

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7305568号
(P7305568)

(45)発行日 令和5年7月10日(2023.7.10)

(24)登録日 令和5年6月30日(2023.6.30)

(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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 2 (全266頁)

(21)出願番号	特願2020-9003(P2020-9003)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年1月23日(2020.1.23)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-115148(P2021-115148		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和3年8月10日(2021.8.10)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和4年3月25日(2022.3.25)		株式会社三共内
		審査官	下村 輝秋

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

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

可変表示として、前記演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、を備え、

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

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

前記特定表示の表示態様は、通常態様、特殊態様及び特別態様を含み、

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

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

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

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

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

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

可変表示として、前記演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、を備え、

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

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

前記特定表示の表示態様は、通常態様、特殊態様及び特別態様を含み、

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

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

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

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

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2016-105941号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

手段Aの遊技機は、

特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

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

可変表示として、前記演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、を備え、

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

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

前記特定表示の表示態様は、通常態様、特殊態様及び特別態様を含み、

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

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

10

20

30

40

50

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

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

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能である、

ことを特徴とする。

さらに、複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

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

可変表示として、前記演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、を備え、

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

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

前記特定表示の表示態様は、通常態様、特殊態様及び特別態様を含み、

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

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

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

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

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能である、

ことを特徴とする。

さらに、手段1の遊技機は、

特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

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

可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示

10

20

30

40

50

手段（例えば、画像表示装置 5）と、

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターン α ～表示パターン γ のいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

を備え、

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

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

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

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

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

さらに、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、疑似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 13 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 13 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 13 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図 14-33 及び図 14-34 に示すように、画像表示装置 5 において集中線を密度 D1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線

10

20

30

40

50

を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分)、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり(例えば、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分)、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である(例えば、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分)

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第1期間においては、第1発光手段だけではなく、第2発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。さらに、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0008】

手段2の遊技機は、

複数種類の演出識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

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

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

30

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

を備え、

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

40

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

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

前記第1発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期

50

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

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

さらに、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１３に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１３に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１３に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第１低視認状態に一旦低下させた後に、該第１低視認状態よりも更に視認性が低い第２低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図１４－３３及び図１４－３４に示すように、画像表示装置５において集中線を密度Ｄ１にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度Ｄ２にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図１４－３４及び図１４－３５に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置５の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図１４－４４に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置５において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

【０００９】

この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第１期間においては、第１発光手段だけではなく、第２発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。さらに、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができる

10

20

30

40

50

とともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0010】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段A～Bに係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開2016-131876号公報に示されているような、装飾図柄（演出識別情報）の可変表示を実行可能であるとともに、該装飾図柄の可変表示中に擬似連図柄（特定演出識別情報）の仮停止を再可変表示とを含む擬似連演出（特定演出）を実行可能なものがある。

【0011】

しかしながら、擬似連図柄が仮停止する際に何ら演出が実行されないため、擬似連図柄が仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができないばかりか、擬似連図柄が仮停止したことに對して遊技者の高揚感を高めることができないという問題がある。

【0012】

この発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0013】

手段Aの遊技機は、

特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図14-33及び図14-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0014】

手段Bの遊技機は、

複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

10

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

20

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図14-33及び図14-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

30

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0015】

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】

50

【 0 0 1 6 】

【図 1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 4】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 10-1】 パチンコ遊技機の正面図である。

【図 10-2】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 10-3】 画像表示装置の正面図である。

【図 10-4】 (A) , (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 10-5】 各乱数を示す説明図である。

【図 10-6】 (A) は、表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、(B) は、表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。

【図 10-7】 (A) は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は、各種大当りの内容を示す図である。

【図 10-8】 変動パターンを例示する図である。

20

【図 10-9】 可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図 10-10】 遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図 10-11】 (A) は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B) は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図であり、(C) はアクティブ表示バッファの構成例を示す図である。

【図 10-12】 始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10-13】 入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10-14】 コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10-15】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。

【図 10-16】 先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 10-17】 先読予告としての保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。

【図 10-18】 特定表示開始演出実行処理の一例を示すフローチャートの一部である。

【図 10-19】 特定表示開始演出 A の演出態様を示す図である。

【図 10-20】 特定表示開始演出 B の演出態様を示す図である。

【図 10-21】 入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10-22】 入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10-23】 前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出態様を示す説明図である。

【図 10-24】 入賞時フラッシュ演出の実行割合を示す図である。

40

【図 10-25】 可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10-26】 (A) は遊技効果ランプが高輝度 (C 1) で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図であり、(B) は遊技効果ランプが消灯している状態のパチンコ遊技機の正面図である。

【図 10-27】 遊技効果ランプが低輝度 (C 2) で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図と、遊技効果ランプが低輝度で点灯している状態における遊技効果ランプの発光態様の遷移を示すパチンコ遊技機の正面図である。

【図 10-28】 入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャー

50

【図 10-53】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合

合の演出態様を示す図である。

【図10-54】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-55】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-56】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

40

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

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

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

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

【図10-77】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入

50

賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

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

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

【図10-80】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

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

50

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

【図10-126】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動

50

入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

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

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

【図10-129】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

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

【図11】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

10

【図12】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13】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14-1】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14-2】第2可動体の動作を示す図である。

【図14-3】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図14-4】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図14-5】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図14-6】各乱数を示す説明図である。

【図14-7】(A)は、表示結果判定テーブル1を示す説明図であり、(B)は、表示結果判定テーブル2を示す説明図である。

20

【図14-8】(A)は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当たりの内容を示す図である。

【図14-9】変動パターンを例示する図である。

【図14-10】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図14-11】(A)は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B)は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。

【図14-12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-13】(A)は、入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、(B)は、変動カテゴリコマンドの内容を示す図である。

30

【図14-14】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-15】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-16】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-17】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-18】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-19】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。

【図14-20】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-21】(A)は、大当たりの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図であり、(B)は、はずれの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図である。

40

【図14-22】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-23】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。

【図14-24】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。

【図14-25】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。

【図14-26】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。

【図14-27】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。

【図14-28】擬似連演出における各演出期間と演出内容の説明図である。

【図14-29】(A)は予告演出決定処理(擬似連演出実行時)の一例を示すフローチャートであり、(B)は予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合を示す図である。

50

【図14-30】(A)は予告演出決定処理(擬似連演出非実行時用)の一例を示すフローチャートであり、(B)は予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合を示す図である。

【図14-31】(A)特別仮停止報知演出実行決定割合を示す図であり、(B)は仮停止報知演出期間決定割合を示す図である。

【図14-32】スピーカから出力される音の出力態様を示す図である。

【図14-33】擬似連図柄が非停止の場合の仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様を示す図である。

【図14-34】擬似連図柄が仮停止する場合の仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様を示す図である。

10

【図14-35】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図14-36】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図14-37】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図14-38】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図14-39】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

20

【図14-40】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図14-41】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図14-42】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図14-43】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図14-44】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

30

【図14-45】仮停止示唆演出期間及び仮停止報知演出期間における左右の飾り図柄の視認性の変化の説明図である。

【図14-46】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図14-47】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図14-48】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図15-1】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図15-2】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

40

【図15-3】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図15-4】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図15-5】変形例における画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図15-6】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図15-7】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図15-8】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態

50

様を示す図である。

【図 15-9】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 15-10】変形例における集中線やエフェクト画像の透過度を示す説明図である。

【図 15-11】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

(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。

【0018】

(形態)

形態 1 の遊技機は、

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

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

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

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターン α～表示パターン γ のいずれかで表示する部分、特定表示開始演出）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

を備え、

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

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

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

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

前記第 2 発光手段は、前記第 1 期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第 2 期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図 10-28 に示すように、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ラン

10

20

30

40

50

ブ 9 d は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 0 にて点滅する部分）、@ ことを特徴としている。

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

【0019】

形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

前記特定表示演出は、前記特定表示の出現演出が実行される出現演出部（例えば、図 10-15、図 10-30（D）～図 10-32（H）、図 10-49（B）～図 10-50（D））に示すように、演出制御用 CPU 120 が特定表示開始演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分）と、該出現演出後において所定位置にて前記特定表示の表示態様が周期的に変化する周期演出が実行される周期演出部（例えば、図 10-15、図 10-30（D）～図 10-32（H）、図 10-49（B）～図 10-50（D））に示すように、演出制御用 CPU 120 が特定表示回転表示演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が回転アニメーションとして表示される部分）とで構成され、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示への遊技者の注目を高めることができる。

【0020】

形態 3 の遊技機は、形態 1 または形態 2 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0021】

形態 4 の遊技機は、形態 1 ～形態 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

分)

ことを特徴としている。

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

【0022】

形態5の遊技機は、形態1～形態4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1発光手段と前記第2発光手段を低輝度状態に一旦制御した後、前記特定発光演出を開始する（例えば、図10-28、図10-29（A）、図10-29（B）、図10-49（A）、図10-49（B）に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合、一旦入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを消灯する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。

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

【0023】

形態6の遊技機は、形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。

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

【0024】

形態7の遊技機は、形態1～形態6のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

前記音出力手段は、

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

前記示唆演出対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該示唆演出対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能である（例えば、図10-29（B）に示すように、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出

10

20

30

40

50

を実行するときには、スピーカ 8 L、8 R から予告演出対応音を音量 V 2 にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 (V 1 > V 2) にて出力する部分)

ことを特徴としている。

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

【0025】

形態 8 の遊技機は、形態 1 ～形態 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）を備え、

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

ことを特徴としている。

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

【0026】

形態 9 の遊技機は、形態 1 ～形態 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0027】

形態 10 の遊技機は、形態 1 ～形態 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

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

【0028】

10

20

30

40

50

形態 1 1 の遊技機は、形態 1 0 に記載の遊技機であって、

前記第 2 期間は、前記特定発光演出の対象である可変表示が実行される前の期間と、前記特定発光演出の対象である可変表示の実行中の期間とを含む（例えば、図 1 0 - 2 8 に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいる部分）、

ことを特徴としている。

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

10

【 0 0 2 9 】

形態 1 2 の遊技機は、形態 1 0 または形態 1 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記所定態様で発光する（例えば、変形例 1 3 5 S G - 1 3 に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 1 且つ周期 T 1 で点滅させる部分）

ことを特徴としている。

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

【 0 0 3 0 】

20

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

前記表示手段は、前記第 1 期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応画像を第 1 表示態様にて表示し、前記第 2 期間において前記特定発光演出対応画像を前記第 1 表示態様よりも強調度合いが低い第 2 表示態様にて表示する（例えば、図 1 0 - 2 8 に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置 5 においてエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E を表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置 5 においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示する部分）

ことを特徴としている。

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

30

【 0 0 3 1 】

形態 1 4 の遊技機は、形態 1 3 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記特定発光演出対応画像を第 1 表示態様にて表示する（例えば、変形例 1 3 5 S G - 1 3 に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、画像表示装置 5 においてエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E を表示させる部分）、

ことを特徴としている。

40

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

【 0 0 3 2 】

形態 1 5 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 1 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記音出力手段は、前記第 1 期間において前記特定発光演出対応音を第 1 出力態様にて出力し、前記第 2 期間において前記特定発光演出対応音を出力しない若しくは前記第 1 出力態様よりも強度度合いが低い第 2 出力態様にて出力する（例えば、図 1 0 - 2 8 に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フ

50

ラッシュ演出対応音を音量V1にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V2 (V1 > V2) にて出力する部分)、

ことを特徴としている。

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

【0033】

形態16の遊技機は、形態15に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0034】

形態17の遊技機は、形態1～形態16のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第2期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を停止する（例えば、変形例135SG-1とし図10-69に示すように、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力の停止、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの消灯、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの非表示化、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアする等によって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示を実行しないようにし、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示）を開始する部分)、

ことを特徴としている。

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

【0035】

形態18の遊技機は、形態1～形態17のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0036】

形態19の遊技機は、形態1～形態18のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第1発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記第2期間として前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、変形例135SG-1として図10-69、図10-70（A）～図10-89（n）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中においても入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1且つ周期T2にて点滅させる部分）、

10

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

ことを特徴とする形態1～形態18のいずれかに記載の遊技機。

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

20

【0037】

形態20の遊技機は、形態1～形態16のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

30

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

【0038】

形態21の遊技機は、形態20に記載の遊技機であって、

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

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

40

ことを特徴としている。

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

【0039】

形態22の遊技機は、形態21に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第2期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、第2演出識別情報の表示に重複しないように表示可能である（例えば、図10-33（J）等）に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置5の第1表

50

示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の右部にてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示される一方で、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M は画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の左端部に表示されている部分)、

ことを特徴としている。

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

【0040】

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

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

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示において前記特定演出が実行される場合に、該特定演出が開始されるまで前記特定発光演出に応じた態様で発光し、該特定演出が開始される際に該特定演出に応じた態様での発光を開始する（例えば、変形例 1 3 5 S G - 2 として図 1 0 - 9 0 に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 にて点灯させる部分)、

ことを特徴としている。

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

【0041】

形態 2 4 の遊技機は、形態 2 3 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定演出が開始されるときに該特定演出の開始に対応する特定演出開始画像を表示可能であって（例えば、図 1 0 - 9 6 (K) ～図 1 0 - 9 8 (O)、図 1 0 - 1 0 4 (K) ～図 1 0 - 1 0 6 (O) に示すように、第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F を白色表示（ホワイトアウト）させる部分)、

前記第 1 発光手段は、前記表示手段の表示が前記特定演出開始画像に切り替わる際に低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に前記特定演出に応じた態様にて発光する（例えば、図 1 0 - 9 0 に示すように、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 にて点灯させる部分)、

ことを特徴としている。

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

【0042】

形態 2 5 の遊技機は、形態 2 3 または形態 2 4 に記載の遊技機であって、

可動体（例えば、可動体 3 2）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、該特定演出の開始時において前記可動体を動作させる動作演出（例えば、図 1 0 - 9 0 に示す可動体動作演出）と、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出（例えば、図 1 0 - 9 0 に示す可動体動作示唆演出）と、を実行可能であり、

前記第 1 発光手段は、前記動作示唆演出の実行に際して低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に、前記特定演出に応じた態様である前記動作演出に応じた態様にて発光する（例えば、図 1 0 - 9 0 に示すように、ホワイトアウトの期間中である可動体動作示唆演出の実行期間中において入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 にて点灯させる部分)、

ことを特徴としている。

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

【0043】

形態26の遊技機は、形態1～形態25のいずれかに記載の遊技機であって、前記第1発光手段は、

前記特定発光演出と異なる特別演出が前記演出実行手段によって実行されたときに該特別演出に応じた態様にて発光可能であり（例えば、変形例135SG-3として図10-108（A）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、該ステップアップ演出に応じた態様で入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯可能な部分）、

10

前記特別演出の実行中に前記特定発光演出が開始されたときは、前記特別演出に応じた態様よりも優先して前記特定発光演出に応じた態様にて発光する（例えば、変形例135SG-3として図10-108（B）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、入賞時フラッシュ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯（点滅）を継続する部分）、

ことを特徴としている。

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

20

【0044】

形態27の遊技機は、形態1～形態26のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光は、該特定発光演出の対象である可変表示中における第1タイミングで終了するときと該第1タイミングよりも後の第2タイミングで終了するときとがあり（例えば、変形例135SG-4として図10-119（A）及び図10-119（B）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングとしては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の可動体動作演出を開始するタイミングと、スーパーリーチのリーチ演出を開始するタイミングと、がある部分）、

前記第1発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光が前記第1タイミングで終了するときと前記第1発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光が前記第2タイミングで終了するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例135SG-4として図10-119（C）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分）、

30

ことを特徴としている。

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

【0045】

形態28の遊技機は、形態27に記載の遊技機であって、

前記特定発光演出に応じた態様での発光が、前記第1タイミングで終了するときと前記第2タイミングで終了するときとで、該終了の際に前記演出実行手段によって実行されている演出が異なる（例えば、変形例135SG-4として図10-119に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがある）、

40

ことを特徴としている。

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

50

【 0 0 4 6 】

形態 29 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 28 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示中に第 1 演出（例えば、変形例 135SG-4 として図 10-119 に示す可動体動作演出）と該第 1 演出とは異なる第 2 演出（例えば、変形例 135SG-4 として図 10-119 に示すスーパーリーチのリーチ演出）を実行可能であり、

前記第 1 発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第 1 演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第 1 演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例 135SG-4 として図 10-119（A）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に変化させる部分）、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第 2 演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第 2 演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例 135SG-4 として図 10-119（B）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の発光態様を、リーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化させる部分）、

前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第 1 演出に応じた態様の発光に変化するときと前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第 2 演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例 135SG-4 として図 10-119（C）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

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

【 0 0 4 7 】

形態 30 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 28 のいずれかに記載の遊技機であって、

可動体（例えば、可動体 32）を備え、

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

前記第 1 発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記動作示唆演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該動作示唆演出に応じた態様に変化可能であり（例えば、変形例 135SG-4 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に変化させる部分）、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記特定演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該特定演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例 135SG-4 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様からスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化させる部分）、

前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記動作示唆演出に応じた態様に変化するときと前記特定演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例 135SG-4 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出

10

20

30

40

50

出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分)、

ことを特徴としている。

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

【0048】

形態31の遊技機は、形態1～形態30のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定表示の表示態様として通常態様(例えば、表示パターンα)、特殊態様(例えば、変形例135SG-5として図10-120に示す表示パターンδと表示パターンε)及び特別態様(例えば、表示パターンβと表示パターンγ)があり、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0049】

形態32の遊技機は、形態31に記載の遊技機であって、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0050】

形態33の遊技機は、形態31または形態32に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特殊態様にて表示されている特定表示が前記特別態様に変化

10

20

30

40

50

することを示唆する変化示唆演出を第1態様と該第1態様とは異なる第2態様にて実行可能であり（例えば、変形例135SG-5に示す第1作用演出と第2作用演出とを実行可能な部分）、

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

前記変化示唆演出が前記第2態様にて実行されるときの方が前記第1態様にて実行されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例135SG-5に示すように、第2作用演出が実行されるときは、第1作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

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

【0051】

形態34の遊技機は、形態33に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0052】

形態35の遊技機は、形態1～形態34のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0053】

形態36の遊技機は、形態35に記載の遊技機であって、

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

前記特定表示への重複態様が、前記特定発光演出対応表示の種類に応じて異なる（例えば、変形例135SG-7として図10-129（L）や図10-130（N）等に示す

10

20

30

40

50

ように、表示されるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の大きさに応じてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S とアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A との重複態様が異なる部分)

ことを特徴としている。

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

【0054】

形態 37 の遊技機は、形態 35 または形態 36 に記載の遊技機であって、

前記特定表示は、未だ実行されていない可変表示に対応する第 1 特定表示（例えば、保留表示）と、実行中の可変表示に対応する第 2 可変表示（例えば、アクティブ表示）と、を含み、

前記表示手段は、前記特定発光演出対応表示を、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前においては該特定発光演出に対応する前記第 1 特定表示に重複するように表示可能であるとともに、前記特定発光演出の対象である可変表示中においては該特定発光演出に対応する前記第 2 特定表示に重複するように表示可能である（例えば、変形例 1 3 5 S G - 7 に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示する部分）、

ことを特徴としている。

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

【0055】

形態 38 の遊技機は、形態 1 ～形態 37 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記表示手段は、前記再可変表示演出に関する再可変関連表示を表示可能であるとともに、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、前記再可変関連表示に重複して表示可能である（例えば、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止する特殊図柄（図 10 - 40 等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が重複して表示可能な部分）、

ことを特徴としている。

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

【0056】

形態 39 の遊技機は、形態 35 ～形態 38 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記特定発光演出対応表示を表示可能である（例えば、図 10 - 28、図 10 - 42 (a) ～図 10 - 47 (l) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置 5 においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示される部分）、

ことを特徴としている。

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

【0057】

形態４０の遊技機は、形態１～形態３９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００５８】

形態４１の遊技機は、形態４０に記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）を備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００５９】

形態４２の遊技機は、形態３９～形態４１のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0060】

形態43の遊技機は、形態1～形態42のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0061】

形態44の遊技機は、形態1～形態43のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0062】

形態45の遊技機は、形態1～形態44のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0063】

形態46の遊技機は、形態1～形態45のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

を備え、

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

10

20

30

40

50

示可能な部分)、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示態様を、特定領域の周囲に設けられた特定発光手段の発光態様によっても認識できるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0064】

形態47の遊技機は、形態46に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

20

【0065】

形態48の遊技機は、形態46または形態47に記載の遊技機であって、

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

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

30

ことを特徴としている。

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

【0066】

40

形態49の遊技機は、形態46～形態48のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

50

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

【0067】

(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。

【0068】

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。

【0069】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

【0070】

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。

【0071】

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

【0072】

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。

【0073】

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。

【0074】

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

10

20

30

40

50

て、第 2 保留記憶数を表示する。

【0075】

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

【0076】

入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。

【0077】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（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 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0078】

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 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

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。

10

20

30

40

50

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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。

【0087】

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

【0088】

遊技盤2の所定位置（図1では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。また、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。該可動体ランプ9dと前述したメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9cとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、LEDを含んで構成されている。

【0089】

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

【0090】

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。

【0091】

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

【0092】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図3参照）により検出される。

【0093】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0094】

図2は、パチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や

10

20

30

40

50

設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、例えば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。

【００９５】

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

10

【００９６】

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

20

【００９７】

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

【００９８】

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

30

【００９９】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

40

【０１００】

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

【０１０１】

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

50

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

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。

【0108】

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。

【0109】

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

【0110】

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。

【0111】

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

10

20

30

40

50

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。

【0112】

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。

【0113】

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。

【0114】

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。

【0115】

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。

【0116】

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

【0117】

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

(演出の進行など)

【0118】

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。

【0119】

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

10

20

30

40

50

）も停止表示（導出）される。

【0120】

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。

【0121】

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

【0122】

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。

【0123】

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。

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

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

10

20

30

40

50

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。

【0127】

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。

【0128】

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

【0129】

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)。

【0130】

(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。

【0131】

パチンコ遊技機1では、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17により主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流(AC)を直流(DC)に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧(例えば直流12Vや直流5Vなど)に変換するための電源回路などを備えている。

【0132】

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

【0133】

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。

【0134】

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

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、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0135】

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

【0136】

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

【0137】

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。

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

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。

【0141】

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。

【0142】

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。

【0143】

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。

【0144】

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

【0145】

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。

【0146】

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

【0147】

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。

【0148】

30

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。

【0149】

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。

【0150】

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

【0151】

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。

【0152】

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。

【0153】

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。

【0154】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0155】

(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。

【0156】

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。

【0157】

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。

【0158】

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。

【0159】

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。

【0160】

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。

【0161】

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 6 2 】

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、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 1 6 3 】

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もよい。

【 0 1 6 4 】

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。

【 0 1 6 5 】

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

【 0 1 6 6 】

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 6 7 】

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。

【0168】

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

【0169】

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）。

【0170】

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

【0171】

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

【0172】

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。

【0173】

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）。

【0174】

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

10

20

30

40

50

当り種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0175】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理(ステップS110～S120)では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0176】

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

【0177】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル(乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル)が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0178】

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

【0179】

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。

【0180】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変

10

20

30

40

50

動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【0181】

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

10

【0182】

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

20

【0183】

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

30

【0184】

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

40

【0185】

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

【0186】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当

50

り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【0187】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

10

【0188】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【0189】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は1～6の6段階からなり、6が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

20

30

【0190】

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。

40

【0191】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【0192】

第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるよ

50

うに判定値が割り当てられている。第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【0193】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち1020から1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1237までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

10

【0194】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち1020から1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1346までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1346から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

20

【0195】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【0196】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0197】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【0198】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り

50

判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり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。

【0199】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当たり確率が $1/320$ 、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当たり確率が $1/200$ 、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当たり確率が $1/320$ で小当たり確率が $1/50$ であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0200】

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。

【0201】

（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8のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図8に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用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。

【0202】

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。

【0203】

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

【0204】

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

【0205】

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

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0209】

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

10

【0210】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

20

【0211】

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

30

【0212】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

40

【0213】

50

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

【0214】

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

10

【0215】

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

20

【0216】

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

【0217】

(基本説明の変形例)

30

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。

【0218】

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

【0219】

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

40

【0220】

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

【0221】

50

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

【0222】

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

【0223】

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。

【0224】

（特徴部 135SG に関する説明）

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

【0225】

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

【0226】

図 10-2 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F、始動口ランプ 135SG009S、スティックランプ 135SG009X、ボタンランプ 135SG009Y はランプ制御基板 14 に接続されており、該ランプ制御基板 14 を介した演出制御用 CPU 120 からの制御によって点灯（点滅）可能となっている。

【0227】

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

【0228】

そして、画像表示装置 5 の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第 4 図

10

20

30

40

50

柄 1 3 5 S G 0 0 5 J と第 1 特図保留記憶数の表示及び第 2 特図保留記憶数の表示を含む第 3 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 S b を構成している。

【 0 2 2 9 】

このうち第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の中央部には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R が配置されており、飾り図柄の可変表示を実行可能となっている。また、第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M が表示されている。該小図柄は、「左」の各飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄、「中」の各飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が縦に並列されている。また、該小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M は、可変表示中は非表示化させることが無く、常時画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F 内に表示されている図柄でもある。

10

【 0 2 3 0 】

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

【 0 2 3 1 】

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

20

【 0 2 3 2 】

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

【 0 2 3 3 】

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

30

【 0 2 3 4 】

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

40

【 0 2 3 5 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 1 0 - 4 (B) に示すように、可変表示結果 (変動表示結果ともいう) が「はずれ」

50

であるか「大当り」や「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0236】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図10-4（B）に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

【0237】

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

【0238】

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

【0239】

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。

【0240】

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

10

20

30

40

50

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

【0241】

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

【0242】

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

【0243】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【0244】

尚、図10-4（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【0245】

図10-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図10-5に示すように、本特徴部135SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0246】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図10-10に示す遊技制御

10

20

30

40

50

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

【0247】

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

10

【0248】

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。

【0249】

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。

20

【0250】

図 10-6 (A) は、ROM 101 に記憶される特図表示結果判定テーブル 1 の構成例を示している。本特徴部 135SG では、特図表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0251】

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

30

【0252】

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

【0253】

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

40

50

否かの決定結果に割り当てられている。

【0254】

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

【0255】

本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0256】

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

【0257】

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

【0258】

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

【0259】

「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

10

20

30

40

50

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

【0260】

また、特に図示はしないが、本特徴部 135SG における小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に 2 回変化させるとともに、該開放時間が 0.1 秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0261】

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

【0262】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部 135SG では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0263】

図 10-7 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興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。

【0264】

尚、図 10-7 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0265】

よって、前述したように、「確変大当り B」や「確変大当り C」に対する判定値の割り

10

20

30

40

50

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。

【0266】

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。

【0267】

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

【0268】

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

【0269】

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

【0270】

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

【0271】

また、本特徴部135SGにおけるノーマルリーチ変動パターンには、可変表示中に飾

10

20

30

40

50

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

【0272】

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

10

【0273】

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

【0274】

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

【0275】

20

また、本特徴部135SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0276】

30

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

【0277】

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

40

【0278】

尚、図10-9に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAと大当たり用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1～PB1-4に対する決定割合が異なっている。具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を30%の割合で決定し、PB1-2を45%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB

50

1-4を5%の割合で決定する。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を30%の割合で決定し、PB1-4を45%の割合で決定する。つまり、本特徴部135SGでは、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合でスーパーリーチの変動パターンに決定されるようになっている。更に、擬似連演出の実行回数に注目すると、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部135SGでは、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0279】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。

【0280】

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

【0281】

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

【0282】

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

【0283】

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

【0284】

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

10

20

30

40

50

1回はずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチ擬似連演出2回はずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチ擬似連演出3回はずれの変動パターン)とから決定する。

【0285】

つまり、本特徴部135SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)よりも短い短縮用の変動パターン(PA1-2、PA1-3、PA1-4)により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

10

【0286】

本特徴部135SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図10-10に示すような遊技制御用データ保持エリア135SG150が設けられている。図10-10に示す遊技制御用データ保持エリア135SG150は、第1特図保留記憶部135SG151Aと、第2特図保留記憶部135SG151Bと、普図保留記憶部135SG151Cと、遊技制御フラグ設定部135SG152と、遊技制御タイマ設定部135SG153と、遊技制御カウンタ設定部135SG154と、遊技制御バッファ設定部135SG155とを備えている。

【0287】

第1特図保留記憶部135SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第1始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部135SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過(進入)における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值(例えば「4」)に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部135SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果(特図表示結果)に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

30

【0288】

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

40

【0289】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報(第1保留情報)と、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報(第2保留情報)とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動

50

入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【0290】

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

10

【0291】

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

【0292】

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

20

【0293】

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

【0294】

遊技制御カウンタ設定部135SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

30

【0295】

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

40

【0296】

演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10-11(A)に示すような演出制御用データ保持エリア135SG190が設けられている。図10-11(A)に示す演出制御用データ保持エリア135SG190は、演出制御フラグ設定部135SG191と、演出制御タイマ設定部135SG192と、演出制御カウンタ設定部135SG193と、演出制御バッファ設定部135SG194とを備えている。

【0297】

演出制御フラグ設定部135SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における

50

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

【0298】

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

【0299】

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

【0300】

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

【0301】

本特徴部 135SG では、図 10-11 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 135SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 135SG194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 135SG194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 135SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）が設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 135SG194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0302】

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

【0303】

アクティブ表示バッファ 135SG194B には、上記したように、保留記憶（バッファ番号「1-1」または「2-1」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立

10

20

30

40

50

した保留記憶の内容（データ）がコピーされるので、図10-11（C）に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aと同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、が設けられている。

【0304】

本特徴部135SGでは、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aを経由することなくアクティブ表示バッファ135SG194Bに格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用CPU120が後述する先読予告設定処理（S161）を実行することでセットされる。

【0305】

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

【0306】

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

【0307】

次に、図6のステップS101において実行される本特徴部135SGの始動入賞判定処理について、図10-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ135SGS101a）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ135SGS101a；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ135SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部135SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ135SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ135SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部135SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ135SGS103）。

【0308】

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

10

20

30

40

50

た始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ135SGS106）。

【0309】

ステップ135SGS103、ステップ135SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ135SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ135SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部135SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【0310】

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

【0311】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ135SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0312】

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

【0313】

ステップ135SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ135SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによっ

10

20

30

40

50

て指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(ステップ135SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0314】

ステップ135SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(ステップ135SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップ135SGS114; Y)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップ135SGS115)、ステップ135SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(ステップ135SGS114; N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップ135SGS116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0315】

図10-13(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図10-12のステップ135SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部135SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理(図6のステップS110)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理(図6のステップS111)において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。

【0316】

他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ135SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【0317】

図10-13(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部135SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(ステップ135SGS121)。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0318】

ステップ135SGS121の処理に続いて、図10-6に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする(ステップ135SGS122)。その後、図10-12のステップ135SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ135SGS123)。大当り判定範囲には、ステップ135SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数

値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【0319】

ステップ135SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ135SGS123；N）、図10-6に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする（ステップ135SGS124）。その後、図10-12のステップ135SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ135SGS125）。

10

【0320】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ135SGS125；Y）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ135SGS126）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ135SGS127）して、ステップ135SGS138に進む。

20

【0321】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ135SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ135SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ135SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ135SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ135SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

30

【0322】

尚、本特徴部135SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数が3個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、保留記憶数が4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図10-9に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA～Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～599までの600個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～699までの700個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～799までの800個の判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち901～997までの97個の判定値が割り当てられている。

40

【0323】

このため、ステップ135SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルA

50

を用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

【0324】

また、ステップ135SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ135SGS123；Y）、図10-13（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ135SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

10

【0325】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ135SGS133）、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ135SGS134）。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合（ステップ135SGS134；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ135SGS135）、ステップ135SGS138に進む。

20

【0326】

また、判定した大当たり種別が確変大当たりである場合（ステップ135SGS134；N）は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択してセットして（ステップ135SGS136）、ステップ135SGS138に進む。

【0327】

ステップ135SGS127、ステップ135SGS130、ステップ135SGS131、ステップ135SGS135、ステップ135SGS136の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ135SGS138）。本特徴部135SGでは、図10-13（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

30

40

【0328】

その後、ステップ135SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ135SGS139）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0329】

図10-14は、コマンド解析処理として、図8のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10-14に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ135SGS221）。このとき、受信コマンドがなければ

50

(ステップ135SGS221; N)、コマンド解析処理を終了する。

【0330】

ステップ135SGS221にて受信コマンドがある場合には(ステップ135SGS221; Y)、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ135SGS222)。

【0331】

ステップ135SGS222にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップ135SGS222; N)、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ135SGS224)。

10

【0332】

ステップ135SGS224にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップ135SGS224; N)、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ135SGS226)。ステップ135SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には(ステップ135SGS226; N)、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する(ステップ135SGS227)。ステップ135SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には(ステップ135SGS227; N)、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップ135SGS228)。

【0333】

ステップ135SGS228にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には(ステップ135SGS228; N)、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップ135SGS230)。

20

【0334】

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

30

【0335】

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

40

【0336】

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

【0337】

ステップ135SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない

50

場合には（ステップ135SGS230；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行い（ステップ135SGS234）、ステップ135SGS221の処理に戻る。

【0338】

尚、本特徴部135SGのコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかである場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aの空き領域の先頭から順次格納する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。

10

【0339】

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

20

30

【0340】

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

【0341】

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

40

【0342】

表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが無い場合（ステップ135SGS242；N）は、更に、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示して

50

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

【0343】

具体的には、図10-17に示すように、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、95%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、5%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、0%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

10

【0344】

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

20

【0345】

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

【0346】

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

30

【0347】

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

40

【0348】

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

【0349】

尚、既に表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有る場合（ステップ135SGS242；Y）、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示して

50

いる場合（ステップ135SGS243；Y）、保留表示予告演出の非実行を決定した場合（ステップ135SGS246；N）については、該エントリの表示態様フラグに掘るウ表示予告演出の非実行に対応する「0」をセットし（ステップ135SGS248）、先読予告設定処理を終了する。

【0350】

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

【0351】

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

【0352】

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

【0353】

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

【0354】

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

【0355】

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

【0356】

ステップ135SGS256またはステップ135SGS258の実行後、演出制御用

10

20

30

40

50

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

【0357】

また、特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bが実行中である場合（ステップ135SGS251；Y）、演出制御用CPU120は、実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマ（特定表示開始演出A用プロセスタイマまたは特定表示開始演出B用プロセスタイマ）の値を－1し（ステップ135SGS260）、該値を－1した特定表示開始演出用プロセスタイマ（実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマ）がタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS261）。実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合（ステップ135SGS261；N）は、実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマのプロセステーブルの内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS262）、特定表示開始演出実行処理を終了する。

【0358】

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

【0359】

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

【0360】

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

【0361】

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

ア 1 3 5 S G 0 0 5 D まで移動する過程でアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A の一部と重複して表示される。

【 0 3 6 2 】

そして、キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D まで移動すると、図 1 0 - 2 0 (C - 1) ~ 図 1 0 - 2 0 (C - 4) に示すように、該キャラクタ A が前記始動入賞に基づいて保留表示が表示される位置に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタ A が攻撃した位置において保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【 0 3 6 3 】

本特徴部 1 3 5 S G において、始動入賞の発生から該特定表示開始演出 B としてキャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D の保留表示が表示される位置に対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約 1 秒であり、該アニメーションの終了から保留表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約 0 . 2 秒である。つまり、第 1 特図の保留表示を対象として特定表示開始演出 B を実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づく保留表示の表示が完了するまでに 1 . 2 秒を要する。そして、該特定表示開始演出 B 終了後の保留表示は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じく第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D における回転アニメーションでの表示に移行する。

【 0 3 6 4 】

尚、特定表示開始演出 B として入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F からキャラクタ A が出現したとき、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されておらず且つ第 1 特図保留記憶が存在していない場合は、キャラクタ A がアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A まで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタ A がアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A まで移動すると、図 1 0 - 2 0 (C - 1) ~ 図 1 0 - 2 0 (C - 4) と同じく、該キャラクタ A が前記始動入賞に基づいてアクティブ表示が表示される位置、すなわち、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタ A が攻撃した位置においてアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【 0 3 6 5 】

本特徴部 1 3 5 S G において、始動入賞の発生から該特定表示開始演出 B としてキャラクタ A がアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約 0 . 5 秒であり、該アニメーションの終了からアクティブ表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約 0 . 2 秒である。つまり、アクティブ表示を対象として特定表示開始演出 B を実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づくアクティブ表示の表示が完了するまでに 0 . 7 秒を要する。そして、該特定表示開始演出 B 終了後のアクティブ表示は、前述した特定表示回転表示演出として、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A における回転アニメーションでの表示に移行する。

【 0 3 6 6 】

図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 2 は、入賞時フラッシュ演出実行処理として、図 1 0 - 2 1 のステップ 1 3 5 S G S 1 6 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。入賞時フラッシュ演出実行処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A 及びアクティブ表示バッファ 1 3 5 S G 1 9 4 B をチェックし（ステップ 1 3 5 S G S 2 7 2 ）、これら始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A 及びアクティブ表示バッファ 1 3 5 S G 1 9 4 B に表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有か否か、つまり、保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ 1 3 5 S G S 2 7 3 ）。

【 0 3 6 7 】

表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有る場合（ステップ 1 3 5 S G S 2 7 3 ; Y ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、該エントリが第 1 始動口への

10

20

30

40

50

始動入賞に基づくエン트리であるか否かを判定する（ステップ135SGS274）。尚、該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエン트리であるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドから特定すればよい。

【0368】

該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエン트리である場合（ステップ135SGS274；Y）、演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ135SGS275）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ135SGS275；Y）は、更に演出制御プロセスフラグの値が0～3のいずれかであるか否か、つまり、当該遊技状態が大当り遊技状態や小当り遊技状態であるか否かを判定する（ステップ135SGS276）。演出制御プロセスフラグの値が0～3のいずれかである場合（ステップ135SGS276；Y）は、該エントリ（表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリ）の変動カテゴリがスーパーリーチであるか否かを判定する（ステップ135SGS277）。

10

【0369】

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

20

【0370】

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

【0371】

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

30

【0372】

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

【0373】

図10-21に戻り、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ135SG279b）。入賞時フラッシュ演出の実行を決定している場合（ステップ135SG279b；Y）は、当該エントリ（入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリ）の入賞時フラッシュ演出対象フラグに入賞時フラッシュ演出の対象の保留記憶であることを示す「1」をセットするとともに（ステップ135SG280）、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオン状態とする（ステップ135SG280a）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS281～ステップ135SGS283）、ステップ135SGS292に進む。

40

【0374】

前期入賞時フラッシュ演出とは、図10-23に示すように、始動入賞の発生から1.5秒間に亘って、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと遊技効果ランプ9とを該前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ（図10-26（A）及び図10-

50

26 (B) に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと遊技効果ランプ9とを、高輝度である輝度C1での点灯と消灯とを繰り返し実行する)、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力させ、画像表示装置5において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fのエフェクト画像135SG005Eを表示させる演出である。尚、本特徴部135SGにおける入賞時フラッシュ演出対応音は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される前期入賞時フラッシュ演出対応音と、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される後期入賞時フラッシュ演出対応音と、に分かれる。このうち、前期入賞時フラッシュ演出対応音としては、電子音や特定のキャラクタのボイス音等、比較的出力期間が短い音(例えば、1秒間)を1回出力すればよい。また、後期入賞時フラッシュ演出対応音としては、専用のBGMやSE(サウンドエフェクト)等の前期入賞時フラッシュ演出対応音よりも出力期間が長い音を繰り返し出力すればよい。尚、本特徴部135SGにおけるパチンコ遊技機1では、前述した入賞時フラッシュ演出対応音の他、後述する予告演出対応音、可変表示対応音等の複数の演出音を、それぞれ異なるチャンネルを用いて異なる音量にてスピーカ8L、8Rから同時出力可能となっている。

【0375】

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

【0376】

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

【0377】

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

【0378】

そして、ステップ135SGS292では、演出制御用CPU120は、ボタンランプ135SG009Xとスティックランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9(メ

10

20

30

40

50

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) と入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御させる。また、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 にて出力し (ステップ 1 3 5 S G S 2 9 3)、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。尚、前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を白色や赤色で繰り返し発光させればよい。また、前記入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、ボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X とスティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 (メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d) と入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F とを、同色で発光させればよい。

10

【0379】

また、ステップ 1 3 5 S G S 2 8 8 において、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合 (ステップ 1 3 5 S G S 2 8 8 ; Y)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、前期入賞時フラッシュ演出を終了する (ステップ 1 3 5 S G S 2 9 4)。そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ 1 の内容に従って演出装置を制御し (ステップ 1 3 5 S G S 2 9 4 ~ ステップ 1 3 5 S G S 2 9 7)、ステップ 1 3 5 S G S 3 0 7 に進む。

【0380】

20

後期入賞時フラッシュ演出とは、図 1 0 - 2 3 に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の終了から対象の可変表示のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングに亘って、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 にて出力させ、画像表示装置 5 において入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F が模したキャラクタ A のシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示させる演出である。後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を、前期入賞時フラッシュ演出と同じく白色や赤色で繰り返し発光させればよい。尚、後期入賞時フラッシュ演出は、前期入賞時フラッシュ演出よりも低輝度で実施されるため (図 1 0 - 2 8 参照)、後期入賞時フラッシュ演出における実際の入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出よりも暗めの色での発光となる。

30

【0381】

尚、図 1 0 - 2 7 (A) に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間において遊技効果ランプ 9 (特に枠ランプ 9 b) は、前述した輝度 C 1 よりも低輝度である輝度 C 2 にて点灯と (点滅) 消灯を繰り返すようになっている。特に、輝度 C 2 での点滅周期は前期入賞時フラッシュ演出の実行時の点滅周期よりも長期間であるとともに、該点滅中は、図 1 0 - 2 7 (B) ~ 図 1 0 - 2 7 (D) に示すように、枠ランプ 9 b は、画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた態様にて、複数個所が段階的に発光色を変化させながら点滅するようになっている。このため、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間での遊技効果ランプ 9 は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中の遊技効果ランプ 9 よりも遊技者に与える印象度が抑えられている。

40

【0382】

また、ステップ 1 3 5 S G S 2 8 4 において前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中ではない場合、つまり、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合 (ステップ 1 3 5 S G S 2 8 4 ; N)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を - 1 し (ステップ 1 3 5 S G S 2 9 8)、該値を - 1 した後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (ステップ 1 3 5 S G S 2 9 9)。後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合 (ステップ 1 3 5 S G S 2 9 9 ; N) は、実行中の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御

50

し（ステップ135SGS300）、ステップ135SGS307に進む。

【0383】

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

【0384】

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

【0385】

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

【0386】

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

【0387】

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

【0388】

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

【0389】

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

【0390】

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

【0391】

尚、図10-21におけるステップ135SGS281及び図10-22におけるステップ135SGS295に示すように、本特徴部135SGでは、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての1の演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての1の演出用プロセステーブルを選択する。つまり、本特徴部135SGの前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出パターン（演出期間）としては、保留記憶数等にかかわらず必ず同一の演出態様・同一の演出期間にて前期入賞時フラッシュ演出及び後期入賞時フラッシュ演出が実行されるようになっている。

【0392】

図10-25は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する（ステップ135SGS351、ステップ135SGS352、ステップ135SGS353）。尚、これらプロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマは、可変表示開始設定処理においてセットされるタイマである。

【0393】

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

【0394】

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

【0395】

次に、演出制御用CPU120は、予告演出実行処理を実行する（ステップ135SGS364）。該予告演出実行処理では、例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設

10

20

30

40

50

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

【0396】

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

【0397】

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

【0398】

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

【0399】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1~nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ135SGS356の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ(表示制御実行データやランプ制御実行データ等)はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の演出制御は終了する。

【0400】

次に、本特徴部135SGにおける入賞時フラッシュ演出実行時での各演出装置の動作態様について図10-28~図10-68に基づいて説明する。まず、図10-28は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合のタイミングチャートである。尚、図10-28は、始動入賞に基づ

10

20

30

40

50

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

【0401】

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

【0402】

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

【0403】

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

【0404】

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

【0405】

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

【0406】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図10-30（D）、図10-31（E）、図10-31（F）に示すように、前述した特定表示開始演出Bとして、点滅制

10

20

30

40

50

御されている入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動した後は、キャラクタAが該第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける保留表示が表示される位置（本特徴部135SGであれば4個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

【0407】

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

10

【0408】

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

20

【0409】

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

30

【0410】

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

40

【0411】

尚、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の輝度C2且つ周期T0での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ

50

ユ演出実行前の態様（図10-29（A）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置5の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【0412】

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

10

【0413】

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

【0414】

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

20

【0415】

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

30

【0416】

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

40

【0417】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおいて先頭に表示されている保留表

50

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

【0418】

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

10

【0419】

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

【0420】

20

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

30

【0421】

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

40

【0422】

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

【0423】

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

50

出が実行される（図10-45（g）～図10-46（j）参照）。

【0424】

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

【0425】

図10-45（g）、図10-46（j）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、1回目の仮停止であれば輝度C2での青色、2回目の仮停止であれば輝度C2での緑色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部135SGでは図示していないが、可変表示中に3回の擬似連演出を実行する場合は、3回目の飾り図柄の仮停止期間中において、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが該3回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、輝度C2での赤色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

【0426】

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

【0427】

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

【0428】

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

【0429】

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

【0430】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ8L、8Rからいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dのリーチ演出に応じた発光態様（輝度C1での点灯）が開始とともに、スピーカ8L、8Rからリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開

10

20

30

40

50

始される。尚、本特徴部 1 3 5 S G におけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なる B G M 等を出力すればよい。

【0 4 3 1】

尚、図 1 0 - 2 8 に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S が保留表示予告演出の表示パターンに応じた色（例えば、保留表示の表示パターンが表示パターン β である場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターン γ である場合は赤）で発光を開始する。

【0 4 3 2】

該始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F や遊技効果ランプ 9 の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象可変表示）の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。

【0 4 3 3】

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

【0 4 3 4】

まず、図 1 0 - 2 8 及び図 1 0 - 4 9 (A) に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは可変表示対応音が音量 V 2 にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F が点灯されているとともに、遊技効果ランプ 9 が可変表示に応じた周期 T 0 にて点滅（図 1 0 - 2 7 (A) ~ 図 1 0 - 2 7 (D) に示す態様での点滅）制御されている。

【0 4 3 5】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置 5 において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ 8 L、8 R からは該予告演出の演出パターンに応じた音（予告演出対応音）が音量 V 2 にて出力されている。また、保留記憶としては、第 1 特図保留記憶が 3 個存在している（第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に保留表示が 3 個表示されている）。

【0 4 3 6】

このような可変表示中に第 1 始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図 1 0 - 2 8 及び図 1 0 - 4 9 (B) に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0 4 3 7】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図 1 0 - 2 8 及び図 1 0 - 4 9 (B) に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V 1 (V 1 > V 2) にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F 及び遊技効果ランプ 9 が一旦消灯される。そして、図 1 0 - 2 8、図 1 0 - 5 0 (C) 及び図 1 0 - 5 0 (D) に示すように、画像表示装置 5 における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の周囲からエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 X、ボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 Y の周期 T 1 での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度 C 2 よりも高輝度である輝度 C 1 にて点灯される。

【0 4 3 8】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図 1 0 - 4 9 (B)、図 1 0 - 5 0 (C)、図 1 0 - 5 0 (D) に示すように、前述した特定表示開始演出 A として、実行中

10

20

30

40

50

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

【0439】

特に、特定表示開始演出Aを入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eが未だ表示中である時点で保留表示の出現アニメーションが終了する。一方で、前述した特定表示開始演出Bを入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eの表示が終了した後に保留表示の出現アニメーションが終了する（図10-29～図10-32参照）ようになっている。つまり、特定表示開始演出Aを実行する場合は、特定表示開始演出Bを実行する場合よりも早いタイミングで保留表示の表示（出現アニメーション）が完了し、回転アニメーションに移行するようになっている。

【0440】

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

【0441】

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

【0442】

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

【0443】

尚、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の輝度C2且つ周期T0での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図10-29（A）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表

示装置 5 の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【0444】

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

【0445】

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

【0446】

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

【0447】

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

【0448】

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

【0449】

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

【0450】

特に図 10-58 (S) ~ 図 10-60 (X) に示すように、擬似連演出が実行される

10

20

30

40

50

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

【0451】

更に、図10-61（Y）及び図10-51（Z）に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図10-61（Y）及び図10-61（Z）に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

【0452】

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

【0453】

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

【0454】

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

【0455】

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

【0456】

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

【0457】

そして、図10-68（m）及び図10-68（n）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト（第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部135SGでは、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0458】

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

【0459】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の輝度C2且つ周期T0での点滅が終了する。これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、ホワイトアウト期間中では消灯した状態を維持するが、ホワイトアウトが終了したタイミングからはリーチ演出に応じた態様にて発光する。

【0460】

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

【0461】

以上、本特徴部135SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、図10-28、図10-29（A）～図10-32（H）、図10-49（A）～図10-50（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが発光することで、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示を遊技者が認識し易くなっている。更に、本発明における第1発光手段としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと、本発明における第2発光手段としてメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dと、を有し、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する一方で、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T0にて点滅するので、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fだけでなく、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ

10

20

30

40

50

9 c、可動体ランプ 9 d についても輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅することで入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるので、該入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示をより一層遊技が認識し易くなっている。

【0462】

尚、本特徴部 135 SG では、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合に、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しないときに新たな始動入賞が発生した場合、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能としてもよい。具体的には、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合は、特定表示開始演出 A または特定表示開始演出 B として、アクティブ表示エリア 135 SG 005 A に表示パターン α ~ 表示パターン γ (保留表示予告演出の非実行の場合の表示パターンまたは保留表示予告演出の実行の場合の表示パターン) のいずれかの表示パターンのアクティブ表示の出現アニメーションを実行した後、特定表示回転表示演出として、該アクティブ表示の回転表示を実行するとともに、該始動入賞に基づく可変表示の開始に基づいて入賞時フラッシュ演出 (前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出) を実行すればよい。

【0463】

また、図 10-15、図 10-30 (D) ~ 図 10-32 (H)、図 10-49 (B) ~ 図 10-50 (D) に示すように、特定表示開始演出は、保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分と、図 10-15、図 10-30 (D) ~ 図 10-32 (H)、図 10-49 (B) ~ 図 10-50 (D) に示すように、保留表示や回転アニメーションとして表示されるとで構成されており、図 10-19 及び図 10-20 に示すように、保留表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、保留表示の回転アニメーションが開始されるので、保留表示への遊技者の注目を高めることができる。

【0464】

また、図 10-29 (A) ~ 図 10-32 (H) に示すように、特定表示開始演出 B を実行する場合は、保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 135 SG 009 F やメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができる。尚、本特徴部 135 SG では、図 10-49 (A) ~ 図 10-50 (D) 特定表示開始演出 A を実行する場合においても保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 135 SG 009 F やメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるようになっている。

【0465】

また、特定表示開始演出 A の実行期間は 0.2 秒であり、特定表示開始演出 B の実行期間は 1.2 秒であるとともに、図 10-28 及び図 10-49 (A) ~ 図 10-50 (D) に示すように、入賞時フラッシュ演出は特定表示開始演出 A の終了タイミングよりも前から開始されるので、保留表示の表示パターンが表示パターン α ~ 表示パターン γ のいずれであっても、特定表示開始演出が終了する前に入賞時フラッシュ演出を開始できるので、入賞時フラッシュ演出の対象となっている保留表示を確実に遊技者が認識できる。

【0466】

また、図 10-28、図 10-29 (A)、図 10-29 (B)、図 10-49 (A)、図 10-49 (B) に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、一旦入賞時フラッシュ用ランプ 135 SG 009 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を消灯することで、入賞時フラッシュ演出の開始を遊技者が認識できる。

【0467】

尚、本特徴部 135SG では、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合に一旦入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F、メインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d を消灯する、形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合には、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F、メインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d を直前の輝度よりも低輝度（例えば、それまで輝度 C2 にて発光していた場合は、該輝度 C2 よりも低輝度である C3）での発光に変化させてもよい。つまり、本発明における「低輝度状態」とは、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F、メインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d が低輝度にて発光している状態の他、消灯している状態（発光していない状態）も含まれている。

10

【0468】

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

20

【0469】

尚、本特徴部 135SG では、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態として、スピーカ 8L、8R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V1 にて出力し、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量 V2 にて出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態としては、入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V2 にて出力する一方で、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量 V2 よりも低音量（例えば、音量 V3）にて出力してもよい。

30

【0470】

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

40

【0471】

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

50

【0472】

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

【0473】

また、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2（ $C1 > C2$ ）にて点滅させることで、少なくとも入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1にて点滅させることによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においても輝度C1にて点滅してしまうことにより他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【0474】

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

【0475】

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

【0476】

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

【0477】

特に、本特徴部135SGでは、図10-30（D）～図10-31（F）及び図10-34（L）等に示すように、エフェクト画像135SG005Eは、シルエット画像135SG005Sと比較して明るい色で表示されるとともに、画像表示装置5における表

10

20

30

40

50

示領域も広いので、エフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示により遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を効果的に認識させることができる。

【0 4 7 8】

また、図 1 0 - 2 8 に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 2 (V 1 > V 2) にて出力する。このように、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V 1 にて出力されることによって、入賞時フラッシュ演出が開始されたことを遊技者に容易に認識させることが可能となるとともに、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V 2 にて出力されることによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

【0 4 7 9】

尚、本特徴部 1 3 5 S G では、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 2 にて出力することによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑える形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は入賞時フラッシュ演出対応音を出力しないことにより他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を防ぐようにしてもよい。

【0 4 8 0】

また、図 1 0 - 2 9 (A) ~ 図 1 0 - 4 8 (n) に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を継続する、つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄確定コマンドを受信した(確定コマンド受信フラグがセットされた)か否か、或いは、可変表示時間タイマがタイマアウトしたか否かにかかわらず、図柄確定期間中についても入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を継続して実行することにより、大当り遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始までの確に維持することができる、遊技興趣を向上できる。

【0 4 8 1】

尚、本特徴部 1 3 5 S G では、前期入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F とメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様(輝度 C 1 且つ周期 T 1) にて発光させ、該前期入賞時フラッシュ演出の終了後は、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様(輝度 C 2 且つ周期 T 2) にて発光させる一方で、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を背景画像に応じた態様(輝度 C 2 且つ周期 T 0) にて発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 C P U 1 2 0 は、前期入賞時フラッシュ演出が終了したタイミングにおいて前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F やメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様に発光してしまうことを防止してもよい。

【0 4 8 2】

また、図 1 0 - 3 に示すように、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の左端部には小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M が配置されており、図 1 0 - 3 3 (J) 等のように、図柄確定期間においては、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M が可変表示を停止した状態で表示されるので、図柄確定期間中において入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光が継続していても、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M ははずれを示す組み合わせで導出表示されるので、図柄確定期間中であることを遊技者に認識させることができる。

