(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7547099号
(P7547099)

(45)発行日　令和6年9月9日(2024.9.9)

(24)登録日　令和6年8月30日(2024.8.30)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全273頁）

(21)出願番号　特願2020-111404(P2020-111404)
(22)出願日　令和2年6月29日(2020.6.29)
(65)公開番号　特開2022-10705(P2022-10705A)
(43)公開日　令和4年1月17日(2022.1.17)
審査請求日　令和5年5月12日(2023.5.12)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
審査官　小泉　早苗

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
画像を表示可能な表示領域を有する表示手段と、
前記表示領域に表示される画像の画像データを記憶可能な画像記憶手段と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤを有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、
演出実行手段と、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶の数を示す保留記憶数表示と、該保留記憶手段に記憶されている該保留記憶に対応する特定表示と、を前記表示手段に表示させることが可能であり、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、
互いに演出背景が異なる第１ステージと、第２ステージと、があり、
前記演出実行手段は、
前記第１ステージにおいて前記群演出を実行する場合、可変表示の開始から所定フレーム数目から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第２ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数目とは異なり可変表示の開始から特定フレーム数目から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、
前記群演出を構成するキャラクタが前記保留記憶数表示の背面側を進行するように該群演出を実行可能であり、
前記第１ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、前記第２ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、が異なり、
前記群演出は、第１群演出と該第１群演出より有利状態に制御される期待度が高い第２群演出とを含み、
前記第１群演出は、前記第１ステージと前記第２ステージとで実行可能であり、
前記第２群演出は、前記第１ステージと前記第２ステージとのどちらか一方でのみ実行可能であり、
前記第２群演出における複数のキャラクタの密度は、前記第１群演出における複数のキャラクタの密度よりも大きい、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行する遊技機が知られている。たとえば、特許文献１には、複数のキュラクタやオブジェクトの画像が登場する群演出を実行可能な遊技機が開示されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１９－０５０８５１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上述した遊技機によれば、群演出を実行することで遊技に面白みを享受させることができるが、このような群演出に関してはまだまだ改良の余地があった。
【０００５】
本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、より好適に群演出を実行することができる遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
（Ａ）　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
画像を表示可能な表示領域を有する表示手段と、
前記表示領域に表示される画像の画像データを記憶可能な画像記憶手段と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤを有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、
演出実行手段と、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶の数を示す保留記憶数表示と、該保

留記憶手段に記憶されている該保留記憶に対応する特定表示と、を前記表示手段に表示させることが可能であり、
　複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、
　互いに演出背景が異なる第１ステージと、第２ステージと、があり、
　前記演出実行手段は、
　前記第１ステージにおいて前記群演出を実行する場合、可変表示の開始から所定フレーム数目から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、
　前記第２ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数目とは異なり可変表示の開始から特定フレーム数目から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、
　前記群演出を構成するキャラクタが前記保留記憶数表示の背面側を進行するように該群演出を実行可能であり、
　前記第１ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、前記第２ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、が異なり、
　前記群演出は、第１群演出と該第１群演出より有利状態に制御される期待度が高い第２群演出とを含み、
　前記第１群演出は、前記第１ステージと前記第２ステージとで実行可能であり、
　前記第２群演出は、前記第１ステージと前記第２ステージとのどちらか一方でのみ実行可能であり、
　前記第２群演出における複数のキャラクタの密度は、前記第１群演出における複数のキャラクタの密度よりも大きい、、
　ことを特徴としている。
　このような構成によれば、より好適に群演出を実行することができる。
　（１）　可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
　複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８４～図９０に示す６人群予告演出）を備え、
　前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図４９に示す期間）、
　前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図８４（ａ２３）～図８６（ａ３０）に示す期間）、
　前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８７（ａ３１）～図８８（ａ３６）に示す期間）、
　前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８９（ａ３７）～図９０（ａ４２）に示す期間）、
　前記第１表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第１状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第２状況になり（たとえば、図４７，図８４に示す例）、
　前記群演出よりも表示されるキャラクタの数が少ない演出であって、複数のキャラクタが表示される特定演出（たとえば、ＳＰリーチ後半や最終リーチの演出）が実行され、
　さらに、
　画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図

