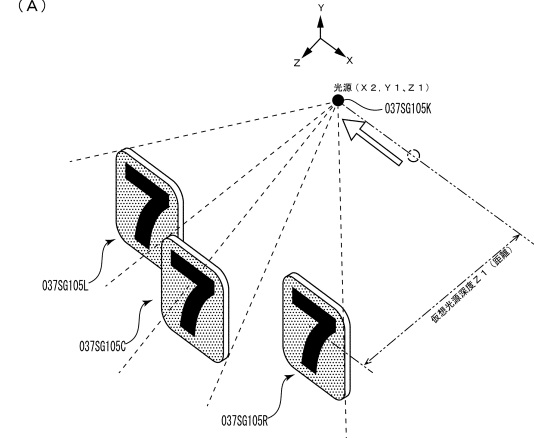
原理図 1



【図 11-42】

【図 11-42】

原理図 2



30

40

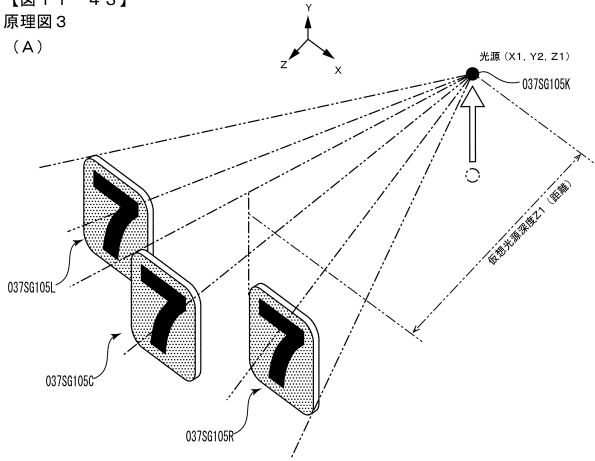
50

【図 11 - 43】

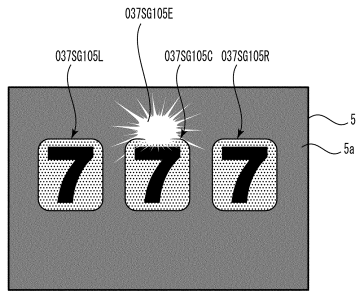
【図 11-43】

原理図 3

(A)



(B)

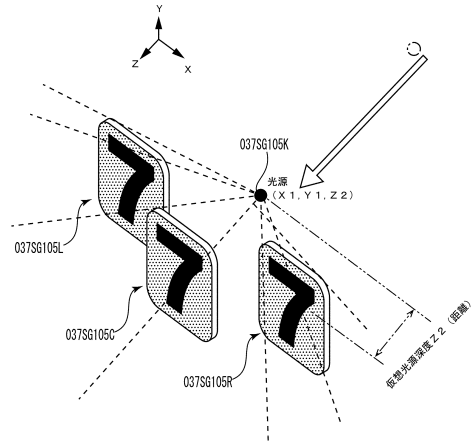


【図 11 - 44】

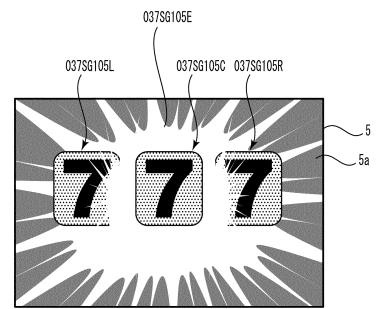
【図 11-44】

原理図 4

(A)



(B)