【0483】

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

【0484】

また、本特徴部135SGでは、可変表示中に画像表示装置5において飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能となっており、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止する特殊図柄(図10-40等参照)に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sが重複して表示可能であるので、シルエット画像135SG005Sにより特殊図柄が隠れることにより、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0485】

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

【0486】

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

【0487】

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

【0488】

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

【0489】

また、図10-17に示すように、本特徴部135SGでは、保留表示やアクティブ表示を大当り期待度の異なる表示パターンα~表示パターンγのいずれかで表示可能であるとともに、図10-28に示すように、始動口ランプ135SG009Sは、保留表示やアクティブ表示を表示パターンβや表示パターンγで表示することが決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅や遊技効果ランプ9等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表

10

20

30

40

50

示の終了まで表示パターンβや表示パターンγに応じた色で発光するので、遊技者は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を始動口ランプ135SG009Sの発光態様（発光色）によっても認識することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0490】

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

【0491】

例えば、前記特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間中（可変表示の停止中）であるか否かに関わらず実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-1として図10-69～図10-89に示すように、後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示等は、図柄確定期間中は実行しないようにしてもよい。

【0492】

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

【0493】

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

【0494】

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

【0495】

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

【0496】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図10-71（D）、図10-72（E）、図10-72（F）に示すように、前述した特定表示開始演出Bとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動した後は、キャラクタAが該第1保留記憶

表示エリア135SG005Dにおける保留表示が表示される位置（本変形例135SG-1であれば4個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

【0497】

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

10

【0498】

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

【0499】

20

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

【0500】

30

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

【0501】

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

40

【0502】

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

【0503】

図10-74（J）、図10-75（K）及び図10-75（L）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止し

50

た状態で表示される)とともに、スピーカ 8 L、8 Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Aからアクティブ表示が消去される。そして、図 1 0 - 6 9、図 1 0 - 7 6 (M)及び図 1 0 - 7 6 (N)に示すように、該可変表示の終了タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの図柄確定期間中は、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力と、画像表示装置 5でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示が停止され、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 dの画像表示装置 5に表示されている背景画像に応じた態様での点滅のみが継続して実行される。

【0504】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5では、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Dにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Aに移動するとともに、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Dに表示されている残りの保留表示の表示位置が 1 個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ 8 L、8 Rからの可変表示対応音の音量 V 2での出力も開始される。

【0505】

以降、図 1 0 - 7 5 (K)～図 1 0 - 8 2 (Z)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度 C 2 且つ周期 T 2の点滅、画像表示装置 5でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示が繰り返し実行される一方で、図柄確定期間中は、これら後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度 C 2 且つ周期 T 2の点滅、画像表示装置 5でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示が実行されることがない。

【0506】

尚、図 1 0 - 7 9 (S)～図 1 0 - 8 1 (X)に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中(図 1 0 - 8 1 (W)参照。本変形例 1 3 5 S G - 1では左と右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 Rに通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア 5 Cに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する)においては後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度 C 2 且つ周期 T 2の点滅、画像表示装置 5でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示が実行される。

【0507】

尚、図 1 0 - 8 1 (W)では、入賞時フラッシュ演出の実行中は、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示において飾り図柄が仮停止しているときについて、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度 C 2 且つ周期 T 2での点滅が実行されていないが、仮停止のタイミングによっては、飾り図柄の仮停止中であっても入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度 C 2 且つ周期 T 2での点滅が実行されるようになっている。つまり、本変形例 1 3 5 S G - 1においては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示については、飾り図柄の仮停止期間中において入賞時フラッシュ演出が継続して実行される。

【0508】

更に、図 1 0 - 8 2 (Y)及び図 1 0 - 8 2 (Z)に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置 5において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ 8 L、8 Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部 1 3 5 S Gにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマル

リーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図10-82 (Y) 及び図10-82 (Z) に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

【0509】

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

【0510】

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

【0511】

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

【0512】

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

【0513】

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

【0514】

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

【0515】

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

【0516】

該始動口ランプ135SG009Sの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全

10

20

30

40

50

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

【0517】

以上のように本変形例135SG-1では、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出が開始された場合は、図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯が停止されるので、図柄確定期間中に継続して後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点灯することにより遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止できるようになっている。更には、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中及び入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅を継続することによって、飾り図柄の仮停止期間中であるにもかかわらず可変表示が終了したと遊技が誤認してしまうこと防止できるようになっている。

10

【0518】

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

20

【0519】

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

30

【0520】

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

40

【0521】

また、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光を実行しない形態としては、例えば、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、ランプ制御基板14に対して後期入

50

賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた点灯制御データではなく、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの消灯を維持する点灯制御データ（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FのRGB値として、消灯を示す「0：0：0」）を、可変表示開始コマンドを受信するまで継続して出力してもよい。

【0522】

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

【0523】

また、本変形例135SG-1では、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に可変表示が終了した場合は、該可変表示の図柄確定期間中において、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力及びシルエット画像235SG005Sの表示を停止する一方で、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dの画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた態様での点滅は継続する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄確定期間中は、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dの点滅も停止してもよい。特に、図柄確定期間中にメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dの点滅を停止する形態としては、図柄確定期間中にインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを消灯してもよいし、図柄確定期間中にインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを一定の色（例えば、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた色）にて継続して点灯している状態で維持してもよい。

【0524】

また、前記特徴部135SGでは、図10-8の説明として、スーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設けてもよい旨を記載したが、このようにスーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設ける場合は、複数のスーパーリーチのリーチ演出間で大当たり期待度を異ならせる（例えば、スーパーリーチのリーチ演出として、スーパーリーチαのリーチ演出と、該スーパーリーチαのリーチ演出よりも大当たり期待度の高いスーパーリーチβのリーチ演出を設ける）ようにしてもよい。

【0525】

特にこのように、大当たり期待度の異なる複数のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能とする場合は、変形例135SG-2として図10-90（A）及び図10-90（B）に示すように、可動体32を退避位置（例えば、画像表示装置5の上方位位置）と演出位置（例えば、画像表示装置5の正面視における中央前方位位置）との間で移動可能とするとともに、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチαの変動パターンでの可変表示（スーパーリーチαのリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、該可変表示中の画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウトする期間中において可動体32を退避位置と退避位置（例えば、前述した退避位置と演出位置との中間位置）との間を繰り返し移動させることで可動体32の演出位置に移動することを示唆する可動体動作示唆演出を実行し、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示（スーパーリーチβのリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウトする期間中において前述した可動体動作示唆演出を実行した後に、更に可動体32を退避位置から演出位置に移動させる可動体動作演出を実行してもよい。

【0526】

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

【0527】

例えば、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示である場合は、図 10-91 (A) 及び図 10-91 (B) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図 10-91 (B)、図 10-92 (C)、図 10-92 (D) 参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも 2 回の擬似連演出が実行される（図 10-93 (E) ~ 図 10-94 (H) 参照）。

【0528】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図 10-94 (H) 参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 135SG005S の表示が実行される。

【0529】

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

【0530】

図 10-90 (A) 及び図 10-96 (K) ~ 図 10-97 (N) に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C 2 での点灯と、画像表示装置 5 におけるシルエット画像 135SG005S の表示が終了する。そして可動体動作示唆演出として可動体 3 2 が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復（本変形例 135SG-2 では 4 往復）したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了するとともにホワイトアウトの期間も終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ 8 L、8 R から、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量 V 2 にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体 3 2 が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ガタガタ」等の効果音）等を出力すればよい。

【0531】

図 10-90 (A)、図 10-98 (O) 及び図 10-98 (P) に示すように、該可動体動作示唆演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置 5 においてスーパーリーチ α のリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の該リーチ演出に対応した態様での輝度 C 1 の点灯が開始され、スピーカ 8 L、8 R からはスーパーリーチ α のリーチ演出に対応したリーチ演出対応音（可変表示対応音とは異なる BGM 等）の出力が開始される。

【0532】

また、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチ β の変動パターンでの可変表示で

10

20

30

40

50

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

【0533】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中(図10-102(H)参照)に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0534】

そして、図10-103(I)～図10-104(L)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト(第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる)する。尚、本変形例135SG-2では、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0535】

図10-90(B)及び図10-104(K)～図10-105(N)に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2での点灯と、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。そして、可動体動作示唆演出として可動体32が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復(本変形例135SG-2では4往復)したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ8L、8Rから、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量V2にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体32が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音(例えば、「ガタガタ」等の効果音)等を出力すればよい。

【0536】

可動体動作示唆演出の終了後は、図10-90(B)及び図10-106(O)～図10-106(P)に示すように、共にホワイトアウト期間が終了し、可動体動作演出として可動体32が図示しない駆動機構によって退避位置から演出位置へ移動する。尚、該可動体動作演出の期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを該可動体動作演出に応じた態様で輝度C1にて点灯する。また、図10-90(B)には図示されていないが、スピーカ8L、8Rからは可動体動作演出対応音が音量V1にて出力される(図10-106(P)参照)。尚、本特徴部135SGにおける可動体動作演出対応音としては、可動体が動作したことを遊技者が認識可能な効果音(例えば、「ズドン」等の効果音)等を出力すればよい。

【0537】

そして、図10-107(Q)に示すように、可動体32が演出位置から退避位置に戻ることに基づいて可動体動作演出が終了する。図10-90(B)、図10-107(Q)及び図10-107(R)に示すように、該可動体動作演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置5においてスーパーリーチβのリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9

10

20

30

40

50

d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの該リーチ演出に対応した態様での輝度C1の点灯が開始され、スピーカ8L、8Rからはスーパーリーチβのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、スーパーリーチβのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音としては、スーパーリーチβのリーチ演出の実行中であることを遊技者が認識可能なように、可変表示対応音やスーパーリーチαのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音とは異なるBGM等を出力すればよい。

【0538】

以上のように、本変形例135SG-2では、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2且つ周期T2にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させる、つまり、リーチ演出が開始される際には、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが輝度C2且つ周期T2の点滅に替えてリーチ演出に応じた態様にて発光（輝度C2での点灯）するので、リーチ演出の遊技興趣を向上できる。

【0539】

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

【0540】

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

【0541】

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

【0542】

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

画像)を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させない、つまり、入賞時フラッシュ演出の実行中は、既に入賞時フラッシュ演出に応じた態様で発光している入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fをステップアップ演出に応じた態様で発光させないようにしてもよい。

【0543】

以上のように、本変形例135SG-3では、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示においてステップアップ演出が開始された場合、つまり、入賞時フラッシュ演出として既に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが輝度C2且つ周期T2にて点滅している状態で更に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させるステップアップ演出が開始された場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が優先して実行されるので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミング等の不適切なタイミングからステップアップ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯が開始されてしまうことを防ぐことができる。

【0544】

また、前記特徴部135SGでは、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には可動体32を動作させない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には、可動体32を退避位置(例えば、画像表示装置5の上方位置)から演出位置(例えば、画像表示装置5の正面視における中央前方位置)に移動させる可動体動作演出を実行可能とすることで、スーパーリーチのリーチ演出が実行されることを遊技者に対して報知できるようにしてもよい。

【0545】

このように、スーパーリーチのリーチ演出の前に可動体動作演出を実行可能とする場合は、変形例135SG-4として図10-119(A)及び図10-119(B)に示すように、該スーパーリーチの可変表示を対象として入賞時フラッシュ演出が実行されている場合に、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様とスーパーリーチのリーチ演出に応じた発光態様のどちらに変化させるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【0546】

例えば、図10-119(C)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果が大当たりである場合は、該可変表示の開始時において、70%の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、30%の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。そして、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果がはずれである場合は、該可変表示の開始時において、30%の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、70%の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。

【0547】

尚、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様またはリーチ演出に応じた発光態様に変化させることを決定した場合は、該決定に応じたプロセスデータを選択し、可変表示の進行に応じてプロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを制御すればよい。

【0548】

以上のように、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体

10

20

30

40

50

動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがあるので、該入賞時フラッシュ演出の終了タイミングが動体動作演出の実行期間中とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中とのどちらであるかを遊技者が認識し易くできる。特に、図10-119(C)に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なっているので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0549】

尚、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が終了する（可動体動作演出に応じた発光態様やリーチ演出に応じた発光態様に变化する）タイミングに応じて大当たり期待度が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が終了するタイミングに応じて、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆可能としてもよい。このようにすることによっても、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0550】

また、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中における可動体動作演出の開始時とスーパーリーチのリーチ演出の開始時のどちらかで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を変化可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なるので、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様が変化するタイミングで実行されている演出に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0551】

尚、本変形例135SG-4では、スーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行前では、該可動体動作演出を実行することを示唆する可動体動作示唆演出を実行可能としてもよい。このように、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を実行可能とする場合は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に变化させる場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様が変化するときに行われている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0552】

更に、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光（点滅）を、可動体動作示唆演出の開始タイミングで終了する場合とリーチ演出の開始タイミングとで終了する場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ135

10

20

30

40

50

S G 0 0 9 F の発光がいずれのタイミングで終了するかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。尚、このように、1 の可変表示中において入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を停止するタイミングを複数設ける場合においても、静電気の発生等によって演出制御用 C P U 1 2 0 が入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を停止できなかった場合は、これらタイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了すればよい。

【0553】

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

【0554】

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

【0555】

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

【0556】

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

【0557】

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

【0558】

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

10

20

30

40

50

賞時フラッシュ演出の実行の決定とを関連して決定してもよい。

【0559】

例えば、前述の変形例135SG-5として図10-120に示すように、始動入賞時に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、該始動入賞に基づく保留表示やアクティブ表示の表示態様として、表示パターンεを最も高い割合で決定し、表示パターンδを表示パターンεよりも低い割合で決定し、表示パターンγを表示パターンδよりも低い割合で決定し、表示パターンβを表示パターンγよりも低い割合で決定し、表示パターンαを最も低い割合で決定すればよい（入賞時フラッシュ演出実行決定時における表示パターンの決定割合：表示パターンε>表示パターンδ>表示パターンγ>表示パターンβ>表示パターンα）。

10

【0560】

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

【0561】

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

20

【0562】

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

30

【0563】

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

【0564】

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

40

【0565】

特に、作用演出をとする場合、合は、該作用演出の演出態様として、表示パターンδにて表示されている特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化させる割合が異なる複数の演出態様（例えば、表示パターンδにて表示されている特定表示に作用することで該特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化可能な第1作用演出と、第1作用演出

50

とは演出態様が異なる作用演出であり、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することで第1作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な第2作用演出)を設け、第2作用演出が実行されるときは、第1作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行されるようにしてもよい。

【0566】

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

【0567】

また、本変形例135SG-5では、特定表示が表示パターン ε にて表示されている場合は、特定表示が表示パターン δ にて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高いため、特定表示が表示パターン ε にて表示され且つ入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化することに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0568】

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

【0569】

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

【0570】

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

【0571】

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

【0572】

更に可変表示が終了して保留表示予告演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dの1個目の保留表示の表示位置に表示されている味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aに移動し、該アクティブ表示

10

20

30

40

50

エリア135SG005A内において味方キャラクタが敵キャラクタに直接作用する（味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出が実行される）。

【0573】

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

10

【0574】

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

【0575】

20

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

【0576】

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

30

【0577】

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

40

【0578】

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

50

示するシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示態様を段階的に変化可能としてもよい。

【0579】

例えば、図 1 0 - 1 2 4 (A) 及び図 1 0 - 1 2 4 (B) に示すように、第 1 特図保留記憶が 3 個存在している状態での可変表示中において第 1 始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図 1 0 - 1 2 4 (B) に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0580】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図 1 0 - 1 2 4 (B) に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 $V1$ ($V1 > V2$) にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F 及び遊技効果ランプ 9 が一旦消灯される。そして、図 1 0 - 1 2 5 (C) 及び図 1 0 - 1 2 5 (D) に示すように、画像表示装置 5 における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の周囲からエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 X、ボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y の周期 $T1$ での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度 $C2$ よりも高輝度である輝度 $C1$ にて点灯される。

【0581】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図 1 0 - 1 2 5 (D)、図 1 0 - 1 2 6 (E)、図 1 0 - 1 2 6 (F) に示すように、前述した特定表示開始演出 B として、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F からキャラクタ A が出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D まで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D まで移動した後は、キャラクタ A が該第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D における保留表示が表示される位置（本特徴部 1 3 5 S G であれば 4 個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

【0582】

キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図 1 0 - 2 0 (D-1) ~ 図 1 0 - 2 0 (D-5) 参照）。尚、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D における出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0583】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図 1 0 - 1 2 7 (G) 及び図 1 0 - 1 2 7 (H) に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 $V2$ にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 $C2$ 且つ周期 $T2$ （周期 $T2 > T1$ ）での点滅、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 の輝度 $C2$ 且つ周期 $T2$ での点滅（図 1 0 - 2 7 (A) ~ 図 1 0 - 2 7 (D) に示す態様での点滅）、画像表示装置 5 における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の周囲でのキャラクタ A のシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の一定周期毎の表示が開始される。

【0584】

尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 の輝度 $C2$ 且つ周期 $T2$ での点滅としては、画像表示装置 5 の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【0585】

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

【0586】

また、図10-128（I）及び図10-128（J）に示すように、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される際には、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fの全域に対して透過性を有する黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるようになっている。

10

【0587】

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

20

【0588】

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

30

【0589】

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

【0590】

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

40

【0591】

50

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

【0592】

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

【0593】

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

【0594】

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

【0595】

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

【0596】

また、本変形例 135SG-7 では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 135SG005S がアクティブ表示エリア 135SG005A や第 1 保留記憶表示エリア 135SG005D に重複して表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定さ

10

20

30

40

50

れるものではなく、前記特徴部 1 3 5 S G に例示したように入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止する特殊図柄（図 1 0 - 4 0 等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が重複して表示可能なようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S によって仮停止を報知するための特殊図柄が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【 0 5 9 7 】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 7 では、本発明における再可変表示演出として、特殊図柄が「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、再可変表示演出としては、画像表示装置 5 において特殊図柄とは異なる画像を表示可能とし、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が該画像と重複して表示されるようにしてもよい。

【 0 5 9 8 】

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

【 0 5 9 9 】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 8 では、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かを、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間とを基準に判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かは、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以外の期間（例えば、5 秒や 1 0 秒等の期間）とを基準に判定してもよい。

【 0 6 0 0 】

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

【 0 6 0 1 】

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

が、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 135SG-9 として、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の発光態様数と始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 135SG009S の発光態様数とは異なってもよい。

【0602】

特に、変形例 135SG-5 に示すように、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして表示パターン δ や表示パターン ε を設けるとともに、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 135SG009S の発光態様としてこれら表示パターン δ や表示パターン ε に応じた発光態様を設けることによって、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 135SG009S の発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の発光態様数よりも多く設けてもよい。このようにすることで、始動口ランプ 135SG009S の発光のバリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

【0603】

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

【0604】

また、図 10-28 に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F は、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ 135SG009S は、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示）の終了まで発光するので、該変形例 135SG-10 を適用することによって、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F による入賞時フラッシュ演出に応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、始動口ランプ 135SG009S の発光態様により大当たり遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を維持することができる。

【0605】

また、前記特徴部 135SG では、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ 135SG009S を点滅させずに発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ 135SG009S を点滅させてもよい。更に、このように始動口ランプ発光演出として始動口ランプ 135SG009S を点滅させる場合は、該始動口ランプ 135SG009S の点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅周期（周期 T2）と異ならせてもよい。このように入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅周期と始動口ランプ 135SG009S の点滅周期とを異ならせることによって、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅と始動口ランプ 135SG009S の点滅との双方に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0606】

また、前記特徴部 135SG では、図 10-28 に示すように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、メインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d 等を一旦消灯させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 135SG-11 として、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、一旦画像表示装置 5 に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置 5 に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始するようにしてもよい。このように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、画像表示装置 5

に表示されている画像の視認性を低下させることによって遊技者が入賞時フラッシュ演出の開始を認識し易くできる。

【0607】

尚、本変形例135SG-11では、画像表示装置5に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させる、つまり、画像表示装置5の明るさを変化させることによって画像表示装置5を直前の状態よりも視認性の低い低視認状態に変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、て画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させる形態としては、画像表示装置の5輝度（明るさ）を低下させる他にも、画像表示装置5における画像の表示を一旦停止するもの、可動体32を画像表示装置5の正面で動作させるもの、画像表示装置5自体を上下方向等に繰り返し動作させるもの、遊技効果ランプ9の輝度を高めることによって相対的に画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させるもの等であってもよい。

【0608】

つまり、本発明における「低視認状態」とは、画像表示装置5における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、画像表示装置5の明るさの低下以外の手法により画像の視認性が低下するものを含んでいる。

【0609】

また、前記特徴部135SGでは、図10-28に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-12として、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了するようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅（発光）により始動入賞が発生したこと、および入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0610】

尚、本変形例135SG-12では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが開始されるようにしてもよい。

【0611】

また、前記特徴部135SGでは、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示を実行し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示をそれぞれ繰り返し実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-13として、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での

点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示を一時的に実行してもよい。このようにすることで、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、前期入賞時フラッシュ演出と同じくスピーカ 8 L、8 R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 1 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されることを遊技者が認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【0612】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 1 3 では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ 8 L、8 R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 1 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示を一時的に実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには、スピーカ 8 L、8 R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 1 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示の内の 1 つのみ或いは 2 つのみを実行するようにしてもよい。

【0613】

また、本明細書のパチンコ遊技機 1 としては、設定されている設定値に応じて大当たり確率が異なるもの（図 1 ～図 9）、始動入賞に基づいて保留表示予告演出や入賞時フラッシュ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出としての発光態様の変化がランプに応じて異なるもの（特徴部 1 3 5 S G、図 1 0 - 1 ～図 1 0 - 6 8）、可変表示の図柄確定期間中は入賞時フラッシュ演出を停止するもの（変形例 1 3 5 S G - 1、図 1 0 - 6 9 ～図 1 0 - 8 9）、大当たり期待度の異なるスーパーリーチのリーチ演出を実行可能であるとともに大当たり期待度の高いリーチ演出前に可動体動作演出を実行可能であり、該可動体動作演出を実行する場合には、可動体動作演出の開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を該可動体動作演出に応じた発光態様に変化させるもの（変形例 2、図 1 0 - 9 0 ～図 1 0 - 1 0 7）、可変表示中にステップアップ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を該ステップアップ演出に応じた態様で発光させる一方で、入賞時フラッシュ演出の実行中にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から変化させないもの（変形例 1 3 5 S G - 3、図 1 0 - 1 0 8 ～図 1 0 - 1 1 8）、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様が入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に変化する場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化する場合とで大当たり期待度が異なるもの（変形例 1 3 5 S G - 4、図 1 0 - 1 1 9）、保留表示やアクティブ表示の表示態様として表示パターン α ～表示パターン ε が設けられており、始動入賞により入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことに応じて、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしていずれの表示パターンが決定されるかの割合が異なるもの（変形例 1 3 5 S G - 5、図 1 0 - 1 2 0）、保留表示の表示パターンとして表示パターン ε が決定された場合に、作用演出の実行に応じて該表示パターン ε から表示パターン α ～表示パターン γ のいずれかに変化するもの（変形例 1 3 5 S G - 6、図 1 0 - 1 2 1 ～図 1 0 - 1 2 3）、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて画像表示装置 5 に表示されるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示態様が変化していくもの（変形例 1 3 5 S G - 7、図 1 0 - 1 2 4 ～図 1 0 - 1 3 0）等を開示しているが、本発明のパチンコ遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から 2 つ以上の特徴部や変形例を組み合わせ

10

20

30

40

50

施してもよい。

【0614】

また、前記特徴部135SGでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機1を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機1の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【0615】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0616】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0617】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【0618】

本発明の遊技機としては、他にも、特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

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

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

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

を備え、

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

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

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

前記第1発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第2期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）に

10

20

30

40

50

において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する部分）、

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

さらに、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図14-33及び図14-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第1期間においては、第1発光手段だけではなく、第2発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。さらに、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0619】

複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例

10

20

30

40

50

例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

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

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

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

を備え、

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

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

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

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

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

さらに、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 3 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 3 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 3 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図14-33及び図14-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、遊技機が挙げられる。

【0620】

この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第1期間においては、第1発光手段だけではなく、第2発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。さらに、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0621】

つまり、発光手段の発光態様により特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易い遊技機とすることができるとともに、特定演出識別情報や特殊識別情報が仮停止しなかった場合であっても所定タイミングを過ぎた後の所定期間は効果表示が継続表示されるため、効果表示の余韻により示唆演出を遊技者に強く印象付けることができ、所定タイミングを過ぎた直後に効果表示を終了させる場合よりも遊技者の落胆感を和らげることができる。すなわち、遊技場に設置したときに演出が遊技者にわかりやすく演出の興趣が向上しやすい遊技機を提供することができる。

【0622】

また、特定表示と特定演出とを関連付けてもよい。例えば、特定演出識別情報が仮停止する毎に特定表示の表示態様を変化させるようにしてもよい。そうすることで仮停止する毎に有利状態への期待感を持つことができ興趣が向上する。

【0623】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機他の一例として、特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変

10

20

30

40

50

表示中演出処理を実行する部分)と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出(例えば、仮停止報知演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり(例えば、図14-33及び図14-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分)、

10

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり(例えば、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分)、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である(例えば、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分)、遊技機が挙げられる。

20

【0624】

さらに、

複数種類の演出識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報(例えば、擬似連図柄)を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出(例えば、擬似連演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

30

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出(例えば、仮停止示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出(例えば、仮停止報知演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり(例えば、図14-33及び図14-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分)、

40

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり(例えば、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分)、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である(例えば、図14-44に示すように、仮停止示唆

50

演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【0625】

(他の形態例)

【0626】

図 11 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 11 (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 11 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 101 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。

【0627】

図 11 (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 までは「大当り」に割り当てられており、65317～65535 までは「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 までは「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 11 (A) に示す通りである。

【0628】

図 11 (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 までは「大当り」に割り当てられており、65317～65425 までは「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 までは「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 11 (B) に示す通りである。

【0629】

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 12 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。

【0630】

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 までは「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。

【0631】

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

【0632】

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。

【0633】

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

【0634】

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

【0635】

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

【0636】

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

【0637】

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。

【0638】

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

10

20

30

40

50

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。

【0639】

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

【0640】

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。

【0641】

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。

20

【0642】

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場合の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

【0643】

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。

【0644】

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

40

50

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。

【0645】

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。

【0646】

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。

【0647】

図13は、演出制御プロセス処理として、図9のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図13に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0648】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S90175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0649】

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

【0650】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0651】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表

10

20

30

40

50

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

10

【0652】

ステップ S173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU120 は、主基板 11 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【0653】

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

【0654】

30

ステップ S90175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0655】

（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、この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。

40

【0656】

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

【0657】

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

【0658】

50

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

【0659】

この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、この発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

10

【0660】

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。

20

【0661】

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。

【0662】

（この発明の実施の形態における特徴部 193 S G に関する説明）

次に、この発明の実施の形態における特徴部 193 S G（以下、本特徴部 193 S G と略記する）について説明する。

30

【0663】

形態 1 の遊技機は、

特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 13 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

40

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 13 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 13 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であ

50

り（例えば、図１４－３３及び図１４－３４に示すように、画像表示装置５において集中線を密度Ｄ１にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度Ｄ２にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図１４－３４及び図１４－３５に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置５の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図１４－４４に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置５において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【０６６４】

形態２の遊技機は、

複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１３に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１３に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１３に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第１低視認状態に一旦低下させた後に、該第１低視認状態よりも更に視認性が低い第２低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図１４－３３及び図１４－３４に示すように、画像表示装置５において集中線を密度Ｄ１にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度Ｄ２にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図１４－３４及び図１４－３５に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置５の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図１４－４４に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置５において

10

20

30

40

50

非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0665】

形態3の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合は、仮停止する場合において前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する所定位置に向けて前記効果表示を移動させる（例えば、変形例193SG-1として図14-48に示すように、集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示する部分）、

ことを特徴とする形態1または形態2に記載の遊技機。

この特徴によれば、所定位置が効果表示によって特定できるようになるので、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しなかったことを遊技者がより認識し易くなる。

【0666】

形態4の遊技機は、

前記効果表示は、前記所定タイミング後の方が、前記所定タイミング前よりも透過性が高い（例えば、図14-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合においては、表示画像データの切替タイミングの前では集中線が密度D2にて表示されており、表示画像データの切替タイミングの後では集中線が密度D1にて表示されているので、表示画像データの切替タイミングの前よりも表示画像データの切替タイミングの後の方が左右の飾り図柄の視認性が高い部分）、

ことを特徴とする形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止する所定タイミング後において効果表示の透過性が高まることで、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しないことを遊技者に認識させるとともに、効果表示を透して視認が容易となる背景画像への注目を高めることで、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができる。

【0667】

形態5の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、前記効果表示を、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止する場合において前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する所定位置に、前記特定演出識別情報とは異なるいずれかの演出識別情報（または、演出識別情報）が停止表示される前に消去する（例えば、図14-44に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合には、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて大当りの組合せとなる「1」、または、はずれの組合せとなる「1」以外の数字の飾り図柄が停止するよりも前に集中線が非表示となる部分）、

ことを特徴とする形態1～形態4のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、演出識別情報の停止が仮停止と誤認されてしまうことを防ぐことができる。

【0668】

形態6の遊技機は、

前記報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形し（例えば、図14-35（G）～図14-35（H）に示すように、擬似連図柄に罅が入って爆発する部分）、

10

20

30

40

50

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する際に該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の少なくとも一部と重複する演出位置（例えば、第1演出位置）に動作可能な可動体（例えば、第2可動体193SG033）を備える、

ことを特徴とする形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、可動体の動作と特定演出識別情報（または、特殊識別情報）の変形とによって仮停止したことをより一層遊技者に印象付けることができる。

【0669】

形態7の遊技機は、

前記可動体は、

第1動作（例えば、図14-2に示す退避位置から第1演出位置への移動）と、該第1動作よりも前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）に重複する面積が少ない第2動作（例えば、図14-2に示す退避位置から第2演出位置への移動）とを行うことが可能であり、

前記報知演出においては、前記第1動作を行う（例えば、図14-35（F）に示すように、仮停止報知演出中において第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動する部分）、

ことを特徴とする形態6に記載の遊技機。

この特徴によれば、可動体によって特定演出識別情報（または、特殊識別情報）の視認が困難となってしまうことを防ぎつつ、仮停止したことを遊技者に印象付けることができる。

【0670】

形態8の遊技機は、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、第2可動体LED193SG034）を有し、

前記第1動作においては、前記発光部が前記効果表示に対応した態様にて発光する（例えば、変形例193SG-2に示すように、仮停止報知演出中において、第2可動体LED193SG034を仮停止示唆演出において表示した集中線の色で発光させる部分）、

ことを特徴とする形態7に記載の遊技機。

この特徴によれば、発光部が効果表示に対応した態様にて発光するので、演出効果を向上できる。

【0671】

形態9の遊技機は、

前記可動体の第1動作は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が消去されるよりも前に終了する（例えば、図14-35（F）及び図14-35（G）に示すように、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となる前に第2可動体193SG033を第1演出位置から退避位置に移動させる部分）、

ことを特徴とする形態7または形態8に記載の遊技機。

この特徴によれば、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が消去されることを遊技者が認識し易くできる。

【0672】

形態10の遊技機は、

前記報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形し（例えば、図14-35（G）～図14-35（H）に示すように、擬似連図柄に罫が入って爆発する部分）、

前記特定演出識別情報が仮停止した後に、N+1回目の可変表示が実行されることを示唆する特定演出対応表示（例えば、「×2」、「×3」、「×4」等の表示）を表示可能な特定演出対応表示手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出対応表示手段により表示される前記特定演出対応表示の少なくとも一部と重複する演出位置（例えば、第1演出位置）に動作可能な可動体（例えば、第2可動体1

10

20

30

40

50

9 3 S G 0 3 3) と、

を備える、

ことを特徴とする形態 1 ～形態 9 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、可動体の動作によって特定演出対応表示への注目を高めることができ、演出効果を向上できる。

【0 6 7 3】

形態 1 1 の遊技機は、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、第 2 可動体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4）を有し、

前記発光部は、前記特定演出対応表示に応じた態様にて発光する（例えば、第 1 可変表示開始回数報知演出として、「× 2」を表示する場合は青色、「× 3」を表示する場合は緑色、「× 4」を表示する場合は赤色でそれぞれ第 2 可動体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4 を発光させる部分）、

ことを特徴とする形態 1 0 に記載の遊技機。

この特徴によれば、発光部が別可変表示対応表示に対応した態様にて発光するので、特定演出対応表示への注目を促すことが可能となり、演出効果を向上できる。

【0 6 7 4】

形態 1 2 の遊技機は、

前記示唆演出が実行された後に前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合において、特殊演出（例えば、画像表示装置 5 の中央部において仮停止示唆画像を表示する部分）を実行可能な特殊演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 3 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出が実行される場合に、該示唆演出中における演出識別情報の可変表示よりも優先して該示唆演出の演出表示を表示し（例えば、通常の飾り図柄に替えて、擬似連図柄を該画像表示装置 5 の上方から下方に向けて移動表示させる部分）、

前記特殊演出実行手段は、前記特殊演出として、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が所定位置に移動して仮停止する前記所定タイミングまでの第 1 演出期間（例えば、図 1 4 - 3 3 に示すように、仮停止示唆演出における表示画像データ切替タイミング前の期間）と、前記所定タイミングで前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しなかったことで前記所定位置を過ぎた位置へ移動する第 2 演出期間（例えば、図 1 4 - 3 3 に示すように、仮停止示唆演出における表示画像データ切替タイミング後の期間）と、の移行に関する演出を実行可能である（例えば図 1 4 - 3 3、図 1 4 - 3 5、図 1 4 - 4 4 に示すように、画像表示装置 5 の中央部において仮停止示唆画像を表示しつつ集中線を表示する部分）、

ことを特徴とする形態 1 ～形態 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、示唆演出における表示制御が容易となるとともに、特殊演出によって、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しない場合における第 2 演出期間への移行が不自然となってしまうことを防ぐことができる。

【0 6 7 5】

形態 1 3 の遊技機は、

前記特殊演出実行手段は、前記特殊演出として、前記所定位置に仮停止している前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）に、該所定位置とは異なる位置であって前記第 2 演出期間に対応した位置における半透明状態の前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を重複して表示する演出を実行可能である（例えば、画像表示装置 5 の中央部において仮停止示唆画像を表示する部分）、

ことを特徴とする形態 1 2 に記載の遊技機。

この特徴によれば、第 2 演出期間への移行をより一層自然なものにできる。

【0 6 7 6】

形態 1 4 の遊技機は、

10

20

30

40

50

前記画像表示手段は、複数の描画レイヤに描画された表示を合成して表示可能であって（例えば、図14-3及び図14-4に示すように、画像データ1、画像データ2、画像データ3、画像データ4として描画されたデータを合成して画像表示装置5において表示可能な部分）、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）および前記特殊演出の演出表示が描画される描画レイヤと、前記示唆演出の演出表示が描画される描画レイヤとが異なる（例えば、図14-3に示すように、画像データ1として仮停止示唆画像が描画され、画像データ2として飾り図柄や擬似連図柄が描画され、画像データ4として集中線が描画されている部分）、

ことを特徴とする形態12または形態13に記載の遊技機。

10

この特徴によれば、示唆演出の演出表示とは個別に特定演出識別情報（または、特殊識別情報）および特殊演出の演出表示を描画できるので、示唆演出と特定演出識別情報（または、特殊識別情報）および特殊演出の自由度を高めることができる。

【0677】

形態15の遊技機は、

前記報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形した後に移動させて消去する演出を実行可能であり（例えば、図14-35（G）～図14-35（H）、図14-36（I）及び図14-36（J）に示すように、擬似連図柄に罫が入って爆発した後に遊技者側に向けて移動表示されて非表示となる部分）、

20

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が消去された後に、N+1回目の可変表示が実行されることを示唆する特定演出対応表示（例えば、「×2」、「×3」、「×4」等の表示）を表示可能な特定演出対応表示手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を更に備え、

前記特定演出対応表示手段は、前記特定演出対応表示を移動させて消去可能し（例えば、図14-37に示すように、「×2」、「×3」、「×4」等の表示を遊技者側に向けて移動表示した後に非表示とする部分）、

N+1回目の可変表示における演出識別情報は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が消去されてから前記特定演出対応表示が消去されるまでの間に視認可能となる（例えば、図14-37（O）に示すように、画像表示装置5において「×2」、「×3」、「×4」等を表示しているときは左右の飾り図柄が遊技者から視認可能である部分）、

30

ことを特徴とする形態1～形態14のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、報知演出と特定演出対応表示の演出効果を高めることができるとともに、特定演出対応表示が消去される前に演出識別情報が視認可能となるので、可変表示が再開されることを遊技者が認識し易くできる。

【0678】

形態16の遊技機は、

前記有利状態となる可能性が高いことを、前記演出識別情報を用いて予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

40

前記予告演出実行手段は、前記特定演出対応表示が消去される際に、前記予告演出の実行を制限する（例えば、変形例193SG-3に示すように、第1可変表示開始回数報知演出として「×2」、「×3」、「×4」の表示が遊技者側に向けて移動表示（拡大表示）される場合については、該予告演出実行を制限する部分）、

ことを特徴とする形態15に記載の遊技機。

この特徴によれば、予告演出の実行によって、可変表示が再開されることを認識し易くできなくなってしまうことを防止できる。

【0679】

形態17の遊技機は、

50

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）および前記特定演出対応表示のいずれの移動も、遊技している遊技者方向に向けての移動である（例えば、擬似連図柄が爆発して遊技者側に向けて移動表示される部分と、「× 2」、「× 3」、「× 4」等の表示が遊技者側に向けて移動表示される部分）、

ことを特徴とする形態 15 または形態 16 に記載の遊技機。

この特徴によれば、遊技者に与える印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【0680】

形態 18 の遊技機は、

前記報知演出が実行された後に特別画像を表示することによって仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を視認困難とする特別演出（例えば、変形例 193SG-4 に示す爆風の画像等の視認性阻害画像を表示する部分）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 13 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記特定演出実行手段は、前記特別演出によって前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を視認困難とされた後に可変表示の再開に対応した表示を視認可能とする（例えば、変形例 193SG-4 に示すように、視認性阻害画像を非表示とした後に再可変表示を実行する部分）、

ことを特徴とする形態 1～形態 17 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、可変表示の再開に対応した演出識別情報を含む表示が開始される前に、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が視認困難となる特別演出が実行されるので、可変表示が再開されることを解り易くできる。

【0681】

形態 19 の遊技機は、

前記演出識別情報の可変表示および各演出の演出表示を表示可能な画像表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記画像表示手段の遊技者側に設けられ、該画像表示手段の表示を遊技者が視認可能な透明性を有する板材であって、外周側面から光を投入することによって前記特別画像を表示可能な導光板（例えば、変形例 193SG-4 に示す導光板）と、

を備え、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出において、前記導光板に前記特別画像を表示することによって前記画像表示手段に表示されている前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を視認困難とする（例えば、変形例 193SG-4 に示すように、擬似連図柄が仮停止したときには導光板に視認性阻害画像を表示させることで画像表示装置 5 に表示されている擬似連図柄を遊技者から視認困難とする部分）、

ことを特徴とする形態 18 に記載の遊技機。

この特徴によれば、導光板に特別画像が表示されるため、遊技者の印象を高めることができるので、特別演出の演出効果を高めることができる。

【0682】

形態 20 の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合において、前記所定タイミング前における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の移動速度は、前記所定タイミング後における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の移動速度と異なる（例えば、図 14-33 に示すように、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は V1 だが、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度は V3 である部分）、

ことを特徴とする形態 1～形態 19 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止する所定タイミング前であるか後であるかを遊技者が把握し易くできる。

【0683】

形態 21 の遊技機は、

10

20

30

40

50

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する場合において、前記所定タイミング前における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の仮停止の所定位置への移動速度は、前記所定タイミング後において前記所定位置を通り過ぎた該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が前記所定位置に戻るときの移動速度と異なる（例えば、変形例１９３ＳＧ－５に示すように、擬似連図柄が画像表示装置５の中央部に仮停止しなかった場合であっても、擬似連図柄が一旦画像表示装置５の下方に向けて移動を開始した後に画像表示装置５の中央部に戻り仮停止する場合を設ける。また、この場合には、表示画像データ切替タイミングよりも前の擬似連図柄の移動速度と、一旦画像表示装置５の中央部を通過した後に該画像表示装置５の中央部に戻るときの擬似連図柄の移動速度と、を異ならせる部分）、

10

ことを特徴とする形態１～形態２０のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、所定位置を通り過ぎる前の移動であるか、通り過ぎた後の戻る移動であるのかを遊技者が把握し易くできる。

【０６８４】

形態２２の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、前記所定位置を通り過ぎた前記特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が前記所定位置に戻るときにおいては、前記効果表示の表示を規制する（例えば、変形例１９３ＳＧ－５に示すように、擬似連図柄が一旦画像表示装置５の中央部を通過した後に該画像表示装置５の中央部に戻る場合には、再度の集中線の表示を実行しない部分）、

20

ことを特徴とする形態２１に記載の遊技機。

この特徴によれば、通り過ぎた後の戻る移動であることをより一層解り易くできる。

【０６８５】

形態２３の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する場合において、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する前における移動速度は、仮停止した後において該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が移動する移動速度と異なる（例えば、図１４－３４に示すように、擬似連図柄の仮停止タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はＶ１だが、擬似連図柄の仮停止タイミング後での擬似連図柄の移動速度はＶ２である部分）、

30

ことを特徴とする形態１～形態１９のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、仮停止する前の移動であるのか、仮停止した後の移動であるのかを遊技者が把握し易くできる。

【０６８６】

形態２４の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する前における移動方向は、仮停止した後において該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が移動する移動方向と異なる（例えば、図１４－３４及び図１４－３５に示すように、仮停止前の擬似連図柄は上方から下方に向けて移動するが、仮停止後の擬似連図柄は遊技者側（手前側）に向けて移動する部分）、

40

ことを特徴とする形態２３に記載の遊技機。

この特徴によれば、仮停止した後の移動であることをより一層解り易くでき、移動の誤認を防ぐことができる。

【０６８７】

図１４－１は、本特徴部１９３ＳＧにおける制御基板などを示す構成図である。図１４－１に示すように、本特徴部１９３ＳＧのパチンコ遊技機１には、第２可動体１９３ＳＧ０３３が設けられている。該第２可動体１９３ＳＧ０３３は、図示しない駆動モータを備えており、演出制御用ＣＰＵ１２０が該駆動モータの制御を行うことによって動作可能となっている。また、第２可動体１９３ＳＧ０３３内には、該第２可動体１９３ＳＧ０３３を発光させるための第２可動体ＬＥＤ１９３ＳＧ０３４が内蔵されている。尚、第２可動

50

体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4 はランプ制御基板 1 4 に接続されている。

【 0 6 8 8 】

図 1 4 - 2 (A) に示すように、非動作時の第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は、画像表示装置 5 と遊技盤 2 との間において、画像表示装置 5 の下方位置（退避位置）に配置されている。尚、該退避位置において第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は、大部分が遊技盤 2 によって隠蔽されているため、遊技者から視認困難な状態となっている。

【 0 6 8 9 】

本特徴部 1 9 3 S G における第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は、可変表示中において後述する仮停止報知演出、第 1 可変表示開始回数報知演出の実行時と、スーパーリーチのリーチ演出中の大当たり報知として図 1 4 - 2 (A) に示す退避位置から上方に向けて動作する。

10

【 0 6 9 0 】

このうち、仮停止報知演出の実行時と第 1 可変表示開始回数報知演出の実行時は、図 1 4 - 2 (B) に示すように、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が退避位置から画像表示装置 5 の正面位置である第 1 演出位置まで移動（動作）する一方で、スーパーリーチのリーチ演出中の大当たり報知の実行時は、図 1 4 - 2 (C) に示すように、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 0 3 が退避位置から画像表示装置 5 の正面位置であり且つ第 1 演出位置よりも上方位置である第 2 演出位置まで移動（動作）する。

【 0 6 9 1 】

尚、特に図示しないが、第 1 演出位置または第 2 演出位置に移動した第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は、所定期間の経過に応じて第 1 演出位置または第 2 演出位置から再度退避位置に戻るようになっている。

20

【 0 6 9 2 】

更に、本特徴部 1 9 3 S G において、第 2 可動体 1 9 3 S G は、仮停止報知演出中において退避位置から第 1 演出位置に移動することによって、正面視で一部が擬似連図柄と重複するようになっている（図 1 4 - 3 5 (F) 参照）。一方で、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が退避位置から第 2 演出位置に移動する場合とは、スーパーリーチ演出中の大当たり報知の実行時のみに限定されている。つまり、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 の退避位置から第 1 演出位置への移動は、退避位置から第 2 演出位置への移動よりも擬似連図柄と重複する面積が多い動作でもある。

【 0 6 9 3 】

30

次に、本特徴部 1 9 3 S G における表示制御部 1 2 3 について説明する。表示制御部 1 2 3 における C G R O M には、画像表示装置 5 に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 による指示に基づいて C G R O M に記憶されている 1 の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置 5 に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置 5 に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率 0 % として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

40

【 0 6 9 4 】

図 1 4 - 3 (A) ～図 1 4 - 3 (D) 及び図 1 4 - 4 (A) ～図 1 4 - 4 (D) に示すように、例えば、画像表示装置 5 に画像を表示する場合としては、画像データ 1 ～ 4 を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置 5 に画像を表示する。このうち図 1 4 - 3 は、本特徴部 1 9 3 S G における仮停止示唆演出（図 1 4 - 3 5 参照）として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図 1 4 - 4 は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

【 0 6 9 5 】

図 1 4 - 3 (A) に示すように、画像データ 1 は、仮停止示唆演出の実行中において画

50

像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5 C）に擬似連図柄（本特徴部では「NEXT」と表示されている図柄）が停止（仮停止）することを示唆する仮停止示唆画像を表示するために描画されるデータである。

【0696】

尚、本特徴部 193 SG における擬似連図柄は、飾り図柄の一部として、後述する仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置 5 において表示される特殊な図柄であり、該擬似連図柄が仮停止することによって飾り図柄の再可変表示（擬似連演出）が実行される図柄である。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は、飾り図柄とは異なる図柄として、後述する仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置 5 において表示される図柄であってもよい。

【0697】

更に、本特徴部 193 SG では、擬似連図柄を飾り図柄の一部として仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置 5 において表示される特殊な図柄とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は通常の飾り図柄とともに仮停止示唆演出や仮停止報知演出中の期間においても可変表示の一部として表示される図柄であってもよい。

【0698】

更に、擬似連図柄を飾り図柄とは異なる図柄とする場合は、画像表示装置 5 の中央部に一旦通常の飾り図柄（本特徴部「1」～「9」の数字の図柄）を仮停止させた後、該仮停止させた飾り図柄が擬似連図柄に変化することによって擬似連演出が実行される場合を設けてもよい。

【0699】

図 14-3（B）及び図 14-4（A）に示すように、画像データ 2 は、仮停止示唆演出の実行中において前述した擬似連図柄を画像表示装置 5 の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置 5 の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部 193 SG では「1」～「9」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。

【0700】

また、該画像データ 2 は、仮停止示唆演出の実行時は「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R において飾り図柄の揺動表示を表示するとともに、仮停止示唆演出の非実行時には「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示を表示する画像データでもある。

【0701】

図 14-4（B）に示すように、画像データ 3 は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置 5 の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。

【0702】

図 14-3（C）及び図 14-4（C）に示すように、画像データ 4 は、画像表示装置 5 の外周縁部から該画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5 C）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【0703】

図 14-3 及び図 14-4 に示すように、これら画像データ 1～4 には画像表示装置 5 にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ 1 が最も高く設定されている。また、画像データ 2 の表示優先度は画像データ 1 よりも低く設定されており、画像データ 3 の表示優先度は画像データ 2 よりも低く設定されている。そして、画像データ 4 の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置 5 における画像の表示優先度：画像データ 1 > 画像データ 2 > 画像データ 3 > 画像データ 4）。つまり、画像表示装置 5 では、画像データ 1 に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ 2 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像よりも下層の画像として表示され、

10

20

30

40

50

画像データ3に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ4に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像及び画像データ3に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

【0704】

尚、特に図示しないが本特徴部193SGにおける画像データには、画像データ1～画像データ4の他に、画像表示装置5において背景画像を表示するために描画される画像データ5も含まれている。該画像データ5の表示優先度は、画像データ4よりも低く設定されている。つまり、本特徴部193SGでは、画像表示装置5において表示される画像のうち、背景画像が最も下層のデータとして表示されるようになっている。

10

【0705】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図14-3(D)に示すように、画像データ2に基づく画像(擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示)が画像データ4に基づく画像(集中線)よりも優先して表示され、画像データ1に基づく画像(仮停止示唆画像)が画像データ2に基づく画像と画像データ4に基づく画像よりも優先して表示されるようになり、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図14-4(D)に示すように、画像データ3に基づく画像(擬似連図柄の中央部から下方に向けての移動表示)が画像データ4に基づく画像(集中線)よりも優先して表示され、画像データ2に基づく画像(飾り図柄の上方から下方に向けての移動表示)が画像データ3に基づく画像と画像データ4に基づく画像よりも優先して表示されるようになっている。

20

【0706】

尚、本特徴部193SGにおける集中線は透過率が高く設定されている(例えば、50%)。このため、図14-3(C)及び図14-4(D)に示すように、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄、仮停止示唆画像を視認可能となっている。

【0707】

特に、本特徴部193SGでは、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、図14-3に示す画像データを画像表示装置5に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。また、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング(図14-3参照)において、画像表示装置5に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ(図14-3)から図14-4に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データ(図14-4)に切り替えるようになっている。

30

【0708】

図14-5(A)は、本特徴部193SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図14-5(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。

40

【0709】

図14-5(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

50

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。

【0710】

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14-5（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0711】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図14-5（B）に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

【0712】

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

【0713】

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

【0714】

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。

【0715】

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

【0716】

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

【0717】

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

【0718】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【0719】

尚、図14-5（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、

10

20

30

40

50

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。

【0720】

図14-6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14-6に示すように、本特徴部193SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0721】

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

【0722】

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。

【0723】

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。

【0724】

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。

【0725】

図14-7(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部193SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0726】

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

【0727】

本特徴部193SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0728】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制

10

20

30

40

50

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 193SG における特図表示結果判定テーブル 1 では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部 193SG では約 $1/300$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部 193SG では約 $1/30$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブル 1 では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【0729】

また、図 14-7 (B) は、ROM 101 に記憶される特図表示結果判定テーブル 2 の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル 2 は、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

20

【0730】

本特徴部 193SG における特図表示結果判定テーブル 2 では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0731】

特図表示結果判定テーブル 2 において、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部 193SG における特図表示結果判定テーブル 2 では、第 1 特図の特図ゲームである場合と第 2 特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第 1 特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第 2 特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第 2 特図の可変表示が第 1 特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口への入賞が発生して第 2 特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

30

【0732】

図 14-8 (A) は、ROM 101 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 193SG における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 MR2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 4A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 MR2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

40

【0733】

50

ここで、本特徴部 193SG における大当り種別について、図 14-8 (B) を用いて説明すると、本特徴部 193SG では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当り A」や「確変大当り B」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当り C」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0734】

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

【0735】

また、特に図示はしないが、本特徴部 193SG における小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に 2 回変化させるとともに、該開放時間が確変大当り C と同じ開放期間（本特徴部 193SG では 0.1 秒）となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0736】

つまり、本特徴部 193SG においては、「確変大当り C」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン（図 14-9 に示す PC1-1）にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置 7 の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置 7 の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当り C」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当り C の大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

【0737】

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

【0738】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部 193SG では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0739】

図 14-8 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている

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

10

【0740】

尚、図14-8(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

20

【0741】

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

【0742】

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

30

【0743】

図14-9は、本特徴部193SGにおける変動パターンを示している。本特徴部193SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

40

【0744】

大当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

50

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 193SG では、ノーマルリーチ変動パターンを 2 種類設けているが、この発明はこれに限定されるものではなく、3 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し、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみとしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、…のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0745】

尚、本特徴部 193SG における変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当り C」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

【0746】

図 14-9 に示すように、本特徴部 193SG 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。

【0747】

また、本特徴部 193SG におけるノーマルリーチ変動パターンには、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を実行しない変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を 1 回実行する変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を 1 回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【0748】

更に、本特徴部 193SG におけるスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に擬似連演出を 2 回実行する変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を 3 回実行する変動パターンとがある。尚、スーパーリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を 2 回実行する変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を 3 回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【0749】

尚、本特徴部 193SG 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「大当り」となる大当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り期待度が高くなっている。

【0750】

つまり、本特徴部 193SG におけるノーマルリーチ変動パターンとスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当り期待度が高くなっている。

【0751】

また、本特徴部 193SG においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 MR3 のみを用いて決定するようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0752】

図 14-10 は、本特徴部 193SG 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 193SG では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0753】

具体的には、図14-10に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回大当りの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ擬似連演出2回大当りの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ擬似連演出3回大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当りAまたは確変大当りBである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回大当りの変動パターン）、PB1-3（ノーマルリーチ擬似連演出2回大当りの変動パターン）、PB1-4（ノーマルリーチ擬似連演出3回大当りの変動パターン）とから決定する。

10

【0754】

尚、図14-10に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1～PB1-4に対する決定割合が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を30%の割合で決定し、PB1-2を45%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB1-4を5%の割合で決定する。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を30%の割合で決定し、PB1-4を45%の割合で決定する。つまり、本特徴部193SGでは、可変表示結果が確変大当りAや確変大当りBである場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも高い割合でスーパーリーチの変動パターンに決定されるようになっている。更に、擬似連演出の実行回数に注目すると、可変表示結果が確変大当りAや確変大当りBである場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部193SGでは、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

20

【0755】

また、可変表示結果が確変大当りCや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本特徴部193SGでは、可変表示結果が確変大当りCとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りCであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

30

【0756】

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

40

【0757】

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

【0758】

50

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

【0759】

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

【0760】

つまり、本特徴部193SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図変動時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【0761】

本特徴部193SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【0762】

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

【0763】

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

【0764】

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

【0765】

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

【0766】

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

【0767】

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

【0768】

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

【0769】

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

【0770】

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

【0771】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図14-11(A)に示すような演出制御用データ保持エリア193SG190が設けられている。図14-11(A)に示す演出制御用データ保持エリア193SG190は、演出制御フラグ設定部193SG191と、演出制御タイマ設定部193SG192と、演出制御カウンタ設定部193S

10

20

30

40

50

G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 1 9 3 S G 1 9 4 とを備えている。

【 0 7 7 2 】

演出制御フラグ設定部 1 9 3 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 1 9 3 S G 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【 0 7 7 3 】

演出制御タイマ設定部 1 9 3 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 1 9 3 S G 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 0 7 7 4 】