柄）の表示画像（例えば、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉや第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊ）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５）と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図１７３－５に示すレイヤ１画像描画領域、レイヤ２画像描画領域、レイヤ３画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部１２３とＳＤＲＡＭ２１０）と、
前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１７３－１７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第１位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の中央部）から該第１位置とは異なる第２位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５には変位用画像のデータが格納されている部分）、
前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図１７３－２３に示すように、レイヤ２画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置５に表示される表示画像として、左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が上方に向けて移動し、中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、
前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部００６ＳＧにおける発展示唆演出）を実行可能であり、
前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図１７３－２６に示すように、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ１画像描画領域にて描画される部分）、
ことを特徴としている。
このような構成によれば、より好適に群演出を実行することができる。さらに、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。
【０００７】
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１の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開２０１９－１４１３９６号公報に示されているような、可変表示中のリーチ演出中等の特定タイミングにて、画像表示装置（表示手段）に表示されている画像が砕けて飛び散る演出（特定演出）を実行可能なものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、単に画像が砕けて飛び散るのみの演出であるため、該演出を画像表示装置において他の画像が表示されている状態で実行することにより演出興趣を向上させることが考えらえるが、この場合は、該演出を実行するために画像

表示装置に表示されている画像毎に専用の画像データを作成しなければならず、記憶手段に記憶させるデータ量が過度に大きくなってしまう虞があるという問題があり、この点に鑑み、特定演出を実行するために記憶手段に記憶させるデータ量を抑えることができる遊技機の提供が求められている。

【０００８】

手段１の遊技機は、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１やスロットマシン）であって、

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

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

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図１７３－５に示すレイヤ１画像描画領域、レイヤ２画像描画領域、レイヤ３画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部１２３とＳＤＲＡＭ２１０）と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１７３－１７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

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

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図１７３－２３に示すように、レイヤ２画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置５に表示される表示画像として、左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が上方に向けて移動し、中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、

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

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図１７３－２６に示すように、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ１画像描画領域にて描画される部分）、

ことを特徴としている。

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

【０００９】
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】
【００１０】
【図１】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
【図３】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図４】枠ランプを説明するための図である。
【図５】特図ＬＥＤ基板および第４図柄ユニットを説明するための図である。
【図６】遊技盤と画像表示装置との間を覗いた図である。
【図７】画像表示装置における画面の表示態様を説明するための図である。
【図８】パチンコ遊技機に搭載された各種基板などを説明するための図である。
【図９】当り種別を説明するための図である。
【図１０】各乱数を説明するための図である。
【図１１】大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。
【図１２】演出制御コマンドの一例を説明するための図である。
【図１３】メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。
【図１４】メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。
【図１５】ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
【図１６】大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
【図１７】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
【図１８】メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
【図１９】サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
【図２０】各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。
【図２１】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２２】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２３】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２４】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図２５】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２６】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２７】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】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２９】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】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３４】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３５】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３６】群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３７】群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８】群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。
【図３９】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
【図４０】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
【図４１】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
【図４２】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
【図４３】６人群予告の全体像を示す図である。
【図４４】群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。

【図４５】群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図である。
【図４６】群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図である。
【図４７】群予告演出の実行中に遊技盤と画像表示装置との間を覗いた図である。
【図４８】爆チュー群予告の全体像を示す図である。
【図４９】群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための図である。
【図５０】ステージＡにおける６人群予告の発生タイミングを説明するための図である。
【図５１】ステージＢにおける爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。
【図５２】群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図５３】群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図５４】群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用係テーブルの一例を説明するための図である。
【図５５】群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用係テーブルの一例を説明するための図である。
【図５６】群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用係テーブルの一例を説明するための図である。
【図５７】群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用係テーブルの一例を説明するための図である。
【図５８】群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用係テーブルの一例を説明するための図である。
【図５９】リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図６０】リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図６１】リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用係テーブルの一例を説明するための図である。
【図６２】リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用係テーブルの一例を説明するための図である。
【図６３】リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用係テーブルの一例を説明するための図である。
【図６４】リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用係テーブルの一例を説明するための図である。
【図６５】リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用係テーブルの一例を説明するための図である。
【図６６】背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図６７】背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図６８】背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用係テーブルの一例を説明するための図である。
【図６９】背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用係テーブルの一例を説明するための図である。
【図７０】背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用係テーブルの一例を説明するための図である。
【図７１】背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用係テーブルの一例を説明す

るための図である。
【図７２】背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図７３】全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。
【図７４】ＰＵＳＨ演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。
【図７５】変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図７６】変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図７７】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図７８】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図７９】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図８０】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図８１】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図８２】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図８３】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図８４】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図８５】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図８６】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図８７】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図８８】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図８９】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図９０】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図９１】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。
【図９２】ステージＡにおいて背景予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図９３】ステージＡにおいてランプ予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図９４】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図９５】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図９６】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図９７】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図９８】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図９９】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図１００】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図１０１】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図１０２】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図１０３】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図１０４】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図１０５】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図１０６】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図１０７】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。