10

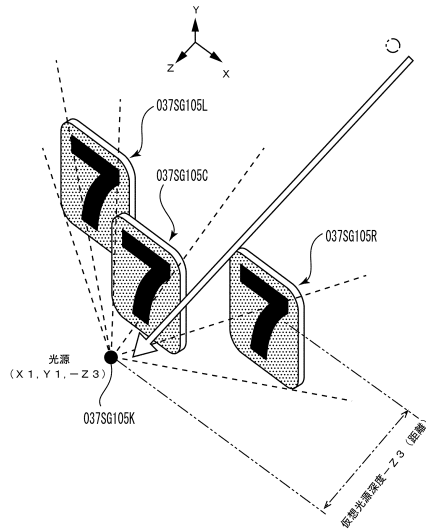
20

【図 11 - 45】

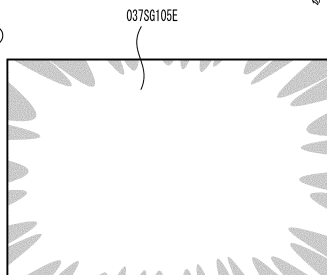
【図 11-45】

原理図 5

(A)



(B)

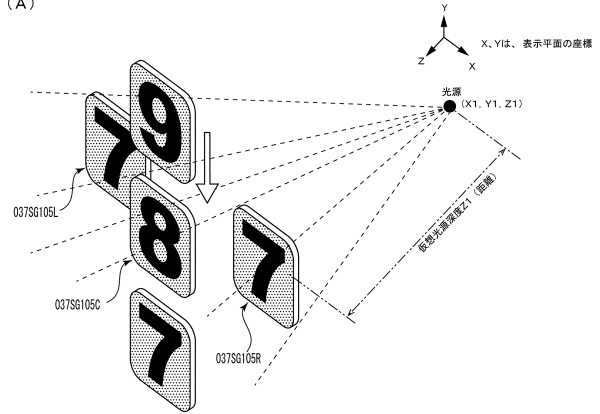


【図 11 - 46】

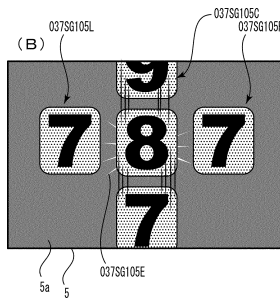
【図 11-46】

原理図 6

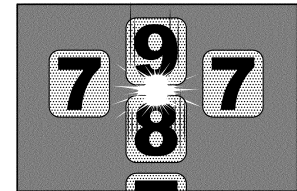
(A)



(B)



(C)