演出制御カウンタ設定部 1 9 3 S G 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【 0 7 7 5 】

演出制御バッファ設定部 1 9 3 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 1 9 3 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 0 7 7 6 】

本特徴部 1 9 3 S G では、図 1 4 - 1 1 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 3 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 9 3 S G 1 9 4 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 3 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 3 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 3 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【 0 7 7 7 】

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

【 0 7 7 8 】

10

20

30

40

50

更に、本特徴部 193SG の始動入賞時受信コマンドバッファ 193SG194A には、先読予告設定処理（図 11）において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されたことにより表示パターンの決定が未決定である旨を示す表示未決定フラグと、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第 1 特図保留記憶及び第 2 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【0779】

また、本特徴部 193SG の始動入賞時受信コマンドバッファ 193SG194A には、演出制限フラグを第 1 特図保留記憶及び第 2 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。尚、演出制限フラグとは、コマンド解析処理（図 14-18）において、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口にて始動入賞が発生したが図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが後述する第 1 保留記憶数通知待ち時間、または第 2 保留記憶数通知待ち時間内に受信されない場合に、当該エントリが先読予告演出の対象ではないことを示すフラグである。

【0780】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が画像表示装置 5 の下部に設けられている第 1 保留記憶表示エリア 193SG5D、第 2 保留記憶表示エリア 193SG5U に表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（◇））または「2」（星（☆））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第 1 保留記憶表示エリア 193SG5D、第 2 保留記憶表示エリア 193SG5U に表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

【0781】

演出制御用 CPU 120 は、第 1 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 193SG194A の第 1 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第 2 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 193SG194A の第 2 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第 1 特図保留記憶または第 2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0782】

図 14-11（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 193SG194A に格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図 14-11（B）に示す格納状態において第 1 特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとと

10

20

30

40

50

もに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【0783】

次に、図5のステップS101において実行される本特徴部193SGの始動入賞判定処理について、図14-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS101）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ193SGS101；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ193SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ193SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ193SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ193SGS103）。

【0784】

ステップ193SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ193SGS101；N）、ステップ193SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ193SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS104）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ193SGS104；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ193SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ193SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ193SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ193SGS106）。

【0785】

ステップ193SGS103、ステップ193SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ193SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ193SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【0786】

ステップ193SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうち

から、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ193SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ193SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部に乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部に乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0787】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ193SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0788】

ステップ193SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ193SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0789】

ステップ193SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ193SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ193SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0790】

ステップ193SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ193SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ193SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ193SGS115）、ステップ193SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ193SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ193SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0791】

図14-13（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図14-13のステップ193

10

20

30

40

50

SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部193SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図5のステップS110、図14-14）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図5のステップS111、図14-15）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ193SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

10

【0792】

図14-13（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップ193SGS121）。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

20

【0793】

ステップ193SGS121の処理に続いて、図14-7に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする（ステップ193SGS122）。その後、図14-12のステップ193SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ193SGS123）。大当り判定範囲には、ステップ193SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

30

【0794】

ステップ193SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ193SGS123；N）、図14-7に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする（ステップ193SGS124）。その後、図14-12のステップ193SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ193SGS125）。

40

【0795】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ193SGS125；Y）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ193SGS126）、特殊当り用変動パターン判定テ

50

ーブルを選択してセットする（ステップ193SGS127）して、ステップ193SGS138に進む。

【0796】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ193SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ193SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ193SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ193SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【0797】

尚、本特徴部193SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数が3個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、保留記憶数が4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA～Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、例えば、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～497までの498個（約50%）の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～597までの598個（約60%）の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～697までの698個（約70%）の判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち898～997までの100個（約10%）の判定値が割り当てられている。

【0798】

このため、ステップ193SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

【0799】

また、ステップ193SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ193SGS123；Y）、図14-13（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ193SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0800】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定

コマンドの送信設定を実行し（ステップ193SGS133）、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ193SGS134a）。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合（ステップ193SGS134a；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ193SGS135）、ステップ193SGS138に進む。

【0801】

また、判定した大当たり種別が非確変大当たりでない場合（ステップ193SGS134a；N）は、更に、判定した大当たり種別が、確変大当たりAまたは確変大当たりBであるか否かを判定する（ステップ193SGS134b）。

【0802】

判定した大当たり種別が確変大当たりAまたは確変大当たりBである場合（ステップ193SGS134b；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択してセットして（ステップ193SGS136）、ステップ193SGS138に進む。

【0803】

判定した大当たり種別が確変大当たりAまたは確変大当たりBでない場合（ステップ193SGS134b；N）、つまり、判定した大当たり種別が確変大当たりCである場合には、特殊大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ193SGS137）、ステップ193SGS138に進む。

【0804】

ステップ193SGS127、ステップ193SGS130、ステップ193SGS131、ステップ193SGS135、ステップ193SGS136、ステップ193SGS137の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ193SGS138）。本特徴部193SGでは、図14-13（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0805】

その後、ステップ193SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ193SGS132）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0806】

図14-14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14-14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193SGS141）。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193SGS141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。

【0807】

ステップ193SGS141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193SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ193SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用

10

20

30

40

50

乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0808】

ステップ193SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ193SGS143）。

【0809】

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193SGS144）、ステップ193SGS149に移行する。

10

【0810】

一方、ステップ193SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ193SGS141；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193SGS145）。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193SGS145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193SGS145の処理は、ステップ193SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

20

【0811】

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。

【0812】

30

ステップ193SGS145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193SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ193SGS146）。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。

【0813】

ステップ193SGS146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193SGS147）。

40

【0814】

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193SGS148）、ステップ193SGS149に移行する。

【0815】

ステップ193SGS149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14-7に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする。続いて、変動用乱数バ

50

バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ193SGS150a）。尚、このステップ193SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【0816】

このように、ステップ193SGS149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「大当り」に割り当てられていることから、ステップ193SGS150a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「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【0817】

ステップ193SGS150aにて「大当り」とであると判定された場合には（ステップ193SGS150a；Y）、遊技制御フラグ設定部に大当りフラグをオン状態とする（ステップ193SGS152）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図14-8（A）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ193SGS153）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ193SGS154）。

【0818】

ステップ193SGS154の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ193SGS155）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、確変大当りAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当りBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当りCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

【0819】

一方、ステップ193SGS150aにて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップ193SGS150a；N）、S150bに進んで、図14-7に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「小当り」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ193SGS150c）。尚、ステップ193SGS150cにおいては、変動特図が第1特図である場合には、第1特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定し、変動特図が第2特図である場合には、第2特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する。

【0820】

10

20

30

40

50

ステップ193SGS150cにおいて特図表示結果を「小当り」とすると決定された場合には（ステップ193SGS150c；Y）、遊技制御フラグ設定部に設けられた小当りフラグをオン状態にする（ステップ193SGS151）。

【0821】

一方、ステップ193SGS150cにおいて特図表示結果を「小当り」とすると決定しなかった場合には（ステップ193SGS150c；N）、ステップ193SGS156に進む。

【0822】

ステップ193SGS156においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か（小当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ193SGS150aにて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ193SGS154における大当り種別が「確変大当りA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りC」である場合には、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【0823】

ステップ193SGS156にて確定特別図柄を設定した後には、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193SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【0824】

尚、ステップ193SGS145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193SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ193SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0825】

図14-15は、変動パターン設定処理として、図6のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14-15に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ193SGS161）。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193SGS161；Y）、大当り種別バッファ値から大当り種別を特定する（ステップ193SGS162）。

【0826】

そして、特定した大当り種別が「確変大当りC」であるか否かを判定し（ステップ193SGS163）、「確変大当りC」ではない場合、つまり、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「非確変大当り」のいずれかである場合には（ステップ193SGS163；N）、特定した大当り種別に応じて大当り用変動パターン判定テーブルAまたは大当り

10

20

30

40

50

用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする。具体的には、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、特定した大当り種別が「確変大当りA」または「確変大当りB」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする。

【0827】

一方、特定した大当り種別が「確変大当りC」である場合には（ステップ193SGS163；Y）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ193SGS165）。

【0828】

ステップ193SGS161における判定において、大当りフラグがオン状態にされていなければ（ステップ193SGS161；N）、更に、小当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ193SGS166）。小当りフラグがオン状態にされている場合には（ステップ193SGS166；Y）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットし（ステップ193SGS167）、ステップ193SGS175に進む。

【0829】

一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ193SGS166；N）、遊技制御フラグ設定部に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ193SGS168）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ193SGS168；Y）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ193SGS169）。

【0830】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ193SGS168；N）、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が1または2であるか否かを判定する（ステップ193SGS170）。

【0831】

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193SGS170；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする（ステップ193SGS171）。

【0832】

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193SGS170；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193SGS172）。

【0833】

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193SGS172；Y）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする（ステップ193SGS173）。

【0834】

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193SGS172；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして（ステップ193SGS174）、ステップ193SGS175に進む。

【0835】

ステップ193SGS164，ステップ193SGS165，ステップ193SGS1

10

20

30

40

50

67, ステップ193SGS169, ステップ193SGS171, ステップ193SGS173, ステップ193SGS174の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択(セット)された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルA~Dのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップ193SGS175)。

【0836】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ193SGS175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193SGS170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。

【0837】

ステップ193SGS175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193SGS176)。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。

【0838】

ステップ193SGS176の処理に続いて、特別図柄の変動開始時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193SGS177)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、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。

【0839】

ステップ193SGS177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193SGS178)。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193SGS179)、変動パターン設定処理を終了する。

【0840】

ステップ193SGS177でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図5に示すステップ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。

【0841】

図14-16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193SGS180）。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193SGS181）。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し（ステップ193SGS182）、大当たりフラグがオフにされている場合（ステップ193SGS182；N）には、更に、小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193SGS183）。

【0842】

小当たりフラグがオン状態にされている場合には、演出制御基板12に、小当たりに対応する当り開始5指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ193SGS190a）。そして、小当たり表示時間タイマに小当たり表示時間に相当する値を設定する（ステップ193SGS190b）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、2回）をセットする（ステップ193SGS190c）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当たり開放前処理（ステップS118）に対応した値である“8”に更新し（ステップ193SGS190d）、特別図柄停止処理を終了する。

【0843】

一方、大当たりフラグがオン状態にされている場合（ステップ193SGS182；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193SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当たりの種別に応じて当り開始1指定コマンド（確変大当たりA）、当り開始2指定コマンド（確変大当たりB）、当り開始3指定コマンド（確変大当たりC）、当り開始4指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ193SGS185）。

【0844】

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193SGS186）。

【0845】

そして、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ193SGS187）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当たりや確変大当たりAの場合には10回、確変大当たりBの場合には5回、確変大当たりCの場合には2回）をセットする（ステップ193SGS188）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（ステップS114）に対応した値である“4”に更新する（ステップ193SGS189）。

【0846】

一方、小当たりフラグがオフである場合には（ステップ193SGS183；N）、ステップ193SGS190においてCPU103は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ193SGS1

10

20

30

40

50

90; Y) には、ステップ 193 S G S 196 に進む。

【0847】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ 193 S G S 190; N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する（ステップ 193 S G S 191）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ 193 S G S 193）、「0」でない場合（ステップ 193 S G S 193; N）にはステップ 193 S G S 196 に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ 193 S G S 193; Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ 193 S G S 194）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ 193 S G S 195）、ステップ 193 S G S 196 に進む。

10

【0848】

ステップ 193 S G S 196 では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0849】

図 14-17 は、大当たり終了処理として、図 6 の S 117 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。

【0850】

大当たり終了処理において、CPU 103 は、大当た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 193 S G S 201）。大当たり終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ 193 S G S 201; N）には、大当たり終了表示タイマに、画像表示装置 5 において大当たり終了表示を行う時間（大当たり終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ 193 S G S 202）、処理を終了する。

20

【0851】

一方、大当たり終了表示タイマが動作中である場合（ステップ 193 S G S 201; Y）には、大当たり終了表示タイマの値を 1 減算する（ステップ 193 S G S 203）。そして、CPU 103 は、大当たり終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、即ち、大当たり終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ 193 S G S 204）。経過していなければ処理を終了する。

30

【0852】

大当たり終了表示時間を経過していれば（ステップ 193 S G S 204; Y）、CPU 103 は、記憶されている大当たり種別が非確変大当たりであるかを判定する（ステップ 193 S G S 205）。

【0853】

記憶されている大当たり種別が非確変大当たりでない場合（ステップ 193 S G S 205; N）には、更に、記憶されている大当たり種別が確変大当たり C であるか否かを判定する（ステップ 193 S G S 206）。

【0854】

記憶されている大当たり種別が確変大当たり C である場合には（ステップ 193 S G S 206; Y）、確変フラグをオン状態にした後（ステップ 193 S G S 210）、ステップ 193 S G S 213 に進む。

40

【0855】

一方、記憶されている大当たり種別が確変大当たり C でない場合、つまり、大当たり種別が確変大当たり A または確変大当たり B である場合には（ステップ 193 S G S 206; N）、確変フラグをオン状態にし（ステップ 193 S G S 207）、時短フラグをオン状態にし（ステップ 193 S G S 208）、時短回数カウンタに「0」をセットした後（ステップ 193 S G S 209）、ステップ 193 S G S 213 に進む。

【0856】

50

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193SGS205；Y）には、ステップ193SGS211とステップ193SGS212を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、ステップ193SGS213に進む。

【0857】

ステップ193SGS213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193SGS214）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ193SGS215）、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193SGS216）。

10

【0858】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図14-18は、コマンド解析処理として、図6のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14-18に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ193SGS221）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ193SGS221；N）、後述するステップ193SGS223またはステップ193SGS225にて設定（セット）される第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定し（ステップ193SGS237）、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過していなければ（ステップ193SGS237；N）、コマンド解析処理を終了する。一方、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過している場合、つまり、設定された第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過までに第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドを受信しなかった場合には（ステップ193SGS237；Y）、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未だ格納されていないエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、当該格納未完了のエントリの演出制限フラグをオン状態とし（ステップ193SGS238）、コマンド解析処理を終了する。

20

【0859】

ステップ193SGS221にて受信コマンドがある場合には（ステップ193SGS221；Y）、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS222）。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ193SGS222；Y）、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ193SGS223）。例えば、ステップ193SGS223の処理では、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部193SG192に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

30

【0860】

ステップ193SGS222にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ193SGS222；N）、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS224）。そして、第2始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ193SGS224；Y）、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ193SGS225）。例えば、ステップ193SGS225の処理では、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

40

【0861】

ステップ193SGS224にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ193SGS224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS226）。ステップ193SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ193SGS226；N

50

）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ193 S G S 2 2 7）。ステップ193 S G S 2 2 7にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ193 S G S 2 2 7；N）、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ193 S G S 2 2 8）。そして、第1保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ193 S G S 2 2 8；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ193 S G S 2 2 9）。

【0862】

ステップ193 S G S 2 2 8にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ193 S G S 2 2 8；N）、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ193 S G S 2 3 0）。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ193 S G S 2 3 0；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ193 S G S 2 3 1）。

【0863】

そして、ステップ193 S G S 2 2 9，ステップ193 S G S 2 3 1の処理のいずれかを実行した後は、格納したエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、未受信のコマンドがあれば演出制限フラグをオン状態にする（ステップ193 S G S 2 3 2）。

【0864】

ステップ193 S G S 2 2 6にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップ193 S G S 2 2 6；Y）、ステップ193 S G S 2 2 7にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ193 S G S 2 2 7；Y）、あるいはステップ193 S G S 2 2 3，ステップ193 S G S 2 2 5，ステップ193 S G S 2 3 2の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを、図14-11に示す始動入賞時受信コマンドバッファ193 S G 1 9 4 Aにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ193 S G S 2 3 3）、ステップ193 S G S 2 2 1の処理に戻る。

【0865】

尚、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ193 S G 1 9 4 Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ193 S G 1 9 4 Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0866】

ステップ193 S G S 2 3 0にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ193 S G S 2 3 0；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行う（ステップ193 S G S 2 3 4）。そして、ステップ193 S G S 2 2 3またはステップ193 S G S 2 2 5にて設定された第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定し（ステップ193 S G S 2 3 5）、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過していなければ（ステップ193 S G S 2 3 5；N）、ステップ193 S G S 2 2 1の処理に戻る。一方、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過している場合、つまり、設定された第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過までに第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドを受信しなかった場合には（ステップ193 S G S 2 3 5；Y）、格納したエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、該当する格納未完了のエントリの演出制限フラグをオン状態にしたのち（ステップ193 S G S 2 3 6）、ステップ193 S G S 2 2 1の処理に戻る。

【0867】

図14-19は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先ず、先読予告設定処理において先読予告演出の有無とともに該先読予告演出の演出パターン（保留記憶表示の表示パター

10

20

30

40

50

ン)を決定し(S161)、次いで、画像表示装置5の第1保留記憶表示エリア193SG005D及び第2保留記憶表示エリア193SG005Uにおける保留記憶表示を、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する(ステップ193SGS162)。

【0868】

図14-20は、先読予告設定処理として、図5のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14-20に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、可変表示の実行中であるか否かを判定する(ステップ193SGS240a)。可変表示の実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの値が1~3のいずれかであるか否かによって判定すればよい。

10

【0869】

可変表示の実行中でない場合(ステップ193SGS240a;N)はステップ193SGS241に進み、可変表示の実行中である場合(ステップ193SGS240a;Y)は、更に第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中であるか否かを判定する(ステップ193SGS240b)。尚、第1可変表示開始回数報知演出とは、図14-29(E)、図14-30(L)、図14-31(S)に示すように、擬似連演出として再可変表示が開始された後に、1の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知するための演出である。また、ステップ193SGS240aにおいて第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中であるか否かは、実行中の可変表示のプロセデータを参照して判定すればよい。

20

【0870】

第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中でない場合(ステップ193SGS240b;N)はステップ193SGS241に進み、第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中である場合(ステップ193SGS240b;Y)は、ステップ193SGS250に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中は、先読予告演出を実行しないようになっている。

【0871】

ステップ193SGS241において演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aをチェックする。そして、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、表示未決定フラグがオン状態である(「1」にセットされている)エントリが有るか否かにより判定する(ステップ193SGS242)。

30

【0872】

表示未決定フラグがオン状態であるエントリが無い場合は(ステップ193SGS242;N)、先読予告設定処理を終了し、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有る場合は(ステップ193SGS242;Y)、該エントリの図柄指定コマンドが第4図柄指定または第6図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ193SGS243a)。図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドである場合には(ステップ193SGS243a;Y)、ステップ193SGS250に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、確変大当りCまたは小当りとなる保留記憶については、先読予告演出を実行しないようになっている。

40

【0873】

一方、図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドでない場合には、該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示すコマンドであるか否かを判定する(ステップ193SGS243b)。該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドでない場合、つまり、大当り(確変大当りA、確変大当りB、非確変大当りのいずれか)を示すコマンドである場合は(ステップ193SGS243b;N)、当該エントリの図柄指定コマンドが

50

ら大当り種別を特定する（ステップ193SGS244）。

【0874】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ193SGS244において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ193SGS245）。

【0875】

ステップ193SGS245においては、例えば、図14-21（A）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図14-21（A）に示す決定割合の設定例では、ステップ193SGS244の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0876】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。

【0877】

尚、可変表示結果が確変大当りC以外の大当りとなる場合は、先読予告演出が非実行に決定される場合が無く、必ず先読予告演出の実行が決定されて表示パターン（予告種別）として表示パターンαまたは表示パターンβのどちらかの表示パターン（予告種別）が決定される。

【0878】

また、図14-21（A）に示すように、大当り種別が「確変大当りA」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「確変大当りB」または「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。

【0879】

このような設定により、可変表示結果が「大当り」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターンβの表示が実行された場合は、表示パターンαの表示が実行された場合よりも大当り種別が確変大当りAである割合が高くなり、遊技者の確変大当りAとなることに対する期待感を高めることができる。

【0880】

尚、本特徴部193SGでは、可変表示結果が確変大当りC以外の「大当り」である場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（◇）に表示する表示パターンαまたは白色の星形（☆）に表示する表示パターンβのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が確変大当りC以外の「大当り」である場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

【0881】

また、ステップ193SGS243bにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ193SGS243b；Y）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ193SGS247）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC6

00Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C601Hであれば、「スーパリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C602Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

【0882】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ193SGS247において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ193SGS248）。 10

【0883】

ステップ193SGS248においては、例えば、図14-21（B）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図14-21（B）に示す決定割合の設定例では、ステップ193SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0884】

具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（○）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。 20

【0885】

図14-21（B）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。 30

【0886】

可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。また、変動パターンのカテゴリが「スーパリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。更に、可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されており、変動パターンのカテゴリが「スーパリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されている。 40

【0887】

尚、可変表示結果が「はずれ」である場合においては、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」、「その他」、「スーパリーチ」のいずれにおいても、先読予告演出が非実行に決定される割合が最も高く設定されており、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示 50

パターンβが決定される割合が最も低く設定されている。

【0888】

更に、図14-21(A)に示すように、可変表示結果が「大当り」である場合には、先読予告演出が非実行（予告演出なし）に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。

【0889】

更に、可変表示結果が「はずれ（非リーチ）」、「はずれ（スーパーリーチ）」、「はずれ（その他）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンαが決定される割合が、表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。一方、可変表示結果が「大当り（確変A）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンβが決定される割合が、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。

【0890】

このような設定により、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）された場合には、表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高く、特に表示パターンβが実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当り」であり、かつ大当り種別が「確変大当りA」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【0891】

ステップ193SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ193SGS247において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ193SGS249）。

【0892】

ステップ193SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ193SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ193SGS246）。具体的には、ステップ193SGS245またはステップ193SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ193SGS245またはステップ193SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ193SGS251に進む。

【0893】

また、ステップ193SGS249において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ193SGS249；N）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「0」をセットした後（ステップ193SGS250）、ステップ193SGS251に進む。

【0894】

尚、ステップ193SGS246またはステップ193SGS250実行後、演出制御用CPU120は、当該エントリの表示未決定フラグの値を「0」に変更する（ステップ193SGS251）。その後、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ193SGS252）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「0」、「1」、「2」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバ

10

20

30

40

50

バッファ193SG194Aの記憶内容に応じて、画像表示装置5の下方位置に設けられている第1保留記憶表示エリア193SG5Dおよび第2保留記憶表示エリア193SG5Uの保留表示が更新される。

【0895】

具体的には、第1特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第1特図保留記憶数が2つであれば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア193SG5Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア193SG5Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア193SG5Dに表示される。

【0896】

また、第2特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第1特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第2特図保留記憶数が2つであれば、例えば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、1の保留記憶表示が「○」の表示態様、1の保留記憶表示が「☆」の表示態様にて第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。

【0897】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに伴って、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部193SGでは画面の中央方向）にシフトする。

【0898】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの保留記憶にもとづいて、第1保留記憶表示エリア193SG5Dや第2保留記憶表示エリア193SG5Uにおける保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第1保留記憶表示エリア193SG5Dや第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示されるようになる。

【0899】

尚、本特徴部193SGにおいては、ステップ193SGS252の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではな

10

20

30

40

50

く、これら第1保留記憶表示エリア193SG5Dおよび第2保留記憶表示エリア193SG5Uの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【0900】

また、本特徴部193SGでは、ステップ193SGS242において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ193SGS242において第1特図と第2特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第1特図保留記憶にも第2特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「1」または「2」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第1特図の保留記憶の保留表示と第2特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

10

【0901】

また、本特徴部193SGでは、前述のように第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、この発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

20

【0902】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第2特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第1特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第2特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

30

【0903】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態（高確高ベース状態・低確高ベース状態）である場合は、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第1特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第2特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第1特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

40

【0904】

図14-22は、図13に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS271）。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193SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194A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193SGS272）。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

50

で消去される。

【0905】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

10

【0906】

また、ステップ193SGS271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193SGS271；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193SGS273）。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193SGS273；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193SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ193SGS274）。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。

20

【0907】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

30

【0908】

ステップ193SGS272またはステップ193SGS274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193SGS275）。

【0909】

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193SGS276）。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。

40

【0910】

尚、本特徴部193SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当たりと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変

50

表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りCと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであ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図柄が揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。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。

10

【0911】

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。

【0912】

次いで、演出制御用CPU120は、当該変動パターンが可変表示中に擬似連演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する（ステップ193SGS277）。当該変動パターンが可変表示中に擬似連演出を実行する変動パターンである場合（ステップ193SGS277；Y）は、擬似連演出を実行する可変表示用の予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を実行して可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出を決定する（ステップ193SGS278）。

20

【0913】

ステップ193SGS278の実行後、演出制御用CPU120は、当該変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する。当該変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合（193SGS279；Y）は、可変表示結果に基づいて、仮停止報知演出に代えて特別仮停止報知演出を実行するか否かを決定する（ステップ193SGS280）。仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ8L、8Rから出力することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出であり、特別仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ8L、8Rから出力することに加えて画像表示装置5に表示する背景画像を仮停止回数に応じた背景画像（仮停止回数が1回目なら第1特別背景画像、2回目なら第2特別背景画像、3回目なら第3特別背景画像）に更新することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出である。

30

【0914】

そして、演出制御用CPU120は、特別仮停止報知演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ193SGS281）。特別仮停止報知演出の実行を決定した場合（ステップ193SGS281；Y）は、特別仮停止報知演出の実行と変動パターンに応じたプロセステーブルを選択してステップ193SGS287に進む（ステップ193SGS282）。

40

【0915】

当該変動パターンがノーマルリーチ変動パターンである場合（193SGS279；N）や特別仮停止報知演出の非実行を決定した場合（193SGS281；N）は、可変表示結果に基づいて仮停止報知演出期間を2秒と1.5秒とから決定する（ステップ193SGS283）。そして、該ステップ193SGS283において決定した仮停止報知演出期間と変動パターンに応じてプロセステーブルを選択してステップ193SGS287

50

に進む（ステップ193SGS284）。

【0916】

また、当該変動パターンが可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンである場合（ステップ193SGS277；N）は、擬似連演出を実行しない可変表示用の予告演出決定処理を実行して可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出を決定する（ステップ193SGS285）。ステップ193SGS285において予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定した後は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択してステップ193SGS287に進む（193SGS286）。

【0917】

ステップ193SGS287において演出制御用CPU120は、193SGS282、193SGS284、193SGS286のいずれかで選択したプロセステーブルのプロセステーブル1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ193SGS287）。

【0918】

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

【0919】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセステーブル1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ193SGS288）。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。

【0920】

尚、本特徴部193SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0921】

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193SGS289）。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193SGS290）。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193SGS291）。

【0922】

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、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセステーブルの内容に従って演出装置を制御し、プロセスタイマがタイマアウトした場合は、次のプロセステーブルへの切り

10

20

30

40

50

替えを行い、改めて次のプロセスタイマをスタートさせるとともに次のプロセステータのないように従って演出装置の制御を行うことで飾り図柄の可変表示を実行する。尚、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理において予告演出の実行を決定している場合、可変表示中演出処理内において予告演出を実行するための予告演出実行処理を実行可能となっている。

【0923】

次に、擬似連演出を実行する可変表示の流れについて説明する。まず、図14-23(A)に示すように、変動パターンが可変表示中に擬似連演出を1回実行するノーマルリーチ変動パターンである場合は、先ず、リーチとなった後に飾り図柄の仮停止を示唆する仮停止示唆演出が実行される。尚、本特徴部193SGにおける仮停止示唆演出は、「左」、

10

【0924】

仮停止報知演出期間が仮停止報知演出期間A(2秒)に決定されている場合は、1回目の仮停止タイミングAとなった時点で仮停止示唆演出が終了するとともに、擬似連図柄の仮停止が実行され仮停止報知演出が2秒間に亘って実行される。また、仮停止報知演出期間が仮停止報知演出期間B(1.5秒)に決定されている場合は、1回目の仮停止タイミングBとなった時点で仮停止示唆演出が終了するとともに、擬似連図柄の仮停止が実行され仮停止報知演出が1.5秒間に亘って実行される。尚、図14-23(A)に示すように、仮停止報知演出期間Aと仮停止報知演出期間Bとは、同一タイミング、つまり、仮停止報知演出は、演出期間が1.5秒と2秒のどちらに決定されている場合であっても、必ず特定のタイミングで終了するように設定されている。

20

【0925】

そして、仮停止報知演出が終了すると、再可変表示報知演出が実行される。再可変表示報知演出は、再可変表示報知音をスピーカ8L、8Rから出力することに加えて画像表示装置5に再可変表示回数に応じたキャラクタの画像(再可変表示回数が1回目ならキャラクタAの画像、2回目ならキャラクタBの画像、3回目ならキャラクタCの画像)を表示することによって飾り図柄の再可変表示が実行されることを遊技者に報知する演出である。

30

【0926】

尚、1回目の再可変表示は、該再可変表示報知演出中に実行される。再可変表示報知演出が終了すると、該再可変表示報知演出の終了タイミングから第1可変表示開始回数報知演出が実行される。第1可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置5に再可変表示回数を含む飾り図柄の可変表示回数を表示するとともに、画像表示装置5の左右両端において可変表示回数に応じた色のエフェクト画像を表示する演出である。つまり、当該1回目の再可変表示に対応する第1可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置5において「×2」を表示するとともに、画像表示装置5の左右両端において青色のエフェクト画像を表示する演出であり、2回目の再可変表示に対応する第1可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置5において「×3」を表示するとともに、画像表示装置5の左右両端において緑色のエフェクト画像を表示する演出であり、3回目の再可変表示に対応する第1可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置5において「×4」を表示するとともに、画像表示装置5の左右両端において赤色のエフェクト画像を表示する演出である。

40

【0927】

そして、第1可変表示開始回数報知演出が終了すると、該第1可変表示開始回数報知演出の終了タイミングから第2可変表示開始回数報知演出が実行される。第2可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置5に再可変表示回数を含む飾り図柄の可変表示回数を第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズで表示する演出である。

【0928】

第2可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、仮停止示唆演出が

50

実行される。このとき、擬似連図柄は仮停止せずにノーマルリーチのリーチ演出が実行される。

【0929】

図14-23(B)に示すように、特別仮停止報知演出の非実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を2回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図14-23(A)に示す変動パターンが可変表示中に擬似連演出を1回実行するノーマルリーチ変動パターンである場合と同じく、リーチとなった後に仮停止示唆演出と、それぞれ1回目の擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第1可変表示開始回数報知演出、第2可変表示開始回数報知演出及び1回目の仮停止と再可変表示が実行された後、再度リーチとなり2回目の擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第1可変表示開始回数報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、2回目の第2可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、仮停止示唆演出が実行される。このとき、擬似連図柄は仮停止せずにスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

10

【0930】

尚、1回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間A(2秒)にて実行された場合は、2回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間A(2秒)にて実行され、1回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間B(1.5秒)にて実行された場合は、2回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間B(1.5秒)にて実行される。

【0931】

また、前述したように2回目の再可変表示報知演出では、画像表示装置5において1回目の再可変表示演出とは異なるキャラクタ(キャラクタB)の画像が表示される。また、2回目の第1可変表示開始回数報知演出及び第2可変表示開始回数報知演出では、画像表示装置5において1回目の第1可変表示開始回数報知演出及び第2可変表示開始回数報知演出とは異なり「×3」(2回目の第2可変表示開始回数報知演出では2回目の第1可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×3」)が表示される。

20

【0932】

図14-25に示すように、特別仮停止報知演出の非実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を3回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図14-23(B)に示す変動パターンが可変表示中に擬似連演出を2回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合と同じく、リーチとなった後に仮停止示唆演出と、それぞれ2回目までの擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第1可変表示開始回数報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、そして、2回目の第2可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、3回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第1可変表示開始回数報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行され、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

30

【0933】

尚、1回目及び2回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間A(2秒)にて実行された場合は、3回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間A(2秒)にて実行され、1回目及び2回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間B(1.5秒)にて実行された場合は、3回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間B(1.5秒)にて実行される。

40

【0934】

また、前述したように3回目の再可変表示報知演出では、画像表示装置5において1回目及び2回目の再可変表示演出とは異なるキャラクタ(キャラクタC)の画像が表示される。また、3回目の第1可変表示開始回数報知演出及び第2可変表示開始回数報知演出では、画像表示装置5において2回目の第1可変表示開始回数報知演出及び第2可変表示開始回数報知演出とは異なり「×4」(3回目の第2可変表示開始回数報知演出では3回目の第1可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×4」)が表示される。

【0935】

50

図14-26に示すように、特別仮停止報知演出の実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を2回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、先ず、仮停止示唆演出が実行される。

【0936】

尚、該可変表示では、1回目の仮停止タイミングAとなった時点で仮停止報知演出が終了するとともに、飾り図柄の仮停止が実行され特別仮停止報知演出が2秒間に亘って実行される。つまり、特別仮停止報知演出が実行する可変表示では、特別仮停止報知演出が非実行である（仮停止報知演出が実行される）可変表示とは異なり、仮停止示唆演出期間と特別仮停止報知演出期間は不変となっている。

【0937】

特別仮停止報知演出の終了後は、再可変表示報知演出と第1可変表示開始回数報知演出が実行されることなく1回目の飾り図柄の再可変表示が実行される。また、暫くして第2可変表示開始回数報知演出が実行される。つまり、該可変表示では、1回目の特別仮停止報知演出が実行された後は、1回目の再可変表示報知演出としてキャラクタ（キャラクタA）の画像の表示や第1可変表示開始回数報知演出としての画像表示装置5での「×2」の表示が実行されず、第2可変表示開始回数報知演出としての画像表示装置5にて第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「×2」の表示のみが実行される

【0938】

そして、1回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行された後は、2回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行された後、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【0939】

尚、2回目の第2可変表示開始回数報知演出としては、図14-23（B）と同じく画像表示装置5にて第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「×3」の表示が実行される。

【0940】

図14-27に示すように、特別仮停止報知演出の実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を3回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図14-26と同じく仮停止示唆演出と、それぞれ2回目までの飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行された後、3回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行され、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【0941】

尚、3回目の第2可変表示開始回数報知演出としては、図14-23（B）と同じく画像表示装置5にて第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「×4」の表示が実行される。

【0942】

尚、一部は前述したが、図14-28に示すように、本特徴部193SGにおける仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ8L、8Rから出力することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出であり、2秒間または1.5秒間に亘って実行される演出である。

【0943】

特別仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ8L、8Rから出力することに加えて画像表示装置5に表示する背景画像を仮停止回数に応じた背景画像（仮停止回数が1回目なら第1特別背景画像、2回目なら第2特別背景画像、3回目なら第3特別背景画像）に更新することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出である。尚、特別仮停止報知演出として画像表示装置5に表示された特別背景画像は、次の特別背景画像への更新タイミングまたは、可変表示が終了するまで表示される画像である一方で、仮停止報知音の出力期間（特別仮

10

20

30

40

50

停止報知演出期間)は、仮停止報知演出の一部と同じく2秒間である。

【0944】

再可変表示報知演出とは、再可変表示報知音をスピーカ8L、8Rから出力することに加えて画像表示装置5に再可変表示回数に応じたキャラクタの画像(再可変表示回数が1回目ならキャラクタAの画像、2回目ならキャラクタBの画像、3回目ならキャラクタCの画像)を表示することによって飾り図柄の再可変表示が実行されることを遊技者に報知する演出である。尚、再可変表示報知演出の演出期間(画像表示装置5におけるキャラクタの画像の表示期間とスピーカ8L、8Rからの再可変表示報知音の出力期間)は、再可変表示の実行回数にかかわらず3秒間である。尚、前述したように、擬似連演出を実行する可変表示では、擬似連演出の実行回数(仮停止・再可変表示の実行回数)が多いほど大当り期待度が高く設定されているので、再可変表示報知演出については、最終的にキャラクタCの画像が表示される場合が最も大当り期待度が高く、最終的にキャラクタAの画像が表示される場合が最も大当り期待度が低く設定されている。

10

【0945】

第1可変表示開始回数報知演出とは、擬似連演出として再可変表示が開始された後に、1の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知するための演出であり、画像表示装置5においてこれら再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数(1回目の第1可変表示開始回数報知演出では「×2」、2回目の第1可変表示開始回数報知演出では「×3」、3回目も第1可変表示開始回数報知演出では「×4」)を表示する演出である。尚、これら第1可変表示開始回数報知演出の演出期間は、再可変表示を含む飾り図柄の可変表示回数にかかわらず1秒間である。

20

【0946】

第2可変表示開始回数報知演出とは、第1可変表示開始回数報知演出の後に1の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知するための演出であり、画像表示装置5においてこれら再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数(1回目の第1可変表示開始回数報知演出では「×2」、2回目の第1可変表示開始回数報知演出では「×3」、3回目も第1可変表示開始回数報知演出では「×4」)を第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズで表示する演出である。尚、これら第2可変表示開始回数報知演出の演出期間は、再可変表示を含む飾り図柄の可変表示回数にかかわらず2秒間である。

30

【0947】

図14-29(A)は、図14-22における可変表示開始設定処理の予告演出決定処理(擬似連演出実行時用)を示すフローチャートである。予告演出決定処理(擬似連演出実行時用)において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンを特定する(ステップ193SGS301)。そして、予告演出実行決定用の乱数値を抽出し、該乱数値と図示しない予告演出決定用テーブルを用いて、擬似連演出を実行する当該可変表示での予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定する(ステップ193SGS302)。

【0948】

具体的には、図14-29(B)に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、予告演出の非実行を5%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を20%の割合で決定し、群予告演出の実行を45%の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を30%の割合で決定する。

40

【0949】

尚、カットイン予告演出とは、図14-29(F)に示すように画像表示装置5においてカットイン画像が表示される演出であり、群予告演出とは、図14-29(G)に示すように多数のキャラクタが画像表示装置5の表示領域を横切るように表示される演出である。

【0950】

可変表示結果がはずれ且つスーパーリーチ変動パターン(スーパーリーチはずれ)であ

50

る場合は、予告演出の非実行を40%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を30%の割合で決定し、群予告演出の実行を25%の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を5%の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれ且つノーマルリーチ変動パターン（ノーマルリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を90%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を8%の割合で決定し、群予告演出の実行を2%の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を0%の割合で決定する。

【0951】

つまり、本特徴部193SGにおいて擬似連演出を実行する可変表示では、カットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合が最も大当たり期待度が低く設定されており、予告演出としてカットイン予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合よりも大当たり期待度が高く設定されており、予告演出として群予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出のみが実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されており、予告演出としてカットイン予告演出と群予告演出の両方が実行される場合が最も大当たり期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示における予告演出に関する大当たり期待度：カットイン予告演出+群予告演出>群予告演出>カットイン演出>非実行）。

【0952】

ステップ193SGS302の実行後、演出制御用CPU120は、予告演出の実行を決定（カットイン予告演出と群予告演出の少なくとも一方の実行を決定）したか否かを判定する（ステップ193SGS303）。いずれの予告演出の実行も決定していない場合（ステップ193SGS303；N）は予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）を終了し、いずれかの予告演出の実行を決定した場合（ステップ193SGS303；Y）は、決定した予告演出を記憶するとともに、予告演出開始待ちタイマをセットして予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）を終了する（ステップ193SGS304、ステップ193SGS305）。

【0953】

尚、図14-32に示すように、これら予告演出の実行可能期間は、再可変表示報知演出期間及び第1可変表示開始回数報知演出期間重複している。特に予告演出としてカットイン予告演出と群予告演出の両方の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出期間及び第1可変表示開始回数報知演出期間において、これらカットイン予告演出と群予告演出が重複して実行される。

【0954】

また、本特徴部193SGでは、予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）においていずれかの予告演出の実行が決定した場合は、全ての再可変表示報知演出期間において同一の予告演出が実行される（図14-29～図14-31参照）。

【0955】

図14-30（A）は、図14-22における可変表示開始設定処理の予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を示すフローチャートである。予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンを特定する（ステップ193SGS311）。そして、予告演出実行決定用の乱数値を抽出し、該乱数値と図示しない予告演出決定用テーブルを用いて、擬似連演出が実行されない当該可変表示での予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定する（ステップ193SGS312）。

【0956】

具体的には、図14-30（B）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、予告演出の非実行を5%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を30%の割合で決定し、群予告演出の実行を65%の割合で決定する。

【0957】

可変表示結果がはずれ且つスーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を40%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を35

%の割合で決定し、群予告演出の実行を25%の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれ且つノーマルリーチ変動パターン（ノーマルリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を90%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を8%の割合で決定し、群予告演出の実行を2%の割合で決定する。

【0958】

つまり、本特徴部193SGにおいて擬似連演出が実行されない可変表示では、カットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合が最も大当たり期待度が低く設定されており、予告演出としてカットイン予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合よりも大当たり期待度が高く設定されており、予告演出として群予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出のみが実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示における予告演出に関する大当たり期待度：群予告演出>カットイン演出>非実行）。

10

【0959】

ステップ193SGS312の実行後、演出制御用CPU120は、予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ193SGS313）。予告演出の実行を決定していない場合（ステップ193SGS313；N）は予告演出決定処理（擬似連演出非実行時）を終了し、予告演出の実行を決定した場合（ステップ193SGS313；Y）は、決定した予告演出を記憶するとともに、予告演出開始待ちタイマをセットして予告演出決定処理（擬似連演出非実行時）を終了する（ステップ193SGS314、ステップ193SGS315）。

20

【0960】

尚、擬似連演出が実行されない該可変表示において予告演出を実行する場合は、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまでの期間中であれば任意の期間にて予告演出を実行してよい。

【0961】

図14-31（A）は、演出制御用CPU120が図14-22におけるステップ193SG280において特別仮停止報知演出を実行するか否かを決定する場合の決定割合を示す図である。図14-22におけるステップ193SG280において演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たり（スーパーリーチ大当たり）であれば、特別仮停止報知演出の非実行（仮停止報知演出の実行）を20%の割合で決定し、特別仮停止報知演出の実行（仮停止報知演出の非実行）を80%の割合で決定する。一方で、可変表示結果がはずれ（スーパーリーチはずれ）であれば、特別仮停止報知演出の非実行（仮停止報知演出の実行）を80%の割合で決定し、特別仮停止報知演出の実行（仮停止報知演出の非実行）を20%の割合で決定する。

30

【0962】

つまり、本特徴部193SGでは、擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行する場合（飾り図柄の仮停止に応じてスピーカ8L、8Rから仮停止報知音が出力されるとともに画像表示装置5に特別背景画像が表示される場合）は、特別仮停止報知演出が実行されない場合（飾り図柄の仮停止に応じてスピーカ8L、8Rから仮停止報知音が出力されるのみの場合；仮停止報知演出が実行される場合）よりも大当たり期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示における大当たり期待度：特別仮停止報知演出実行>特別仮停止報知演出非実行）。

40

【0963】

また、前述したように、特別仮停止報知演出が実行される場合に注目すると、可変表示中に擬似連演出が1回実行される場合については、1回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置5に第1特別背景画像が表示されるのみであるが、可変表示中に擬似連演出が2回実行される場合については、1回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置5に第1特別背景画像が表示された後、2回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置5に第1特別背景画像に替えて第2特別背景画像が表示され（第1特別背景画像から第2特別背景画像に更新され）、3回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置5に第2特別背景

50

画像に替えて第3特別背景画像が表示され（第2特別背景画像から第3特別背景画像に更新され）るようになっている。

【0964】

つまり、擬似連演出を実行する可変表示については、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当たり期待度が高く設定されているため、最終的に画像表示装置5に表示される背景画像が第3特別背景画像である場合が最も大当たり期待度が高く設定されており、最終的に画像表示装置5に表示される背景画像が第1特別背景画像である場合が最も大当たり期待度が低く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示において最終的に画像表示装置5に表示される特別背景画像に関する大当たり期待度：第3特別背景画像＞第2特別背景画像＞第1特別背景画像）。

10

【0965】

図14-31（B）は、演出制御用CPU120が図14-22におけるステップ193SG283において可変表示結果に基づいて仮停止報知演出期間を決定する場合の決定割合を示す図である。図14-22におけるステップ193SG283において演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たりであれば、仮停止報知演出期間を60%の割合で仮停止報知演出期間A（2秒）に決定するとともに40%の割合で仮停止報知演出期間B（1.5秒）に決定する。一方で、可変表示結果がはずれであれば、仮停止報知演出期間を40%の割合で仮停止報知演出期間A（2秒）に決定するとともに60%の割合で仮停止報知演出期間B（1.5秒）に決定する。つまり、擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行しない場合について、仮停止報知演出の演出期間が2秒に設定されている場合は、仮停止報知演出の演出期間が1.5秒に設定されている場合よりも大当たり期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行しない場合の仮停止報知演出の演出期間に関する大当たり期待度：仮停止報知演出期間A（2秒）＞仮停止報知演出期間B（1.5秒））。

20

【0966】

また、本特徴部193SGでは、仮停止報知演出期間を2秒間と1.5秒とから決定可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、仮停止報知演出期間は1の期間に一義的に決定してもよいし、また、3以上の期間から決定してもよい。

【0967】

また、本特徴部193SGでは、仮停止報知演出期間が長い方が、仮停止報知演出期間が短い場合よりも大当たり期待度が高い形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、仮停止報知演出期間が短い方が、仮停止報知演出期間が長い場合よりも大当たり期待度が高いようにしてもよい。

30

【0968】

次に、可変表示中においてスピーカ8L、8Rから出力される音の出力態様について説明する。図14-32に示すように、まず、スピーカ8L、8Rは、可変表示の進行にもとづいてBGM（楽曲）を出力可能となっている。該BGMは、再可変表示報知演出期間を除く可変表示中において出力される。また、スピーカ8L、8Rは、仮停止示唆音と仮停止報知音と再可変表示報知音及び第1可変表示開始回数報知音を出力可能となっている。このうち仮停止示唆音は仮停止示唆演出期間中のみ出力され、仮停止報知音は仮停止報知演出期間中のみ出力され、再可変表示報知音は再可変表示報知演出期間中のみ出力され、第1可変表示開始回数報知音は第1可変表示開始回数報知演出期間中のみ出力される。

40

【0969】

更に、スピーカ8L、8Rは、カットイン予告演出音と群予告演出音を出力可能となっている。このうちカットイン予告演出音は、カットイン予告演出の実行が決定されている場合に、カットイン予告演出実行期間中にのみ出力され、群予告演出音は、群予告演出の実行が決定されている場合に、群予告演出実行期間中にのみ出力される。

【0970】

つまり、図14-32に示すように、擬似連演出を実行する可変表示中については、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される再可変表示報知演出期間中はスピー

50

カ 8 L、8 Rからの B G Mの出力が制限される一方で、該再可変表示報知演出期間を除く可変表示中においてはスピーカ 8 L、8 Rからの B G Mの出力が制限されない。更に、仮停止示唆演出期間中は、スピーカ 8 L、8 Rから B G Mと仮停止示唆音の 2 種類の音出力される一方で、第 1 可変表示開始回数報知演出期間中は、スピーカ 8 L、8 Rから第 1 可変表示開始回数報知音に加えて B G Mとカットイン予告演出音と群予告演出音を含む最大で 4 種類の音出力されるようになっている。

【0971】

次に、仮停止示唆演出期間中における画像表示装置 5 での各画像の表示態様について説明する。先ず、図 1 4 - 3 3 に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合の仮停止示唆演出期間において、画像表示装置 5 では、画像データ 2 での描画によって、画像表示装置 5 における上方から下方に向けての擬似連図柄の移動表示が実行される。該擬似連図柄の移動表示は、仮停止示唆演出期間の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングまでの期間にかけて、速度 V 1 にて実行される。尚、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ 2 として擬似連図柄は描画されない、つまり、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ 2 としての擬似連図柄は非表示となる。

10

【0972】

また、擬似連図柄の速度 V 1 の移動表示の途中からは、画像データ 1 での描画によって、画像表示装置 5 にて仮停止示唆画像が表示される。該仮停止示唆画像は、前述した擬似連図柄の速度 V 1 の移動表示の途中から表示画像データ切替タイミングの期間にかけて表示される一方で、その他の期間においては表示されない（非表示となる）。

20

【0973】

また、表示画像データ切替タイミングの直前からは、画像データ 3 での描画によって、画像表示装置 5 の中央部での擬似連図柄の表示が開始される。該画像データ 3 の描画による擬似連図柄は、表示画像データ切替タイミングまでは移動しない（速度 0）が、表示画像データ切替タイミングからは画像表示装置 5 の中央部から下方に向けて前述した速度 V 1 よりも高速である速度 V 3 での移動表示となる。尚、該画像データ 3 の描画による擬似連図柄の速度 V 3 での移動表示は、該擬似連図柄が画像表示装置 5 の表示領域外に移動することによって非表示となる。

【0974】

更に、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ 2 での描画によって、画像表示装置 5 における上方から下方に向けての飾り図柄の移動表示（可変表示）が実行される。該飾り図柄の移動表示（可変表示）は、表示画像データ切替タイミングから速度 V 1 よりも高速且つ速度 V 3 よりも低速である速度 V 2（速度： $V 3 > V 2 > V 1$ ）にて実行される。尚、該飾り図柄の移動表示（可変表示）は、リーチ演出の開始タイミングまで継続する。

30

【0975】

そして、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ 4 での描画によって、画像表示装置 5 にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから一定期間にかけては密度（表示密度）が D 1 にて表示された後、該 D 1 よりも高密度である D 2 にて表示される。つまり、集中線は、画像表示装置 5 において表示が開始から一定期間が経過することで表示本数が増加する。そして、集中線は、表示画像データ切替タイミングからは再度密度 D 1 にて表示された後に非表示となる。

40

【0976】

このため、擬似連図柄が非停止となる仮停止示唆演出期間において、該仮停止示唆演出の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングにかけては、集中線が密度 D 1 にて表示されることにより左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に表示されている飾り図柄）の視認性が仮停止示唆演出の実行前の状態（視認性：高）よりも低くなっている（視認性：中）。更に、集中線の密度が D 1 から D 2 に変化することによって左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に表示されている飾り図柄）の視認性がより低くなる（視認性：低）。

50

【0977】

また、表示画像データ切替タイミングから集中線の表示終了タイミングにかけては、集中線が密度D1にて表示されることにより集中線が密度D2にて表示される場合よりも左右の飾り図柄の視認性が高くなる（視認性：中）。そして、集中線の表示終了タイミング以降は、集中線の表示が終了している（非表示である）ことにより、左右の飾り図柄の視認性が最も高くなっている（視認性：高）。

【0978】

図14-34に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合の仮停止示唆演出期間において、画像表示装置5では、画像データ2での描画によって、画像表示装置5における上方から下方に向けての擬似連図柄の移動表示が実行される。該擬似連図柄の移動表示は、仮停止示唆演出期間の開始タイミングから仮停止示唆演出の終了タイミング（擬似連図柄の仮停止タイミング）までの期間にかけて、速度V1にて実行される。可変表示の開始タイミングから擬似連図柄の仮停止タイミングまでに要する期間は、図14-33に示す擬似連図柄が仮停止しない場合における可変表示の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングまでに要する期間と同一となっている。更に、当該仮停止示唆演出の実行後は仮停止報知演出が実行されるが、該仮停止報知演出実行期間において擬似連図柄は「中」の飾り図柄表示エリア5Cで仮停止（速度V0）された後に非表示となる。

【0979】

また、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ4での描画によって、画像表示装置5にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから仮停止示唆演出の終了タイミング（擬似連図柄の仮停止タイミング）にかけては集中線の密度（表示密度）がD2にて表示される一方で、仮停止示唆演出の終了タイミングからは非表示となる。

【0980】

そして、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ4での描画によって、画像表示装置5にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから一定期間にかけては密度（表示密度）がD1にて表示された後、該D1よりも高密度であるD2にて表示される。つまり、集中線は、画像表示装置5において表示が開始から一定期間が経過することで表示本数が増加する。そして、集中線は、擬似連図柄の仮停止タイミングからは非表示となる。

【0981】

このため、擬似連図柄が非停止となる仮停止示唆演出期間において、該仮停止示唆演出の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングにかけては、集中線が密度D1にて表示されることにより左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに表示されている飾り図柄）の視認性が仮停止示唆演出の実行前の状態（視認性：高）よりも低くなっている（視認性：中）。更に、集中線の密度がD1からD2に変化することによって左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに表示されている飾り図柄）の視認性がより低くなる（視認性：低）。また、擬似連図柄の仮停止タイミングからは、集中線の表示が終了している（非表示である）ことにより、左右の飾り図柄の視認性が最も高くなっている（視認性：高）。

【0982】

尚、図14-34には図示していないが、仮停止示唆演出の終了タイミング以降、つまり、仮停止報知演出期間中は、擬似連図柄が仮停止することにより画像データ1の描画によって飾り図柄の仮停止報知用のエフェクト画像が擬似連図柄の周囲にて表示される。該飾り図柄の仮停止報知用のエフェクト画像は、その後画像表示装置5の表示領域全体での表示に切り替わる（図14-35参照）。尚、本特徴部193SGにおける仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が0%に設定されている画像である。

【0983】

つまり、仮停止報知演出期間においては、一旦集中線が非表示となったことにより仮停止示唆演出実行期間よりも左右の飾り図柄の視認性が高くなる（視認性：中）が、画像表

10

20

30

40

50

示装置 5 の表示領域全域における仮停止報知用のエフェクト画像の表示によって左右の飾り図柄が視認不能となる（視認性：視認不能）。

【0984】

しかしながら、画像データ 2 における擬似連図柄の仮停止の表示が終了するタイミングからは、同じく画像データ 2 の描画によって擬似連図柄の遊技者側（パチンコ遊技機 1 の手前側）に向けての速度 V 2 での移動表示が実行される。このとき、画像表示装置 5 の表示領域全体にて擬似連図柄の移動表示（拡大表示）が実行されるため、左右の擬似連図柄は再度視認不能となる。

【0985】

尚、該仮停止示唆演出において擬似連図柄が仮停止する場合においては、画像データ 3 の描画による画像表示装置 5 での擬似連図柄の移動表示と画像データ 2 の描画による画像表示装置 5 での飾り図柄の移動表示は（可変表示）実行されない。

【0986】

次に、本特徴部 193SG において仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置 5 の表示態様について、図 14-35～図 14-47 に基づいて説明する。

【0987】

まず、可変表示の開始時に特別仮停止報知演出の非実行が決定された場合は、図 14-35（A）～図 14-35（C）に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5C において飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、1 回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア 5C において擬似連図柄が上方から下方に向けて速度 V 1 にて移動してくる。このとき、画像表示装置 5 では、画像表示装置 5 の該周縁部から該画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5C）に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度 D 1 にて表示されているが、一定期間の経過によって密度が D 2 に変化する。

【0988】

そして、該可変表示が擬似連演出を実行しないノーマルリーチはずれの変動パターン PA2-1 による可変表示である場合には、図 14-35（D）に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度 V 2 にて画像表示装置 5 の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置 5 にて表示されている集中線の密度は D 2 から D 1 に変化する。一方で、該可変表示が擬似連演出を実行する変動パターン（PA2-2～PA2-4、PB1-2～PB1-4 のいずれか）である場合は、図 14-35（E）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ 8L、8R から仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第 2 可動体 193SG033 が退避位置から第 1 演出位置に移動するとともに、内蔵されている第 2 可動体 LED193SG034 によって青色に発光する。