【図１０８】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図１０９】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図１１０】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図１１１】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図１１２】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図１１３】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図１１４】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図１１５】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図１１６】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１１７】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１１８】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１１９】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２０】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２１】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２２】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２３】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２４】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２５】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２６】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２７】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２８】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２９】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３０】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３１】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３２】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３３】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３４】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３５】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３６】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３７】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３８】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３９】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１４０】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１４１】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１４２】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１４３】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための３である。
【図１４４】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１４５】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１４６】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１４７】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１４８】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１４９】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明する

ための図である。
【図１５０】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１５１】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１５２】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１５３】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１５４】ボインゴ群予告の詳細を説明するための図である。
【図１５５】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。
【図１５６】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。
【図１５７】変形例に係るボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１５８】変形例に係る犬群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１５９】変形例に係る犬群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１６０】６人群予告と犬群予告の比較を説明するための図である。
【図１６１】リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１６２】リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１６３】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１６４】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１６５】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１６６】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１６７】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１６８】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１６９】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１７０】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１７１】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１７２】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１７３－１】演出制御基板における回路構成例を示すブロック図である。
【図１７３－２】レイヤの構成を示す説明図である。
【図１７３－３】変位対象画像に変位用画像を適用した場合の変位画像の生成の説明図である。
【図１７３－４】変位対象画像への変位用画像の適用例を示す説明図である。
【図１７３－５】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図１７３－６】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１７３－７】各乱数を示す説明図である。
【図１７３－８】表示結果判定テーブル１を示す説明図である。
【図１７３－９】（Ａ）は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は、各種大当りの内容を示す図である。
【図１７３－１０】変動パターンを例示する図である。
【図１７３－１１】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１７３－１２】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１７３－１３】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１７３－１４】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１７３－１５】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７３－１６】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１７３－１７】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１７３－１８】表示画像加工処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７３－１９】生成される画像と画像表示装置で表示可能な領域を示す説明図である。
【図１７３－２０】（Ａ）は通常状態における飾り図柄の表示態様を示す図であり、（Ｂ）は時短状態における飾り図柄の表示態様を示す図である。
【図１７３－２１】発展示唆演出の演出態様を示す図である。
【図１７３－２２】発展示唆演出の演出態様を示す図である。
【図１７３－２３】発展示唆演出において生成される画像の説明図である。
【図１７３－２４】変形例におけるリーチ示唆演出の演出態様を示す図である。
【図１７３－２５】変形例におけるリーチ示唆演出の演出態様を示す図である。
【図１７３－２６】変形例におけるリーチ示唆演出において生成される画像の説明図である。
【図１７３－２７】変形例における復活演出の演出態様を示す図である。
【図１７３－２８】変形例における復活演出の演出態様を示す図である。
【図１７３－２９】変形例における復活演出において生成される画像の説明図である。
【図１７３－３０】変形例における復活演出でのひび割れエフェクト画像の表示色の決定割合を示す図である。
【図１７３－３１】変形例における先読み予告演出の演出態様を示す図である。
【図１７３－３２】変形例における先読み予告演出において生成される画像の説明図である。
【図１７３－３３】変形例における先読み予告演出での切断エフェクト画像の表示色の決定割合を示す図である。
【図１７３－３４】変形例における先読み予告演出での切断エフェクト画像の表示色の変化パターンを示す図である。
【図１７３－３５】変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。
【図１７３－３６】変形例における昇格演出において生成される画像の説明図である。
【図１７３－３７】変形例において生成される画像と画像表示装置で表示可能な領域を示す説明図である。
【図１７３－３８】変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。
【図１７３－３９】変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。
【図１７３－４０】変形例における仮停止示唆演出の演出態様を示す図である。
【図１７３－４１】変形例における仮停止示唆演出の演出態様を示す図である。
【図１７３－４２】変形例における仮停止報知演出の演出態様を示す図である。
【図１７３－４３】変形例における仮停止示唆演出及び仮停止報知において生成される画像の説明図である。
【図１７３－４４】変形例における立体視画像の表示の説明図である。
【図１７３－４５】変形例における可変表示中予告演出と発展示唆演出の演出態様を示す図である。
【図１７３－４６】変形例においてスロットマシンに本発明を適用した場合の説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００１１】

［パチンコ遊技機の構成など］

図１および図２は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。図１および図２には、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１における主要部材の配置レイアウトが示されている。遊技機の一例であるパチンコ遊技機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。

【００１２】

パチンコ遊技機１においては、特別図柄が可変表示することで遊技が行われる。特別図柄の「可変表示」とは、たとえば、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また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また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。