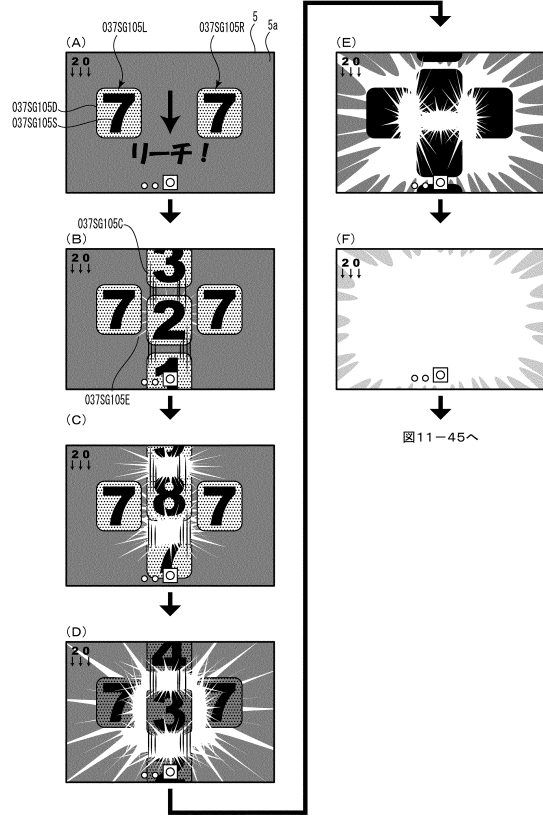
30

40

50

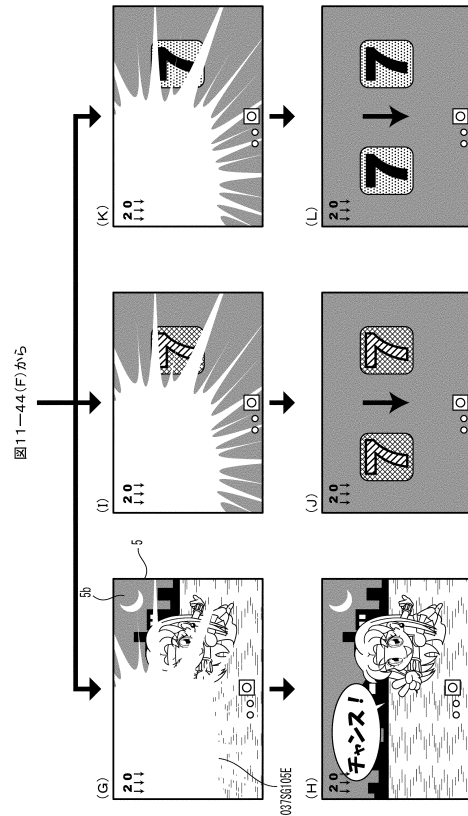
【図 11 - 47】

【図 11-47】



【図 11 - 48】

【図 11-48】

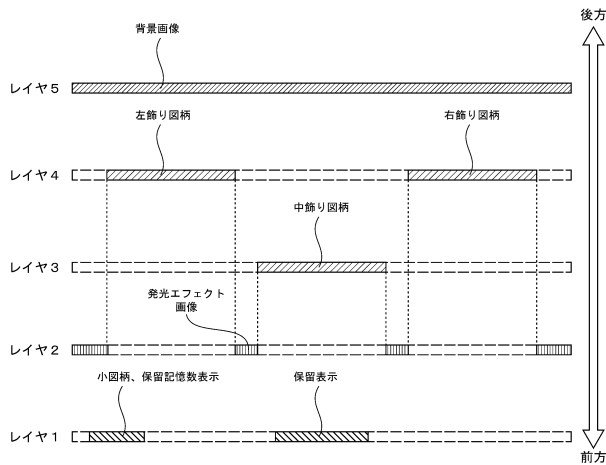


10

20

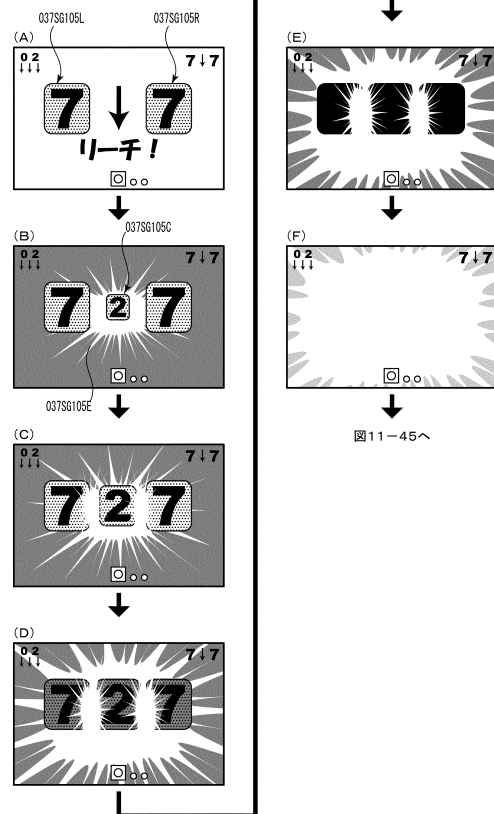
【図 11 - 49】

【図 11-49】



【図 11 - 50】

【図 11-50】



30

40

50

フロントページの続き

- (72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
- (72)発明者 谷 雅人
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
- (72)発明者 川原 啓
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
- 審査官 鶴岡 直樹
- (56)参考文献 特開2018-175787(JP,A)
特開2016-129542(JP,A)
特開2019-202020(JP,A)
特開2014-180333(JP,A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02
A63F 5/04