【0989】

次いで、図 14-35（F）及び図 14-35（G）に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置 5 の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第 2 可動体 193SG033 による青色発光が終了する。このとき、第 2 可動体 193SG033 は第 1 演出位置から退避位置に移動する。

【0990】

更に、図 14-35（G）及び図 14-35（H）に示すように、第 2 可動体 193SG033 の第 1 演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罫が表示される。その後、これら複数の罫が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図 14-36（I）及び図 14-36（J）に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字（本特徴部 193SG であれば擬似連演出が実行されることを示す「NEXT」の各アルファベット）が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

10

20

30

40

50

【0991】

次いで、図14-37(K)～図14-37(P)に示すように、1回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置5においてキャラクタAの画像が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される。このとき、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第1可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【0992】

そして、再可変表示報知演出が終了すると、1回目の第1可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5において「×2」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置5の左右両端部において青色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第2可動体193SG033が再度退避位置から第1演出位置に移動して青色に発光する。

10

【0993】

尚、1回目の第1可変表示開始回数報知演出として画像表示装置5において表示される「×2」の画像は、一旦画像表示装置5において表示された後、更に大きいサイズにて表示されて非表示となる(図14-37(O)及び図14-37(P)参照)。

【0994】

第1可変表示開始回数報知演出が終了すると、第2可動体193SG033の青色での発光が終了するとともに、該第2可動体193SG033は第1演出位置から退避位置に移動する。また、1回目の第2可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5の左上

20

【0995】

1回目の第2可変表示開始回数報知演出が終了して暫くすると、図14-38(R)～図14-38(T)に示すように、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄が停止(揺動停止)してリーチとなった後に、2回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて速度V1にて移動してくる。このとき、画像表示装置5では、画像表示装置5の該周縁部から該画像表示装置5の中央部(「中」の飾り図柄表示エリア5C)に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度D1にて表示されているが、一定期間の経過によ

30

【0996】

そして、該可変表示が擬似連演出を1回のみ実行するノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-2やノーマルリーチ大当りの変動パターンPB1-2である場合には、図14-38(U)に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度V2にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置5に表示されている集中線の密度はD2からD1に変化する。一方で、該可変表示が2回以上擬似連演出を実行する変動パターン(PA2-3、PA2-4、PB1-3、PB1-4のいずれか)である場合は、図14-38(V)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ8L、8Rから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動するとともに、内蔵されている第2可動体LED193SG034によって緑色に発光する。

40

【0997】

次いで、図14-38(W)及び図14-38(X)に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置5の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第2可動体193SG033による緑色発光が終了する。このとき、第2可動体193SG033は第1演出位置から退避位置に移動する。

【0998】

50

更に、図14-38(X)及び図14-38(Y)に示すように、第2可動体193SG033の第1演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罫が表示される。その後、これら複数の罫が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図14-39(Z)及び図14-39(a)に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字(本特徴部193SGであれば擬似連演出が実行されることを示す「NEXT」の各アルファベット)が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

【0999】

次いで、図14-40(b)～図14-40(h)に示すように、2回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置5においてキャラクタBの画像が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される。また、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第1可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【1000】

そして、再可変表示報知演出が終了すると、2回目の第1可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5において「×3」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置5の左右両端部において緑色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第2可動体193SG033が再度退避位置から第1演出位置に移動して緑色に発光する。

【1001】

尚、2回目の第1可変表示開始回数報知演出として画像表示装置5において表示される「×3」の画像は、一旦画像表示装置5において表示された後、更に大きいサイズにて表示されて非表示となる(図14-40(f)及び図14-40(g)参照)。

【1002】

第1可変表示開始回数報知演出が終了すると、2回目の第2可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5の左上部において第1可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×3」の画像が表示される。

【1003】

2回目の第2可変表示開始回数報知演出が終了して暫くすると、図14-41(e)～図14-41(g)に示すように、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄が停止(揺動停止)してリーチとなった後に、3回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて速度V1にて移動してくる。このとき、画像表示装置5では、画像表示装置5の該周縁部から該画像表示装置5の中央部(「中」の飾り図柄表示エリア5C)に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度D1にて表示されているが、一定期間の経過によって密度がD2に変化する。

【1004】

そして、該可変表示が擬似連演出を2回のみ実行するスーパーリーチはずれの変動パターンPA2-3やスーパーリーチ大当りの変動パターンPB1-3である場合には、図14-41(h)に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度V2にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置5に表示されている集中線の密度はD2からD1に変化する。一方で、該可変表示が2回以上擬似連演出を実行する変動パターン(PA2-3、PA2-4、PB1-3、PB1-4のいずれか)である場合は、図14-41(i)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ8L、8Rから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動するとともに、内蔵されている第2可動体LED193SG034によって赤色に発光する。

【1005】

次いで、図14-41(j)及び図14-41(k)に示すように、仮停止報知用のエ

10

20

30

40

50

フェクト画像が画像表示装置5の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第2可動体193SG033による赤色発光が終了する。このとき、第2可動体193SG033は第1演出位置から退避位置に移動する。

【1006】

更に、図14-41(k)及び図14-41(l)に示すように、第2可動体193SG033の第1演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罫が表示される。その後、これら複数の罫が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図14-42(m)及び図14-42(n)に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字(本特徴部193SGであれば擬似連演出が実行されることを示す「NEXT」の各アルファベット)が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

10

【1007】

次いで、図14-43(o)～図14-43(u)に示すように、3回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置5においてキャラクタCの画像が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される。また、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第1可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

20

【1008】

そして、再可変表示報知演出が終了すると、3回目の第1可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5において「×4」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置5の左右両端部において赤色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第2可動体193SG033が再度退避位置から第1演出位置に移動して赤色に発光する。

【1009】

尚、3回目の第1可変表示開始回数報知演出として画像表示装置5において表示される「×4」の画像は、一旦画像表示装置5において表示された後、更に大きいサイズにて表示されるようになっている(図14-43(s)及び図14-43(t)参照)。

【1010】

第1可変表示開始回数報知演出が終了すると、3回目の第2可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5の左上部において第1可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×4」の画像が表示される。

30

【1011】

ここで仮停止示唆演出の実行時について説明する。図14-44(A)及び図14-44(B)に示すように仮停止示唆演出の実行時は、前述したように画像表示装置5において擬似連図柄が速度V1にて上方から下方に向けて移動するとともに、集中線が密度D2にて表示されている。該仮停止示唆演出が進行することで擬似連図柄が仮停止位置に向けて近接していくと、画像表示装置5の中央(飾り図柄の仮停止位置)において該上方から下方に向けて速度V1にて移動する擬似連図柄(画像データ2での描画による擬似連図柄)とは異なる擬似連図柄(画像データ3での描画による擬似連図柄)が表示され、擬似連図柄の仮停止が示唆される。

40

【1012】

そして、該仮停止示唆演出の結果として飾り図柄が仮停止する場合は、図14-44(C)、に示すように擬似連図柄が仮停止することによって該擬似連図柄の周囲に仮停止報知用のエフェクト画像が表示されるとともに、退避位置から第1演出位置に移動した第2可動体193SG033が仮停止回数(擬似連回数)に応じた色(1回目の仮停止なら青色、2回目の仮停止なら緑色、3回目の仮停止なら赤色)で発光する。また、このとき画像表示装置5において表示されていた集中線は非表示となる。

【1013】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として飾り図柄が仮停止しない場合は、図14-44

50

(D) 及び図 14-44 (E) に示すように、画像表示装置 5 の中央における擬似連図柄 (画像データ 3 での描画による擬似連図柄) が非表示となるとともに、それまで上方から下方に向けて速度 V 1 で移動していた擬似連図柄 (画像データ 2 での描画による擬似連図柄) が速度 V 2 にて仮停止位置を通過し、そのまま画像表示装置 5 の下方に向けて移動して非表示となる。併せて、画像表示装置 5 の上方から下方に向けて通常の飾り図柄の移動表示が実行される (可変表示が実行される)。

【1014】

画像表示装置 5 に表示されている集中線は、擬似連図柄の速度 V 2 での移動が開始されたタイミングから密度が D 2 から D 1 に変化する (表示されている集中線の本数が減少する)。そして、密度が D 1 に変化した後の集中線は、画像表示装置 5 から擬似連図柄が非表示となってから一定期間後に非表示となる。

10

【1015】

尚、図 14-44 (F) 及び図 14-44 (G) に示すように、集中線が非表示となった後は、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において暫く擬似連図柄を除く飾り図柄にて可変表示が実行された後、変動パターンに応じたリーチ演出が実行され、最終的に大当たりまたははずれを示す飾り図柄が導出表示される (本特徴部 193 SG であれば、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において大当たりの組合せとなる「1」、または、はずれの組合せとなる「1」以外の数字の飾り図柄が停止する)。つまり、仮停止示唆演出において擬似連図柄が仮停止しなかった場合については、擬似連図柄が画像表示装置 5 から非表示となった後も集中線の表示が継続されるが、該集中線の表示は、飾り図柄が大当たりまたははずれの組合せで停止する前 (より正確にはリーチ演出が開始されるよりも前) に非表示となる。

20

【1016】

以上のように、特別仮停止報知演出非実行の場合の可変表示については、図 14-45 に示すように、左右の飾り図柄 (「右」と「左」の飾り図柄表示エリア 5 L, 5 R に表示されている飾り図柄) は、仮停止示唆演出期間中においては、集中線が密度 D 1 にて表示されることにより仮停止示唆演出の実行前よりも視認性が低くなる (視認性：低)。また、左右の飾り図柄 (「右」と「左」の飾り図柄表示エリア 5 L, 5 R に表示されている飾り図柄) は、集中線の密度 D 2 に変化するることによって更に視認性が低くなる (視認性：中)。

【1017】

30

また、仮停止報知演出期間中における左右の飾り図柄は、該仮停止報知演出の開始タイミング (擬似連図柄の仮停止タイミング) から擬似連図柄の周囲に仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間中において仮停止示唆演出期間よりも視認性が高くなっている (視認性：中)。

【1018】

尚、仮停止報知演出期間中において仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置 5 の表示領域全体での表示となつてからは、残りの仮停止報知演出期間中 (擬似連図柄の遊技者側に向けての移動表示) 及び再可変表示報知演出期間にかけて遊技者から視認不能となる。

【1019】

40

そして、可変表示開始回数報知演出の開始タイミングからは、左右の飾り図柄が画像表示装置にて再度表示される。このとき、これら左右の飾り図柄は、画像表示装置 5 の中央にて表示されている「×2」、「×3」、「×4」等の表示が一部重複することによって仮停止報知演出の開始直後と同等の視認性 (視認性：中) となっている。

【1020】

その後、左右の飾り図柄は、「×2」、「×3」、「×4」等の表示が拡大表示される (遊技者側に向けて移動表示される) ことによって遊技者から視認不能となった後、これら「×2」、「×3」、「×4」等の表示が画像表示装置 5 の左上部での小表示に切り替わることによって最も視認性の高い状態 (視認性：高) となる。

【1021】

50

尚、本特徴部 193 SG では、図 14-36 ~ 図 14-37、図 14-39 ~ 図 14-40、図 14-42 ~ 図 14-43 に示すように、仮停止報知演出の実行期間と再可変表示報知演出の実行期間が異なる（仮停止報知演出の実行後に再可変表示報知演出が実行される）形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら仮停止報知演出の実行期間と再可変表示報知演出との実行期間は一部重複していてもよい。例えば、図 14-36 ~ 図 14-37 に示すように、仮停止報知演出として画像表示装置 5 において擬似連図柄が爆発して手前側に移動表示されるときに、擬似連図柄の一部（例えば、「E」の文字）が画像表示装置 5 の全表示領域で表示された後に消去されるようにする一方で、該擬似連図柄の一部の背面側において再可変表示報知演出としてのキャラクタの画像の表示が開始されるようにする。このようにすることで、擬似連図柄が消去される過程で該キャラクタの画像が徐々に遊技者に視認されるようになり演出効果を向上することができ、更に、画像表示装置 5 に表示されている画像の移行を違和感なく行うことが可能となる。

10

【1022】

また、本特徴部 193 SG では、図 14-35（H）等 に示すように、仮停止報知演出として、画像表示装置 5 において擬似連図柄に罅が入る画像を表示し、該画像自体が爆発する表示を行う形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら罅が入る画像と爆発する画像とは異なる画像であってもよい。例えば、仮停止報知演出として、画像表示装置 5 において擬似連図柄に罅が入る画像を表示した後、これら罅から煙や光が発生する画像を表示する。そして、該煙や光の画像によって擬似連図柄を遊技者から視認困難とし、擬似連図柄に替えて爆発する画像を表示すればよい。このようにすることによっても、画像表示装置 5 に表示されている画像の移行を違和感なく行うことが可能となる。

20

【1023】

次に、可変表示の開始時に特別仮停止報知演出の実行が決定された場合は、図 14-46（A）~ 図 14-46（C）に示すように、可変表示が開始されて暫くするとリーチとなる。そして、1 回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア 5C において擬似連演出の実行を示す擬似連図柄の通常よりも低速（速度 V1）での移動表示が実行される。そして、仮停止再演出期間が終了すると同時に擬似連図柄が仮停止する。このとき、スピーカ 8L、8R から仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。

30

【1024】

図 14-46（D）~ 図 14-46（H）に示すように、仮停止報知音の出力が終了すると、画像表示装置 5 において第 1 特別背景画像の表示が開始されるとともに、1 回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。このとき、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【1025】

そして、カットイン演出や群予告演出が終了すると、第 1 可変表示開始回数報知演出が実行されることなく 1 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が実行される。

【1026】

40

以降は、図 14-47（I）~ 図 14-47（N）に示すように、2 回目の飾り図柄の仮停止が実行されることによって画像表示装置 5 に表示されている第 1 特別背景画像が第 2 特別背景画像に表示されるとともに、飾り図柄の再可変表示、カットイン予告演出、群予告演出、2 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が実行され、3 回目の飾り図柄の仮停止が実行されることによって画像表示装置 5 に表示されている第 2 特別背景画像が第 3 特別背景画像に表示されるとともに、飾り図柄の再可変表示、カットイン予告演出、群予告演出、3 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、リーチ演出が実行されて飾り図柄が大当たりまたははずれを示す組合せで導出表示される。

【1027】

以上、本特徴部 193 SG におけるパチンコ遊技機 1 にあっては、図 14-33 及び図

50

14-34に示すように、仮停止示唆演出として、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させることにより、該仮停止示唆演出によって擬似連図柄が仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができる。そして、仮停止報知演出としては、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とすることによって、擬似連図柄が仮停止したことに対する高揚感を高めることができる。

【1028】

更に、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されるので、擬似連図柄が仮停止しない場合に、擬似連図柄が仮停止するはずであったタイミング後においても集中線が継続表示されていることで、擬似連図柄が仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、擬似連図柄が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【1029】

また、図14-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合においては、表示画像データの切替タイミングの前では集中線が密度D2にて表示されており、表示画像データの切替タイミングの後では集中線が密度D1にて表示されているので、表示画像データの切替タイミングの前よりも表示画像データの切替タイミングの後の方が左右の飾り図柄の視認性が高くなっている。つまり、表示画像データの切替タイミング後では、集中線の透過性を高めることによって、擬似連図柄が仮停止しないことを遊技者に認識させるとともに、集中線を透して背景画像への注目を高めることで、擬似連図柄が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができる。

【1030】

また、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに左右の飾り図柄と併せて大当りまたははずれとなる組み合わせの飾り図柄が停止する前に集中線が非表示となるので、擬似連図柄が仮停止しなかった後の飾り図柄の停止が仮停止であると遊技者から誤認されてしまうことを防ぐことができる。

【1031】

また、図14-35(G)～図14-35(H)に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動するとともに、画像表示装置5において擬似連図柄に罅が入って爆発する画像（遊技者側に向けて擬似連図柄が移動する画像）が表示されるので、これら第2可動体193SG033の動作と擬似連図柄の爆発の表示により擬似連図柄が仮停止したことをより一層遊技者に印象付けることができる。

【1032】

特に、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止する場合においては仮停止報知演出として第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動することによって、正面視で擬似連図柄と該第2可動体193SG033の一部が重複するので、第2可動体193SG033によって擬似連図柄が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぎつつ、擬似連図柄が仮停止したことを遊技者に対して印象付けることができる。

【1033】

尚、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が変形する例として該擬似連図柄が爆発する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が変形する例としては、擬似連図柄が特定の図形の形状（例えば円形や三角形等）に変化するものや、擬似連図柄の大きさが仮停止前と異なるもの等であってもよい。

【1034】

また、本特徴部193SGでは、擬似図柄が仮停止した場合には、第2可動体193SG033を退避位置から第1演出位置に移動させる形態を例示したが、この発明はこれに

10

20

30

40

50

限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止した場合には、第2可動体193SG033に加えて、或いは替えて、可動体32を第1演出位置または該第1演出位置とは異なる位置であって、正面視で擬似連図柄の少なくとも一部と重複する位置に移動させてもよい。
【1035】

また、図14-35(F)及び図14-35(G)に示すように、仮停止報知演出においては、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となる前に第2可動体193SG033が第1演出位置から退避位置に移動させられるので、該第2可動体193SG033の移動によって遊技者は擬似連図柄が画像表示装置5から非表示となることを認識し易くなる。

【1036】

また、本特徴部193SGの可変表示では、最大で3回の擬似連演出を実行可能であって、これら擬似連演出として擬似連図柄が仮停止して再可変表示が実行される毎に、第1可変表示開始回数報知演出として該再可変表示回数に応じた「×2」、「×3」、「×4」等の表示を画像表示装置5において表示するようになっている。更に、図14-37(O)に示すように、第1可変表示開始回数報知演出の実行時には、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動し、該第2可動体193SG033と「×2」、「×3」、「×4」等の表示の一部が正面視で重複するようになっているので、これら可変表示回数に応じた「×2」、「×3」、「×4」等の表示に対しての注目を集めることができ、演出効果を向上できる。

【1037】

更に、図14-37(O)、図14-40(f)、図14-43(s)に示すように、可変表示開始回数報知演出として、「×2」を表示する場合は第2可動体193SG033を青色、「×3」を表示する場合は第2可動体193SG033を緑色、「×4」を表示する場合は第2可動体193SG033を赤色でそれぞれ発光させることによって第1可変表示開始回数報知演出の表示への遊技者の注目を促すことが可能となり、演出効果を向上できる。

【1038】

尚、本特徴部193SGでは、第1可変表示開始回数報知演出の実行時には、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動し、該第2可動体193SG033と「×2」、「×3」、「×4」等の表示の一部が正面視で重複する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1可変表示開始回数報知演出の実行時には、第2可動体193SG033と「×2」、「×3」、「×4」等の表示が完全に重複するものであってもよい。

【1039】

また、図14-33、図14-35、図14-44に示すように仮停止示唆演出としては、画像表示装置5の中央部において仮停止示唆画像としての擬似連図柄を表示しつつ集中線を表示するので、演出制御用CPU120による仮停止示唆演出の表示制御が容易となるとともに、擬似連図柄が仮停止しない場合は、表示画像データ切替タイミングにおいて画像データの切替(図14-3に示す画像データから図14-4に示す画像データへの切替)が不自然となってしまうことを防ぐことができる。特に表示画像データ切替タイミング後は、画像表示装置5の中央部から擬似連図柄が下方に向けて移動するので、予め仮停止示唆画像として擬似連図柄を画像表示装置5の中央部に表示しておくことによって、表示画像データ切替タイミングにおける画像データの切替をより一層遊技者に違和感を与える異なる自然に行うことができる。

【1040】

また、本特徴部193SGの遊技機では、演出制御用CPU120は、図14-3及び図14-4に示すように、画像データ1、画像データ2、画像データ3、画像データ4として描画されたデータを合成して画像表示装置5に画像を表示可能となっている。特に、仮停止し画像としての擬似連図柄は最も表示優先度の高い画像データ1として描画され、飾り図柄や擬似連図柄は画像データ1よりも表示優先度が低い画像データ2として描画さ

10

20

30

40

50

れ、仮停止示唆演出としての集中線は最も表示優先度の低い画像データ4として描画されるので、移動表示中（可変表示中）の飾り図柄や擬似連図柄、仮停止示唆画像としての擬似連図柄、仮停止示唆演出としての集中線自由度を高めることができる。

【1041】

また、前記特徴部193SGでは、図14-35（H）、図14-36（I）、図14-36（J）に示すように、仮停止報知演出として画像表示装置5において擬似連図柄が爆発して手前側に移動表示される場合は、左右の飾り図柄が遊技者から視認不能となっている一方で、図14-37（O）に示すように、第1可変表示開始回数報知演出として画像表示装置5において「×2」等が表示されているときは、左右の飾り図柄が遊技者から視認可能となっているので、仮停止報知演出と第1可変表示開始回数報知演出（特に「×2」等の表示）の演出効果を高めることができるとともに、第1可変表示開始回数報知演出中に左右の飾り図柄が遊技者から視認可能となるので、再可変表示が実行されることを遊技者が認識し易くできる。

10

【1042】

また、図14-35（H）、図14-36（I）、図14-36（J）等に示す擬似連図柄が爆発して移動表示される部分と、図14-37（O）、図14-37（P）等に示す「×2」、「×3」、「×4」等の表示が移動表示される部分とは、どちらも遊技者側に向けての移動表示（拡大表示）であるので、これら遊技者側に向けての移動表示によって仮停止報知演出と第1可変表示開始回数報知演出の演出効果を高めることができる。

【1043】

また、図14-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合について、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はV1だが、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度はV3であるので、遊技者は、擬似連図柄の移動速度によって擬似連図柄が仮停止するタイミングの前であるか後であるか（表示画像データ切替タイミングの前であるか後であるか）を遊技者が把握し易くできる。

20

【1044】

尚、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも低速である形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも高速であってもよい。

30

【1045】

また、図14-34に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合においては、擬似連図柄の仮停止タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はV1だが、擬似連図柄の仮停止タイミング後での擬似連図柄の移動速度はV2であるので、擬似連図柄の移動表示については、該擬似連図柄の移動速度によって仮停止する前であるか仮停止した後であるのかを遊技者が把握し易くできる。

【1046】

特に、本特徴部193SGでは、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止前の擬似連図柄は上方から下方に向けて移動するが、仮停止後の擬似連図柄は遊技者側（手前側）に向けて移動するので、擬似連図柄の移動方向によって仮停止する前であるか仮停止した後であるのかを遊技者がより一層解り易くでき、擬似連図柄の移動表示の誤認を防ぐことができる。

40

【1047】

尚、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止する前と仮停止した後で該擬似連図柄の移動方向が異なる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止する前と仮停止した後で該擬似連図柄の移動方向が同一であってもよい。更に、擬似連図柄が仮停止した後の該擬似連図柄の移動方向は、仮停止前の擬似連図柄の移動方向と異なっていれば遊技者側（手前側）に向けての移動でなくともよい。

【1048】

50

尚、本特徴部 193SG では、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度が表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも遅い形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の画像を表示するための表示フレーム数と、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄を表示するための表示フレーム数と、が異なってもよい。また、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄が表示されている期間（擬似連図柄が表示されている演出期間）と、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄が表示されている期間が異なってもよい。つまり、この発明において『特定演出識別情報（本特徴部 193SG における擬似連図柄）が移動する移動速度が異なる』ことには、擬似連図柄を表示するための表示フレーム数が異なることや、擬似連図柄を表示している期間（擬似連図柄が表示されている演出期間）も含まれている。

10

【1049】

以上、この発明の特徴部 193SG を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【1050】

例えば、前記特徴部 193SG では、仮停止示唆演出中に画像表示装置 5 において集中線を表示することによって、擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5C）に仮停止するか否かに対して遊技者を注目させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 193SG-1 として図 14-48（A）～図 14-48（D）に示すように、仮停止示唆演出中に画像表示装置 5 において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行（擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部に向けての移動表示）に応じて集中線を画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示してもよい。このようにすることで、遊技者は擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部に停止する可能性があることを特定できるようになるので、擬似連図柄が仮停止しなかった場合には遊技者が該仮停止しなかったことをより認識し易くできる。

20

【1051】

また、前記特徴部 193SG では、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 において集中線を表示し、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止した場合には、仮停止回数に応じた色にて第 2 可動体 193SG033（第 2 可動体 LED 293SG034）を発光させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 193SG-2 として、仮停止示唆演出を実行する際には、画像表示装置 5 において該仮停止示唆演出の実行回数に応じた色にて集中線を表示してもよい。例えば、1 回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を青色、2 回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を緑色、3 回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を赤色にて表示する。このようにすることで、仮停止報知演出として第 2 可動体 193SG033 を発光させる際には、仮停止示唆演出として表示された集中線と同色で第 2 可動体 193SG033 の発光が行われるので、演出効果を向上できる。

30

40

【1052】

また、前記特徴部 193SG では、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出としてカットイン予告演出と群予告演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 193SG-3 として、予告演出としては、例えば、可変表示の開始タイミングや擬似連図柄が仮停止した場合の再可変表示タイミングから飾り図柄の表示態様を変化させたり可変表示の方向を変化させる演出等を実行可能としてもよい。

【1053】

尚、このように、予告演出として飾り図柄の表示態様を変化させたり可変表示の方向を変化させる演出を実行可能とする場合は、第 1 可変表示開始回数報知演出として「×2」

50

、「× 3」、「× 4」の表示が遊技者側に向けて移動表示（拡大表示）される場合については、該予告演出実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって再可変表示が実行されることを遊技者が認識できなくなってしまうことを防止することができる。

【1054】

また、前記特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置5において該擬似連図柄の遊技者からの視認性を損なう画像を表示することなく再可変表示を実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例193SG-4として、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置5において仮停止している擬似連図柄の視認性を低下させる視認性阻害画像（例えば、爆風の画像等）を表示し、該視認性阻害画像を非表示とした後に再可変表示を実行するようにしてもよい。このようにすることで、再可変表示が実行される前に、視認性阻害画像が表示されるので、再可変表示が実行されることを解り易くできる。

10

【1055】

更には、透過性を有する板材であって外周側面から光を投入することによって前述した視認性阻害画像を表示可能である導光板をパチンコ遊技機1において画像表示装置5の手前側（画像表示装置5と遊技者との間の位置）に設けてもよい。このようにすることで、擬似連図柄が仮停止したときには導光板に視認性阻害画像を表示させることで画像表示装置5に表示されている擬似連図柄を遊技者から視認困難とし、遊技者の印象を高めることができ、視認性阻害画像の演出効果を高めることができる。

20

【1056】

また、前記特徴部193SGでは、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に仮停止しなかった場合は、必ず擬似連図柄がそのまま画像表示装置5の下方に向けて移動表示して非表示となる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例193SG-5として、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に仮停止しなかった場合であっても、擬似連図柄が一旦画像表示装置5の下方に向けて移動を開始した後に画像表示装置5の中央部に戻り仮停止する場合を設けてもよい。この場合は、表示画像データ切替タイミングよりも前の擬似連図柄の移動速度と、一旦画像表示装置5の中央部を通過した後に該画像表示装置5の中央部に戻るときの擬似連図柄の移動速度と、を異ならせることで、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部を通過する前であるか、或いは画像表示装置5の中央部を一旦通過した後なのかを遊技者が把握し易くしてもよい。

30

【1057】

更に、擬似連図柄が一旦画像表示装置5の中央部を通過した後に該画像表示装置5の中央部に戻る場合には、再度の集中線の表示を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、擬似連図柄が一旦画像表示装置5の中央部を通過した後に該画像表示装置5の中央部に戻ることを遊技者により一層解り易くできる。

【1058】

また、前記特徴部193SGでは、可変表示中に擬似連演出を最大で3回まで実行可能であり、可変表示中に3回の擬似連演出が実行された場合は、擬似連演出が2回実行された場合と同じくスーパーリーチのリーチ演出が実行される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中に擬似連演出が最大回数（本特徴部193SGであれば3回）実行された場合は、可変表示中に擬似連演出が最大回数未満実行された場合とは異なるリーチ演出（例えば、他のスーパーリーチ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全回転リーチ演出等）が実行されるようにしてもよい。尚、このように可変表示中に擬似連演出が最大回数実行された場合は、仮停止報知演出の後に再可変表示報知演出を経由せずに、全回転リーチ演出が実行されるようにしてもよい。

40

【1059】

また、前記特徴部193SGでは、擬似連演出として、左右の飾り図柄に同一の数値を示す図柄が停止した状態（リーチ状態）で中央（「中」の飾り図柄表示エリア5C）に擬似連図柄が仮停止する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬

50

似連図柄は、リーチ状態以外で仮停止してもよい。更には、前述したように、擬似連演出としては、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄とは異なる飾り図柄が仮停止してもよい。尚、擬似連演出として「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄とは異なる飾り図柄が仮停止する形態については、「１３５」や「２４６」等の奇数や偶数の組合せ、「１１２」や「３３４」等の所謂ズレ目の組合せ等、特定の組合せで飾り図柄が仮停止可能としてもよい。

【１０６０】

（この発明の実施の形態における特徴部２２５ＳＧに関する説明）

次にこの発明の実施の形態における特徴部２２５ＳＧ（以下、本特徴部２２５ＳＧと記載する）について説明する。尚、本特徴部２２５ＳＧでは、前述した特徴部のパチンコ遊技機１と同一構成である箇所については記述を省略する。

【１０６１】

形態１の遊技機は、

遊技者にとって有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

前記表示手段に表示されている特定画像の表示により前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１３に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記特定画像を移動表示する前段演出（例えば、図１５－４（Ｃ）～図１５－４（Ｅ）に示す仮停止示唆演出）と、

前記前段演出を実行した後に前記特定画像を停止表示する成功態様となる第１後段演出（例えば、図１５－４（Ｇ）～図１５－４（Ｈ）に示すように、擬似連図柄が仮停止する部分）と、

前記前段演出を実行した後に前記特定画像の移動表示を継続する失敗態様となる第２後段演出（例えば、図１５－４（Ｆ）に示すように、擬似連図柄が仮停止せずに継続して移動表示され非表示となる部分）と、を実行可能である、

ことを特徴部としている。

この特徴によれば、示唆演出の演出成功と演出失敗とを把握し易くなり、示唆演出の興趣を向上できる。

【１０６２】

形態２の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示（例えば、図１５－１に示すように、透過率５０％の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分）され、

前記第１後段演出においては、前記特定画像が停止表示される際に不透明のエフェクト表示が表示されることで、該特定画像が一旦視認困難とされ（例えば、図１５－４（Ｇ）に示すように、透過率０％の仮停止報知用のエフェクト画像が表示される部分）、

前記第２後段演出においては、前記不透明のエフェクト表示が表示されない（例えば、図１５－４（Ｆ）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分）、

ことを特徴部としている形態１に記載の遊技機。

この特徴によれば、半透明のエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、特定画像が停止表示される際に視認困難となることで該停止表示時における違和感を低減できるとともに停止表示されたことを強調することができるので、後段演出の興趣も向上できる。

【１０６３】

形態３の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示され（例えば、変形例２２５ＳＧ－１として図１５－５に示すように、飾り図柄や擬似連図柄が集中線よりも優先して表示される部分）、

前記第１後段演出が実行される場合は、該第１後段演出が実行される際に不透明のエフェクト表示が表示されることで、前記特定画像が一旦視認困難とされ（例えば、図１５－６（Ｇ）に示すように、透過率０％の仮停止報知用のエフェクト画像が表示される部分）、

前記第２後段演出が実行される場合は、前記不透明のエフェクト表示が表示されない（例えば、図１５－６（Ｆ）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分）、

ことを特徴部としている形態１に記載の遊技機。

この特徴によれば、特定画像の背景側にエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、特定画像が停止表示される際に視認困難とされることで該停止表示時における違和感を低減できるとともに停止表示されたことを強調することができるので、後段演出の興趣も向上できる。

【１０６４】

形態４の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示され（例えば、変形例２２５ＳＧ－１として図１５－５に示すように、飾り図柄や擬似連図柄が集中線よりも優先して表示される部分）、

前記第２後段演出においては、前記失敗態様となる前から前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示されるとともに、前記特定画像が消去された後においても所定期間に亘ってエフェクト表示が表示される（例えば、変形例２２５ＳＧ－２として図１５－７（Ｆ）～図１５－７（Ｈ）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は、該擬似連図柄の移動表示により画像表示装置５にて非表示となった後も集中線が継続して表示される部分）、

ことを特徴部としている形態１に記載の遊技機。

この特徴によれば、特定画像の背景側にエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、第２後段演出においても、失敗態様となる前から特定画像が消去された後の所定期間までエフェクト表示が表示されることによって、後段演出の興趣も向上できる。

【１０６５】

形態５の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示され（例えば、図１５－１に示すように、透過率５０％の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分）、

前記第２後段演出においては、前記失敗態様となる前から前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示されるとともに、前記特定画像が消去された後においても所定期間に亘ってエフェクト表示が表示される（例えば、変形例２２５ＳＧ－３として図１５－８（Ｆ）～図１５－８（Ｈ）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は、該擬似連図柄の移動表示により画像表示装置５にて非表示となった後も集中線が継続して表示される部分）、

ことを特徴部としている形態１に記載の遊技機。

この特徴によれば、特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、第２後段演出においても、失敗態様となる前から特定画像が消去された後の所定期間までエフェクト表示が表示されることによって、後段演出の興趣も向上できる。

【１０６６】

形態 6 の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明で透明度が高い高透過のエフェクト表示が表示され（例えば、図 15-1 に示すように、透過率 50 % の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分）、

前記第 1 後段演出においては、前記特定画像が停止表示される際に前記高透過のエフェクト表示よりも透明度が低い低透過のエフェクト表示が表示されることで、該特定画像が一旦視認困難とされ（例えば、変形例 225SG-4 として図 15-9 に示すように、画像表示装置 5 において透過率が 20 % である仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることによって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなる部分）、

前記第 2 後段演出においては、前記低透過のエフェクト表示が表示されない（例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分）、

ことを特徴部としている形態 1 に記載の遊技機。

この特徴によれば、高透過のエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、特定画像が停止表示される際に低透過エフェクト表示が表示されることで該停止表示時における違和感を低減できるとともに停止表示されたことを強調することができるので、後段演出の興趣も向上できる。

【1067】

形態 7 の遊技機は、

前記第 1 後段演出は、前記特定画像の大きさが前記前段演出における大きさよりも拡大される演出を含む（例えば、図 15-1 及び図 15-2 に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合は、仮停止した後の擬似連図柄は仮停止するよりも大きいサイズで表示される部分）、

ことを特徴部としている形態 2 ～形態 6 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、停止表示された特定画像の視認性を向上できるとともに、停止表示されたことをより強調することができる。

【1068】

形態 8 の遊技機は、

前記前段演出におけるエフェクト表示の強調度合いは、該前段演出の進行に応じて高くなる（例えば、図 15-4（C）～図 15-4（E）に示すように、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線が画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示されていく部分）、

ことを特徴部としている形態 2 ～形態 7 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、特定画像が停止表示されることへの期待感を高めることができ、前段演出の興趣をより向上できる。

【1069】

形態 9 の遊技機は、

特定事象が発生することを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 13 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

エフェクト表示が前記第 1 後段演出及び前記第 2 後段演出において表示されている期間においては、前記予告演出の実行が制限される（例えば、変形例 225SG-5 として、仮停止報知演出として画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限する部分）、

ことを特徴部としている形態 2 ～形態 8 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、予告演出の視認性がエフェクトによって低下して、予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1070】

形態 10 の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として、前記表示手段に第 1 特定画像（例えば、擬似連示唆演出として

10

20

30

40

50

の左右幅寸法が $L1$ である画像)を表示して前記前段演出と前記第1後段演出または前記前段演出と前記第2後段演出を行う第1示唆演出(例えば、変形例225SG-5として図15-11(C)に示す擬似連示唆演出)と、前記表示手段に前記第1特定画像よりも表示寸法が小さい第2特定画像(例えば、アクティブ表示変化示唆演出としての左右幅寸法が $L2$ ($L1 > L2$)である矢の画像)を表示して前記前段演出と前記第1後段演出または前記前段演出と前記第2後段演出を行う第2示唆演出(例えば、変形例225SG-5として図15-11(D)~図15-11(F)に示すアクティブ表示変化示唆演出)とを実行可能であって、

前記第1示唆演出として前記第1後段演出を実行する際には不透明のエフェクト表示または低透過のエフェクト表示を表示し(例えば、図15-11(B)に示すように、画像表示装置5において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率0%の仮停止報知用のエフェクト画像を表示する部分)、

10

前記第2示唆演出として前記第1後段演出を実行する際には前記不透明のエフェクト表示または前記低透過のエフェクト表示を表示しない(例えば、図15-11(D)~図15-11(F)に示すように、画像表示装置5においてアクティブ表示変化予告演出として矢の画像を表示する一方で透過率0%の仮停止報知用のエフェクト画像を表示しない部分)、

ことを特徴部としている形態2~形態9のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、第2示唆演出では、第1後段演出が実行される際に不透明のエフェクト表示または低透過のエフェクト表示を表示しないので、表示寸法が小さい第2特定画像がエフェクト表示によって解り難くなってしまうことを防ぐことができる。

20

【1071】

先ず、本特徴部225SGにおける表示制御部123について説明する。表示制御部123におけるCGROMには、画像表示装置5に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部123は、演出制御用CPU120による指示に基づいてCGROMに記憶されている1の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置5に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置5に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率0%として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

30

【1072】

図15-1(A)~図15-1(C)、図15-2(A)~図15-2(C)、図15-3(A)~図15-3(C)に示すように、例えば、画像表示装置5に画像を表示する場合としては、画像データ1~4を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置5に画像を表示する。このうち図15-1は、本特徴部225SGにおける仮停止示唆演出として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図15-2は、擬似連図柄が仮停止した場合の画像データであり、図15-3は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

40

【1073】

図15-2(A)に示すように、画像データ1は、仮停止報知演出として画像表示装置5の表示領域全体で擬似連図柄が仮停止したことを報知するためのエフェクト画像(仮停止報知用のエフェクト画像)を表示するために描画されるデータである。

【1074】

図15-1(A)に示すように、画像データ2は、仮停止示唆演出として画像表示装置5の外周縁部から該画像表示装置5の中央部(「中」の飾り図柄表示エリア5C)に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【1075】

50

図15-1(B)、図15-2(B)、図15-3(A)に示すように、画像データ3は、仮停止示唆演出の実行中において擬似連図柄を画像表示装置5の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータである。また、擬似連図柄が仮停止する場合においては、該仮停止した擬似連図柄を移動表示中よりも大きいサイズ(図15-1(B)に示すように、仮停止前における擬似連図柄の左右幅寸法は a 、上下幅寸法は b であるが、図15-2(B)に示すように、仮停止時における擬似連図柄の左右幅寸法は x ($x > a$)、上下幅寸法は y ($y > b$))で表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置5の上方から下方に向けて通常の飾り図柄(本特徴部225SGでは「1」～「9」までの図柄)の可変表示を表示するために描画されるデータである。

10

【1076】

図15-3(B)に示すように、画像データ4は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置5の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。

【1077】

図15-1～図15-3に示すように、これら画像データ1～4には画像表示装置5にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ1が最も高く設定されている。また、画像データ2の表示優先度は画像データ1よりも低く設定されており、画像データ3の表示優先度は画像データ2よりも低く設定されている。そして、画像データ4の表示優先度が最も低く設定されている(画像表示装置5における画像の表示優先度: 画像データ1 > 画像データ2 > 画像データ3 > 画像データ4)。つまり、画像表示装置5では、画像データ1に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ2に基づく画像が画像データ1に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ3に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ4に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像及び画像データ3に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

20

【1078】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図15-1(C)に示すように、画像データ2に基づく画像(集中線)が画像データ3に基づく画像(擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示)よりも優先して表示されるようになっている。尚、本特徴部225SGにおける集中線は透過率が高く設定されている(例えば、50%)ため、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄を視認可能となっている。

30

【1079】

擬似連図柄が仮停止した直後においては、図15-2(C)及び図15-2(D)に示すように、画像データ1に基づく画像(仮停止報知用のエフェクト画像)が画像データ3に基づく画像(仮停止したことで移動表示中よりも大きなサイズとなった擬似連図柄)よりも優先して表示されるようになっている。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は再可変表示の開始前に所定期間が経過することによって非表示となる。

40

【1080】

尚、本特徴部225SGにおける仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が0%に設定されている。つまり、擬似連図柄が仮停止した場合は、図15-2(C)及び図15-2(D)に示すように、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることにより飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認不能となるが、所定期間が経過することによってこれら飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認可能となる。

【1081】

擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図15-3(C)に示すように、画像データ3に基づく画像(擬似連図柄とは異なる飾り図柄の可変表示)が画像データ4に基づく画像(擬似連図柄の画像表示装置5の中央部から下方に向けて

50

の移動表示)よりも優先して表示されるようになっている。

【1082】

特に、本特徴部225SGでは、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、図15-1に示す画像データを画像表示装置5に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。

【1083】

また、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング(前述の特徴部193の図14-33参照)において、画像表示装置5に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ(図15-1、図15-2)から図15-3に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データに切り替えるようになっている。

【1084】

次に、本特徴部225SGにおいて仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置5の表示態様について、図15-4に基づいて説明する。

【1085】

まず、図15-4(A)~図15-4(C)に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにおいて飾り図柄が停止(揺動停止)してリーチとなる。その後、1回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、図15-4(C)~図15-4(E)に示すように、画像表示装置5では、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に向けて移動されていくことに応じて、集中線が画像表示装置5の中央部に向けて移動表示されていく。

【1086】

そして、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用CPU120(表示制御部123)が画像データを切り替えることによって、図15-4(F)に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【1087】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図15-4(G)及び図15-4(H)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が0%に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【1088】

以上、本特徴部225SGにおけるパチンコ遊技機1では、1の可変表示中に擬似連図柄を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示するとともに該擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出を実行可能となっている。更に、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、該擬似連図柄を仮停止するとともに画像表示装置5の表示領域全体において仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって仮停止した擬似連図柄を一旦視認不能とし、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに該擬似連図柄を画像表示装置5の下方に向けて継続して移動表示した後に非表示するので、遊技者が仮停止示唆演出の演出成功(擬似連図柄の仮停止)と演出失敗(擬似連図柄が仮停止しないこと)を把握し易く、仮停止示唆演出の興趣を向上できるようになっている。

10

20

30

40

50

【1089】

また、仮停止示唆演出中においては画像表示装置5において透過率が高い集中線が表示されることによって、移動表示されている擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させることができ興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際には、画像表示装置5において透過率が0である仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることによって、該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、該擬似連図柄の仮停止の興趣も向上することができる。

【1090】

また、擬似連図柄が仮停止する場合は、仮停止時における擬似連図柄が仮停止前よりも大きいサイズで表示される（仮停止前の左右幅寸法は a 、上下幅寸法は b であるのに対して、仮停止時の左右幅寸法は x （ $x > a$ ）、上下幅寸法は y （ $y > b$ ））ので、仮停止した擬似連図柄の視認性を向上できるとともに、擬似連図柄の仮停止をより強調することができる。

10

【1091】

尚、本特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄のサイズを仮停止前よりも大きく表示するタイミングは、仮停止の直前のタイミングや、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となったタイミング等の仮停止後のタイミングであってもよい。

20

【1092】

また、本特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示することで擬似連図柄が仮停止したことを強調する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、擬似連図柄が仮停止したタイミングから擬似連図柄の形状や色を変化させることによって擬似連図柄が仮停止したことを強調してもよい。

【1093】

また、本特徴部225SGでは、図15-4（C）～図15-4（E）に示すように、仮停止示唆演出として画像表示装置5において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことで、擬似連図柄が仮停止することへの期待感を高めることができ、仮停止示唆演出の興趣を向上できる。

30

【1094】

尚、本特徴部225SGでは、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することにより擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていく形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線の色を変化させることや表示する本数を増やす（集中線の密度を高める）ことによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めてもよい。

【1095】

以上、この発明の特徴部225SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

40

【1096】

例えば、前記特徴部225SGでは、図15-1に示すように、画像データ2として集中線の描画を行い、画像データ3として飾り図柄や擬似連図柄の描画を行うことによって、画像表示装置5において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-1として図15-5（A）～図15-5（C）に示すように、画像データ4として集中線の描画を行うことで、画像表示装置5において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示（

50

集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示)してもよい。

【1097】

このようにすることで、図15-6(A)～図15-6(H)に示すように、仮停止示唆演出中においては、画像表示装置5において集中線を該画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことができるとともに、集中線によって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【1098】

尚、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用CPU120(表示制御部123)が画像データを切り替えることによって、図15-6(F)に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【1099】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図15-6(G)及び図15-6(H)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が0%に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【1100】

以上のように、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、仮停止したことを強調することができ、擬似連図柄の仮停止の興趣を向上できる。

【1101】

また、前記変形例225SG-1では、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、集中線を非表示とした後に、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-2として図15-7(A)～図15-7(H)に示すように、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする一方で、集中線については擬似連図柄が非表示となった後も可変表示の停止タイミングまでを限度として所定期間継続して表示してもよい。

【1102】

このようにすることで、変形例225SG-1と同じく、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによって擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部225SGと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【1103】

また、前記変形例225SG-2では、仮停止示唆演出中において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置5において擬似連図柄が非表示となった

後の所定期間に亘って集中線を継続して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 2 2 5 S G - 3 として図 1 5 - 8 (A) ~ 図 1 5 - 8 (H) に示すように、仮停止示唆演出中において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置 5 において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示してもよい。

【 1 1 0 4 】

このようにすることで、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく、飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【 1 1 0 5 】

また、前記特徴部 2 2 5 S G では、擬似連図柄が仮停止した場合、画像表示装置 5 において透過率 0 % の画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、停止した擬似連図柄を一時的に視認不能とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 2 2 5 S G - 4 として図 1 5 - 9 (A) ~ 図 1 5 - 9 (C) に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置 5 において集中線よりも透過率が低い（例えば、2 0 % 等）画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【 1 1 0 6 】

つまりは、図 1 5 - 1 0 に示すように、仮停止示唆演出として集中線が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間）においては、該集中線の透過率が高い（例えば、前述した 5 0 % ）ことにより遊技者が集中線越しに飾り図柄や擬似連図柄を容易に視認可能である一方で、仮停止報知演出として仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミング以降の期間）においては、集中線よりも透過率が低い（例えば、前述した 2 0 % ）ことにより、集中線が表示されている期間よりも遊技者が飾り図柄や擬似連図柄を視認し難くなってもよい。

【 1 1 0 7 】

このようにすることで、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく、仮停止示唆演出中は透過率が比較的高い集中線が表示されることによって、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合（仮停止報知演出が実行される場合）は、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、該仮停止報知用のエフェクト画像を通して擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、擬似連図柄が仮停止することの興趣を向上できる。

【 1 1 0 8 】

また、前記特徴部 2 2 5 S G では、可変表示中に擬似連演出にかかわる演出として仮停止示唆演出と仮停止報知演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中はこれら仮停止示唆演出や仮停止報知演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出（特徴部 1 9 3 S G における図 1 4 - 2 9 参照）を実行可能としてもよい。尚、これら予告演出は、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 において集中線が表示されているときに実行可能とする一方で、仮停止報知演出として画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者を注目させることができるとともに、画

10

20

30

40

50

像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限することで、予告演出の視認性が仮停止報知用のエフェクト画像によって低下して、該予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1109】

また、可変表示中に実行可能な予告演出としては、変形例 225SG-5 として図 15-11 に示すように、例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止した場合に、次の擬似連示唆演出の演出結果として更に擬似連図柄が仮停止することを示唆する擬似連示唆演出や、画像表示装置 5 の所定位置（例えば、画像表示装置の中央下部）において実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア 225SG005F を設け、該アクティブ表示の表示態様を変化させることで可変表示結果が大当たりとなることを示唆するアクティブ表示予告演出及び、アクティブ表示の表示態様を変化することを示唆するアクティブ表示変化予告演出を実行可能としてもよい。

【1110】

このように、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、例えば、図 15-11 (A) ~ 図 15-11 (C) に示すように、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L1 である画像を表示するとともに、該画像表示装置 5 において透過率が 0% である仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、該仮停止から所定期間が経過することによって仮停止報知用のエフェクト画像を非表示とする。つまり、擬似連示唆演出としての画像の表示は擬似連図柄の仮停止タイミングから開始されるが、擬似連示唆演出としての画像が遊技者から視認可能となるのは仮停止報知用のエフェクト画像が非表示化されたタイミングからである。

【1111】

一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、図 15-11 (A) 及び図 15-11 (D) ~ 図 15-11 (F) に示すように、擬似連図柄が仮停止したタイミングから画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像の表示を行わず、アクティブ表示変化予告演出の画像（本変形例 225SG-5 では画像表示装置 5 の右部からアクティブ表示エリア 225SG005F に向けて飛来する左右幅寸法が L2 (L1 > L2) である矢の画像）が表示される。

【1112】

該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変わる場合は、図 15-11 (E) に示すように、画像表示装置 5 の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることによって該アクティブ表示の表示態様が変わり、該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変わらない場合は、図 15-11 (F) に示すように、画像表示装置 5 の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることなく画像表示装置 5 の左部に向けて通過した後に非表示となればよい。

【1113】

このように本変形例 225SG-5 では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置 5 において擬似連示唆演出としての画像とともに仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって、一旦擬似連示唆演出としての画像を遊技者から視認不能とする一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに、アクティブ表示変化予告演出の画像として、擬似連示唆演出としての画像よりも表示寸法が短い画像（矢の画像）を表示することで、アクティブ表示変化予告演出が仮停止報知用のエフェクト画像によって遮られて分かり難くなってしまうことを防ぐことができる。

【1114】

尚、本変形例 225SG-5 では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L1 である画像を表示するとともに

、該画像表示装置 5 において透過率が 0 % である仮停止報知用のエフェクト画像を表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率が 0 % ではない（例えば、透過率が 20 % や 50 % の）仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【1115】

（この発明の実施の形態における特徴部 225SG に関する説明）

次にこの発明の実施の形態における特徴部 225SG（以下、本特徴部 225SG と記載する）について説明する。尚、本特徴部 225SG では、前述した特徴部のパチンコ遊技機 1 と同一構成である箇所については記述を省略する。

【1116】

まず、本特徴部 225SG における表示制御部 123 について説明する。表示制御部 123 における CGROM には、画像表示装置 5 に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 による指示に基づいて CGROM に記憶されている 1 の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置 5 に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置 5 に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率 0 % として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

【1117】

図 15-1 (A) ~ 図 15-1 (C)、図 15-2 (A) ~ 図 15-2 (C)、図 15-3 (A) ~ 図 15-3 (C) に示すように、例えば、画像表示装置 5 に画像を表示する場合としては、画像データ 1 ~ 4 を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置 5 に画像を表示する。このうち図 15-1 は、本特徴部 225SG における仮停止示唆演出として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図 15-2 は、擬似連図柄が仮停止した場合の画像データであり、図 15-3 は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

【1118】

図 15-2 (A) に示すように、画像データ 1 は、仮停止報知演出として画像表示装置 5 の表示領域全体で擬似連図柄が仮停止したことを報知するためのエフェクト画像（仮停止報知用のエフェクト画像）を表示するために描画されるデータである。

【1119】

図 15-1 (A) に示すように、画像データ 2 は、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 の外周縁部から該画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5C）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【1120】

図 15-1 (B)、図 15-2 (B)、図 15-3 (A) に示すように、画像データ 3 は、仮停止示唆演出の実行中において擬似連図柄を画像表示装置 5 の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータである。また、擬似連図柄が仮停止する場合においては、該仮停止した擬似連図柄を移動表示中よりも大きいサイズ（図 15-1 (B) に示すように、仮停止前における擬似連図柄の左右幅寸法は a 、上下幅寸法は b であるが、図 15-2 (B) に示すように、仮停止時における擬似連図柄の左右幅寸法は x ($x > a$)、上下幅寸法は y ($y > b$)）で表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置 5 の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部 225SG では「1」~「9」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。

【1121】

図15-3(B)に示すように、画像データ4は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置5の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。

【1122】

図15-1～図15-3に示すように、これら画像データ1～4には画像表示装置5にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ1が最も高く設定されている。また、画像データ2の表示優先度は画像データ1よりも低く設定されており、画像データ3の表示優先度は画像データ2よりも低く設定されている。そして、画像データ4の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置5における画像の表示優先度：画像データ1>画像データ2>画像データ3>画像データ4）。つまり、画像表示装置5では、画像データ1に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ2に基づく画像が画像データ1に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ3に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ4に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像及び画像データ3に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

【1123】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図15-1(C)に示すように、画像データ2に基づく画像（集中線）が画像データ3に基づく画像（擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。尚、本特徴部225SGにおける集中線は透過率が高く設定されている（例えば、50%）ため、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄を視認可能となっている。

【1124】

擬似連図柄が仮停止した直後においては、図15-2(C)及び図15-2(D)に示すように、画像データ1に基づく画像（仮停止報知用のエフェクト画像）が画像データ3に基づく画像（仮停止したことで移動表示中よりも大きなサイズとなった擬似連図柄）よりも優先して表示されるようになっている。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は再可変表示の開始前に所定期間が経過することによって非表示となる。

【1125】

尚、本特徴部225SGにおける仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が0%に設定されている。つまり、擬似連図柄が仮停止した場合は、図15-2(C)及び図15-2(D)に示すように、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることにより飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認不能となるが、所定期間が経過することによってこれら飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認可能となる。

【1126】

擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図15-3(C)に示すように、画像データ3に基づく画像（擬似連図柄とは異なる飾り図柄の可変表示）が画像データ4に基づく画像（擬似連図柄の画像表示装置5の中央部から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。

【1127】

特に、本特徴部225SGでは、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、図15-1に示す画像データを画像表示装置5に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。

【1128】

また、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング（前述の特徴部193の図14-33

10

20

30

40

50

参照)において、画像表示装置5に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ(図15-1、図15-2)から図15-3に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データに切り替えるようになっている。

【1129】

次に、本特徴部225SGにおいて仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置5の表示態様について、図15-4に基づいて説明する。

【1130】

まず、図15-4(A)～図15-4(C)に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにおいて飾り図柄が停止(揺動停止)してリーチとなる。その後、1回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、図15-4(C)～図15-4(E)に示すように、画像表示装置5では、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に向けて移動されていくことに応じて、集中線が画像表示装置5の中央部に向けて移動表示されていく。

【1131】

そして、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用CPU120(表示制御部123)が画像データを切り替えることによって、図15-4(F)に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【1132】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図15-4(G)及び図15-4(H)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が0%に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【1133】

以上、本特徴部225SGにおけるパチンコ遊技機1では、1の可変表示中に擬似連図柄を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示するとともに該擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出を実行可能となっている。更に、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、該擬似連図柄を仮停止するとともに画像表示装置5の表示領域全体において仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって仮停止した擬似連図柄を一旦視認不能とし、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに該擬似連図柄を画像表示装置5の下方に向けて継続して移動表示した後に非表示するので、遊技者が仮停止示唆演出の演出成功(擬似連図柄の仮停止)と演出失敗(擬似連図柄が仮停止しないこと)を把握し易く、仮停止示唆演出の興趣を向上できるようになっている。