【００１３】

なお、パチンコ遊技機１において可変表示される特別図柄としては、２種類の特別図柄が設けられている。たとえば、一方の特別図柄を「第１特図」や「第１特別図柄」ともいい、他方の特別図柄を「第２特図」や「第２特別図柄」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。

【００１４】

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

【００１５】

たとえば、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において飾り図柄が可変表示（たと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。

【００１６】

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

【００１７】

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

【００１８】

画像表示装置５の左側の遊技盤２上には、パチンコ遊技機１で実行される演出において登場する夢夢ちゃんというキャラクタが描かれている。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公である。また、画像表示装置５の右下の遊技盤２上には、パチンコ遊技機１で実行される演出において登場するジャムちゃんというキャラクタが描かれている。ジャムちゃんは、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクタである。夢夢ちゃんは、主人公であるため、全てのキャラクタの中で最も重要度が高く、ジャムちゃんを含む他のキャラクタよりも演出において登場する頻度（回数）が大きい。また、ジャムちゃんは、主人公である夢夢ちゃん以外のキ

ャラクタの中で最も重要度が高く、夢夢ちゃん以外の他のキャラクタよりも演出において登場する頻度（回数）が大きい。また、夢夢ちゃんやジャムちゃんのように、他のキャラクタよりも優先度の高いキャラクタは、キャラクタを選択する場面において最初に登場するキャラクタや最も目立つ位置に配置されるキャラクタ、あるいは全選択キャラクタのうちで最も上位に位置するキャラクタであってもよい。

【００１９】

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

【００２０】

入賞球装置６Ａは、たと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（たとえば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【００２１】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図８参照）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（電チュー）を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、たとえば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（たとえば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【００２２】

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

【００２３】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７Ａが設けられている。特別可変入賞球装置７Ａは、ソレノイド８２（図８参照）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（以下、通常大入賞口と称する）を形成する。

【００２４】

たとえば、特別可変入賞球装置７Ａは、パチンコ遊技機１の奥側に位置する遊技盤２と、パチンコ遊技機１の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠３ａ（図３参照）との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド８２がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド８２がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

【００２５】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ２３によって検出される。遊技球がカウントスイッチ２３（図８参照）によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、１回の検出ごとに１０個）が遊技者に払い出される。通常大入賞口に遊技球が進入したときには、た

とえば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。また、カウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数が上限数（たとえば、１０個）に達すると、１ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

【００２６】

パチンコ遊技機１においては、特別可変入賞球装置７Ａの隣にＶ可変入賞球装置７Ｂが設けられている。Ｖ可変入賞球装置７Ｂは、ソレノイド８３（図８参照）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大入賞口（以下、Ｖ大入賞口と称する）を形成する。

【００２７】

たとえば、特別可変入賞球装置７Ｂは、遊技盤２とガラス扉枠３ａとの間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球によるＶ大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド８３がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の手前側にスライド移動することでＶ大入賞口を閉鎖状態として、遊技球がＶ大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド８３がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側にスライド移動することでＶ大入賞口を開放状態として、遊技球がＶ大入賞口に進入しやすくなる。

【００２８】

Ｖ大入賞口に進入した遊技球は、Ｖ大入賞口の内部に設けられた特定領域（Ｖ入賞領域とも称する）を通過することでＶ入賞スイッチ２４（図８参照）によって検出される。遊技球がＶ入賞スイッチ２４によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当り遊技状態のラウンド中においてＶ大入賞口に遊技球が進入したことを条件にＶ入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口およびＶ大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

【００２９】

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

【００３０】

パチンコ遊技機１においては、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。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【００３１】

画像表示装置５の右方には、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。

【００３２】

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。

【００３３】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ８Ｌ，８Ｒが設けられている。

【００３４】

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。可動体３２は、「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」という文字が付された部材が、「２」という文字が付された部材の前面側に位置するように構成されている。これにより、「ＰＯＷＥＲＦＵＬ２」という文字が形成されている。「ＰＯＷＥＲＦＵＬ２」は、パチンコ遊技機１の機種名であってもよいし、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツを表す名称（たとえば、アニメのタイトルや歌手の名前など）であってもよい。また、可動体３２に付された文字は、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおい

て登場する主人公や当該主人公の次に優先度の高いキャラクタの名前（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）を示してもよい。本実施の形態においては、パチンコ遊技機１の機種名（パワフル２）が可動体３２に示されている。

【００３５】

本実施の形態において、可動体３２は、図１に示すように画像表示装置５の上方の位置と、図２に示すように画像表示装置５の前面に被さる位置との間で移動可能である。具体的には、可動体３２は、「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」という文字が付された部材と、「２」という文字が付された部材とのうち、「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」という文字が付された部材のみが図１に示す位置から落下することで、図２に示すように画像表示装置５の前面に被さる位置で停止する。なお、可動体３２は、役物とも称される。