【1134】

また、仮停止示唆演出中においては画像表示装置5において透過率が高い集中線が表示されることによって、移動表示されている擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させることができ興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際には、画像表示装置5において透過率が0である仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることによって、該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、該擬似連図柄の仮停止の興趣も向上することができる。

【1135】

また、擬似連図柄が仮停止する場合は、仮停止時における擬似連図柄が仮停止前よりも大きいサイズで表示される(仮停止前の左右幅寸法はa、上下幅寸法はbであるのに対し

10

20

30

40

50

て、仮停止時の左右幅寸法は x ($x > a$)、上下幅寸法は y ($y > b$) ので、仮停止した擬似連図柄の視認性を向上できるとともに、擬似連図柄の仮停止をより強調することができる。

【1136】

尚、本特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄のサイズを仮停止前よりも大きく表示するタイミングは、仮停止の直前のタイミングや、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となったタイミング等の仮停止後のタイミングであってもよい。

【1137】

また、本特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示することで擬似連図柄が仮停止したことを強調する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、擬似連図柄が仮停止したタイミングから擬似連図柄の形状や色を変化させることによって擬似連図柄が仮停止したことを強調してもよい。

【1138】

また、本特徴部225SGでは、図15-4(C)～図15-4(E)に示すように、仮停止示唆演出として画像表示装置5において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことで、擬似連図柄が仮停止することへの期待感を高めることができ、仮停止示唆演出の興趣を向上できる。

【1139】

尚、本特徴部225SGでは、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することにより擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていく形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線の色を変化させることや表示する本数を増やす（集中線の密度を高める）ことによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めてもよい。

【1140】

以上、この発明の特徴部225SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【1141】

例えば、前記特徴部225SGでは、図15-1に示すように、画像データ2として集中線の描画を行い、画像データ3として飾り図柄や擬似連図柄の描画を行うことによって、画像表示装置5において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-1として図15-5(A)～図15-5(C)に示すように、画像データ4として集中線の描画を行うことで、画像表示装置5において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示（集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示）してもよい。

【1142】

このようにすることで、図15-6(A)～図15-6(H)に示すように、仮停止示唆演出中においては、画像表示装置5において集中線を該画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことができるとともに、集中線によって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【1143】

尚、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用CPU120（表示制御部123）が画像データを切り替えることによって、図15-6(F)に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画

10

20

30

40

50

像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【1144】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図15-6 (G) 及び図15-6 (H) に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が0%に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

10

【1145】

以上のように、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、仮停止したことを強調することができ、擬似連図柄の仮停止の興趣を向上できる。

【1146】

また、前記変形例225SG-1では、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、集中線を非表示とした後に、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-2として図15-7 (A) ~図15-7 (H) に示すように、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする一方で、集中線については擬似連図柄が非表示となった後も可変表示の停止タイミングまでを限度として所定期間継続して表示してもよい。

20

【1147】

このようにすることで、変形例225SG-1と同じく、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部225SGと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

30

【1148】

また、前記変形例225SG-2では、仮停止示唆演出中において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置5において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-3として図15-8 (A) ~図15-8 (H) に示すように、仮停止示唆演出中において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置5において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示してもよい。

40

【1149】

このようにすることで、前記特徴部225SGと同じく、飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継

50

続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【1 1 5 0】

また、前記特徴部 2 2 5 S G では、擬似連図柄が仮停止した場合、画像表示装置 5 において透過率 0 % の画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、停止した擬似連図柄を一時的に視認不能とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 2 2 5 S G - 4 として図 1 5 - 9 (A) ~ 図 1 5 - 9 (C) に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置 5 において集中線よりも透過率が低い（例えば、2 0 % 等）画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【1 1 5 1】

つまりは、図 1 5 - 1 0 に示すように、仮停止示唆演出として集中線が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間）においては、該集中線の透過率が高い（例えば、前述した 5 0 %）ことにより遊技者が集中線越しに飾り図柄や擬似連図柄を容易に視認可能である一方で、仮停止報知演出として仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミング以降の期間）においては、集中線よりも透過率が低い（例えば、前述した 2 0 %）ことにより、集中線が表示されている期間よりも遊技者が飾り図柄や擬似連図柄を視認し難くなっているもよい。尚、本変形例 2 2 5 S G - 4 では特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、他の特徴部や変形例と同じく、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像は表示されない。

【1 1 5 2】

このようにすることで、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく、仮停止示唆演出中は透過率が比較的高い集中線が表示されることによって、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合（仮停止報知演出が実行される場合）は、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、該仮停止報知用のエフェクト画像を通して擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、擬似連図柄が仮停止することの興趣を向上できる。

【1 1 5 3】

また、前記特徴部 2 2 5 S G では、可変表示中に擬似連演出にかかわる演出として仮停止示唆演出と仮停止報知演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 2 2 5 S G - 5 として、可変表示中はこれら仮停止示唆演出や仮停止報知演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出（特徴部 1 9 3 S G における図 1 4 - 2 9 参照）を実行可能としてもよい。尚、これら予告演出は、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 において集中線が表示されているときに実行可能とする一方で、仮停止報知演出として画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者を注目させることができるとともに、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限することで、予告演出の視認性が仮停止報知用のエフェクト画像によって低下して、該予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1 1 5 4】

また、可変表示中に実行可能な予告演出としては、変形例 2 2 5 S G - 5 として図 1 5 - 1 1 に示すように、例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止した場合に、次の擬似連示唆演出の演出結果として更に擬似連図柄が仮停止することを示唆す

る擬似連示唆演出や、画像表示装置 5 の所定位置（例えば、画像表示装置の中央下部）において実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア 225SG005F を設け、該アクティブ表示の表示態様を変化させることで可変表示結果が大当たりとなることを示唆するアクティブ表示予告演出及び、アクティブ表示の表示態様を変化することを示唆するアクティブ表示変化予告演出を実行可能としてもよい。

【1155】

このように、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、例えば、図 15-11 (A) ~ 図 15-11 (C) に示すように、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L1 である画像を表示するとともに、該画像表示装置 5 において透過率が 0 % である仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、該仮停止から所定期間が経過することによって仮停止報知用のエフェクト画像を非表示とする。つまり、擬似連示唆演出としての画像の表示は擬似連図柄の仮停止タイミングから開始されるが、擬似連示唆演出としての画像が遊技者から視認可能となるのは仮停止報知用のエフェクト画像が非表示化されたタイミングからである。

【1156】

一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、図 15-11 (A) 及び図 15-11 (D) ~ 図 15-11 (F) に示すように、擬似連図柄が仮停止したタイミングから画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像の表示を行わず、アクティブ表示変化予告演出の画像（本変形例 225SG-5 では画像表示装置 5 の右部からアクティブ表示エリア 225SG005F に向けて飛来する左右幅寸法が L2 (L1 > L2) である矢の画像）が表示される。

【1157】

該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変わる場合は、図 15-11 (E) に示すように、画像表示装置 5 の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることによって該アクティブ表示の表示態様が変わり、該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変わらない場合は、図 15-11 (F) に示すように、画像表示装置 5 の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることなく画像表示装置 5 の左部に向けて通過した後に非表示となればよい。

【1158】

このように本変形例 225SG-5 では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置 5 において擬似連示唆演出としての画像とともに仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって、一旦擬似連示唆演出としての画像を遊技者から視認不能とする一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに、アクティブ表示変化予告演出の画像として、擬似連示唆演出としての画像よりも表示寸法が短い画像（矢の画像）を表示することで、アクティブ表示変化予告演出が仮停止報知用のエフェクト画像によって遮られて分かり難くなってしまうことを防ぐことができる。

【1159】

尚、本変形例 225SG-5 では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L1 である画像を表示するとともに、該画像表示装置 5 において透過率が 0 % である仮停止報知用のエフェクト画像を表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率が 0 % ではない（例えば、透過率が 20 % や 50 % の）仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【1160】

また、前記特徴部 193SG や前記特徴部 225SG では、複数の飾り図柄のうちの 1

10

20

30

40

50

の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置５において仮停止する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示の終了タイミングで保留記憶表示やの表示態様を変化させることで該保留記憶表示に対応する可変表示結果が大当たりとなることを示唆する保留記憶表示変化演出を実行可能とするとともに、複数の飾り図柄のうちの１の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、保留記憶表示が変化することを示す図柄（保留記憶表示変化報知図柄）が画像表示装置５において停止する場合を設けてもよい。このように保留記憶表示変化報知図柄が画像表示装置５において停止する場合においては、該保留記憶表示変化報知図柄が停止するか否かを対象として前記特徴部１９３ＳＧや前記特徴部２２５ＳＧにおける仮停止示唆演出に相当する演出（この発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

10

【１１６１】

また、前記特徴部１９３ＳＧや前記特徴部２２５ＳＧでは、複数の飾り図柄のうちの１の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置５において仮停止する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、画像表示装置５において背景画像として複数の画像を表示可能とし、表示されている背景画像に応じて実行中の可変表示結果が大当たりとなる割合を示唆可能とするとともに、複数の飾り図柄のうちの１の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、背景画像が変化することを示す図柄（背景画像変化報知図柄）が画像表示装置５において停止する場合を設けてもよい。このように背景画像変化報知図柄が画像表示装置５において停止する場合においては、該背景画像変化報知図柄が停止するか否かを対象として前記特徴部１９３ＳＧや前記特徴部２２５ＳＧにおける仮停止示唆演出に相当する演出（この発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

20

【１１６２】

また、前記特徴部１９３ＳＧでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機１を例示したが、この発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機１の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【１１６３】

また、本明細書では、この発明の遊技機の形態として複数の特徴部や変形例を例示したが、この発明の遊技機としては、これら複数の特徴部や変形例を組合せて実施してもよいし、１の特徴部や変形例のみを実施してもよい。

30

【１１６４】

例えば、前記特徴部１９３ＳＧや前記特徴部２２５ＳＧでは、複数の飾り図柄のうちの１の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置５において仮停止する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を飾り図柄の組合せ（停止図柄）によって示唆可能とし、特定の設定値が設定されていることを示唆する図柄の停止を対象として前記特徴部１９３ＳＧや前記特徴部２２５ＳＧにおける仮停止示唆演出に相当する演出（この発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

40

【符号の説明】

【１１６５】

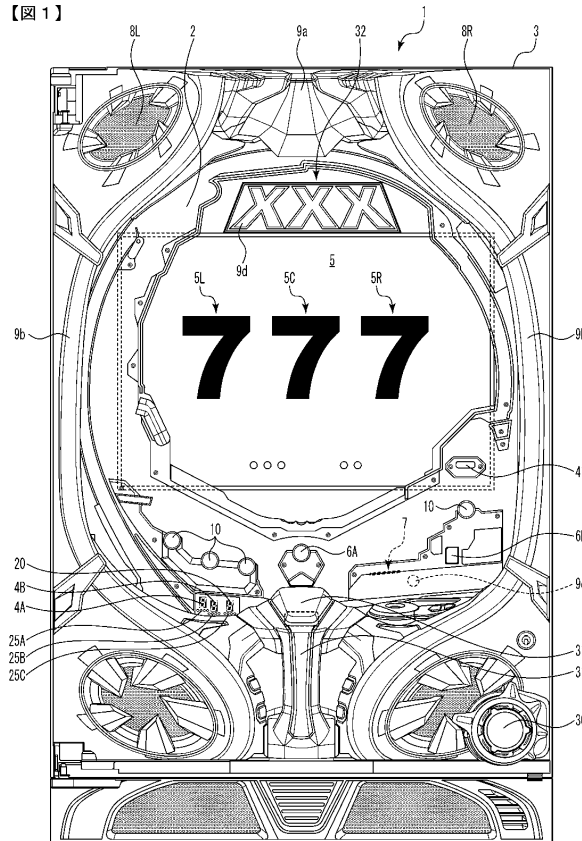
- １ パチンコ遊技機
- ４Ａ 第１特別図柄表示装置
- ４Ｂ 第２特別図柄表示装置
- ５ 画像表示装置
- １０３ ＣＰＵ
- １２０ 演出制御用ＣＰＵ

50

【図面】

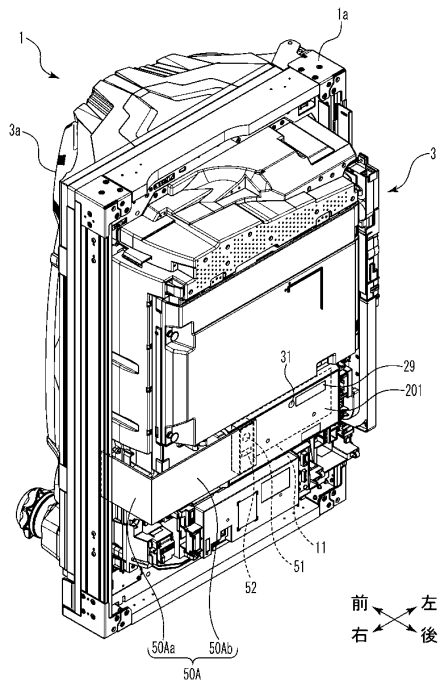
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】

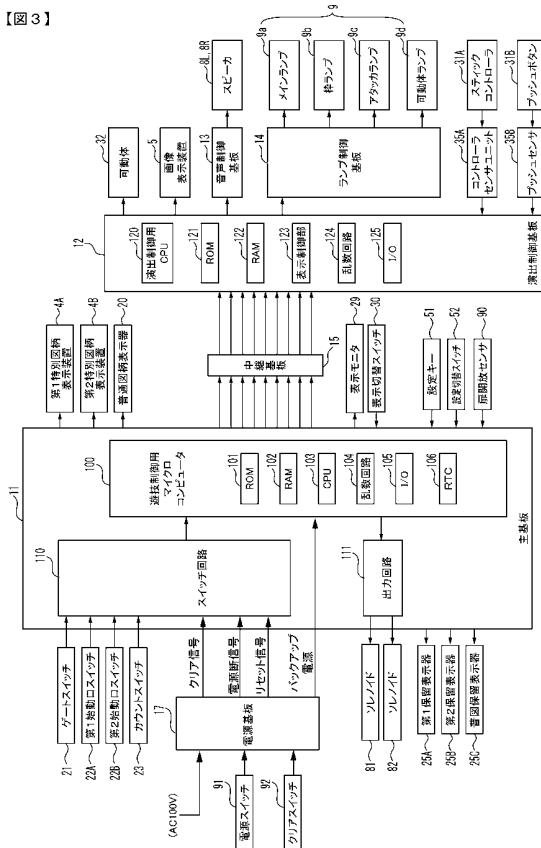


10

20

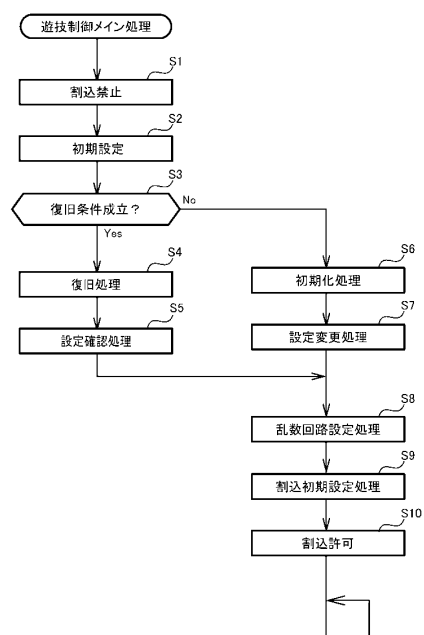
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



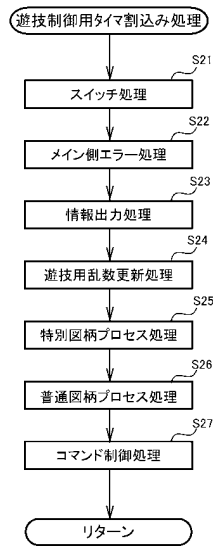
30

40

50

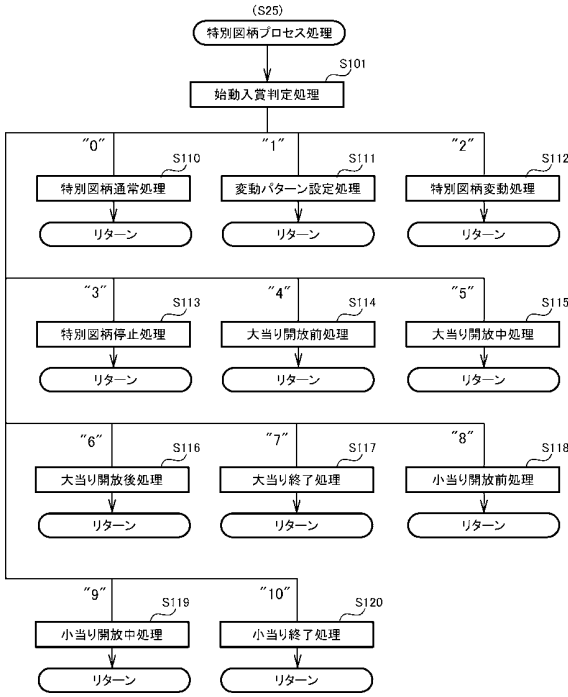
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

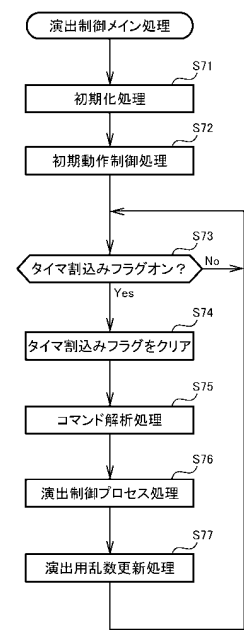
【図 8】

【図 8】

(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】



10

20

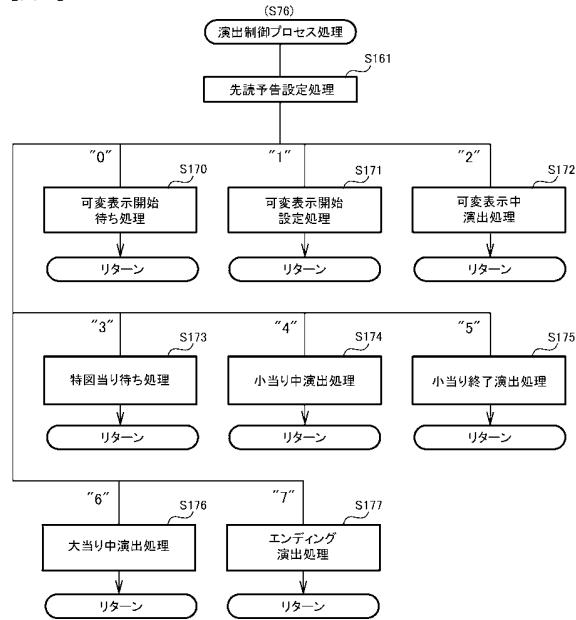
30

40

50

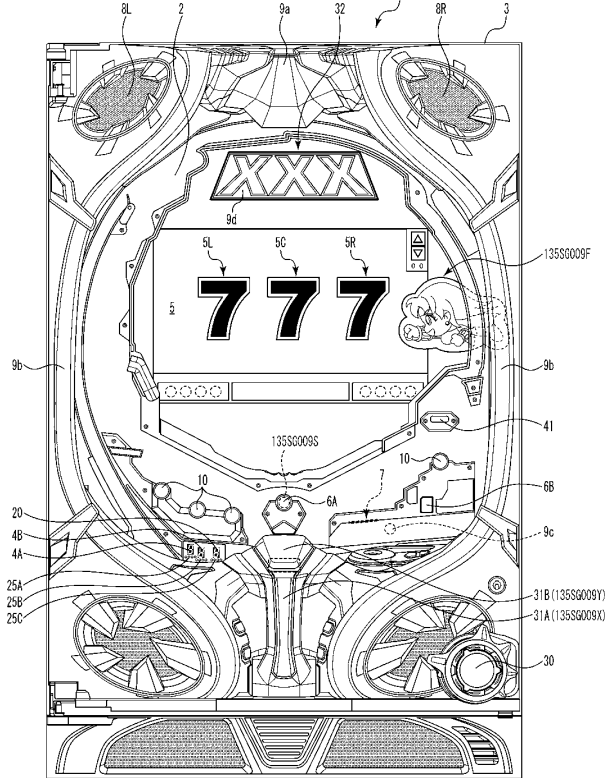
【図 9】

【図 9】



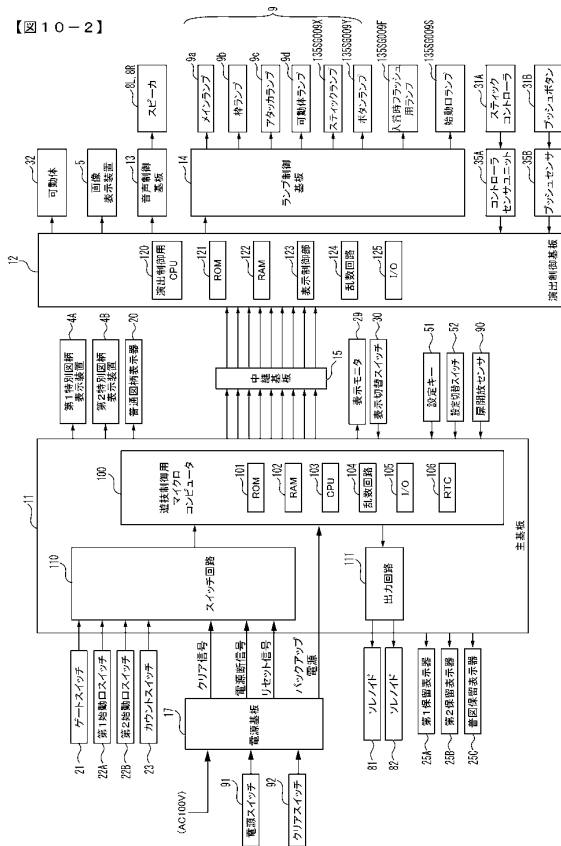
【図 10-1】

【図 10-1】



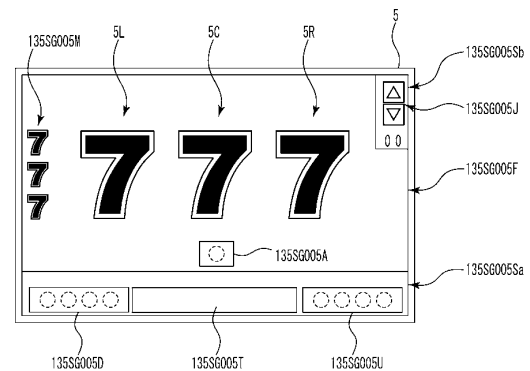
【図 10-2】

【図 10-2】



【図 10-3】

【図 10-3】



10

20

30

40

50

【図 1 0 − 4】

【図 1 0 − 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 1 0 − 6】

【図 1 0 − 6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

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

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000〜54851(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 1 0 − 5】

【図 1 0 − 5】

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

【図 1 0 − 7】

【図 1 0 − 7】

(A) 大当り種別判定テーブル

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

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回	2

10

20

30

40

50

【図 10-8】

【図 10-8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	25000	ノーマルリーチ(疑似連1回はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ(疑似連2回はずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチ(疑似連3回はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	25000	ノーマルリーチ(疑似連1回大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ(疑似連2回大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ(疑似連3回大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図 10-9】

【図 10-9】

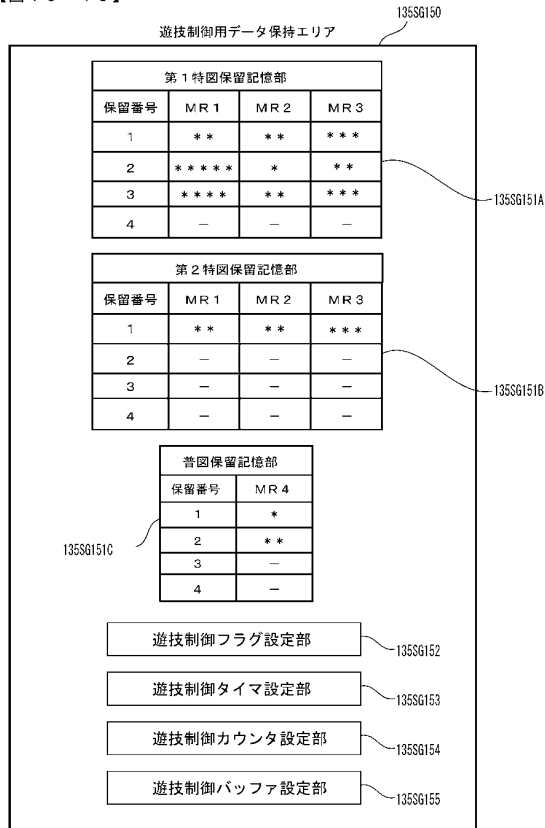
可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り	小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動 判定テーブルA	大当り用変動 判定テーブルB	小当り用 変動判定テーブル	はずれ用変動 判定テーブルA	はずれ用変動 判定テーブルB	はずれ用変動 判定テーブルC	はずれ用変動 判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	-	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	-	-	70	-
PA1-4(非Rはずれ時短)	-	-	-	-	-	-	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	-	-	30	20	10	10
PA2-2(ノーマルR疑似連1回はずれ)	-	-	-	10	10	10	5
PA2-3(スーパーR疑似連2回はずれ)	-	-	-	7	7	7	3
PA2-4(スーパーR疑似連3回はずれ)	-	-	-	3	3	3	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	30	5	-	-	-	-	-
PB1-2(ノーマルR疑似連1回大当り)	45	20	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーR疑似連2回大当り)	20	30	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーR疑似連3回大当り)	5	45	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊大当り)	-	-	100	-	-	-	-

(数値は%)

10

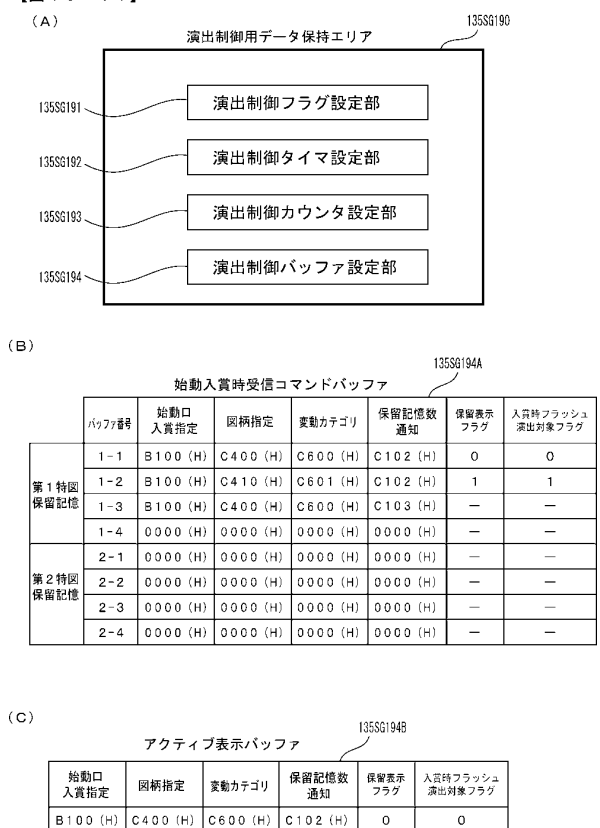
【図 10-10】

【図 10-10】



【図 10-11】

【図 10-11】



20

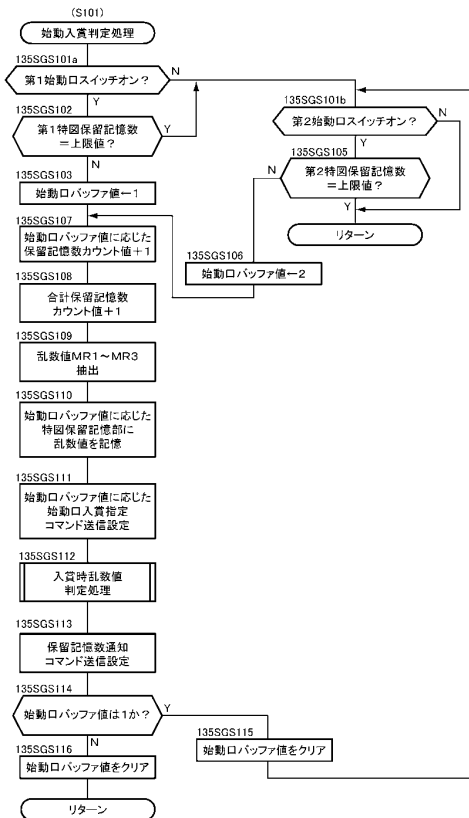
30

40

50

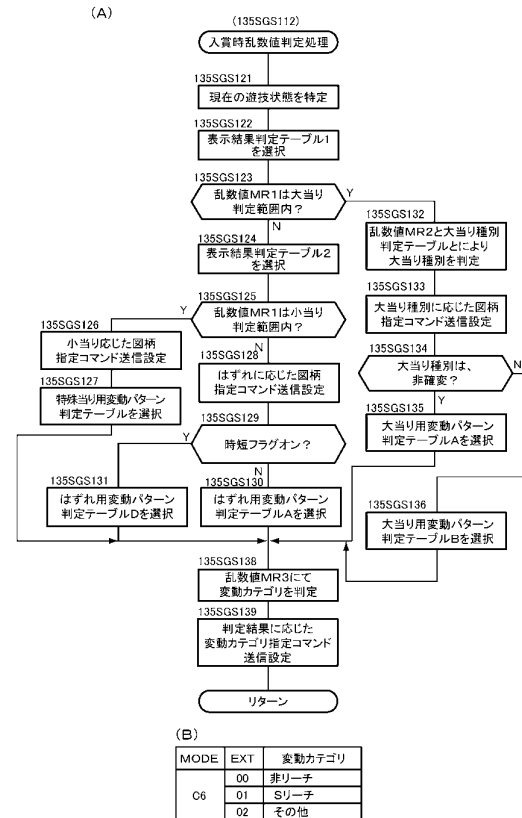
【図 10-12】

【図 10-12】



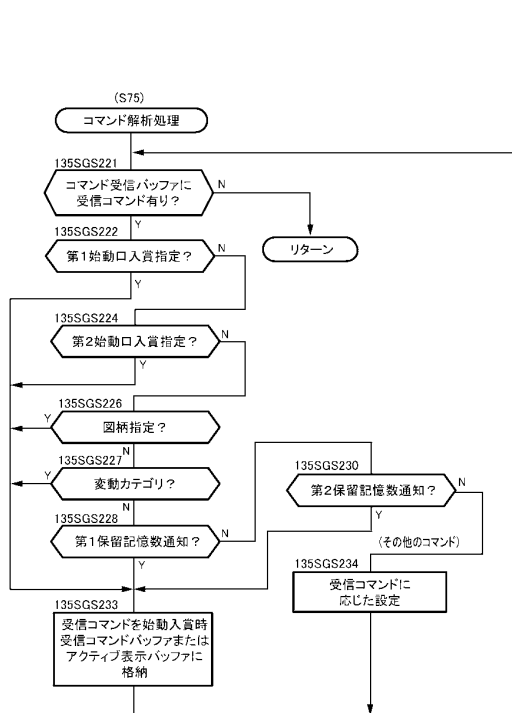
【図 10-13】

【図 10-13】



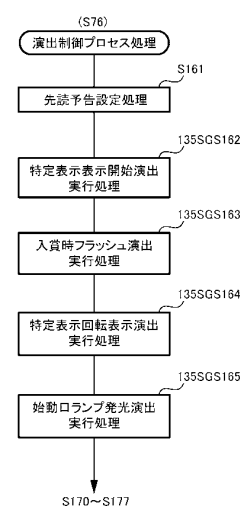
【図 10-14】

【図 10-14】



【図 10-15】

【図 10-15】



10

20

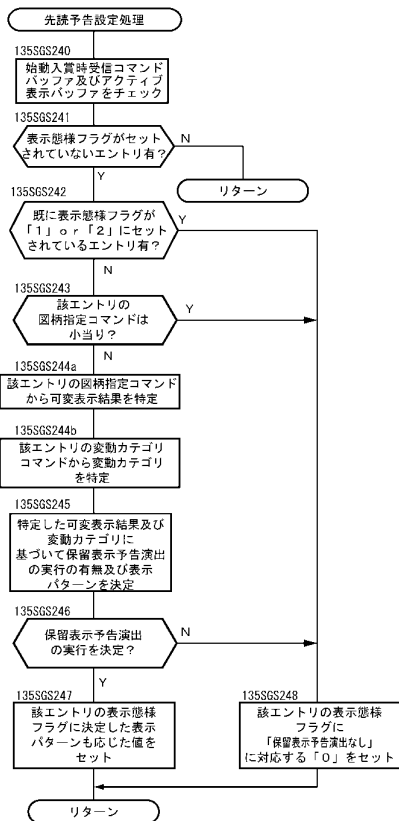
30

40

50

【図 10-16】

【图 10-16】



【図 10-17】

【图 10-17】

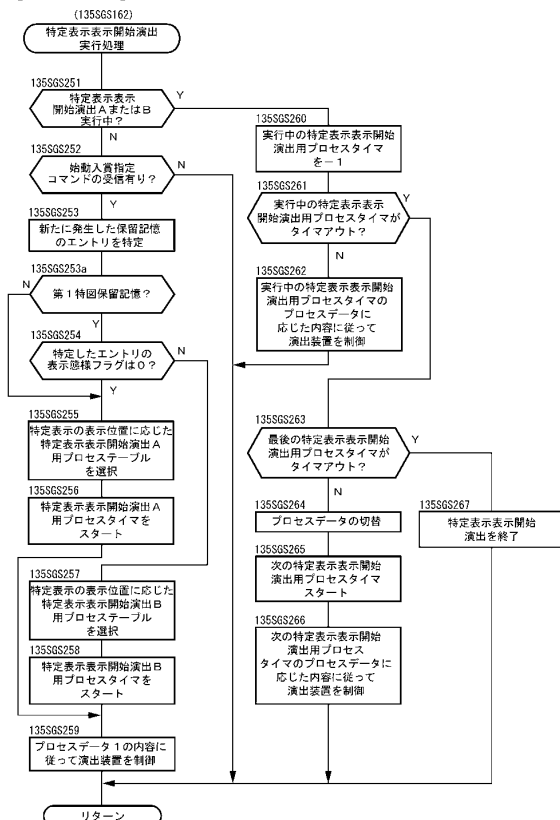
可変表示結果	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり	
	表示パターン α	表示パターン β	表示パターン γ
	白	青	赤
はずれ（非リーチ）	9.5 %	5 %	0 %
はずれ（その他）	8.0 %	2.0 %	0 %
はずれ（Sリーチ）	6.5 %	2.5 %	1.0 %
大当たり	1.5 %	3.0 %	5.5 %

10

20

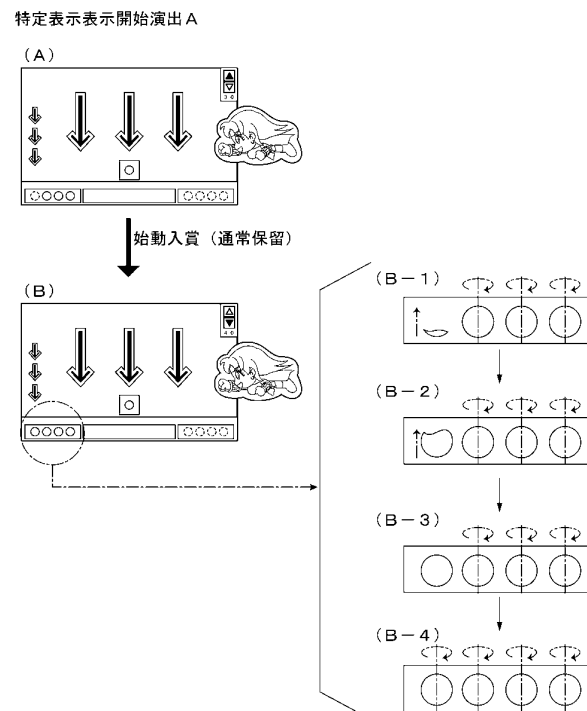
【図 10-18】

【図 10-18】



【図 10-19】

【图 10-19】



30

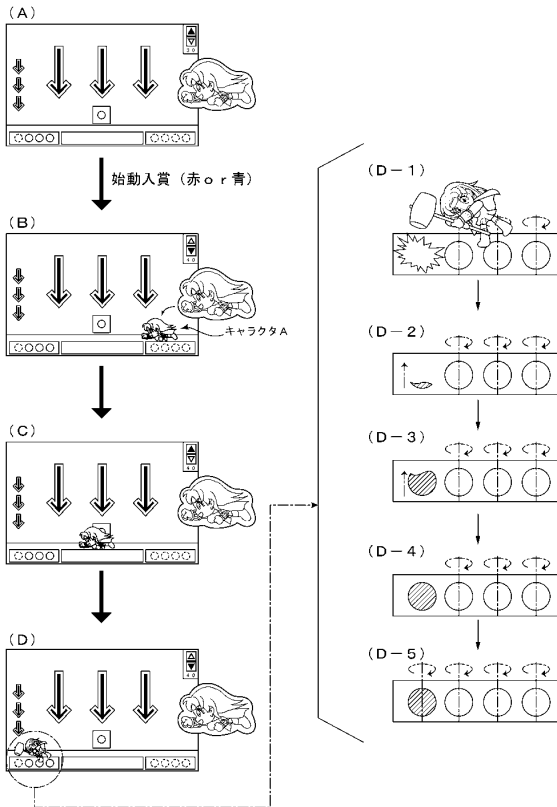
40

50

【図 10-20】

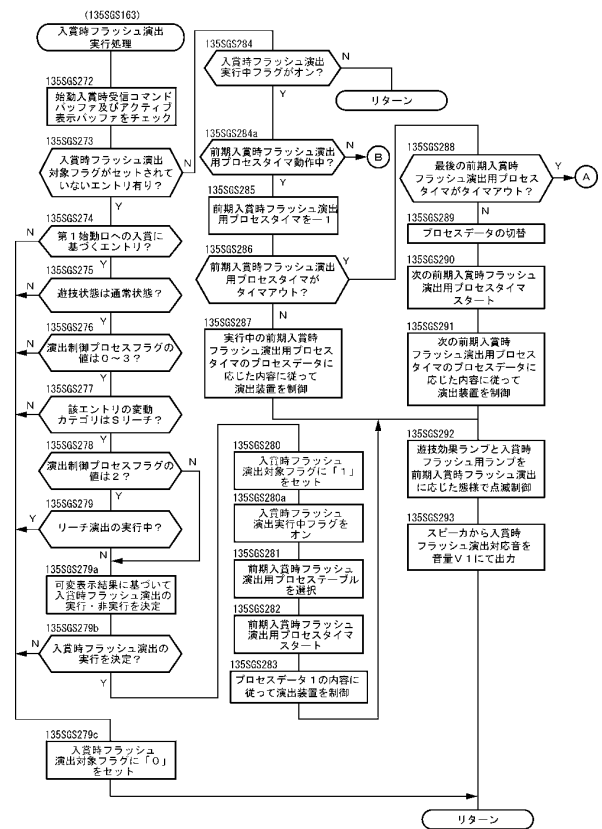
【図 10-20】

特定表示開始演出B



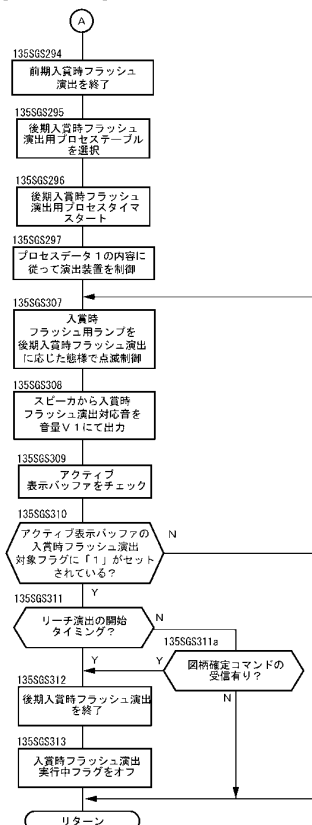
【図 10-21】

【図 10-21】



【図 10-22】

【図 10-22】



【図 10-23】

【図 10-23】

名称	演出実行期間	点滅制御対象	出力対象画像	表示対象画像
前期入賞時フラッシュ演出	始動入賞発生から1.5秒	入賞時フラッシュ演出用ランプ	入賞時フラッシュ演出対応音 (音量: V1)	入賞時フラッシュ演出用ランプの発光エフェクト画像
後期入賞時フラッシュ演出	前期入賞時フラッシュ演出の終了から対象可変表示のリーチ演出開始まで	入賞時フラッシュ演出用ランプ	入賞時フラッシュ演出対応音 (音量: V2)	入賞時フラッシュ演出用ランプの発光エフェクト画像

10

20

30

40

50

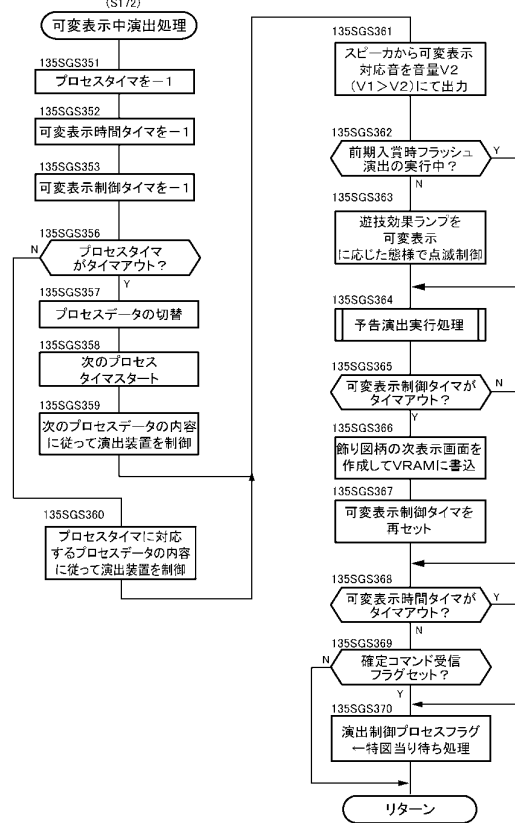
【図 10-24】

【図 10-24】

可変表示結果	入賞時フラッシュ演出	
	実行	非実行
はずれ	10%	90%
大当たり	20%	80%

【図 10-25】

【図 10-25】

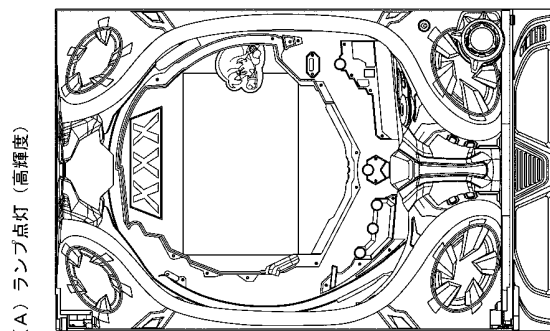
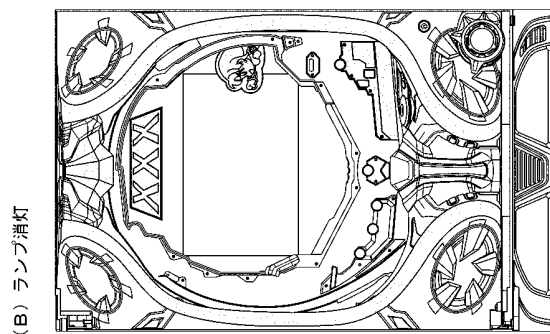


10

20

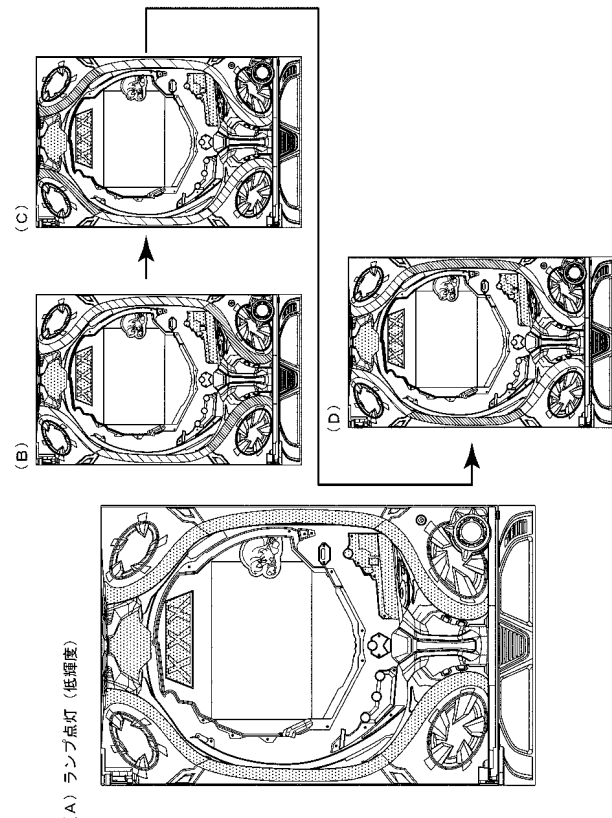
【図 10-26】

【図 10-26】



【図 10-27】

【図 10-27】



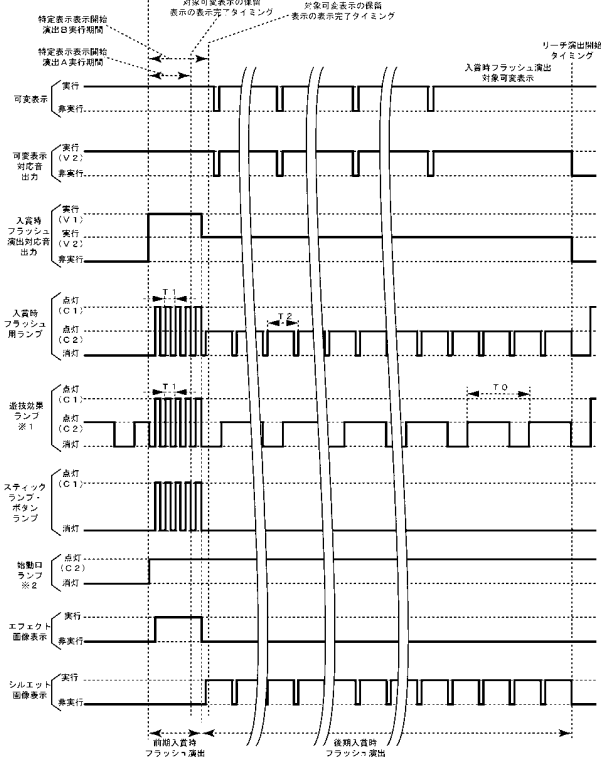
30

40

50

【図 10-28】

【图 10-28】

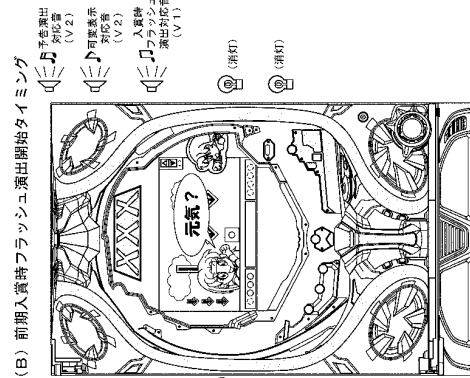


※1：メインランプ、棒ランプ、アタッカランプ、可動体ランプ

※2：始動入賞時から対象可変表示終了まで保留表示（アクティブ表示）の表示態様に応じた色で発光

【図 10-29】

【图 10-29】



(A) 入賞時フラッシュ演出発生前 (可変表示中)

可変演出発生音 (V2)

可変表示列化音 (V2)

発動制御

可変に点じた模様: (C2)

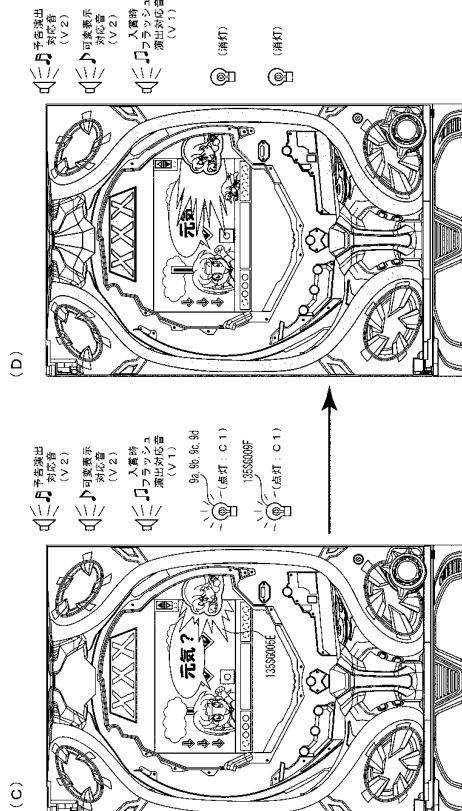
13500OFF

(消灯)