【００３６】

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

【００３７】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。なお、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。

【００３８】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押圧（または押下）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８参照）により検出される。

【００３９】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押圧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８参照）により検出される。

【００４０】

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

【００４１】

パチンコ遊技機１は、遊技盤２の左下に特図ＬＥＤ基板２０を備える。特図ＬＥＤ基板２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって制御され、第１保留記憶数や第２保留記憶数などを、ＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって報知するＬＥＤ基板である。特図ＬＥＤ基板２０においては、複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図ゲームにおける特別図柄（第１特図）の種類や第２特図ゲームにおける特別図柄（第２特図）の種類を表す。たとえば、後述する図５（ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板２０においては、特図１可変表示部２１に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図の種類を表し、特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第２特図の種類を表す。

【００４２】

さらに、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５の左下に第４図柄ユニット５０を備える。第４図柄ユニット５０は、演出制御用ＣＰＵ１２０によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、ＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって報知するＬＥＤ基板である。第４図柄ユニット５０においては、複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図ゲームにおける特別図柄（第１特図）の種類や第２特

図ゲームにおける特別図柄（第２特図）の種類を表す。たとえば、後述する図５（ｂ）に示すように、第４図柄ユニット５０においては、特図１可変表示部５３に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図の種類を表し、特図２可変表示部５４に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第２特図の種類を表す。

【００４３】

パチンコ遊技機１は、遊技盤２および遊技機用枠３において複数のランプを備える。具体的には、パチンコ遊技機１は、可動体３２に設けられた役物ランプ９Ａと、遊技盤２の左側に設けられた盤左ランプ９Ｂと、遊技盤２の上方に設けられた盤上ランプ９Ｃと、特別可変入賞球装置７Ｂの付近に設けられたアタッカランプ９Ｅと、特別可変入賞球装置７Ａの付近に設けられたＶアタッカランプ９Ｆと、Ｖ大入賞口が開放してＶ入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることやＶ入賞が発生したことを報知するＶランプ９Ｇと、可変入賞球装置６Ｂの付近に設けられた電チューランプ９Ｈと、スティックコントローラ３１Ａに設けられたスティックコントローラランプ９Ｊと、プッシュボタン３１Ｂに設けられたトリガボタンランプ９Ｋと、遊技機用枠３の左側に設けられた枠左ランプ９Ｌと、遊技機用枠３の右側に設けられた枠右ランプ９Ｒとを備える。Ｖランプは、大当りが発生したことを報知するものであってもよい。

【００４４】

役物ランプ９Ａは、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４といった複数のランプから構成されている。具体的には、可動体３２に含まれる「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」という文字が付された部材が４分割されており、役物ランプ９Ａ１は「Ｐ」および「Ｏ」の部分の裏側、役物ランプ９Ａ２は「Ｗ」および「Ｅ」の部分の裏側、役物ランプ９Ａ３は「Ｒ」および「Ｆ」の部分の裏側、役物ランプ９Ａ４は「Ｕ」および「Ｌ」の部分の裏側に各々配置されている。これにより、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４が「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」という文字が付された部材の裏側で点灯（発光）することで、「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」が点灯（発光）するようになっている。

【００４５】

盤左ランプ９Ｂは、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５といった複数のランプから構成されている。遊技盤２の左側には、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおいて主人公（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）が描かれており、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５は、その主人公が描かれた遊技盤２の部分の裏側に各々配置されている。これにより、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５が主人公が描かれた遊技盤２の部分の裏側で点灯（発光）することで、主人公が描かれた遊技盤２の部分が点灯（発光）するようになっている。

【００４６】

盤上ランプ９Ｃは、図２に示すように、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ１３といった複数のランプから構成されている。遊技盤２の上側には、左、中、右の３つの領域に分かれて、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ５、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８、盤上ランプ９Ｃ９～９Ｃ１３が遊技盤２の裏側に各々配置されている。盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ５、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８、盤上ランプ９Ｃ９～９Ｃ１３が設けられている遊技盤２の部分は光を透過可能な透明部材で形成されており、これにより、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ１３が遊技盤２の上側の部分の裏側で点灯（発光）することで、遊技盤２の上側の部分が白色や赤色などで点灯（発光）するようになっている。

【００４７】

アタッカランプ９Ｅは、特別可変入賞球装置７Ｂの付近において遊技盤２の裏側に配置されている。これにより、アタッカランプ９Ｅが遊技盤２の裏側で点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置７Ｂの付近を点灯（発光）するようになっている。また、Ｖアタッカランプ９Ｆは、特別可変入賞球装置７Ａの付近において遊技盤２の裏側に配置されている。これにより、Ｖアタッカランプ９Ｆが遊技盤２の裏側で点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置７Ａの付近を点灯（発光）するようになっている。