始動入賞発生

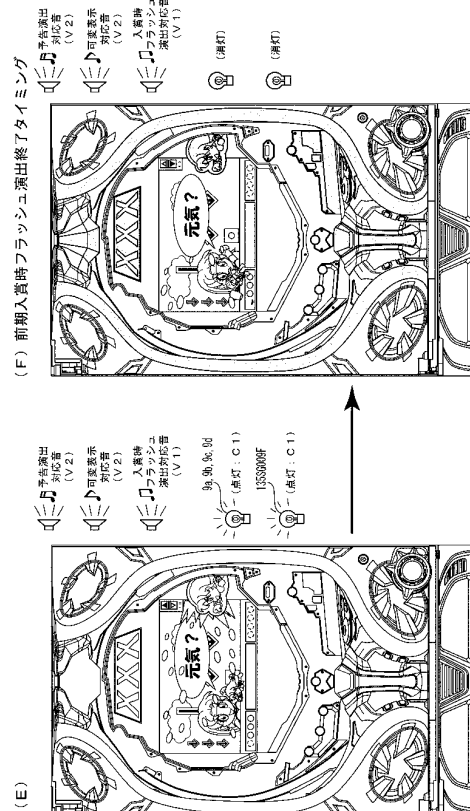
【図 10-30】

【图 10-30】



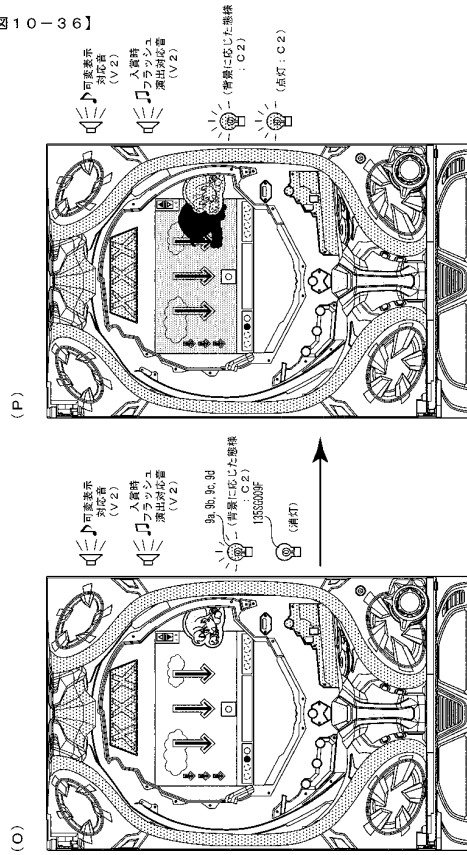
【図 10-31】

【图 10-31】



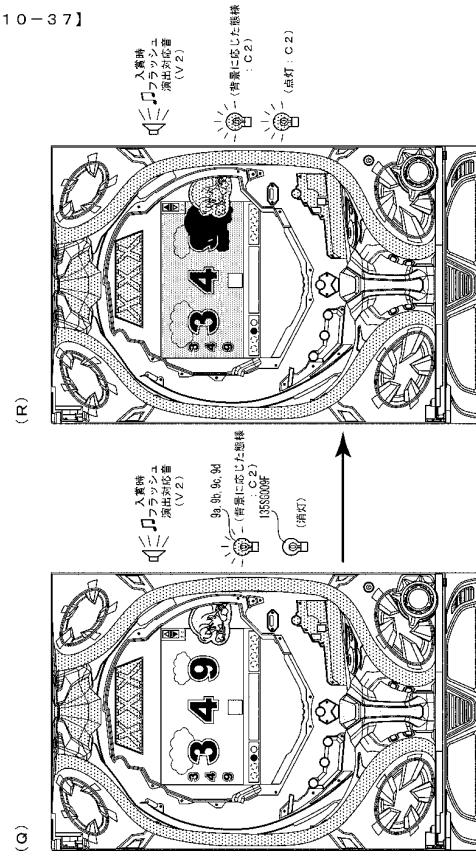
【図 10-36】

【図 10-36】



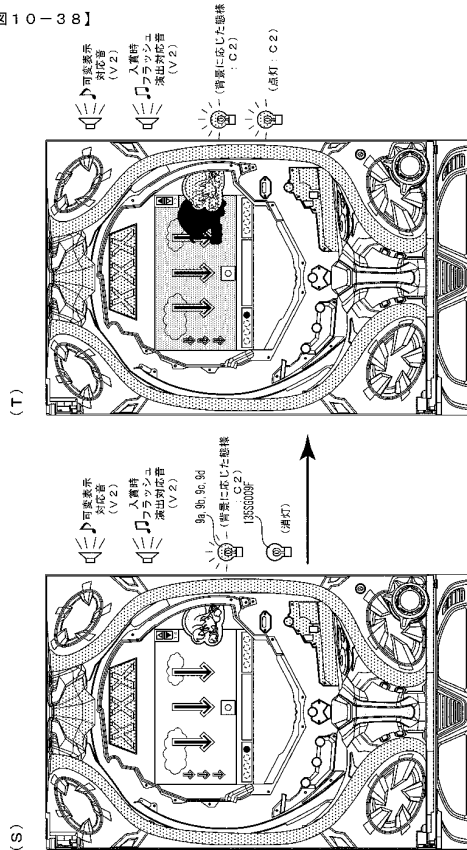
【図 10-37】

【図 10-37】



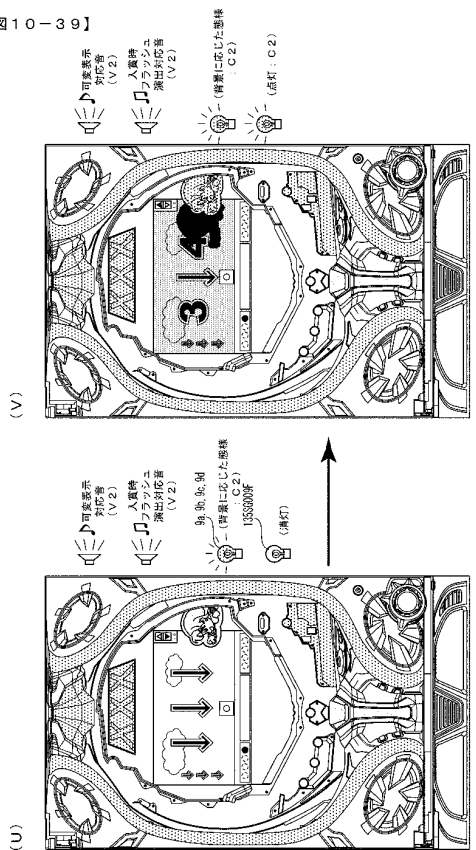
【図 10-38】

【図 10-38】



【図 10-39】

【図 10-39】



10

20

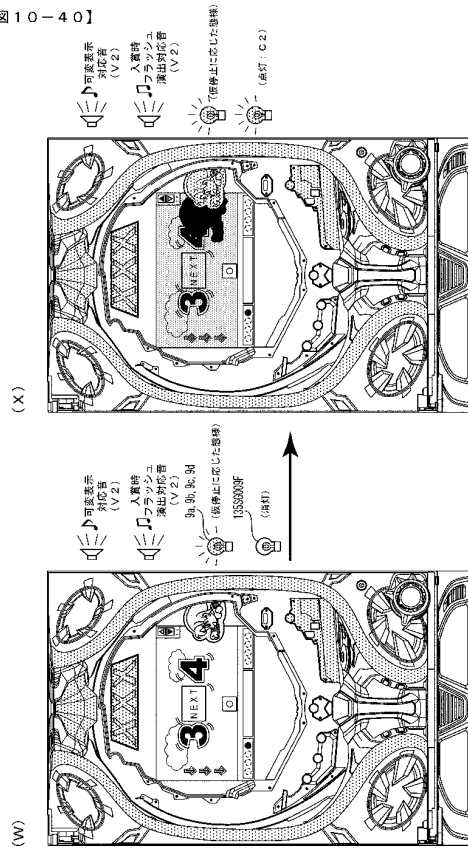
30

40

50

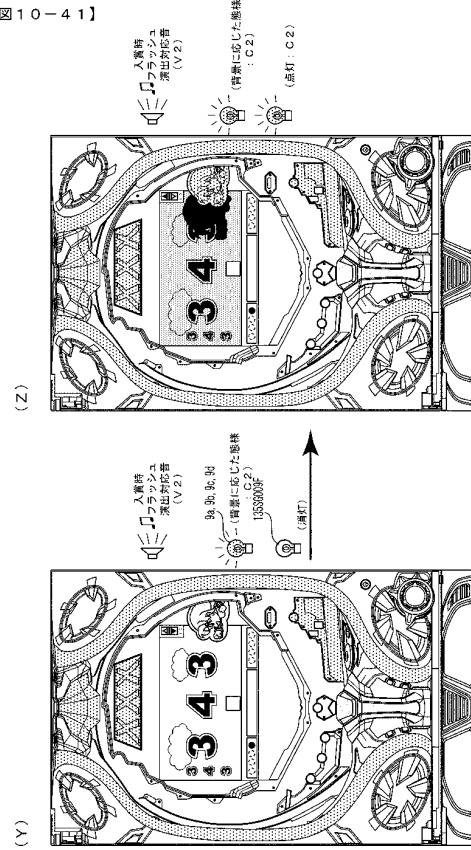
【図 10-40】

【図 10-40】



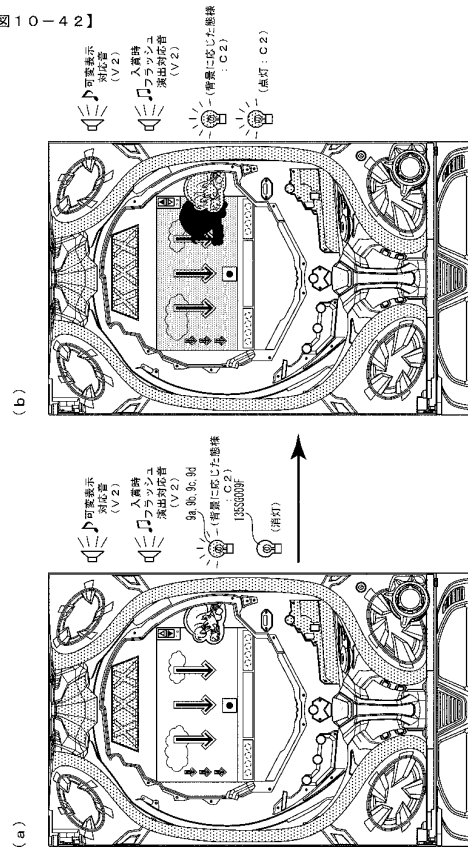
【図 10-41】

【図 10-41】



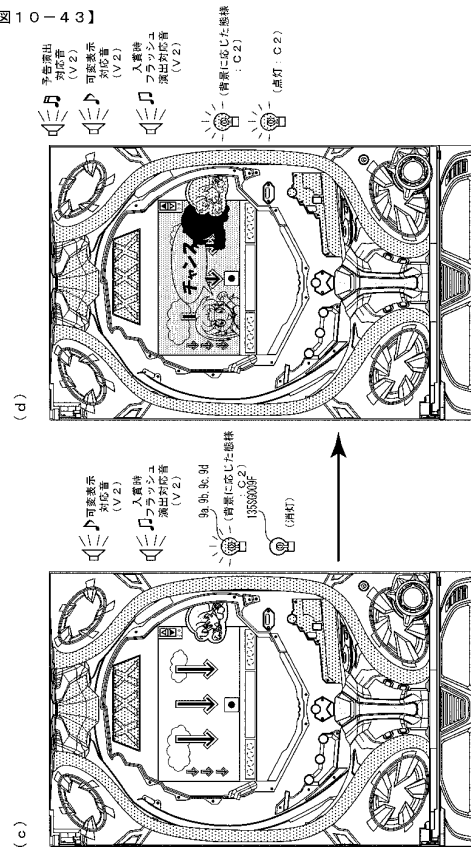
【図 10-42】

【図 10-42】



【図 10-43】

【図 10-43】



10

20

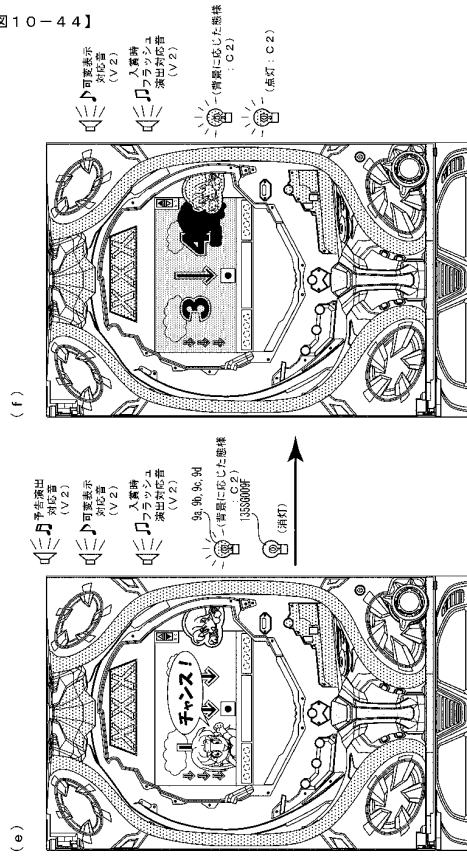
30

40

50

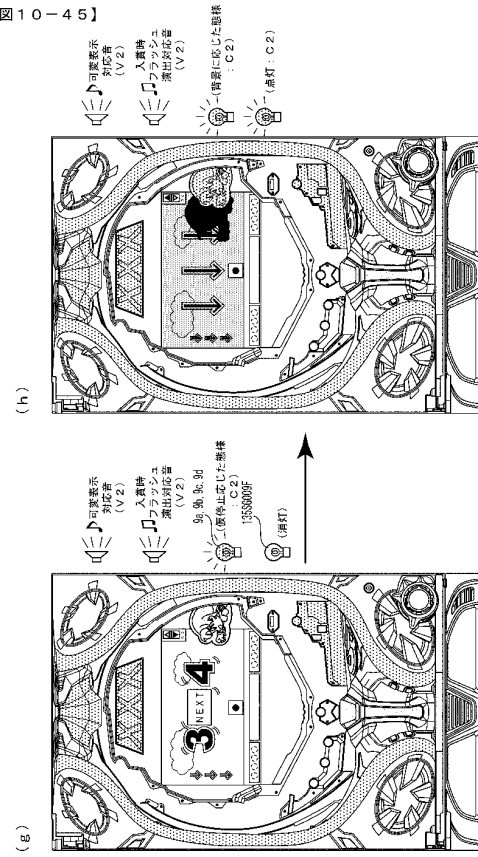
【図 10-44】

【図 10-44】



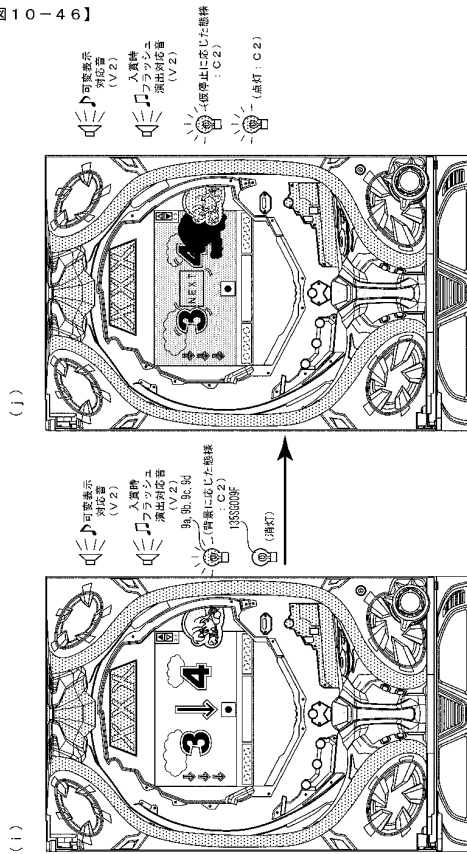
【図 10-45】

【図 10-45】



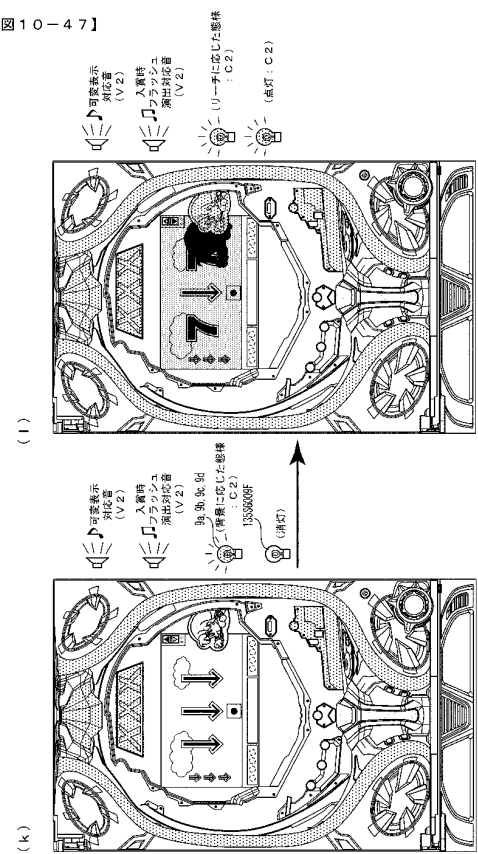
【図 10-46】

【図 10-46】



【図 10-47】

【図 10-47】



10

20

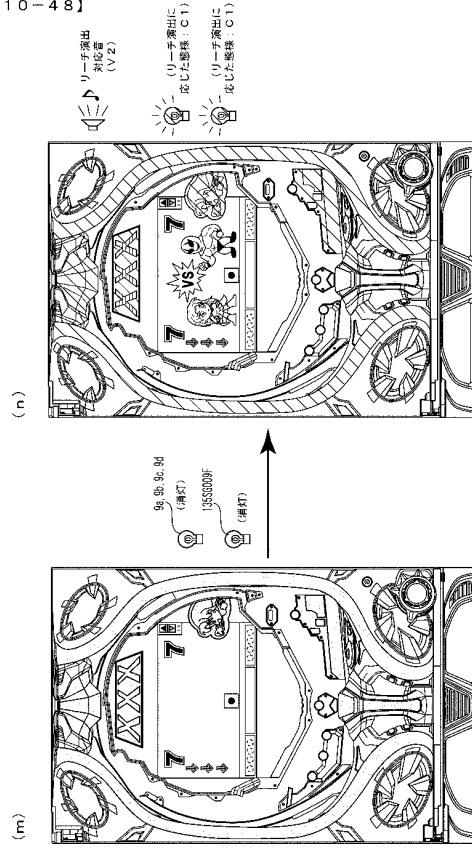
30

40

50

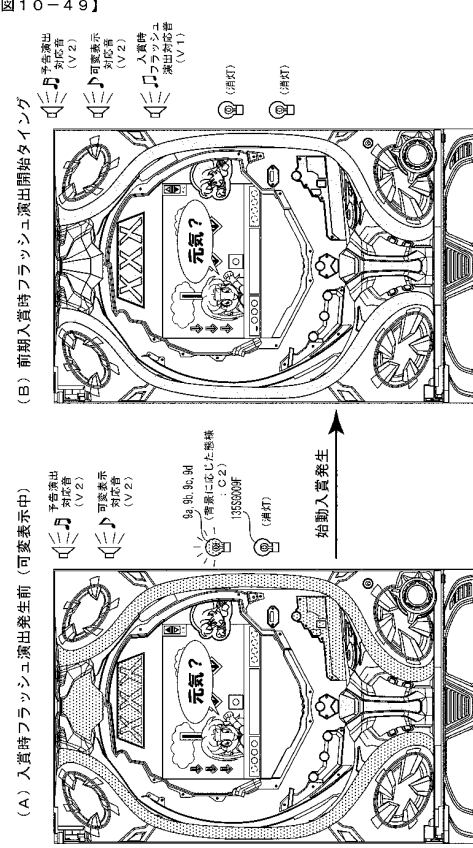
【図 10-48】

【図 10-48】



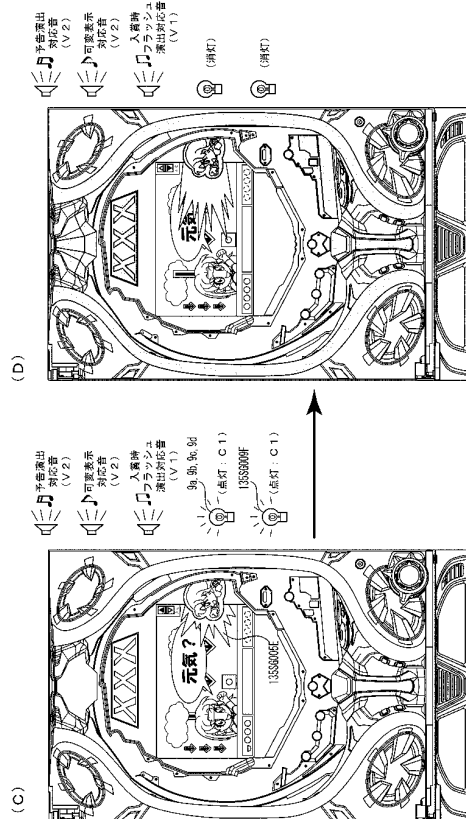
【図 10-49】

【図 10-49】



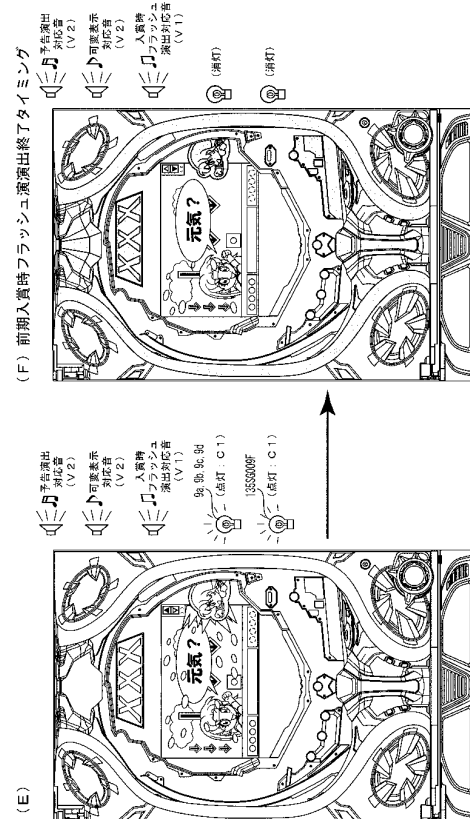
【図 10-50】

【図 10-50】



【図 10-51】

【図 10-51】



10

20

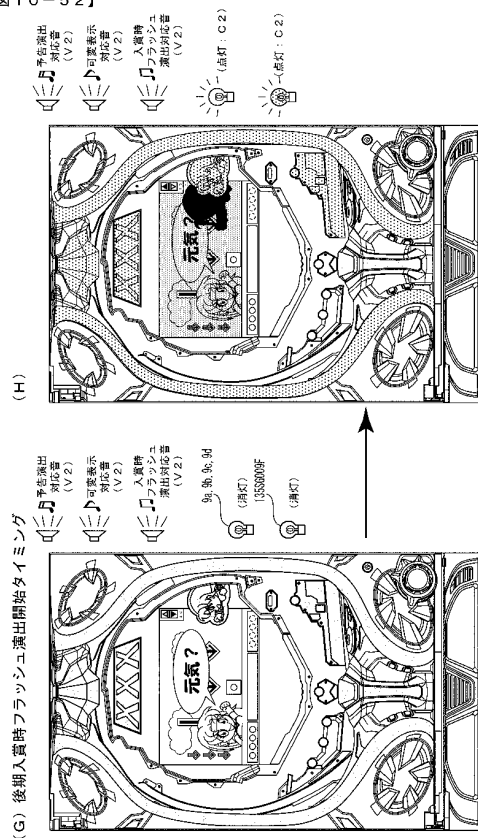
30

40

50

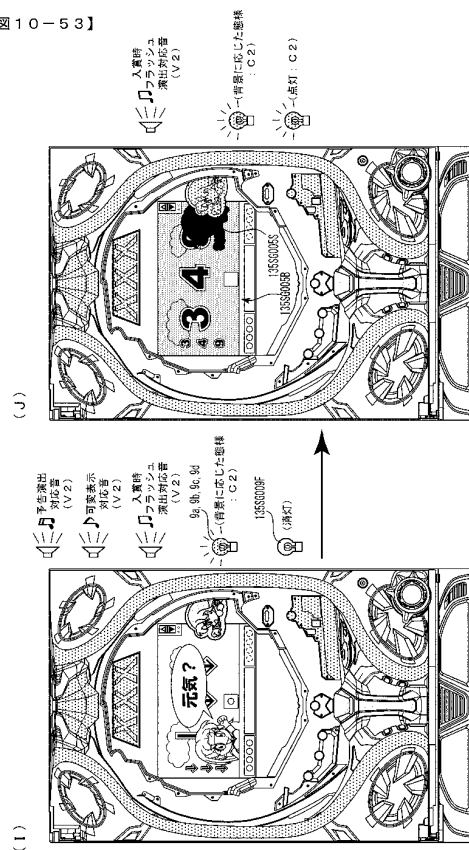
【圖 10-52】

【図 10-52】



【圖 10-53】

【图 10-53】

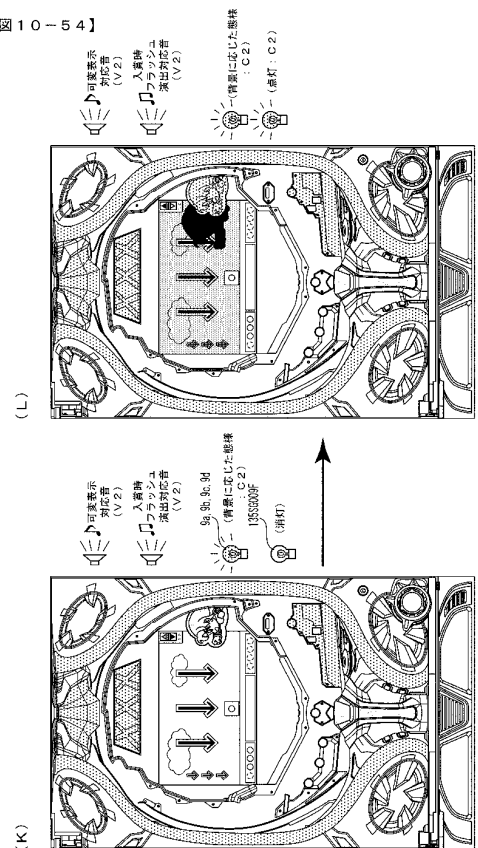


10

20

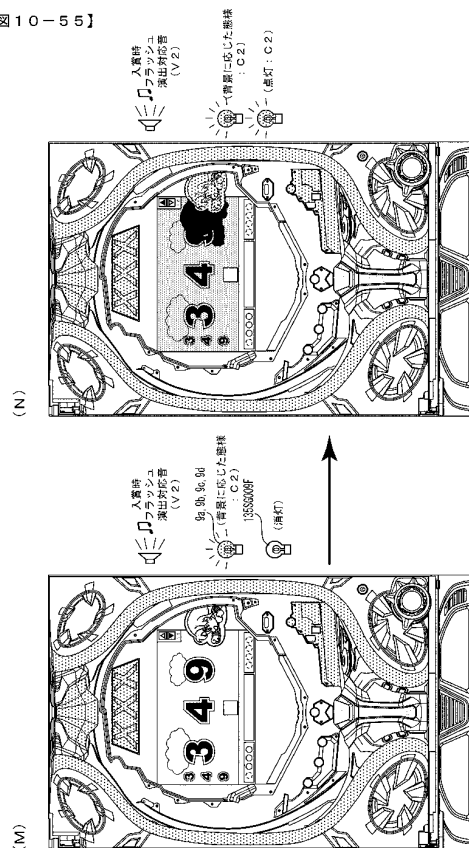
【図 10-54】

【图 10-54】



【図 10-55】

【图 10-55】



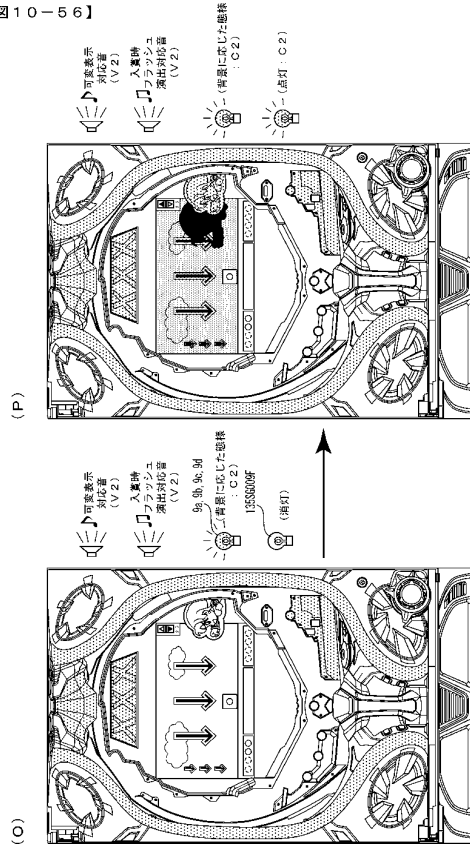
30

40

50

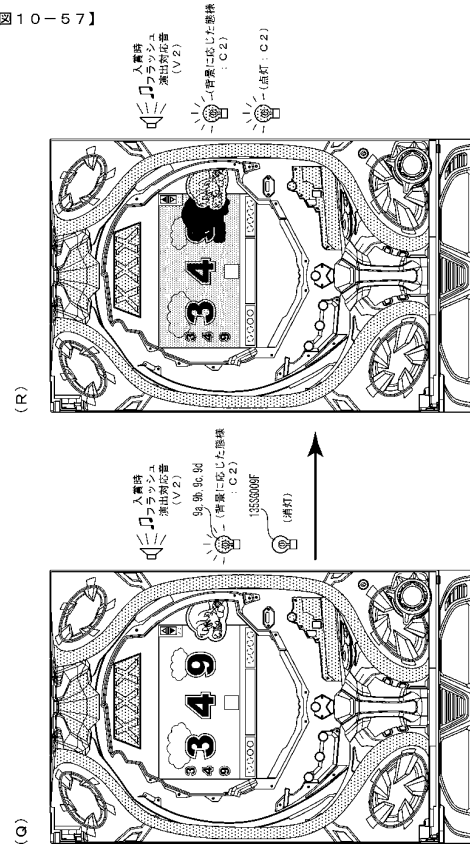
【図 10-56】

【図 10-56】



【図 10-57】

【図 10-57】

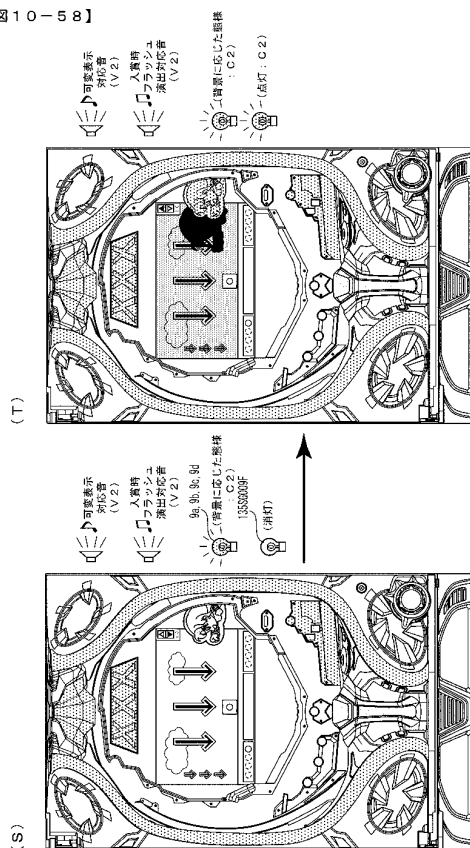


10

20

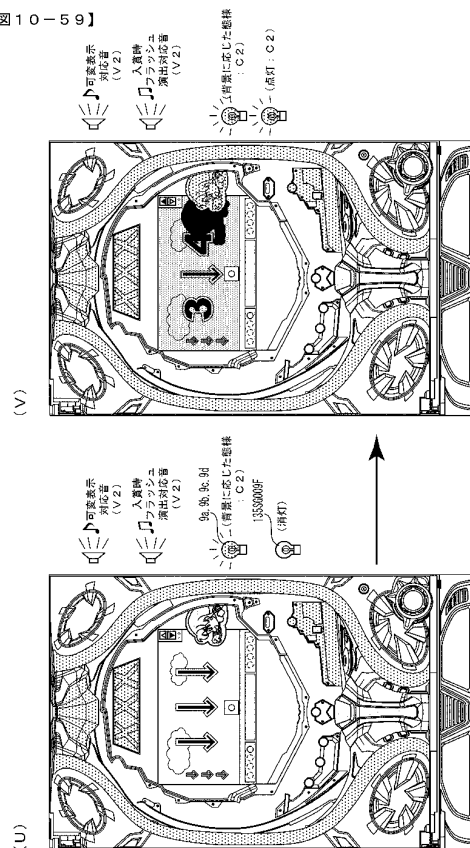
【図 10-58】

【図 10-58】



【図 10-59】

【図 10-59】



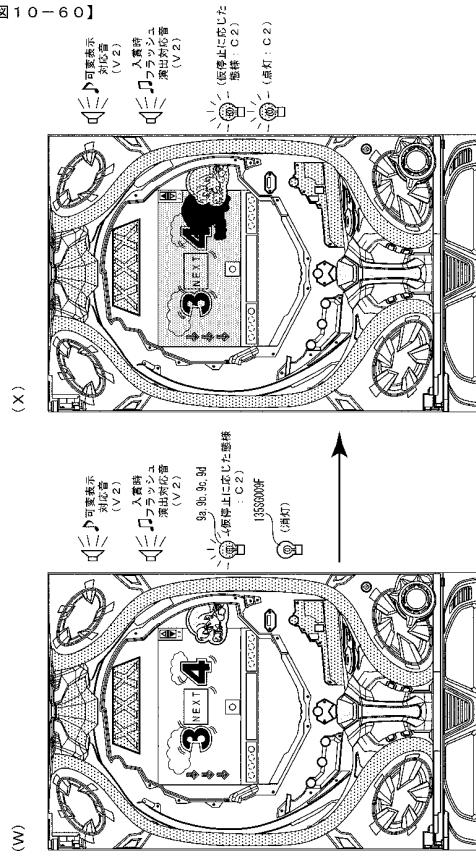
30

40

50

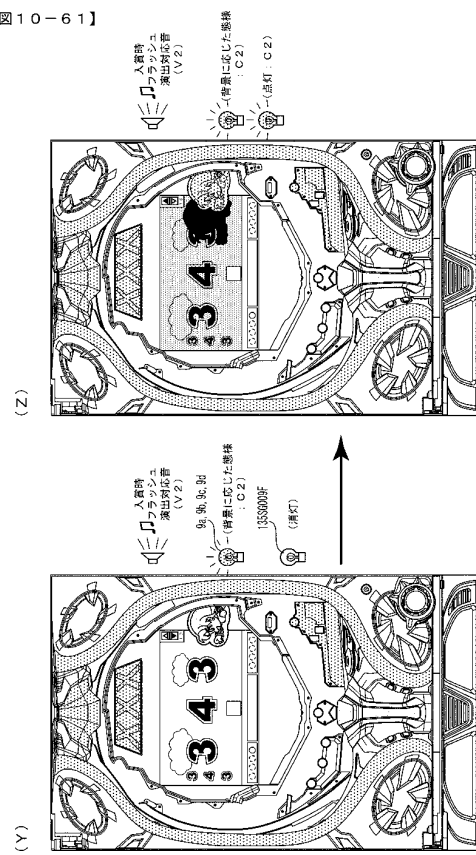
【図10-60】

【図10-60】



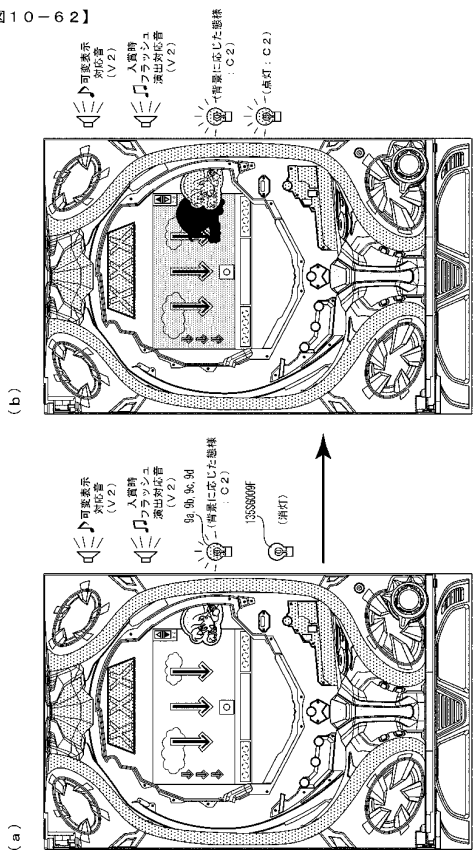
【図10-61】

【図10-61】



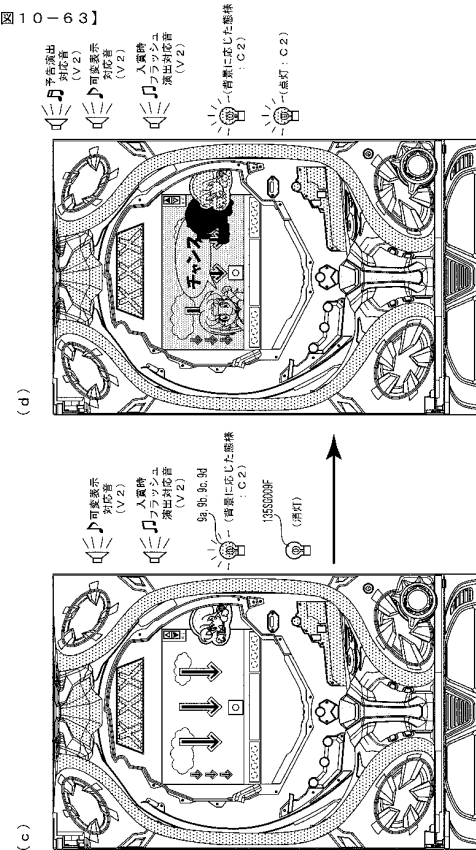
【図10-62】

【図10-62】



【図10-63】

【図10-63】



10

20

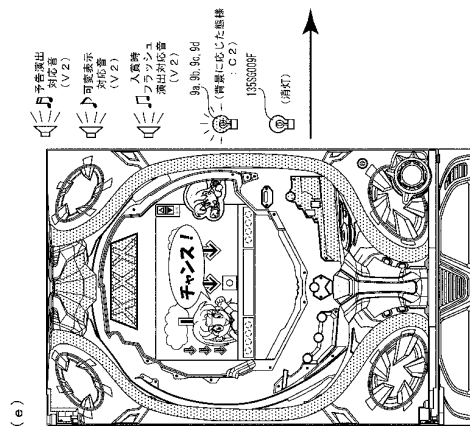
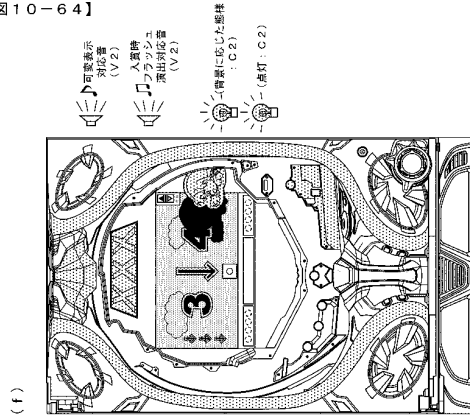
30

40

50

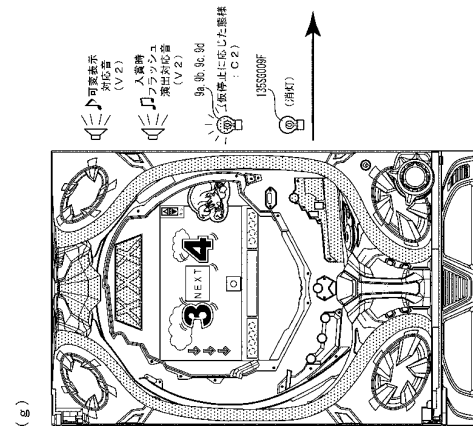
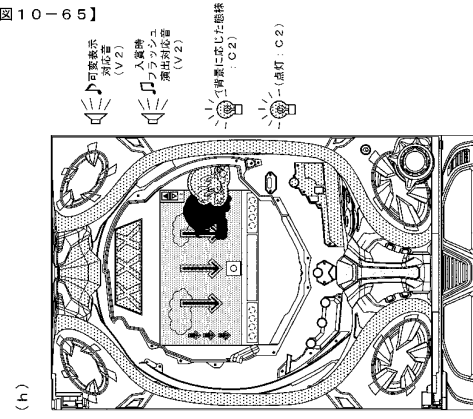
【図 10-64】

【図 10-64】



【図 10-65】

【図 10-65】

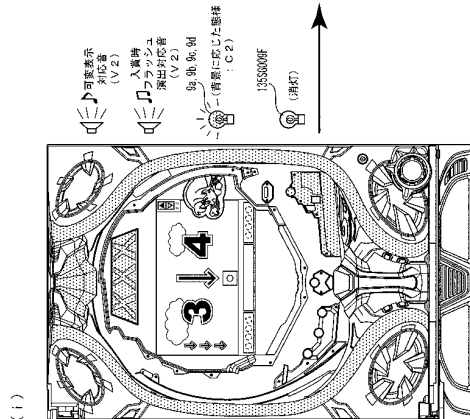
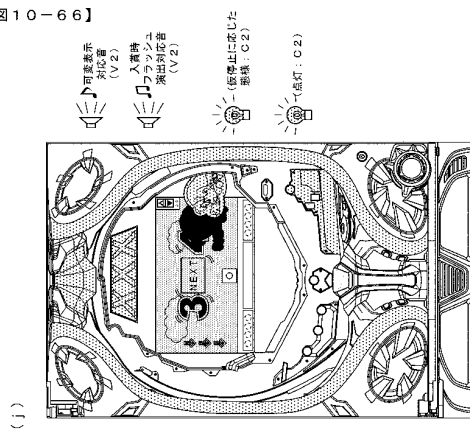


10

20

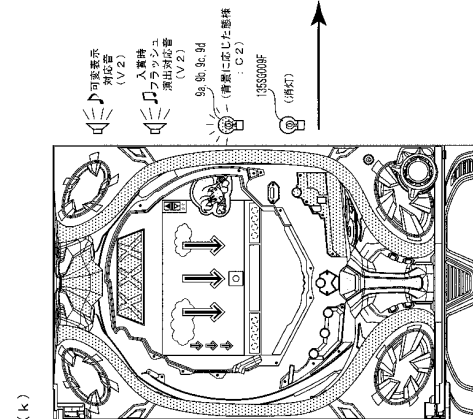
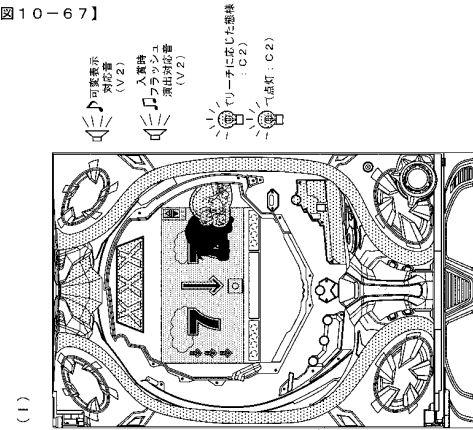
【図 10-66】