【００４８】

Ｖランプ９Ｇは、「Ｖ」と描かれた遊技盤２の部分の裏側に配置されている。これにより、Ｖランプ９Ｇが「Ｖ」と描かれた遊技盤２の部分の裏側で点灯（発光）することで、「Ｖ」と描かれた遊技盤２の部分が点灯（発光）するようになっている。電チューランプ９Ｈは、可変入賞球装置６Ｂの付近に配置されており、点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置７Ｂの付近を点灯（発光）するようになっている。

【００４９】

スティックコントローラランプ９Ｊは、スティックコントローラ３１Ａに設けられており、点灯（発光）することで、スティックコントローラ３１Ａを点灯（発光）するようになっている。トリガボタンランプ９Ｋは、プッシュボタン３１Ｂに設けられており、点灯（発光）することで、プッシュボタン３１Ｂを点灯（発光）するようになっている。

【００５０】

枠左ランプ９Ｌは、遊技機用枠３の左側に設けられた複数のランプ９Ｌ１～９Ｌ１２（図４で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠３の左側を点灯（発光）するようになっている。枠右ランプ９Ｒは、遊技機用枠３の右側に設けられた複数のランプ９Ｒ２～９Ｌ１２（図４で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠３の右側を点灯（発光）するようになっている。なお、枠左ランプ９Ｌおよび枠右ランプ９Ｒを総称して枠ランプとも称する。また、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、Ｖランプ９Ｇ、電チューランプ９Ｈ、スティックコントローラランプ９Ｊ、トリガボタンランプ９Ｋ、枠左ランプ９Ｌ、および枠右ランプ９Ｒを、総称して遊技効果ランプ９とも称する。

【００５１】

図３は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率など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、たとえば電源基板１７（図８参照）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。

【００５２】

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３０（図８参照）が配置されている。表示モニタ２９は、たとえば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３０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。

【００５３】

表示モニタ２９は、たとえば連比や役比、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）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）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。

【００５４】

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。

【００５５】
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。
【００５６】
図４は、枠ランプを説明するための図である。枠左ランプ９Ｌは、遊技機用枠３の上方から下方に亘って左回りに、枠左ランプ９Ｌ１～９Ｌ１２の１２個のランプ群を有する。枠左ランプ９Ｌは、複数のランプ（この例では１２個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠３の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ９Ｒは、遊技機用枠３の上方から下方に亘って右回りに、枠左ランプ９Ｒ２～９Ｌ１２の１１個のランプ群を有する。枠右ランプ９Ｒは、複数のランプ（この例では１１個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠３の右側付近を発光させる。
【００５７】
図５は、特図ＬＥＤ基板２０および第４図柄ユニット５０を説明するための図である。図５(ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板２０は、第１特図の可変表示を示す特図１可変表示部２１と、第２特図の可変表示を示す特図２可変表示部２２と、第１特図ゲームに対応する第１保留記憶数を示す特図１記憶表示部２３と、第２特図ゲームに対応する第２保留記憶数を示す特図２記憶表示部２４と、普図保留記憶数を示す普図記憶表示部２５と、普通図柄の可変表示を示す普図表示部２６と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部３０と、確変状態の有無を示す確変表示部２８と、時短状態の有無を示す時短表示部２９と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部２７とを備える。各表示部は、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。
【００５８】
たとえば、特図１可変表示部２１は、第１特図ゲームにおける第１特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第１特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図２可変表示部２２は、第２特図ゲームにおける第２特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第２特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。
【００５９】
さらに、特図ＬＥＤ基板２０は、右打ち表示部３０におけるＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部３０におけるＬＥＤなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部３０におけるＬＥＤなどの点灯手段が消灯する。ＣＰＵ１０３は、図柄確定後に、演出制御用ＣＰＵ１２０に右打ち表示点灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部３０を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用ＣＰＵ１２０に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部３０を消灯させる。なお、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部３０を点灯させてもよい。この場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に大当り終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部３０を消灯させる。
【００６０】
ここで、右打ちとは、遊技盤２に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技球を発射させるよう

に打球操作ハンドル３０を操作すること（打ち方）である。第１流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口が存在しない経路である。第２流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口，Ｖ大入賞口）が存在する経路である。遊技者が第１流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第１流下経路を通って、第１始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第２流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第２流下経路を通って、第２始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口，Ｖ大入賞口）の方へと流れ込む。

【００６１】

本実施の形態においては、大当りが発生した後の大当り遊技、および大当り遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第２始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部３０は、右打ちすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、第２始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば３個）の賞球が払い出されるとともに第２特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば１０個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当たりのラウンド中においてはＶ大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、Ｖ大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第１流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル３０を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。

【００６２】

図５(ｂ）に示すように、第４図柄ユニット５０は、第１特図ゲームに対応する第１保留記憶数を示す特図１記憶表示部５１と、第２特図ゲームに対応する第２保留記憶数を示す特図２記憶表示部５２と、第１特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図１可変表示部５３と、第２特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図２可変表示部５４と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部５５とを備える。各表示部は、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

【００６３】

たとえば、特図１可変表示部５３は、第１特図ゲームにおける第１特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第１特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図２可変表示部５４は、第２特図ゲームにおける第２特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第２特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

【００６４】

以下では、特図１可変表示部２１や特図１可変表示部５３におけるＬＥＤなどの点灯手段によって第１特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第１特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。また、特図２可変表示部２２や特図２可変表示部５４におけるＬＥＤなどの点灯手段によって第２特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第２特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。

【００６５】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第４図柄ユニット５０の右打ち表示部５５におけるＬＥＤなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部５５におけるＬＥＤなどの点灯手段が消灯する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図

柄確定後に、ＣＰＵ１０３から右打ち表示点灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部５５を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、ＣＰＵ１０３から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部５５を消灯させる。なお、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部５５を点灯させてもよい。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大当り終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部５５を消灯させる。

【００６６】

図６は、遊技盤２と画像表示装置５との間を覗いた図である。図１に示すように、遊技盤２は、画像表示装置５の画面の端部に覆い被さるようにして固定されている。このため、図６に示すように、遊技盤２と画像表示装置５との間を覗くと、遊技盤２の背面側に位置する画像表示装置５の画面の端部を視認可能になっている。

【００６７】

図７は、画像表示装置５における画面の表示態様を説明するための図である。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などの画像が表示される。具体的には、画像表示装置５の画面中央、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（たと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。

【００６８】

画像表示装置５の画面の下端部には、第１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５Ｄと、第２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５Ｕと、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５Ａとが設けられている。

【００６９】

画像表示装置５の画面の右上端部には、特別図柄の可変表示中であること、および第１保留記憶数や第２保留記憶数を示す第４図柄５Ｊが表示される。画像表示装置５の画面の左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄５Ｍが表示されている。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒ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、小図柄５Ｍは、可変表示中は非表示化させることがなく、常時、画像表示装置５の画面に表示されている図柄でもある。

【００７０】

なお、図７に示すように、画像表示装置５の画面の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄５Ｍは、画像表示装置５の画面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５Ｍの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【００７１】

なお、図７（ａ）に示すように、画像表示装置５の画面の形状は四角形または略四角形であるが、上述したように、遊技盤２は、画像表示装置５の画面の端部に覆いかぶさるようにして固定されている。このため、図７（ｂ）に示すように、パチンコ遊技機１を正面から見た場合、画像表示装置５の画面の一部（特に端部）は、遊技盤２によって視認できない、または視認困難になっている。

【００７２】

［基板構成］

図８は、パチンコ遊技機１に搭載された各種基板などを説明するための図である。図８

に示すように、パチンコ遊技機１には、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、たとえば払出制御基板、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、電源スイッチ９１に接続された電源基板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。

【００７３】

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、たとえば交流（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（たとえば直流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。

【００７４】

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、出力回路１１１などを有する。

【００７５】

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、たとえば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、ＲＴＣ（Real Time Clock）１０６とを備える。

【００７６】

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

【００７７】

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。

【００７８】

Ｉ／Ｏ１０５は、たとえば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（特図ＬＥＤ基板２０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。

【００７９】

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、Ｖ入賞スイッチ２４）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。

【００８０】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押圧操作などに応じてオン状態となる。
【００８１】
出力回路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を、ソレノイド８１、ソレノイド８２、またはソレノイド８３に伝送する。
【００８２】
主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３０、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。
【００８３】
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（遊技の進行状況などを指定（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、たとえば主基板１１における各種の決定結果（たとえば、特図ゲームの表示結果（大当り種類を含む。）、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（たとえば、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）、エラーの発生などを指定するコマンドなどが含まれる。
【００８４】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知などの各種報知を含む）を実行する機能を有する。
【００８５】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【００８６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【００８７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【００８８】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【００８９】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行す

る演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

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など）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給など）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【００９３】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００９４】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、たとえば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００９５】

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。

【００９６】

第４図柄ユニット５０は、演出制御基板１２に接続されており、制御用ＣＰＵ１２０の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【００９７】