【図 10-66】



【図 10-67】

【図 10-67】



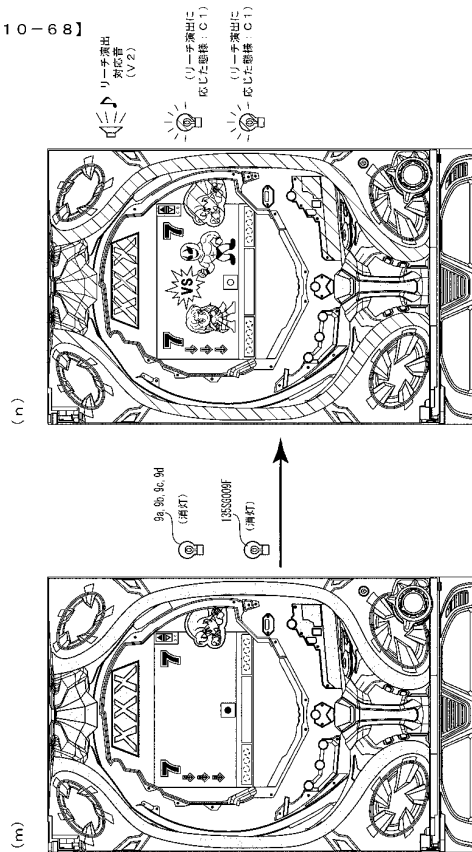
30

40

50

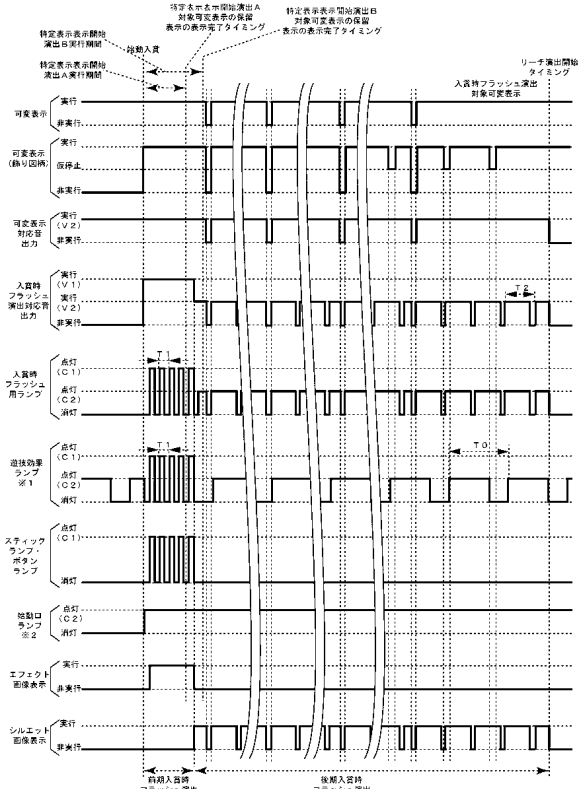
【図10-68】

【図10-68】



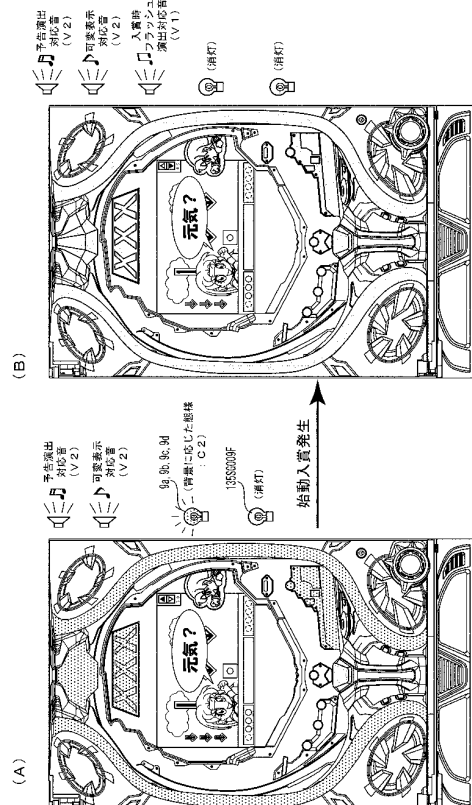
【図10-69】

【図10-69】変形例135SG-1



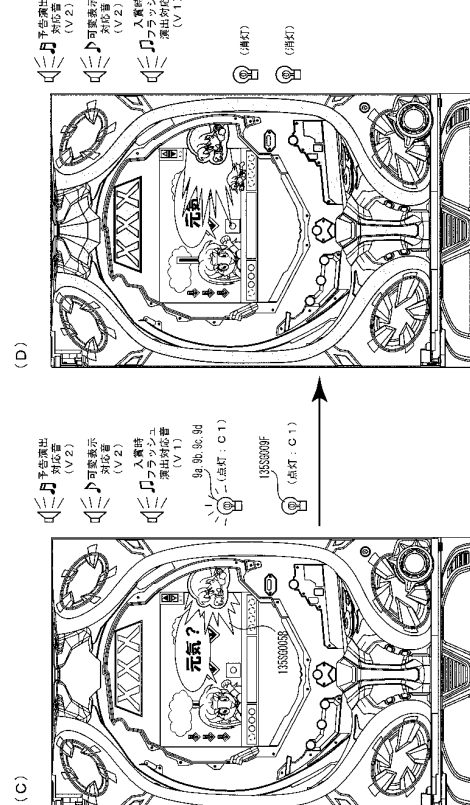
【図10-70】

【図10-70】変形例135SG-1



【図10-71】

【図10-71】変形例135SG-1



10

20

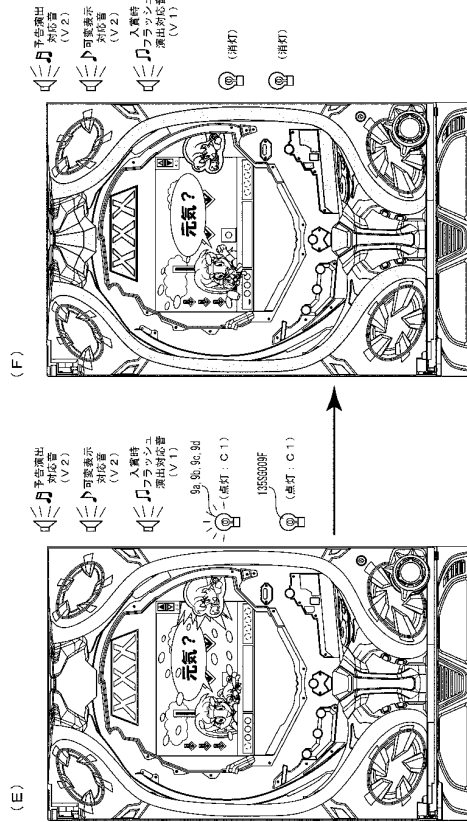
30

40

50

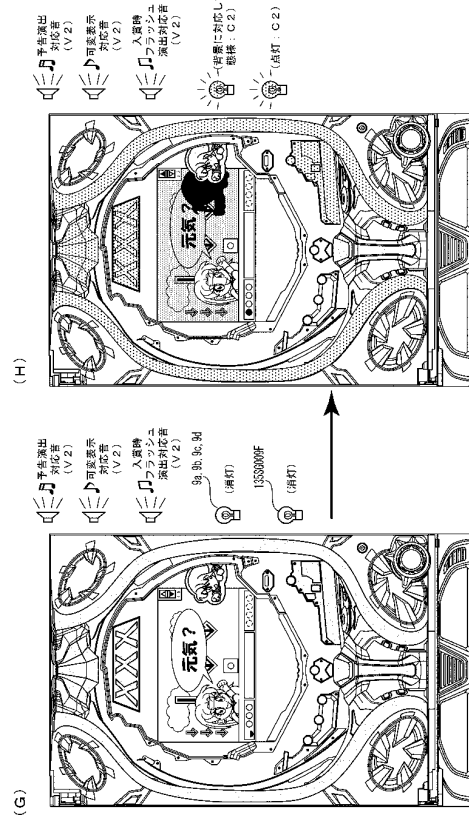
【図10-72】

【図10-72】変形例135SG-1



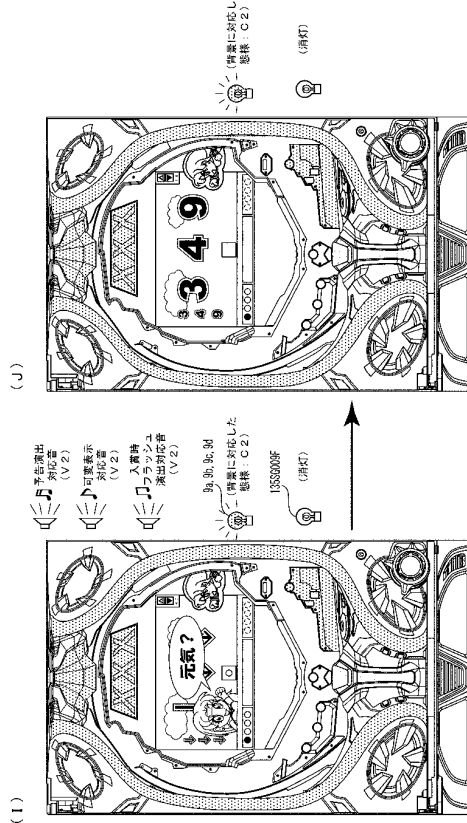
【図10-73】

【図10-73】変形例135SG-1



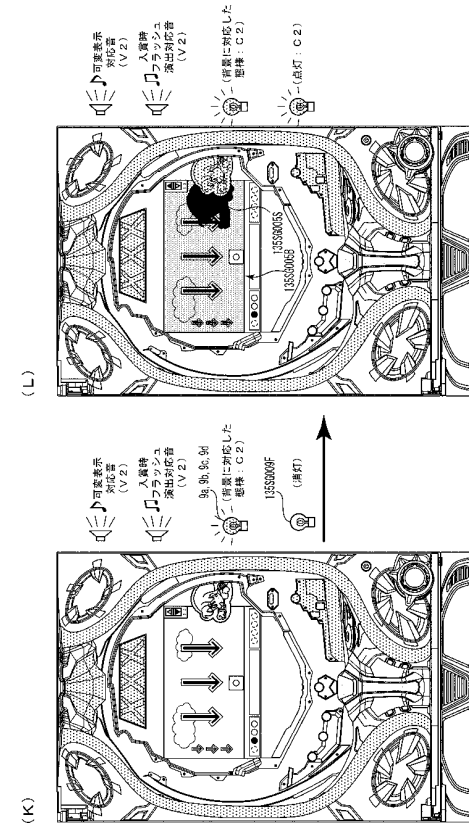
【図10-74】

【図10-74】変形例135SG-1



【図10-75】

【図10-75】変形例135SG-1



10

20

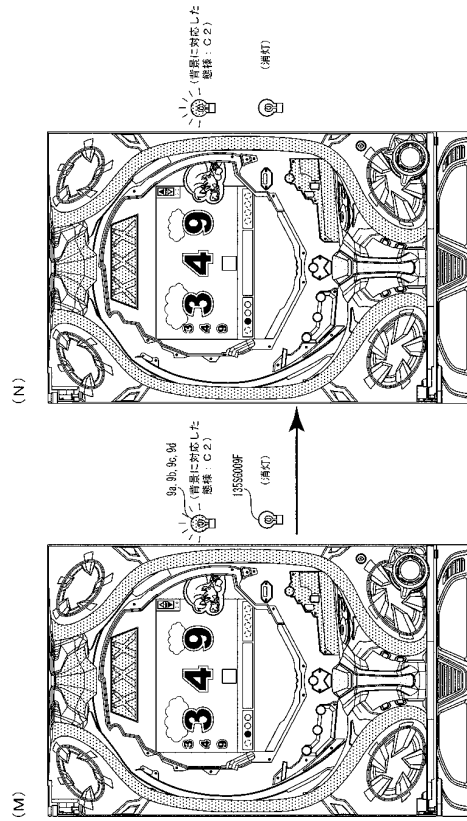
30

40

50

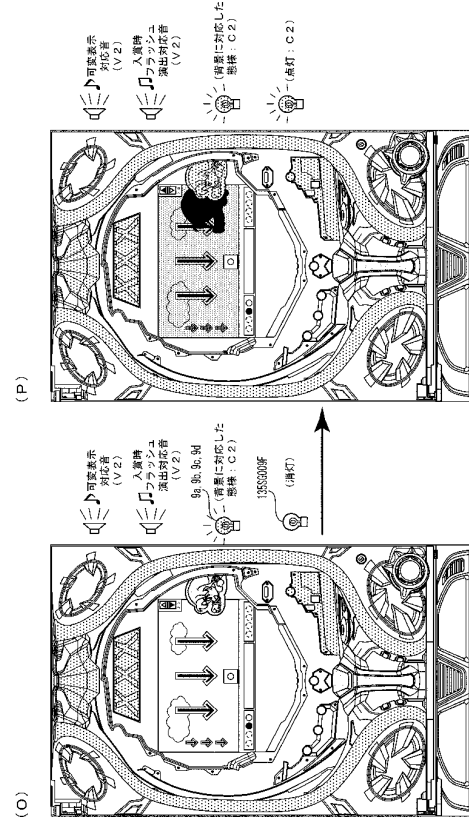
【図 10-76】

【図 10-76】変形例 135SG-1



【図 10-77】

【図 10-77】変形例 135SG-1

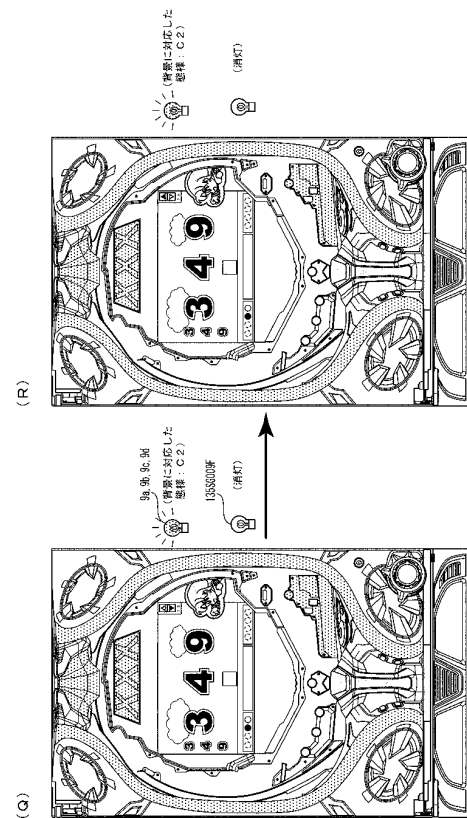


10

20

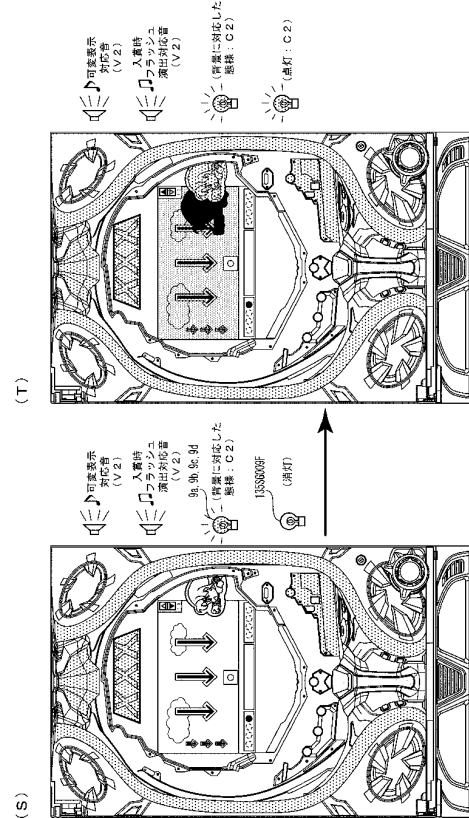
【図 10-78】

【図 10-78】変形例 135SG-1



【図 10-79】

【図 10-79】変形例 135SG-1



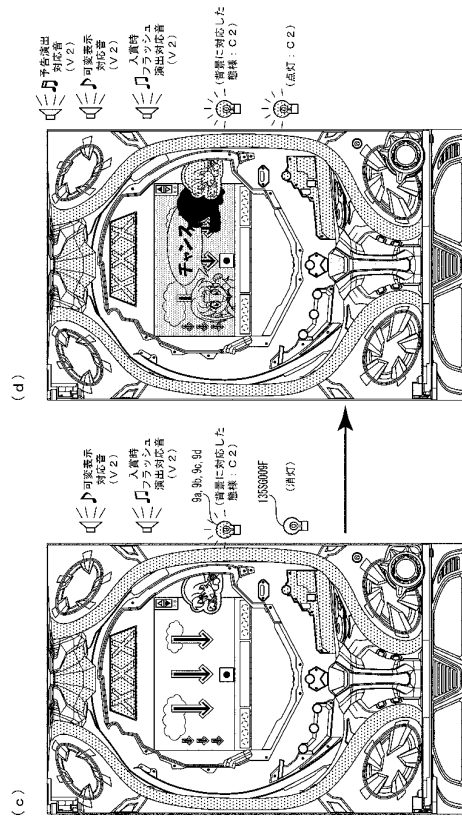
30

40

50

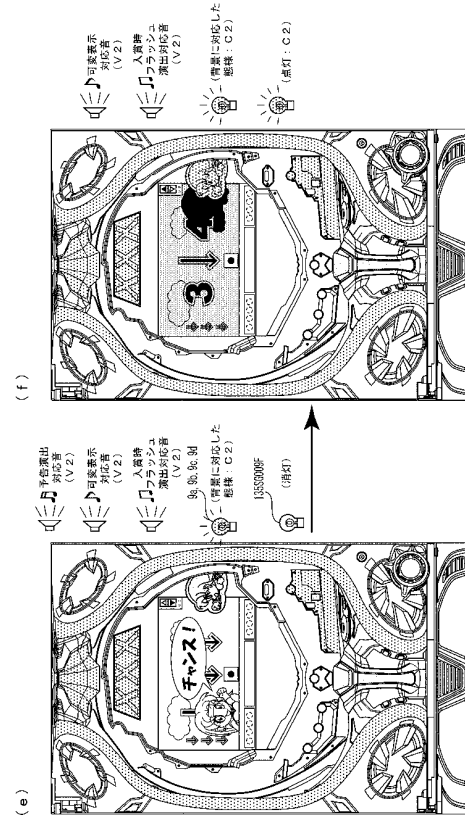
【図 10-84】

【図 10-84】変形例 135SG-1



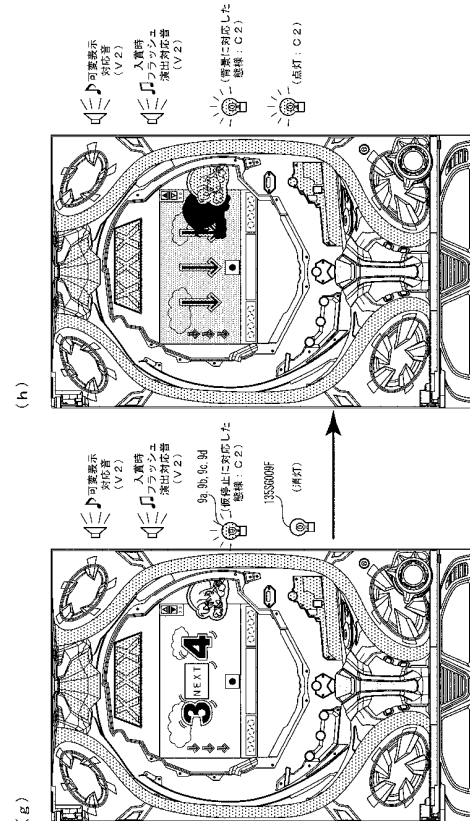
【図 10-85】

【図 10-85】変形例 135SG-1



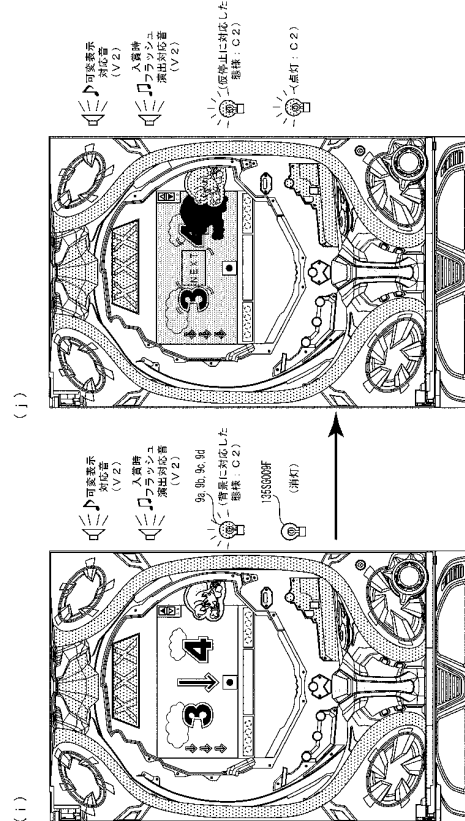
【図 10-86】

【図 10-86】変形例 135SG-1



【図 10-87】

【図 10-87】変形例 135SG-1



10

20

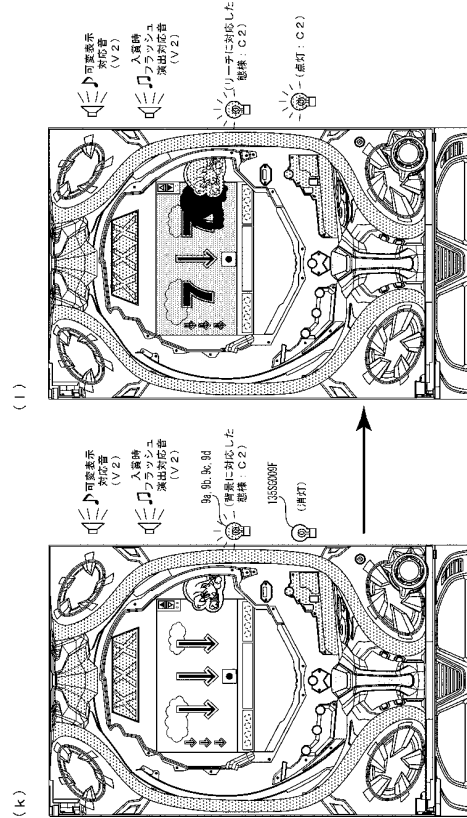
30

40

50

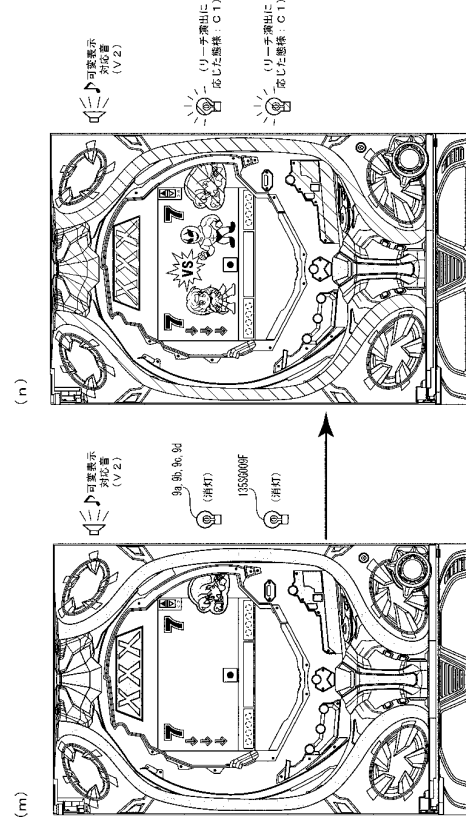
【図 10-88】

【図 10-88】変形例 135SG-1



【図 10-89】

【図 10-89】変形例 135SG-1



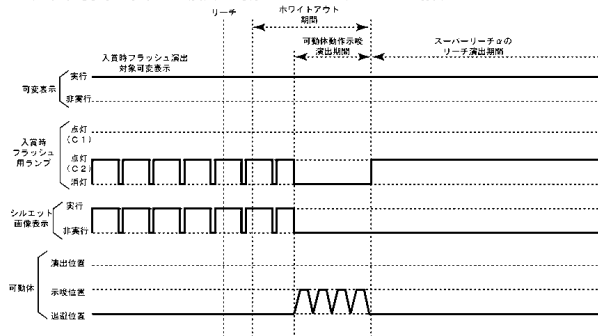
10

20

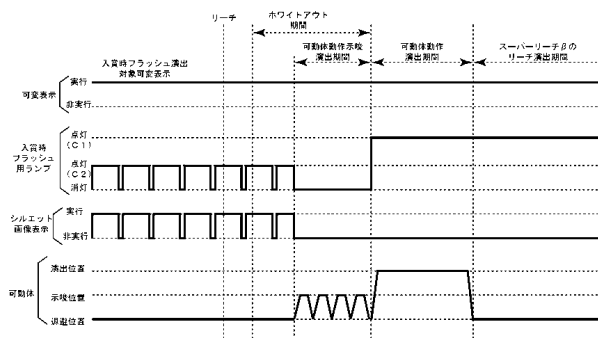
【図 10-90】

【図 10-90】変形例 135SG-2

(A) 入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチαの場合



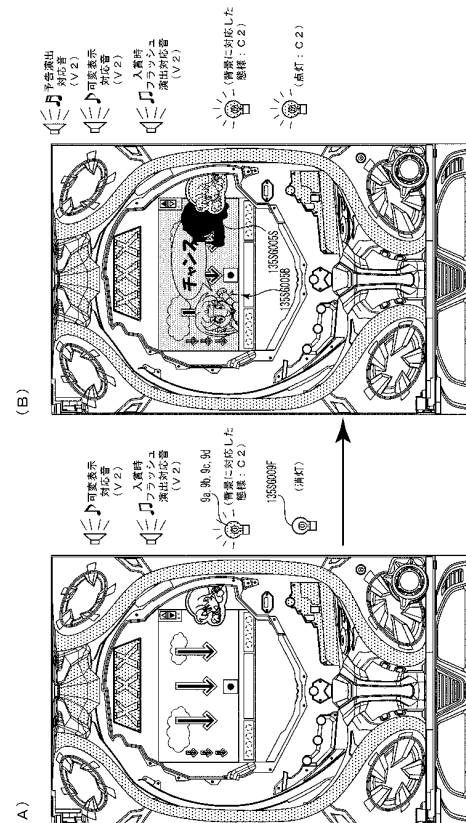
(B) 入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチβの場合



※：大当たり期待度はスーパーリーチβ＞スーパーリーチαとする

【図 10-91】

【図 10-91】変形例 135SG-2



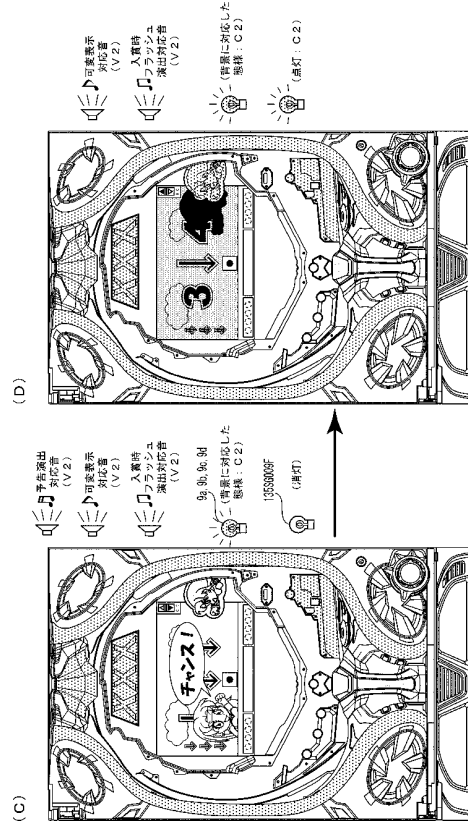
30

40

50

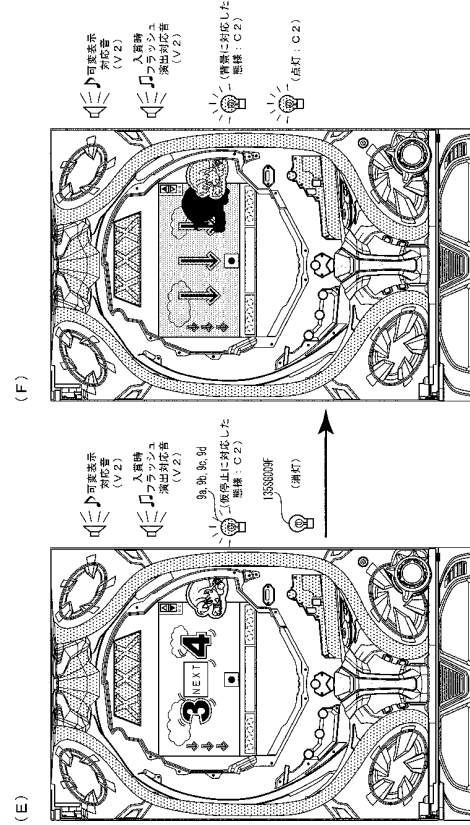
【図 10-92】

【図 10-92】変形例 135SG-2



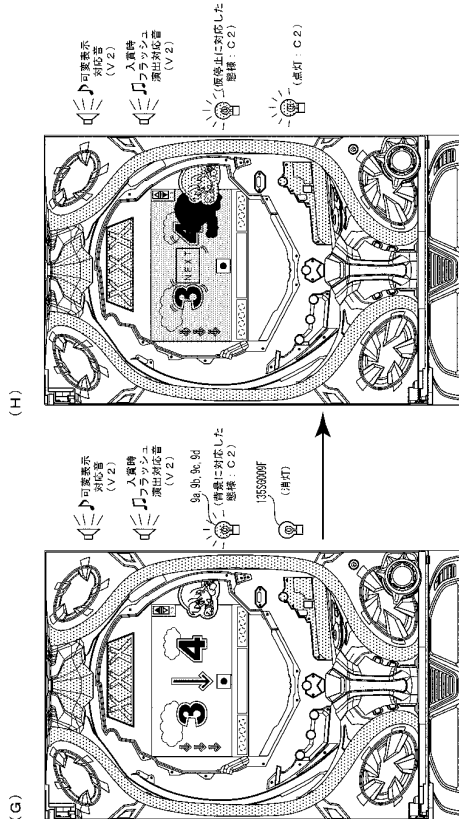
【図 10-93】

【図 10-93】変形例 135SG-2



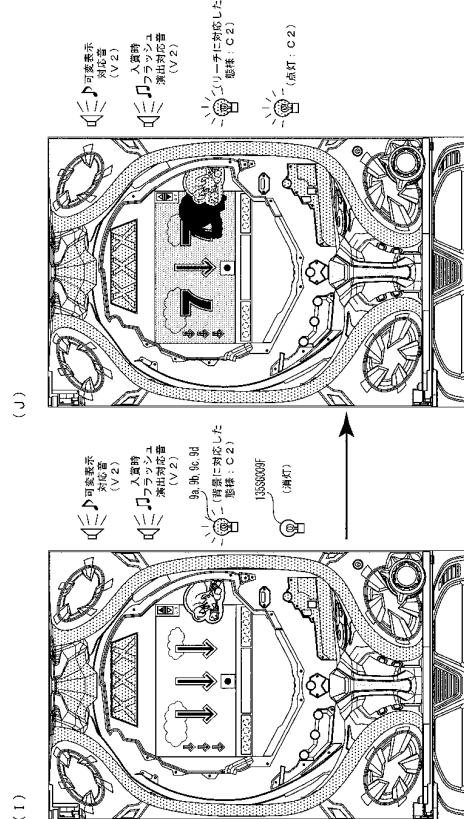
【図 10-94】

【図 10-94】変形例 135SG-2



【図 10-95】

【図 10-95】変形例 135SG-2



10

20

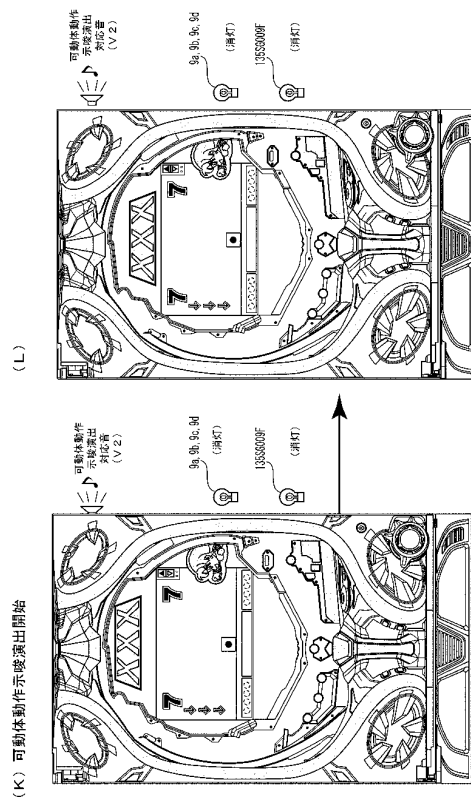
30

40

50

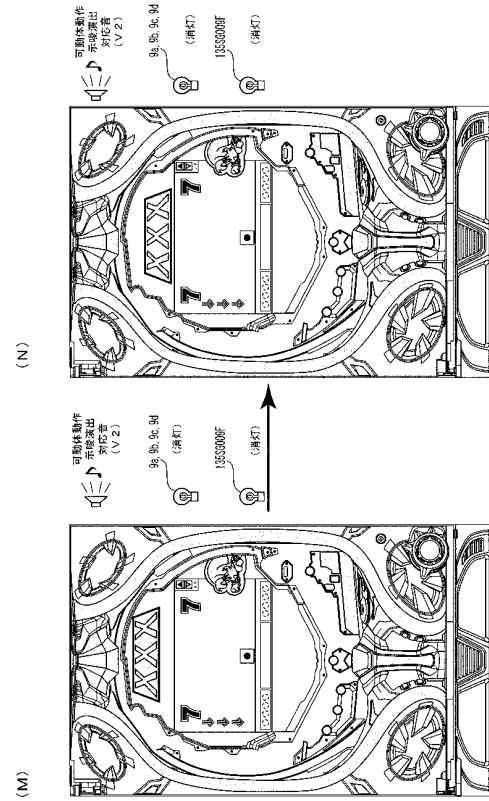
【図10-96】

【図10-96】変形例135SG-2



【図10-97】

【図10-97】変形例135SG-2

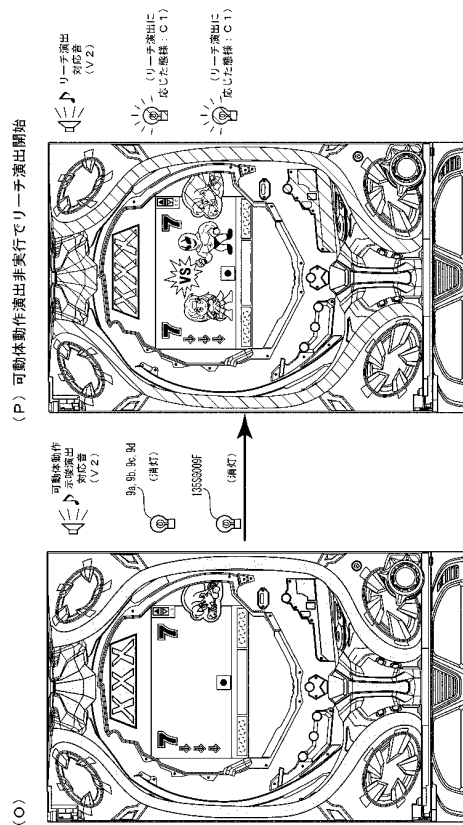


10

20

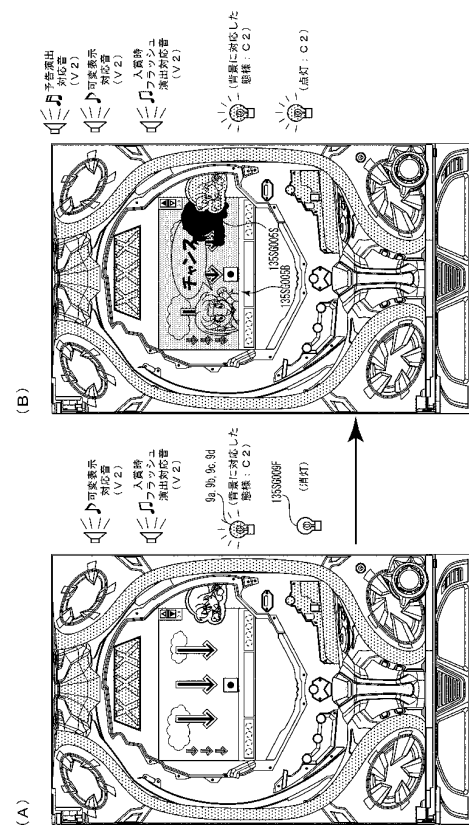
【図10-98】

【図10-98】変形例135SG-2



【図10-99】

【図10-99】変形例135SG-2



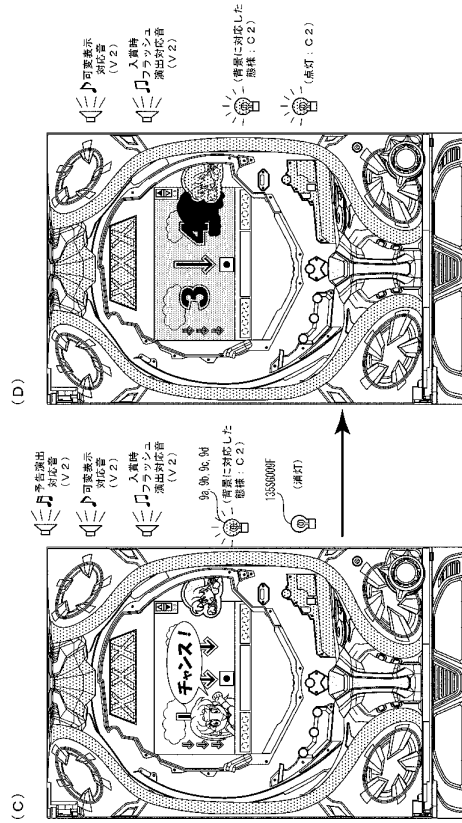
30

40

50

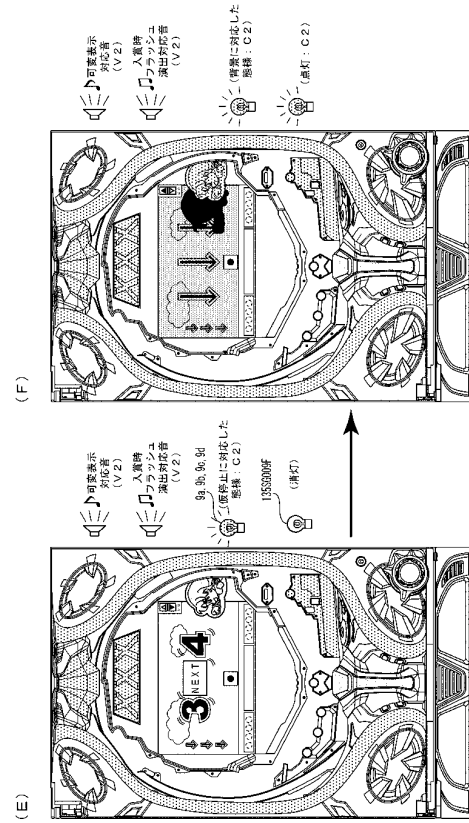
【図10-100】

【図10-100】変形例135SG-2



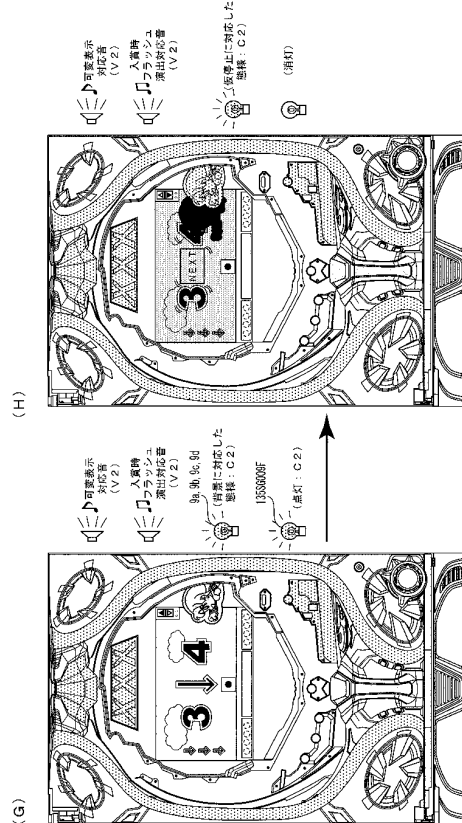
【図10-101】

【図10-101】変形例135SG-2



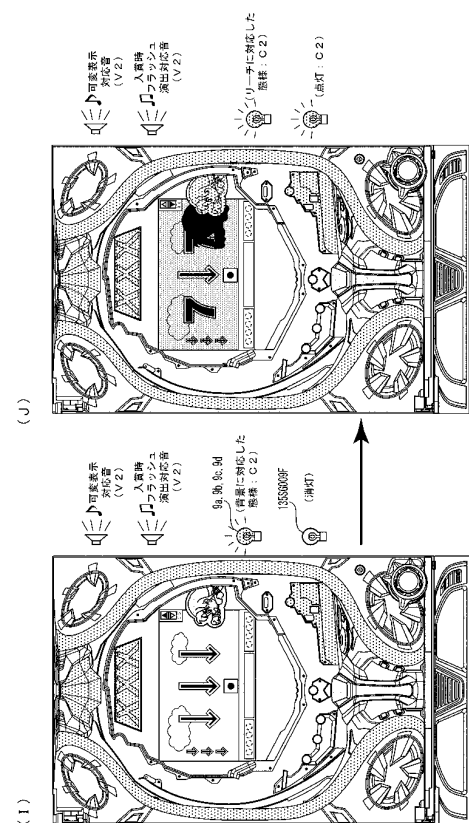
【図10-102】

【図10-102】変形例135SG-2



【図10-103】

【図10-103】変形例135SG-2



10

20

30

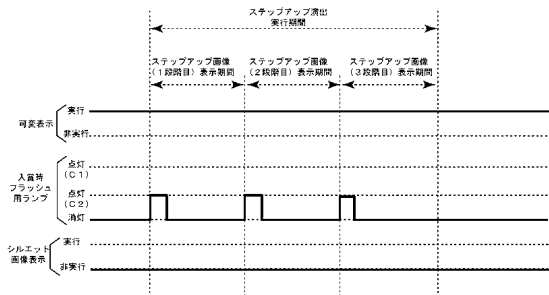
40

50

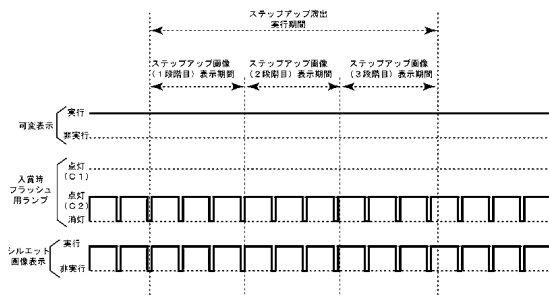
【図 10-108】

【図 10-108】変形例 135SG-3

(A) 入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合

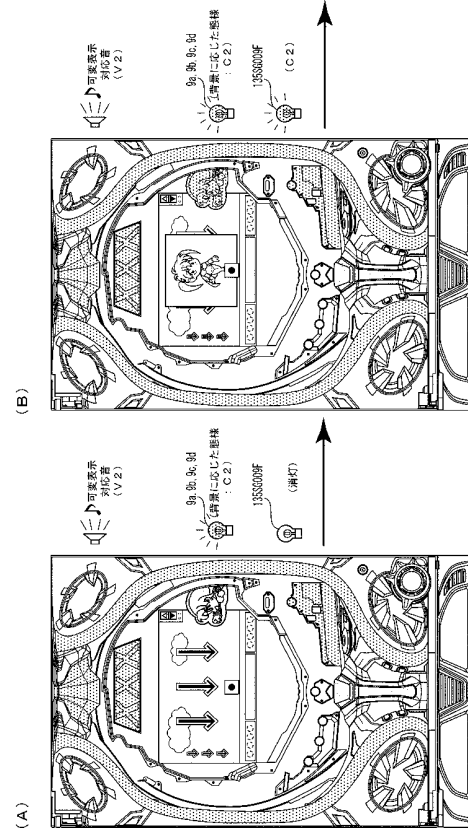


(B) 入賞時フラッシュ演出の実行時にステップアップ演出を実行する場合



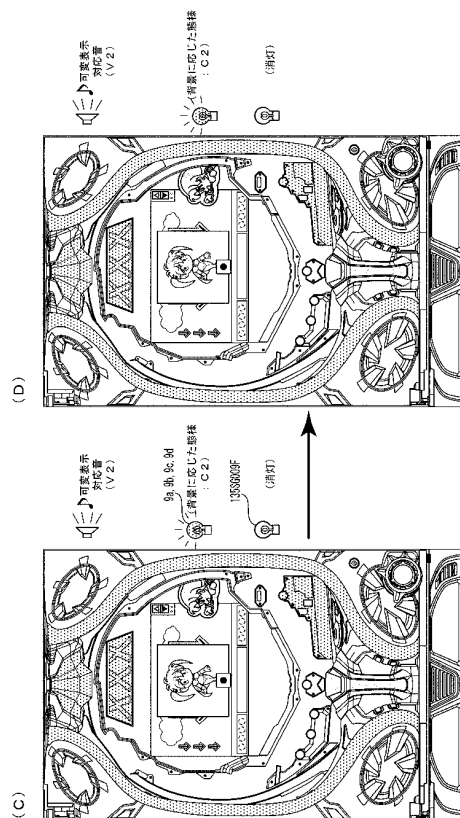
【図 10-109】

【図 10-109】変形例 135SG-3



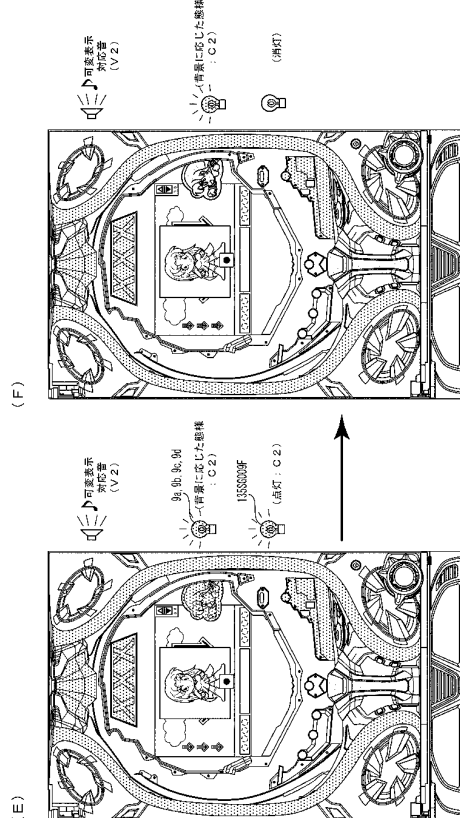
【図 10-110】

【図 10-110】変形例 135SG-3



【図 10-111】

【図 10-111】変形例 135SG-3



10

20

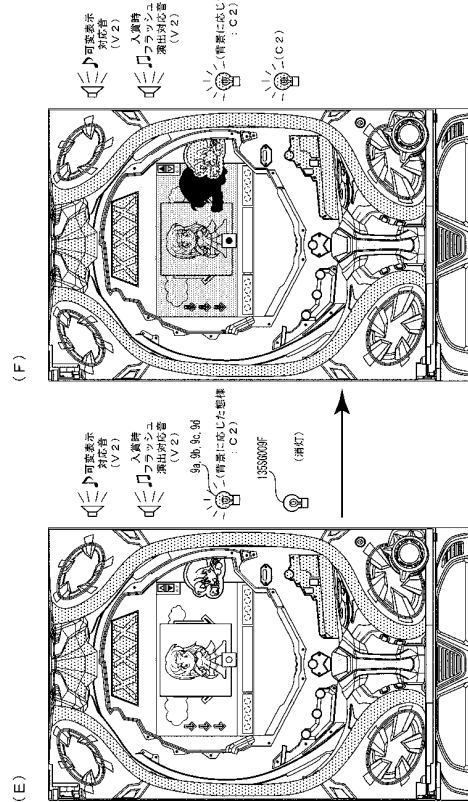
30

40

50

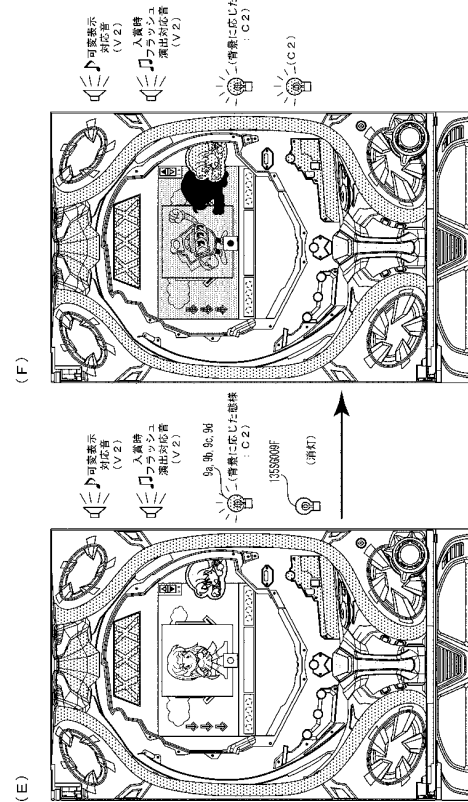
【図 10-116】

【図 10-116】変形例 135SG-3



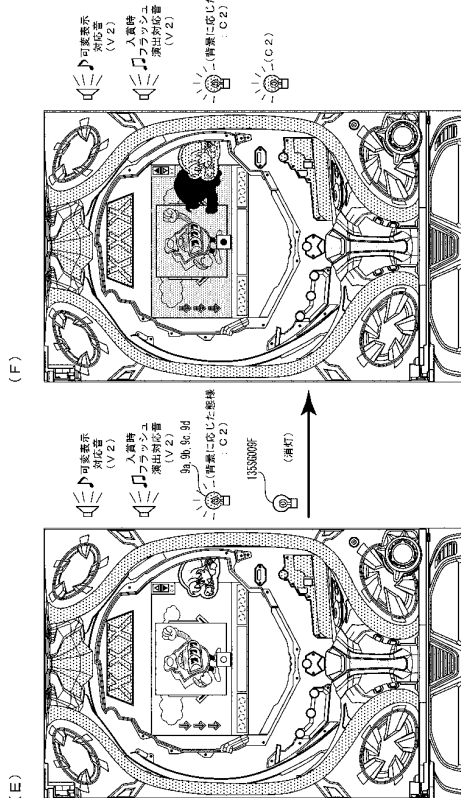
【図 10-117】

【図 10-117】変形例 135SG-3



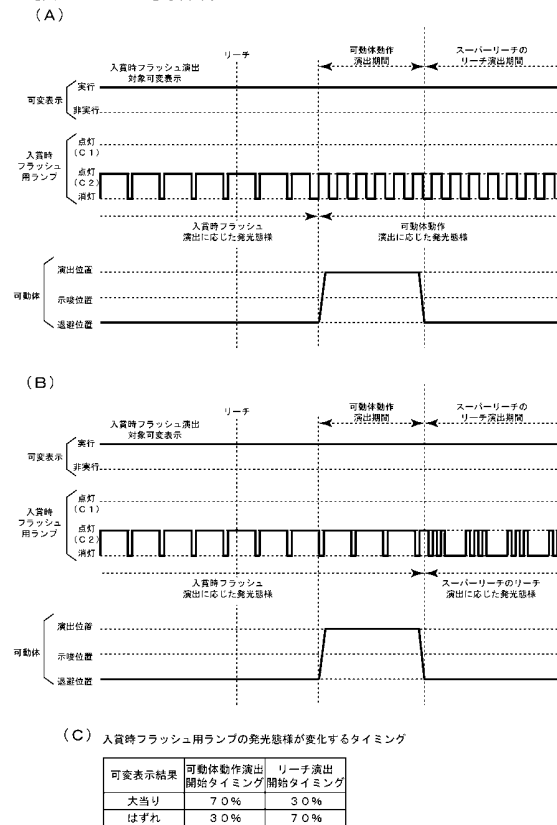
【図 10-118】

【図 10-118】変形例 135SG-3



【図 10-119】

【図 10-119】変形例 135SG-4



10

20

30

40

50

【図 10-120】

【図 10-120】変形例 135SG-5

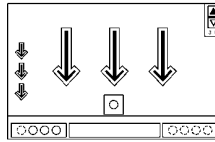
保留表示・アクティブ表示の表示態様

表示パターン	表示態様	示唆内容	入賞時フラッシュ演出実行決定時における選択割合
表示パターンα	白	大当り期待度：低	低 ↑ ↓ 高
表示パターンβ	青	大当り期待度：中	
表示パターンγ	赤	大当り期待度：高	
表示パターンδ	白（点滅）	表示パターンβまたは表示パターンγへの変化	
表示パターンε	キャラクタ	表示パターンβまたは表示パターンγへの変化	

【図 10-121】

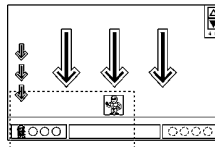
【図 10-121】変形例 135SG-6

(A)

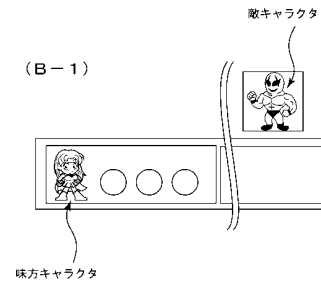


始動入賞（表示パターンε）

(B) キャラクタ保留発生・
アクティブ表示が敵
キャラクタに変化



(B-1)

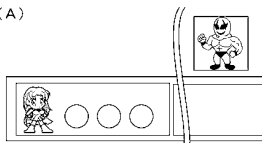


10

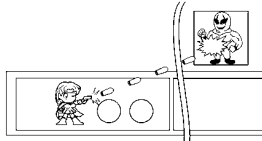
【図 10-122】

【図 10-122】変形例 135SG-6

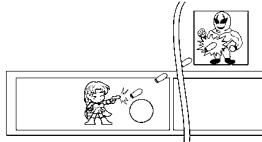
(A)



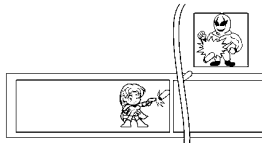
(B) 保留表示シフトタイミング



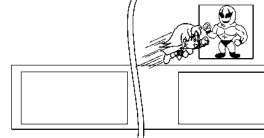
(C) 保留表示シフトタイミング



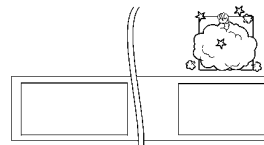
(D) 保留表示シフトタイミング



(E) 保留表示シフトタイミング
（対象の可変表示開始タイミング）



(F) アクティブ表示領域でバトル

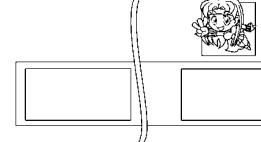


【図 10-123】

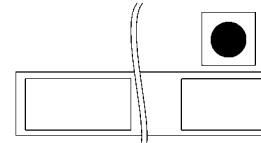
【図 10-123】変形例 135SG-6

(G) バトル勝利の場合

勝利

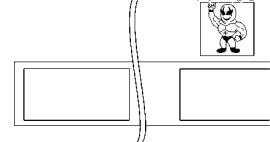


(H) 表示パターンβ・表示パターンγ
のアクティブ表示に変化

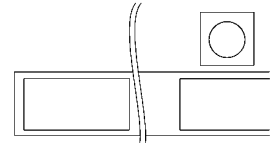


(I) バトル敗北の場合

敗北



(J) 表示パターンαのアクティブ表示に変化



20

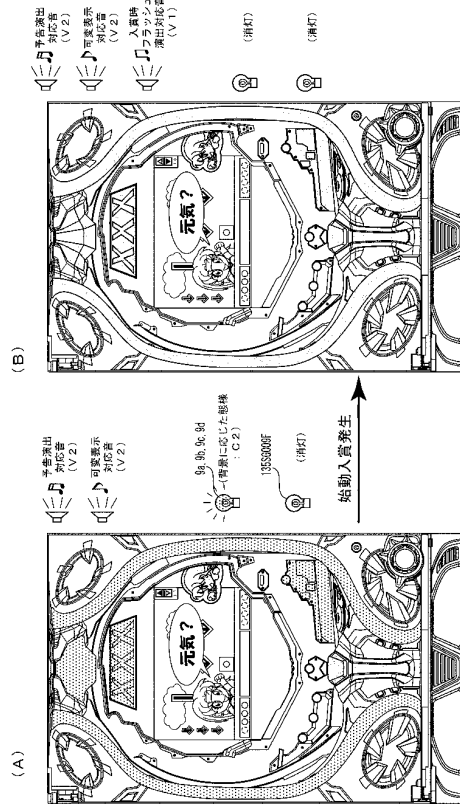
30

40

50

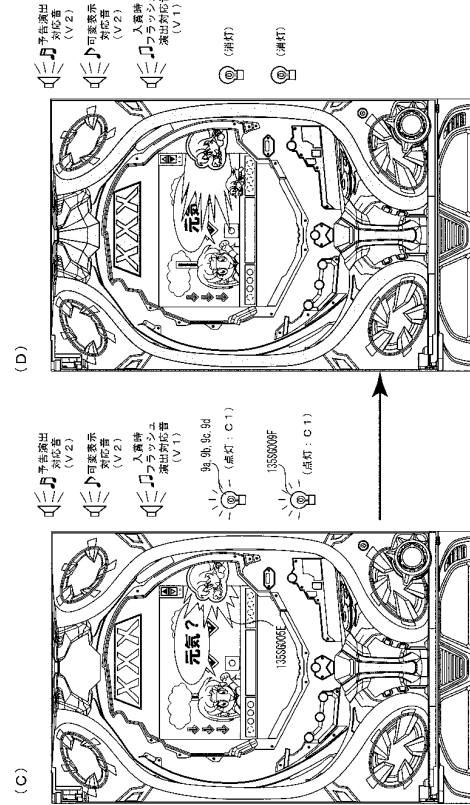
【図 10-124】

【図 10-124】変形例 135SG-7



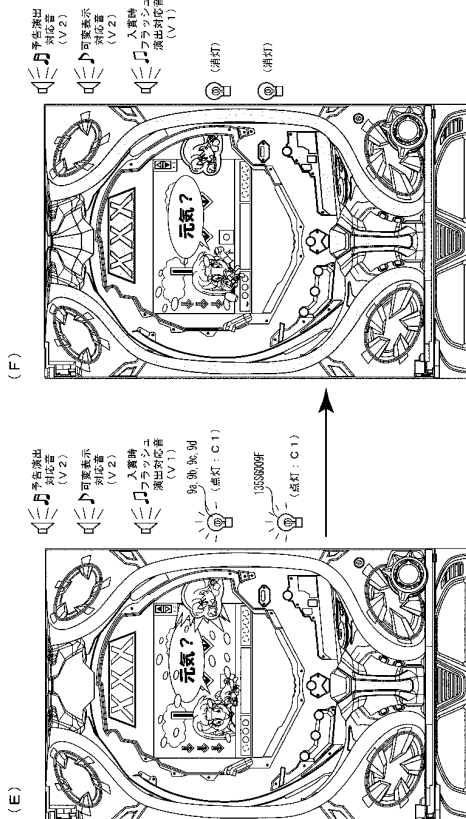
【図 10-125】

【図 10-125】変形例 135SG-7



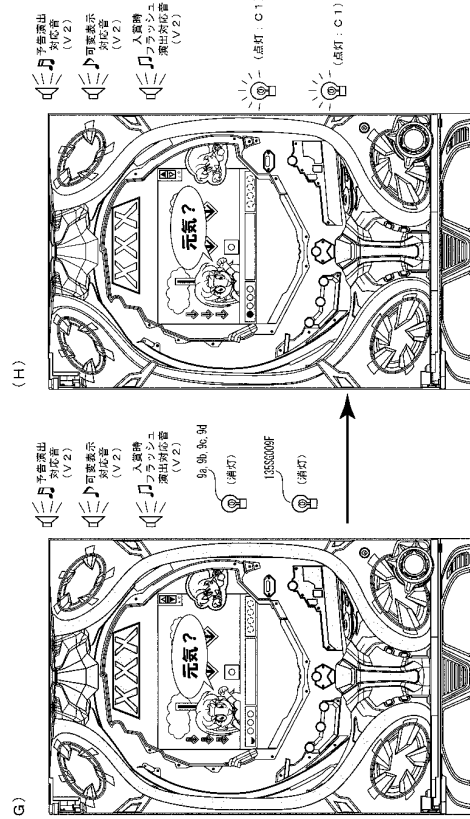
【図 10-126】

【図 10-126】変形例 135SG-7



【図 10-127】

【図 10-127】変形例 135SG-7



10

20

30

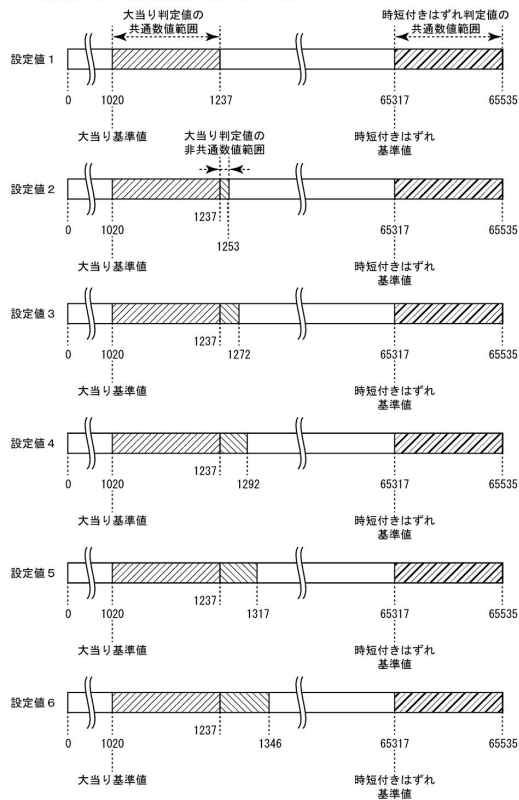
40

50

【図 12】

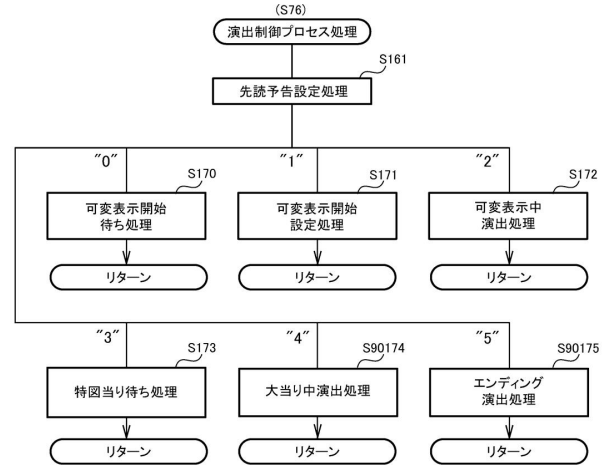
【図12】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【図 13】

【図13】

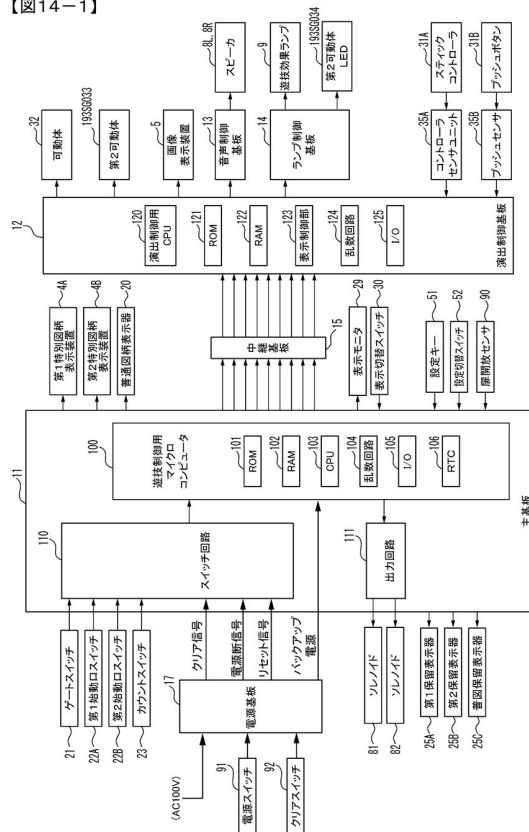


10

20

【図 14-1】

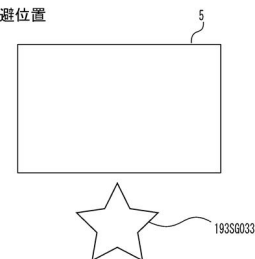
【图14-1】



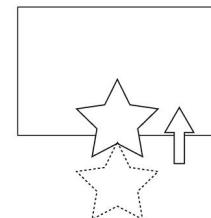
【図 14-2】

【图14-2】

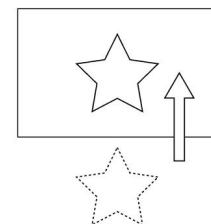
(A) 退避位置



(B) 第1演出位置 (仮停止報知演出、第1可変表示開始回数報知演出実行時)



(C) 第2演出位置 (スーパーリーチ演出中の大当たり報知実行時)



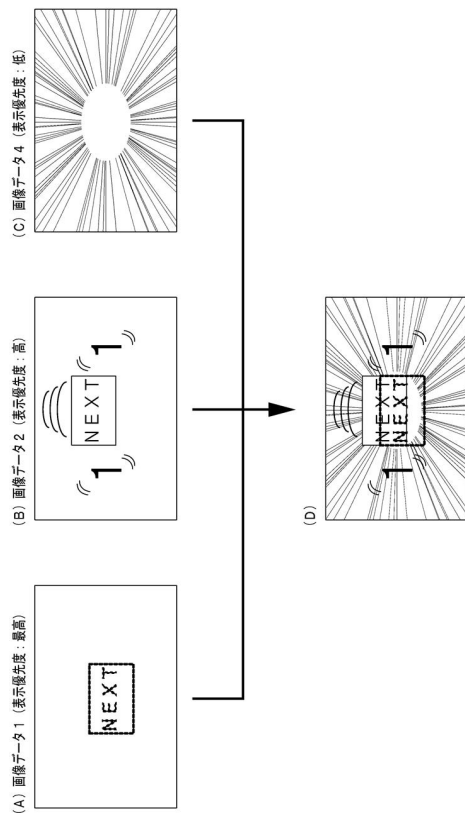
30

40

50

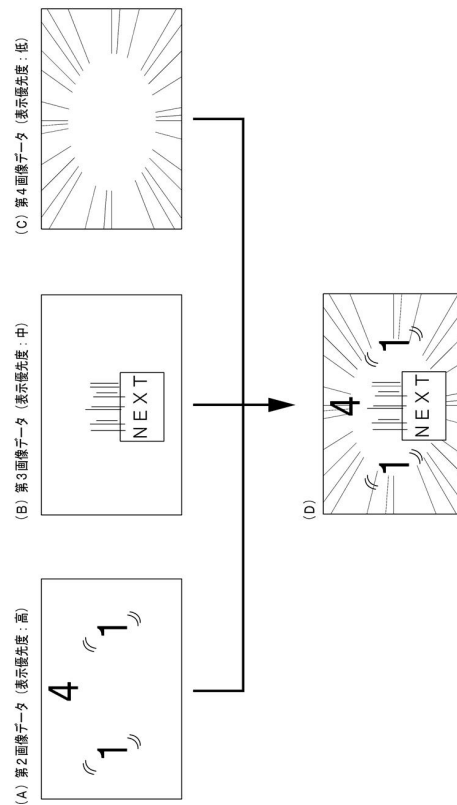
【図 14-3】

【図14-3】



【図 14-4】

【図14-4】



【図 14-5】

【図14-5】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 14-6】

【図14-6】

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

10

20

30

40

50

【図 14-7】

【図 14-7】

(A) 特図表示結果判定テーブル 1

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

(B) 特図表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54651(1/100)	小当たり
第2特図	—	小当たり

【図 14-9】

【図 14-9】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	25000	ノーマルリーチ(疑似連1回はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ(疑似連2回はずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチ(疑似連3回はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-2	25000	ノーマルリーチ(疑似連1回大当たり)
PB1-3	50000	スーパーリーチ(疑似連2回大当たり)
PB1-4	55000	スーパーリーチ(疑似連3回大当たり)
PC1-1	5000	特殊当り(小当たりまたは突確大当たり)

【図 14-8】

【図 14-8】

(A) 大当たり種別判定テーブル

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

(B) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当たりまで	次回大当たりまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当たりまで	次回大当たりまで	5(通常開放ラウンド)
確変C(突確)	次回大当たりまで	無し	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当たりまで)	10(通常開放ラウンド)

【図 14-10】

【図 14-10】

可変表示結果	非確変 大当たり	確変A大当たり AorB	確変B大当たり Cor小当たり	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当たり用変動パ ターンテーブルA	大当たり用変動パ ターンテーブルB	特図保留 変動パターンテーブル	はずれ用変動パ ターンテーブルA	はずれ用変動パ ターンテーブルB	はずれ用変動パ ターンテーブルC	はずれ用変動パ ターンテーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	-	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	70	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	-	-	80
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	-	-	30	20	10	20
PA2-2(ノーマルR疑似連1回はずれ)	-	-	-	10	10	10	-
PA2-3(スーパーR疑似連2回はずれ)	-	-	-	7	7	7	-
PA2-4(スーパーR疑似連3回はずれ)	-	-	-	3	3	3	-
PB1-1(ノーマルR大当たり)	30	5	-	-	-	-	-
PB1-2(ノーマルR疑似連1回大当たり)	45	20	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーR疑似連2回大当たり)	20	30	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーR疑似連3回大当たり)	5	45	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	100	-	-	-	-

(数値は%)

10

20

30

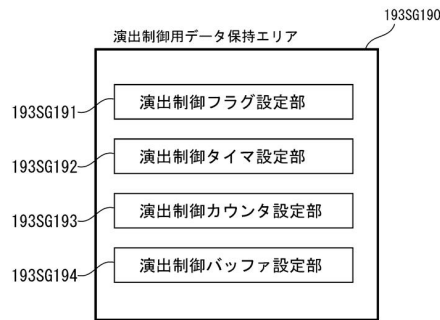
40

50

【図 14-11】

【図 14-11】

(A)



(B)

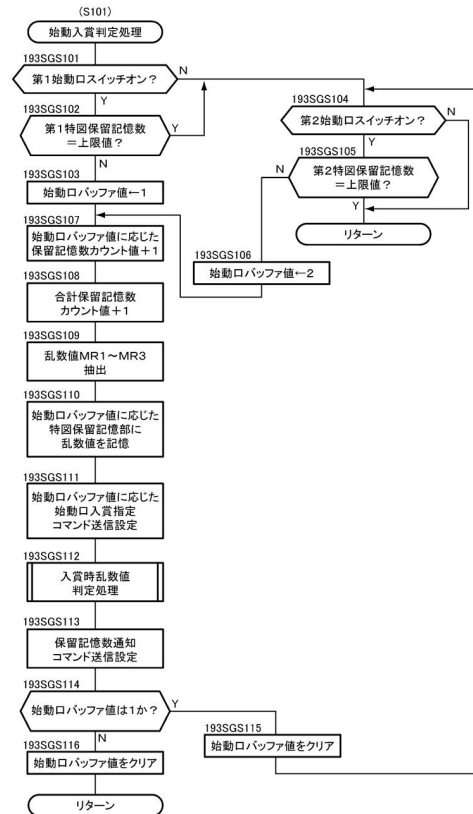
始動入賞時受信コマンドバッファ 193SG194A

バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	表示未決定フラグ	保留表示フラグ
第1特図保留記憶	1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	0
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	1
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

保留表示フラグ "0" → ○
保留表示フラグ "1" → ◇
保留表示フラグ "2" → ☆

【図 14-12】

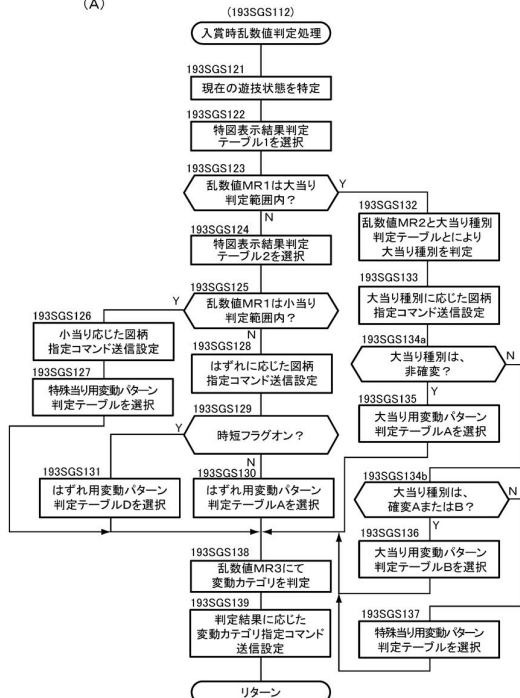
【図 14-12】



【図 14-13】

【図 14-13】

(A)

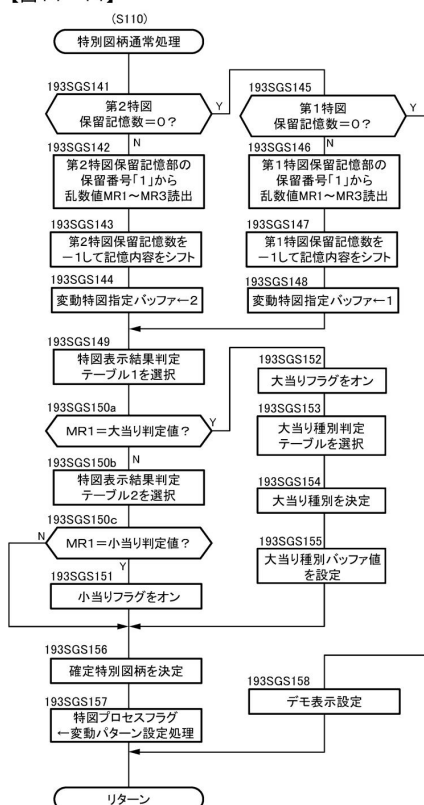


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

【図 14-14】

【図 14-14】



10

20

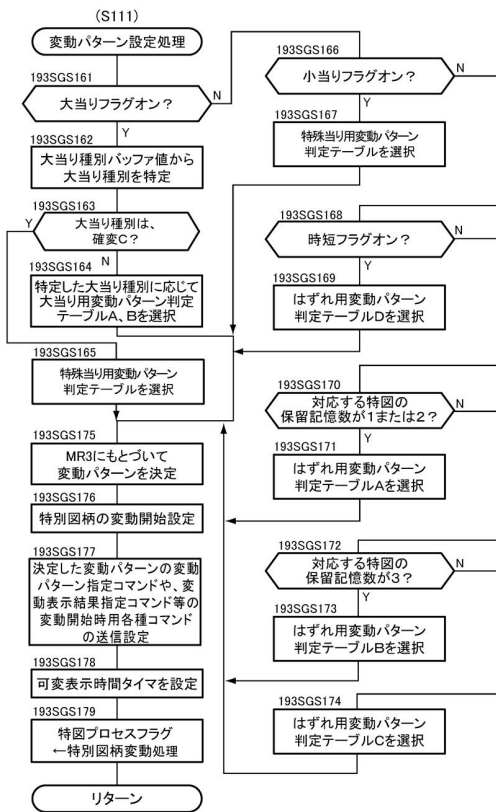
30

40

50

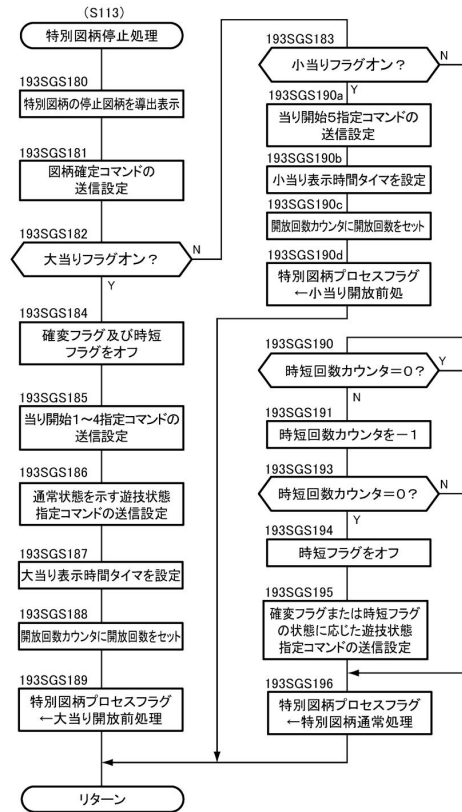
【図 14-15】

【図 14-15】



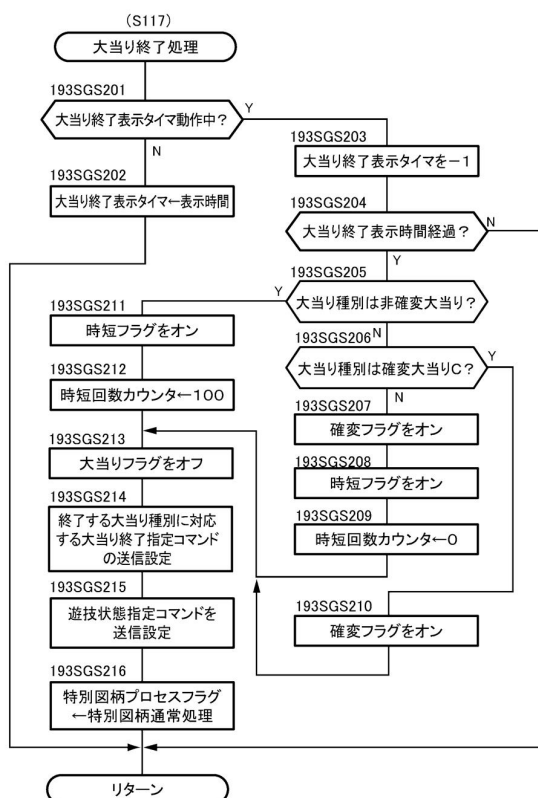
【図 14-16】

【図 14-16】



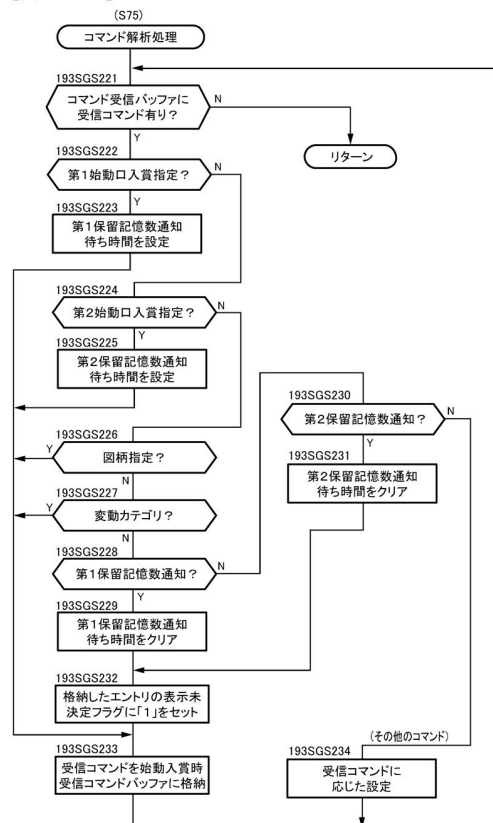
【図 14-17】

【図 14-17】



【図 14-18】

【図 14-18】



10

20

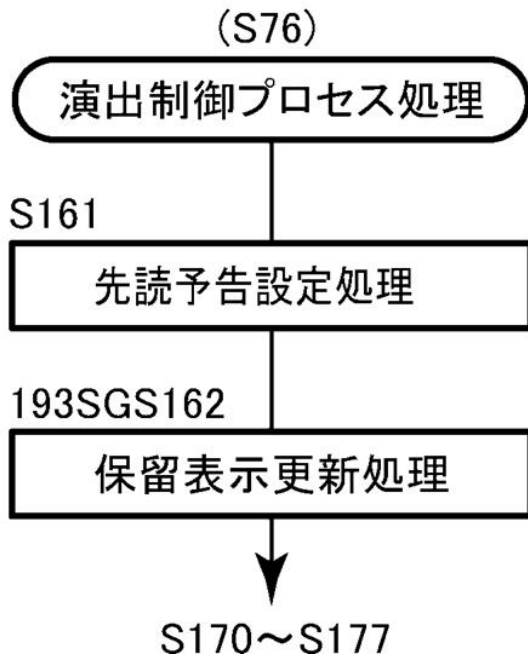
30

40

50

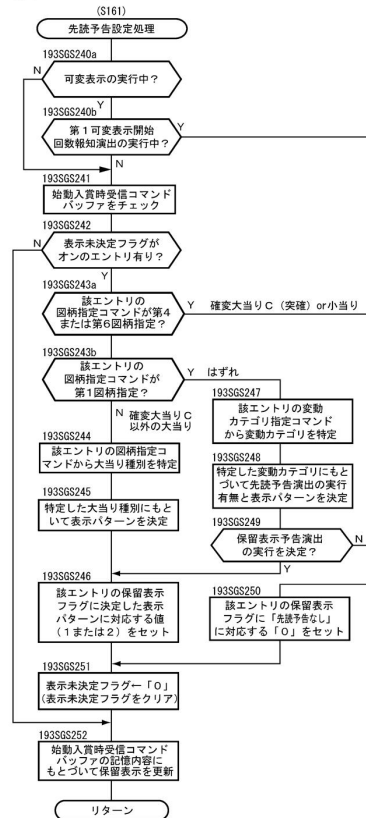
【図14-19】

【図14-19】



【図14-20】

【図14-20】



【図14-21】

【図14-21】

(A) 193SGS245における決定割合

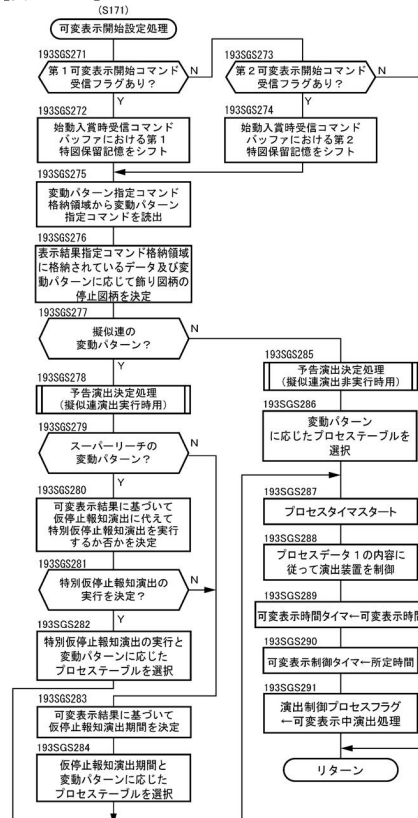
可変表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
大当り(非確変・確変B)	0%	70%	30%
大当り(確変A)	0%	30%	70%

(B) 193SGS248における決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
はずれ(非リーチ)	95%	5%	0%
はずれ(その他)	75%	20%	5%
はずれ(Sリーチ)	65%	25%	10%

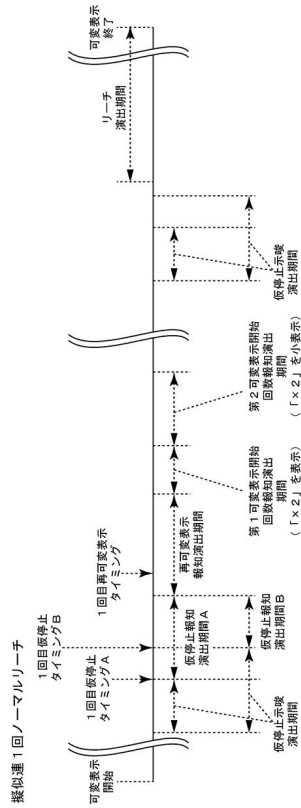
【図14-22】

【図14-22】



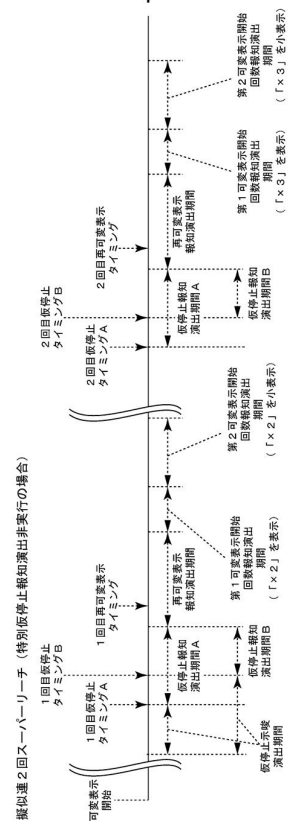
【図 1 4 - 2 3】

【图14-23】



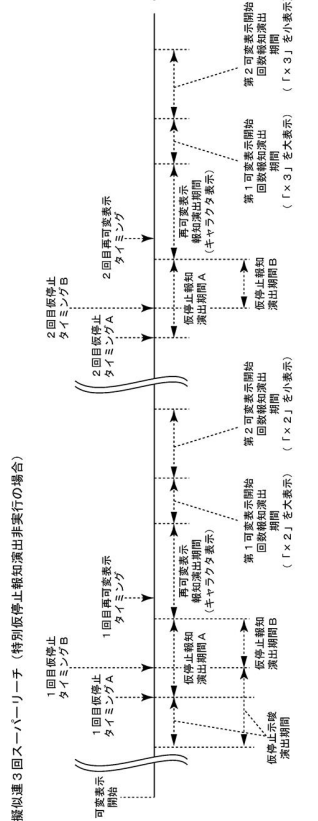
【図 14-24】

【图14-24】



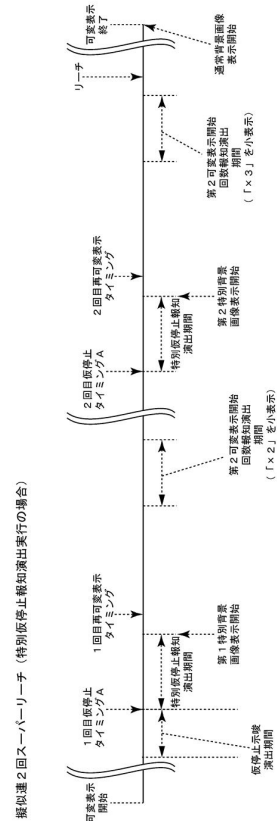
【図 14-25】

【图14-25】



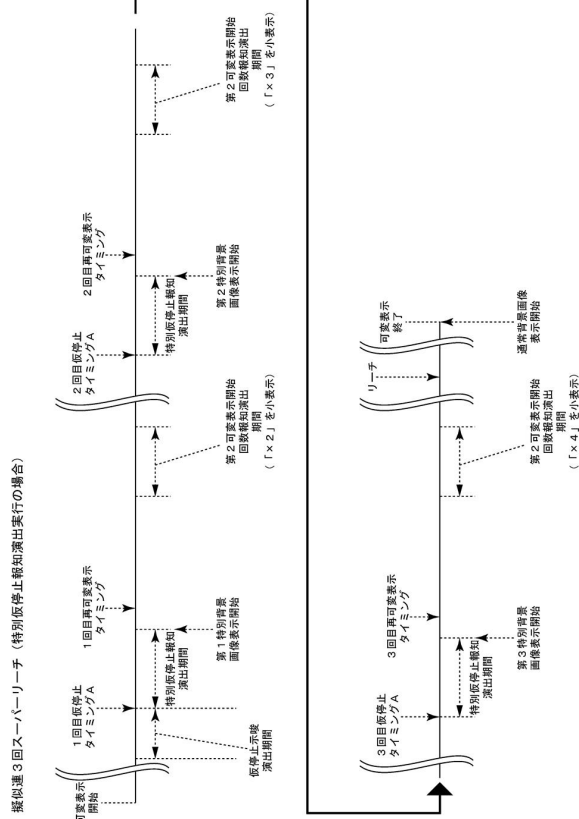
【圖 14-26】

【图14-26】



【図 14-27】

【図 14-27】



【図 14-28】

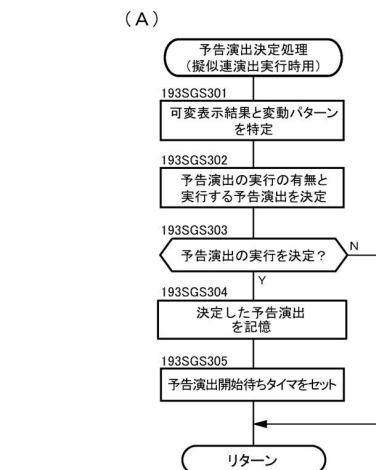
【図 14-28】

擬似連演出における各演出期間と演出内容

演出	演出期間	内容
仮停止通知演出 (期間 A)	2 秒	仮停止通知音出力
仮停止通知演出 (期間 B)	1. 5 秒	仮停止通知音出力
特別仮停止通知演出 (1 回目)	2 秒	仮停止通知音出力 + 第 1 特別背景画像表示
特別仮停止通知演出 (2 回目)	2 秒	仮停止通知音出力 + 第 2 特別背景画像表示
特別仮停止通知演出 (3 回目)	2 秒	仮停止通知音出力 + 第 3 特別背景画像表示
再可変表示通知演出 (1 回目)	3 秒	キャラクター A 画像表示 + 再可変表示通知音出力
再可変表示通知演出 (2 回目)	3 秒	キャラクター B 画像表示 + 再可変表示通知音出力
再可変表示通知演出 (3 回目)	3 秒	キャラクター C 画像表示 + 再可変表示通知音出力
第 1 可変表示開始 回数通知演出 (1 回目)	1 秒	可変表示回数 (「×2」) をサイズ大で表示 + 青色エフェクト表示開始
第 1 可変表示開始 回数通知演出 (2 回目)	1 秒	可変表示回数 (「×3」) をサイズ大で表示 + 緑色エフェクト表示開始
第 1 可変表示開始 回数通知演出 (3 回目)	1 秒	可変表示回数 (「×4」) をサイズ大で表示 + 赤色エフェクト表示開始
第 2 可変表示開始 回数通知演出 (1 回目)	2 秒	可変表示回数 (「×2」) をサイズ小で表示
第 2 可変表示開始 回数通知演出 (2 回目)	2 秒	可変表示回数 (「×3」) をサイズ小で表示
第 2 可変表示開始 回数通知演出 (3 回目)	2 秒	可変表示回数 (「×4」) をサイズ小で表示

【図 14-29】

【図 14-29】



(B)

予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合

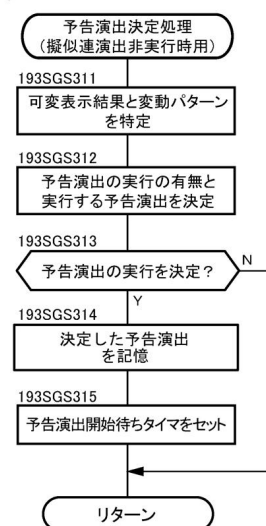
可変表示結果	非実行	カットイン演出	群予告演出	カットイン演出 + 群予告演出
大当り	5 %	2 0 %	4 5 %	3 0 %
S リーチはずれ	4 0 %	3 0 %	2 5 %	5 %
N リーチはずれ	9 0 %	8 %	2 %	0 %

※：全ての予告演出実行可能期間において同一の予告演出を実行

【図 14-30】

【図 14-30】

(A)



(B)

予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合

可変表示結果	非実行	カットイン予告演出	群予告演出
大当り	5 %	3 0 %	6 5 %
S リーチはずれ	4 0 %	3 5 %	2 5 %
N リーチはずれ	9 0 %	8 %	2 %

10

20

30

40

50

【図 14-31】

【図 14-31】

(A) 特別仮停止報知演出実行決定割合

可変表示結果	非実行	実行
大当り	20%	80%
はずれ	80%	20%

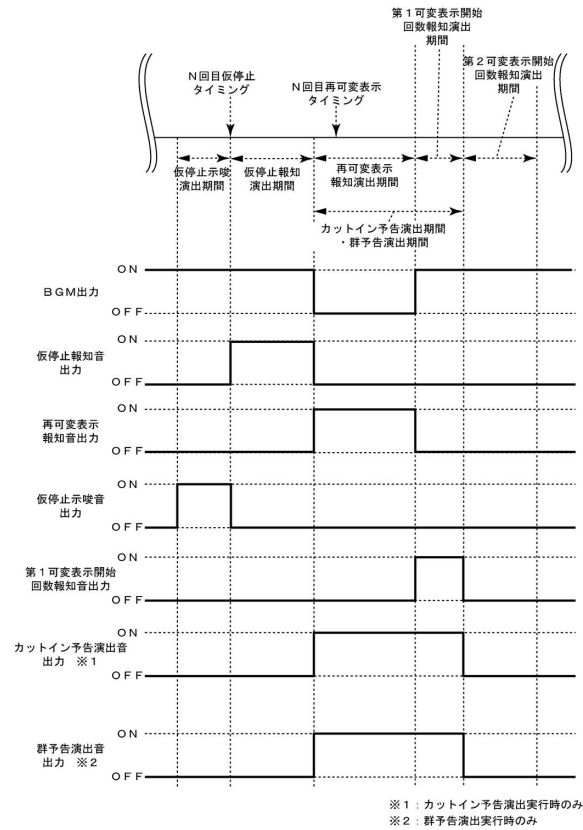
(B) 仮停止報知演出期間決定割合

可変表示結果	仮停止報知演出期間 A	仮停止報知演出期間 B
大当り	60%	40%
はずれ	40%	60%

※：擬似連演出を複数回実行する場合は、仮停止報知演出期間を同一期間に決定

【図 14-32】

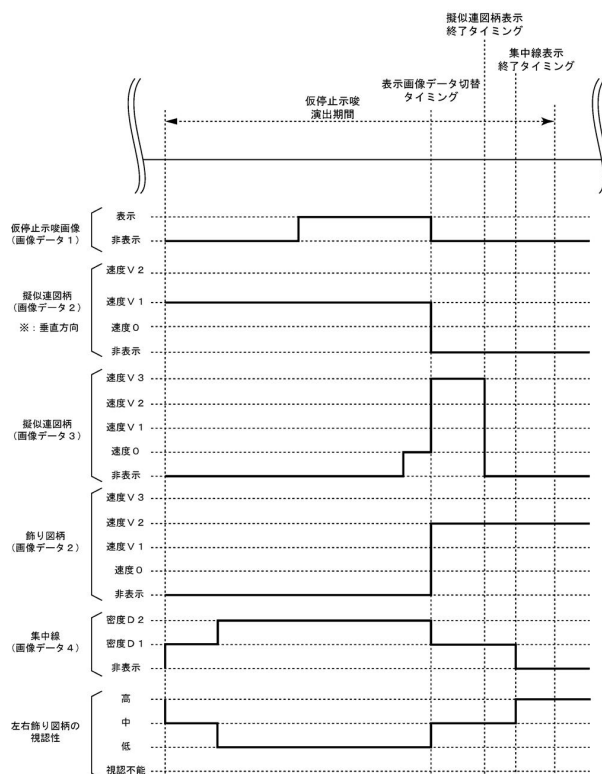
【図 14-32】



【図 14-33】

【図 14-33】

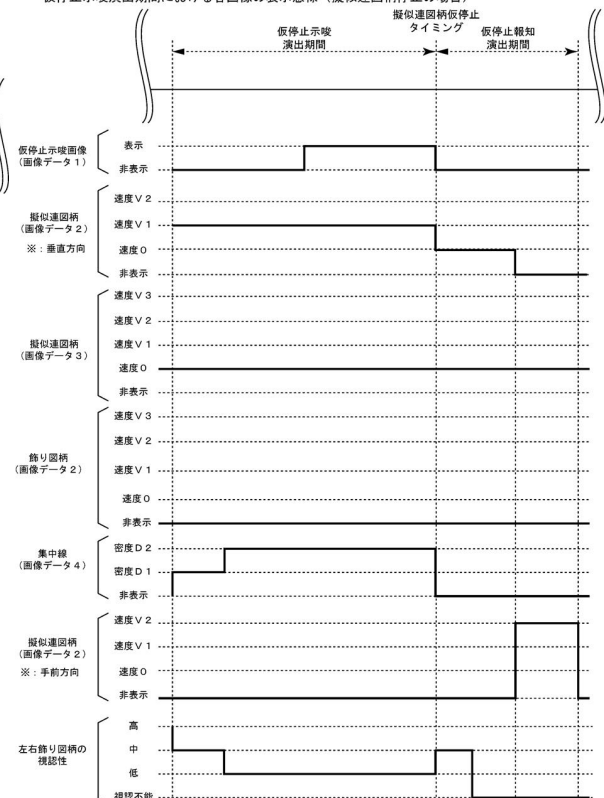
仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様（擬似連図柄非停止の場合）



【図 14-34】

【図 14-34】

仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様（擬似連図柄仮停止の場合）



10

20

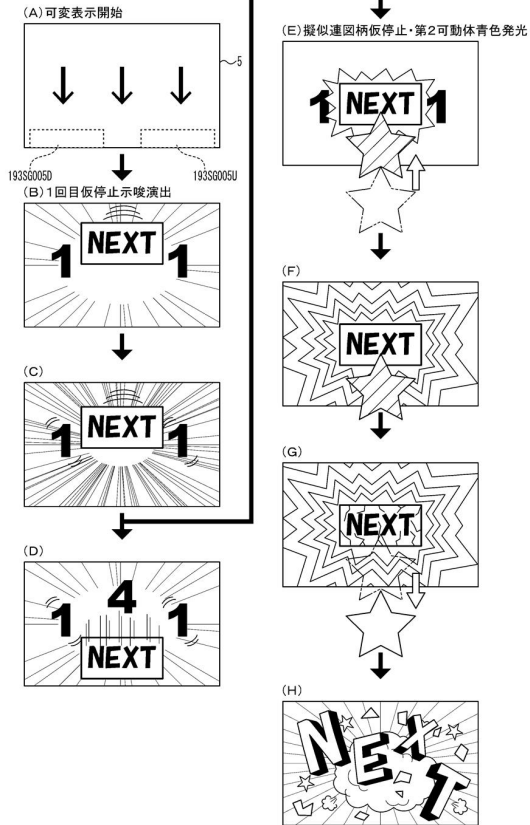
30

40

50

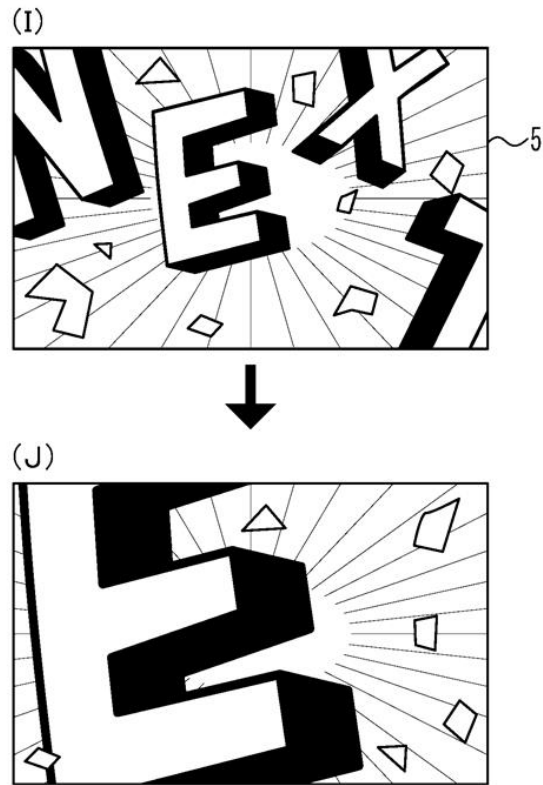
【図 14-35】

【図14-35】



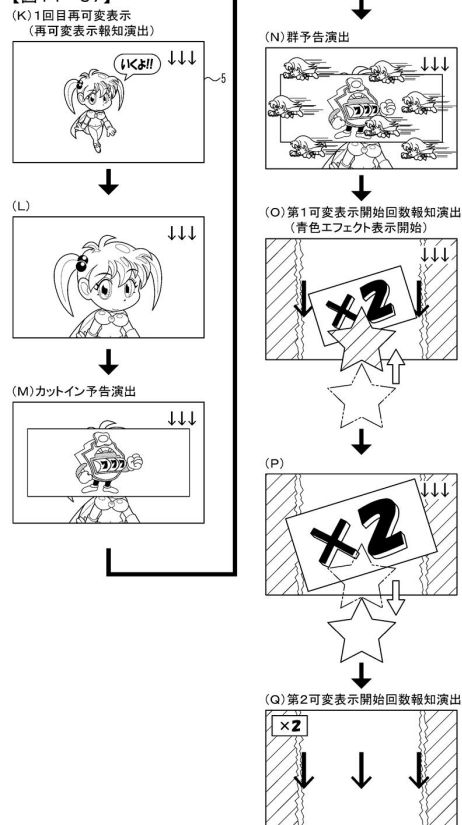
【図 14-36】

【図14-36】



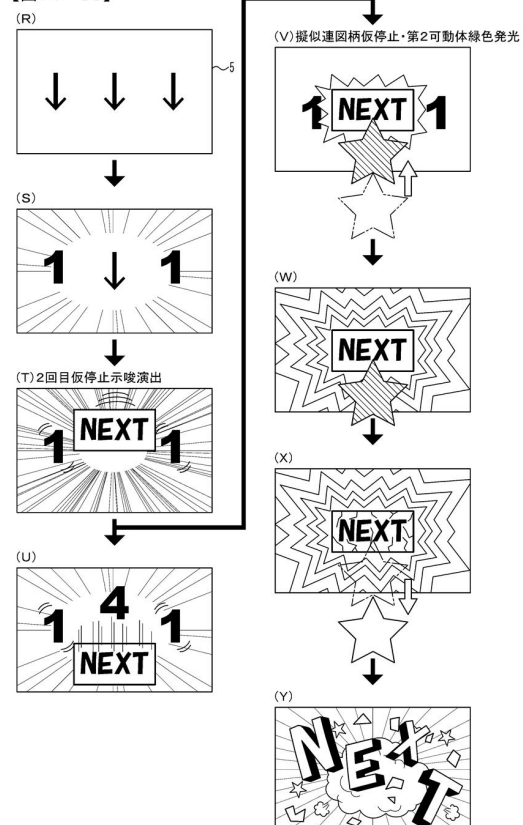
【図 14-37】

【図14-37】



【図 14-38】

【図14-38】



10

20

30

40

50

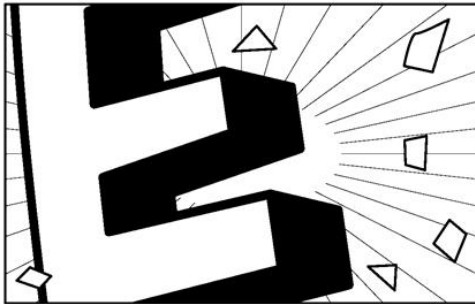
【図14-39】

【図14-39】

(Z)

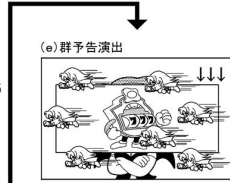
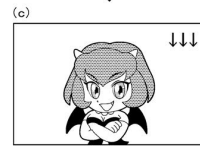
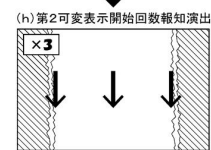


(a)



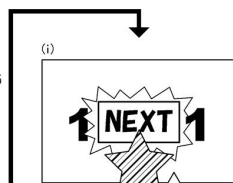
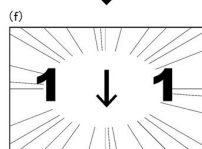
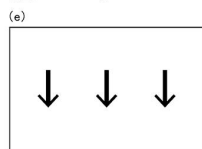
【図14-40】

【図14-40】

(b) 2回目再可変表示
(再可変表示報知演出)(f) 第1可変表示開始回数報知演出
(緑色エフェクト表示開始)

【図14-41】

【図14-41】



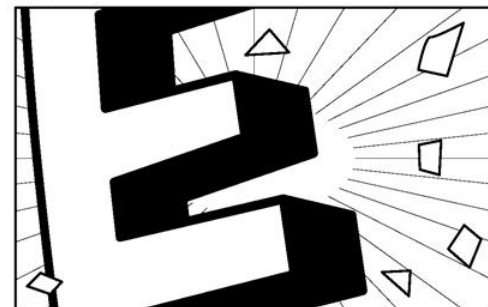
【図14-42】

【図14-42】

(m)



(n)



10

20

30

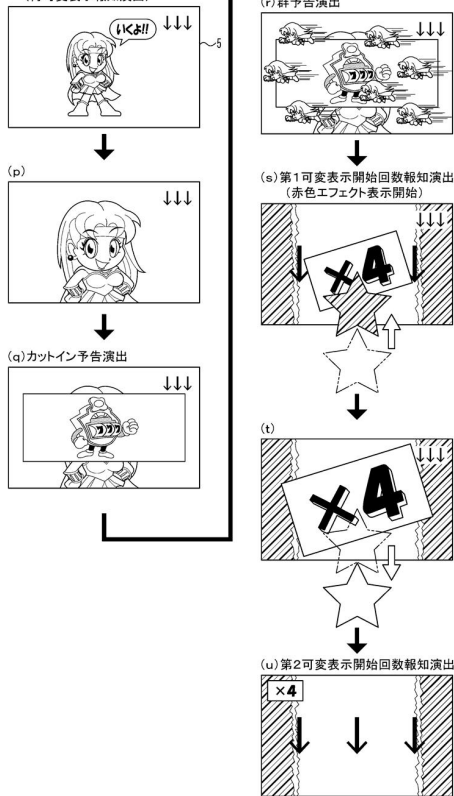
40

50

【図 14-43】

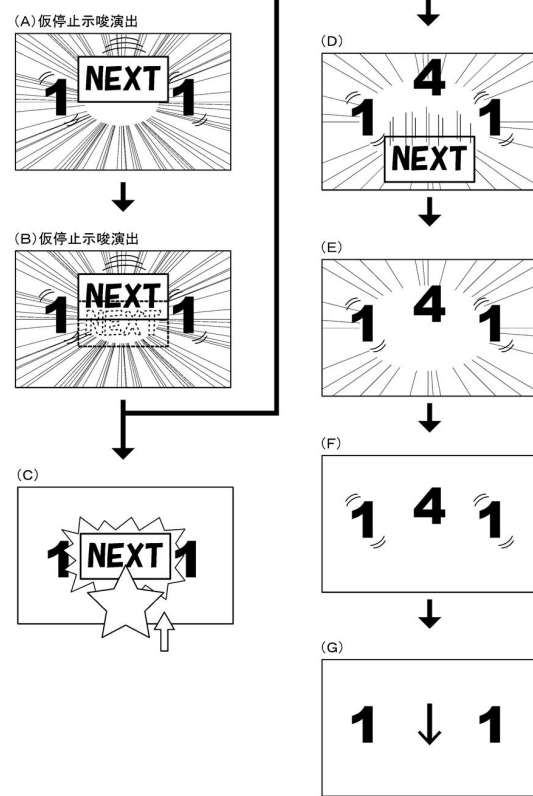
【図14-43】

(o) 3回目再可変表示
(再可変表示報知演出)



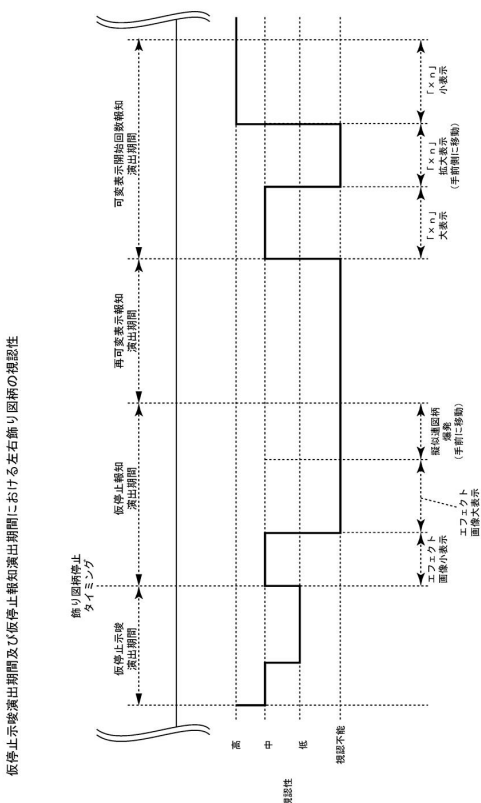
【図 14-44】

【図14-44】



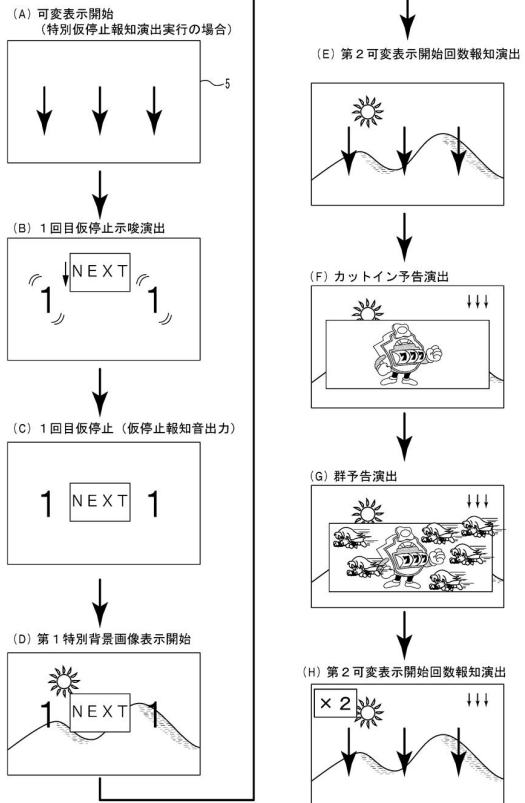
【図 14-45】

【図14-45】



【図 14-46】

【図14-46】



10

20

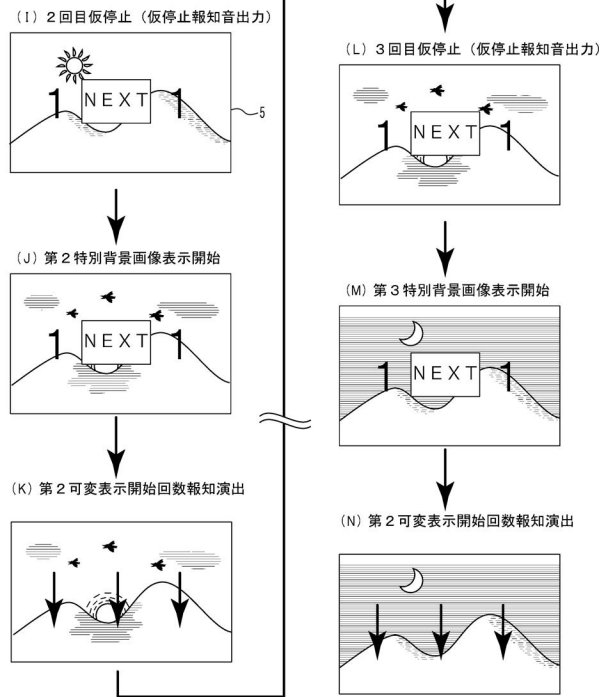
30

40

50

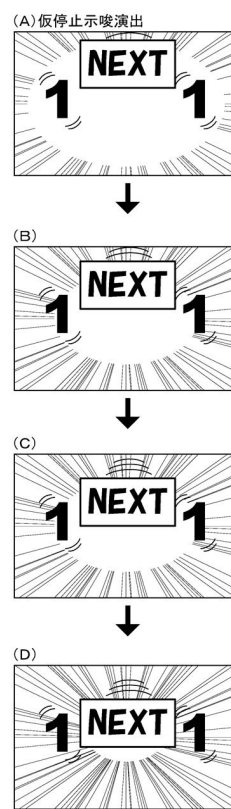
【図 14-47】

【図14-47】



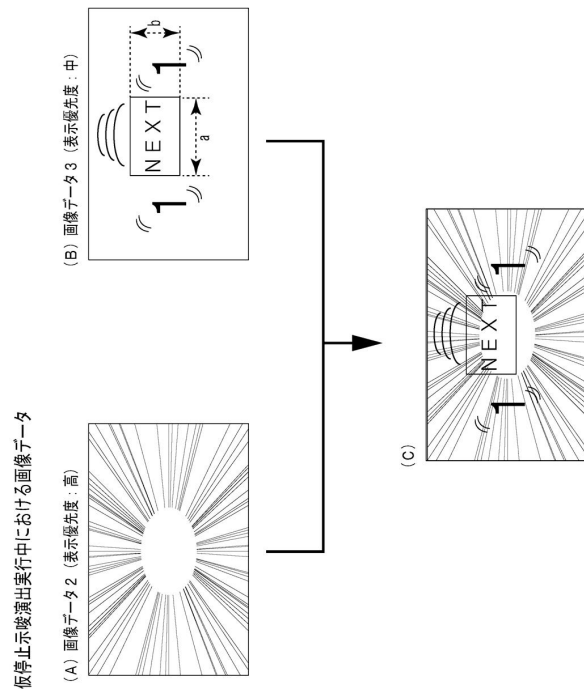
【図 14-48】

【図14-48】変形例 193SG-1



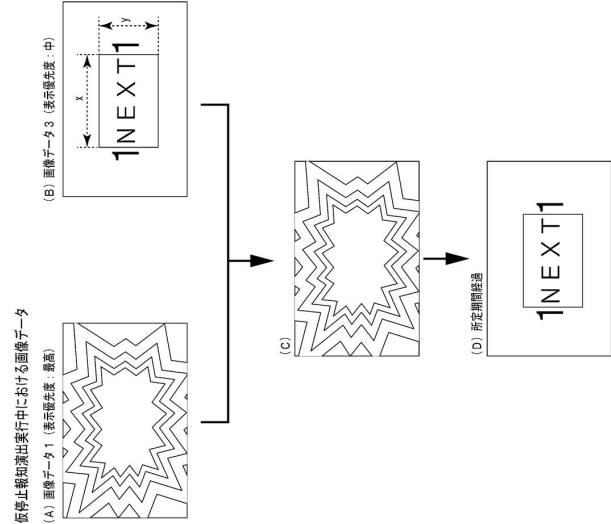
【図 15-1】

【図15-1】



【図 15-2】

【図15-2】



仮停止示唆演出実行中における画像データ

10

20

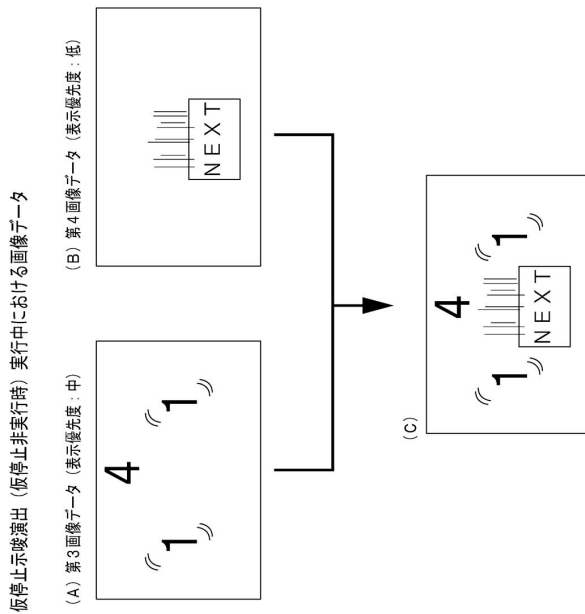
30

40

50

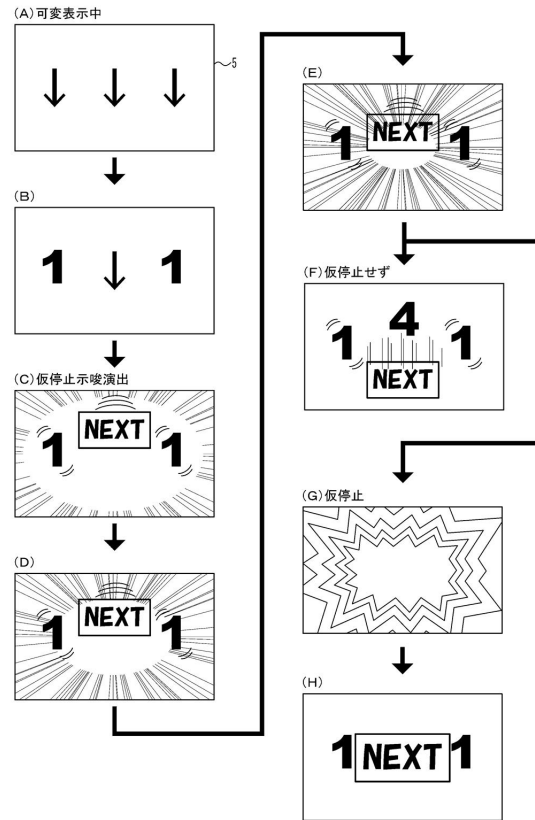
【図 15-3】

【図15-3】



【図 15-4】

【図15-4】

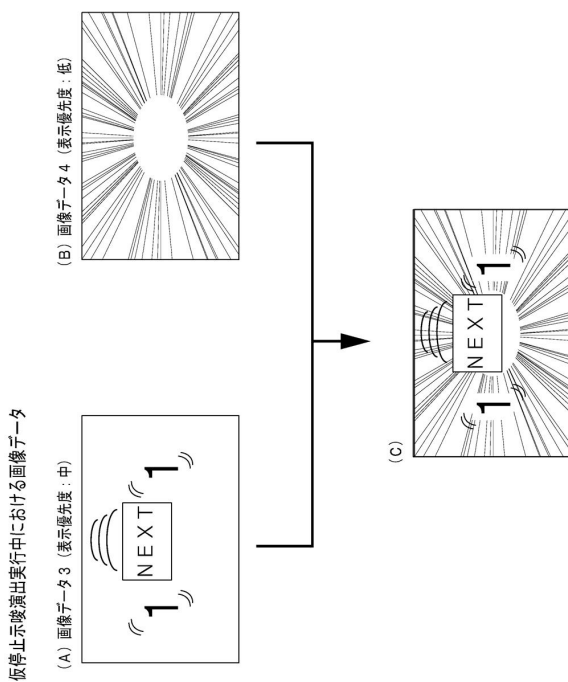


10

20

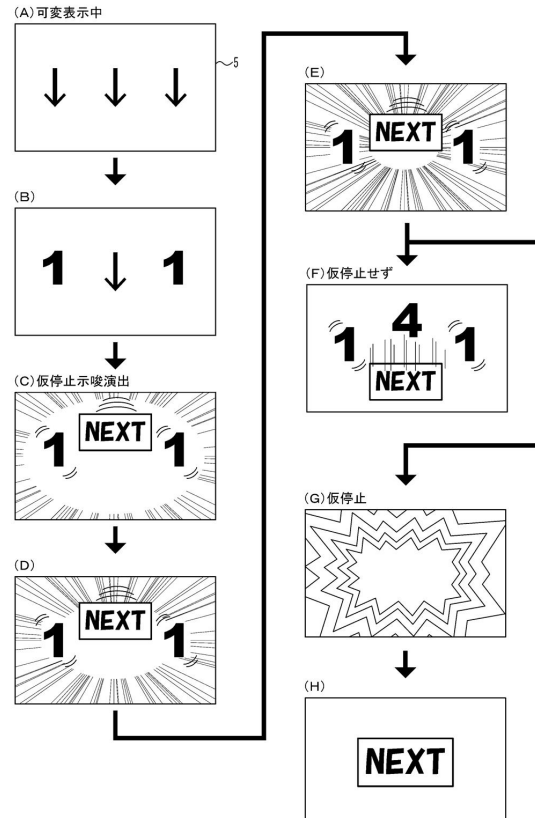
【図 15-5】

【図15-5】変形例225SG-1



【図 15-6】

【図15-6】



30

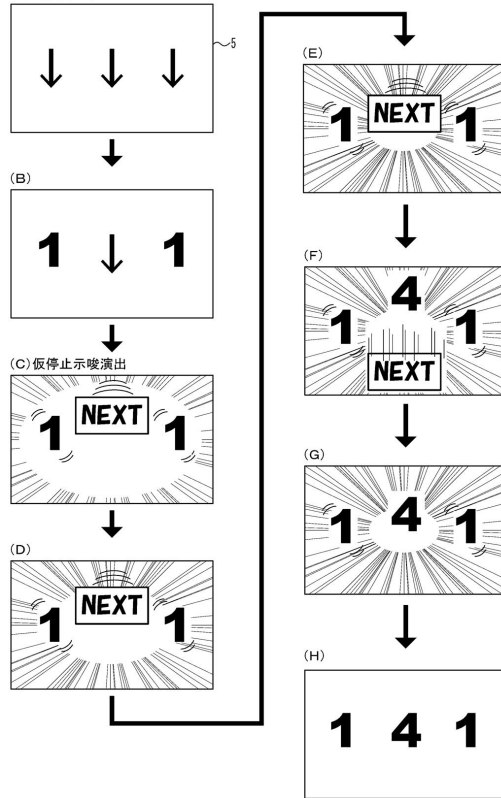
40

50

【図 15 - 7】

【図15-7】 変形例 2 2 5 S G-2

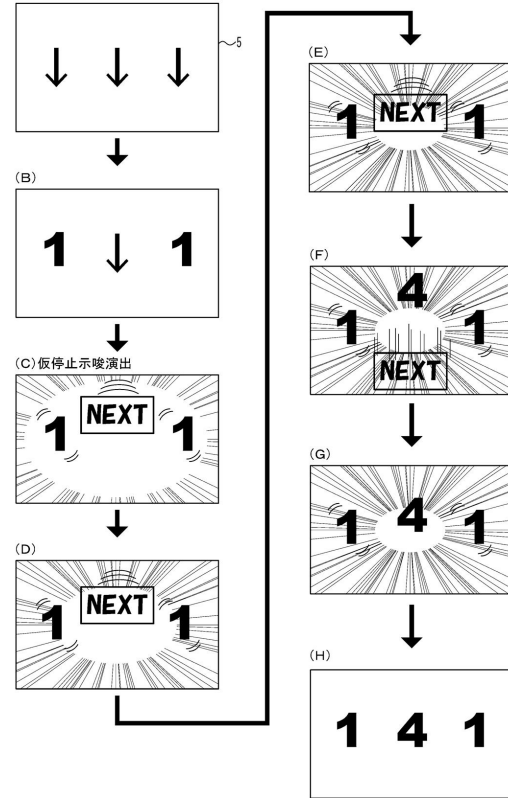
(A) 可変表示中



【図 15 - 8】

【図15-8】 変形例 2 2 5 S G-3

(A) 可変表示中



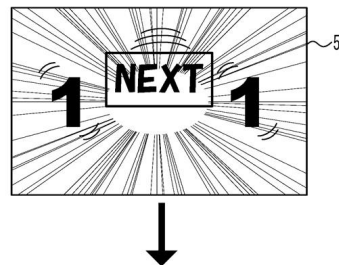
10

20

【図 15 - 9】

【図15-9】 変形例 2 2 5 S G-4

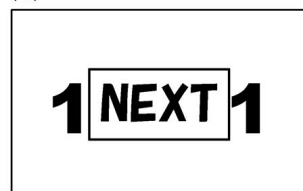
(A)



(B) 仮停止 (飾り図柄及び擬似連図柄が透過した状態で視認可能)

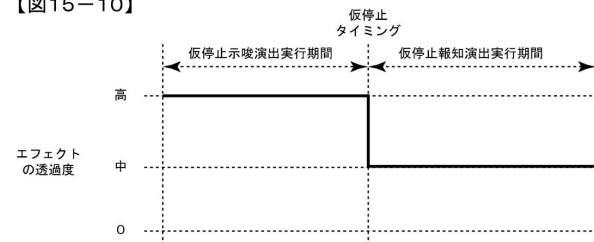


(C)



【図 15 - 10】

【図15-10】



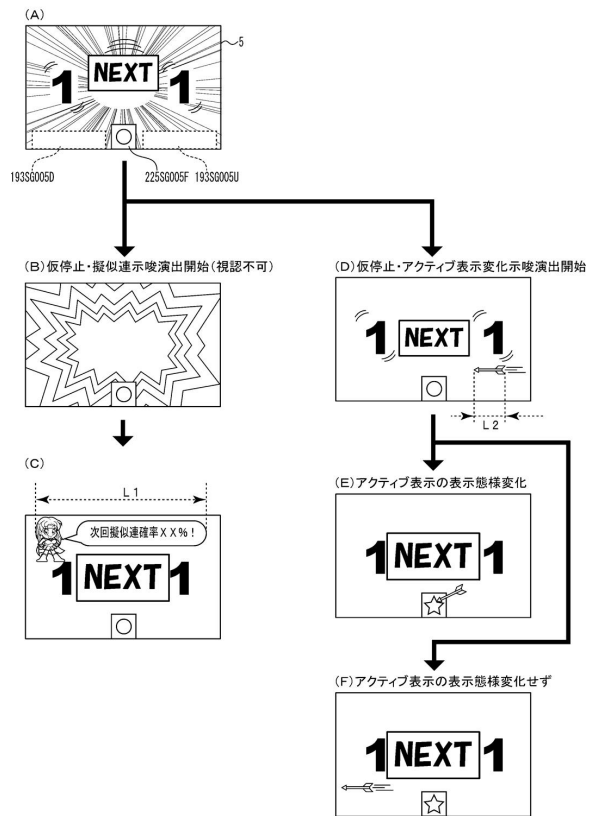
30

40

50

【図 15 - 11】

【図15-11】 変形例225SG-5



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2018-187133 (JP, A)
特開 2014-180354 (JP, A)
特許第 6175162 (JP, B1)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02