［遊技の進行の概略］

上述した構成を備えるパチンコ遊技機１においては、以下のようにして遊技が進行する。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など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（たとえば４）まで保留される。

【００９８】

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）。

【００９９】
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、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１による第１特図ゲームが開始される。
【０１００】
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、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２による第２特図ゲームが開始される。
【０１０１】
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（たとえば４）までその実行が保留される。
【０１０２】
特図ゲームにおいて、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せが、特定の特別図柄（大当り図柄、後述の大当り種類に応じて実際の図柄は異なる。）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「大当り」となる。なお、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せにおける、特定の特別図柄（大当り図柄）に対応する点灯態様を、「特定表示結果」とも称する。また、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せが、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「小当り」となる。また、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せが、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）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「ハズレ」となる。なお、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤの点灯態様の組合せにおける、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）に対応する点灯態様を、「ハズレ表示結果」とも称する。
【０１０３】
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。なお、当り種別として必ずしも小当りを設けなくてもよい。
【０１０４】
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（たとえば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（たとえば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。この所定期間は、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（１０回や７回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【０１０５】
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ほど、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。
【０１０６】
なお、「大当り」には、大当り種類が設定されている。たとえば、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類が設定されている。大当り

種類として、多くの賞球を得ることができる大当り種類や、賞球の少ない大当り種類、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種類が設けられていてもよい。

【０１０７】

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。たとえば、小当り遊技状態では、一部の大当り種類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など）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種類と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【０１０８】

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

【０１０９】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させるなどにより、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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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などといった、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、回数切り確変など）ともいう。

【０１１２】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、時短状態、確変状態など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（たと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。

【０１１３】

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。これらを組合せて、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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（たとえば、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。たとえば、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。

【０１１６】
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。なお、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、表示に加えて、または表示に代えて、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。
【０１１７】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【０１１８】
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。
【０１１９】
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、たとえば、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、さらにスーパーリーチよりも大当り信頼度の高い最強リーチなどがある。また、スーパーリーチの中でも、スーパーリーチの前半とスーパーリーチの後半とに分けられる。本実施の形態においては、ノーマルリーチで可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出される方が大当り信頼度が高い。また、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出される方が大当り信頼度が高い。また、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、最強リーチで可変表示の表示結果が導出される方が大当り信頼度が高い。なお、以下では、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」、「スーパーリーチの前半」を「ＳＰ前半」、「スーパーリーチの後半」を「ＳＰ後半」とも称する。
【０１２０】
特図ゲームの表示結果が「大当り」に対応する点灯態様の組合せ（上述した特定表示結果）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（たとえば、「７」など）が揃って停止表示される。
【０１２１】
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（たとえば、「７」など）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（たとえば、「６」など）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。

【０１２２】
特図ゲームの表示結果が「小当り」に対応する点灯態様の組合せとなるときには、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（たとえば、「１　３　５」など）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、一部の大当り種類（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類）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。
【０１２３】
特図ゲームの表示結果が「ハズレ」に対応する点灯態様の組合せ（上述したハズレ表示結果）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。
【０１２４】
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、たとえば、大当り信頼度を予告する予告演出などが飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【０１２５】
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。
【０１２６】
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、一部の大当り種類（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類で、たとえばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種類）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。
【０１２７】
また、たとえば特図ゲームなど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）。
【０１２８】
［大当りに関する各種テーブル］
図９および図１０を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。
【０１２９】
（当り種別）
図９は、当り種別を説明するための図である。図９に示すように、当り種別表において

は、大当りにおける当りの種別（種類）ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、および、大当りにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。

【０１３０】

具体的には、大当りの種別としては、通常大当り１，２および確変大当り１～９が設けられている。なお、以下では、各ラウンドの標記を「Ｒ」で表すことがある。たとえば、１ラウンド目は１Ｒ目、２ラウンド目は２Ｒ目とも称する。

【０１３１】

通常大当り１は、３ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り１においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、５０回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【０１３２】

通常大当り２は、３ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り２においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、１００回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【０１３３】

確変大当り１～５は、３ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り１においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、１００回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【０１３４】

確変大当り６は、５ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り６においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、１００回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【０１３５】

確変大当り７は、７ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り７においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、１００回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【０１３６】

確変大当り８，９は、１０ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り８，９においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、１００回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【０１３７】

（各乱数）

図１０は、各乱数を説明するための図である。図１０に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダム１は、大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム１は、たとえば、１から１ずつ加算更新されてその上限である６５５３６まで加算更新された後、再度１から加算更新される。ランダム２は、大当り種類（種別）を決定する（大当り種類決定用）ランダムカウンタである。

【０１３８】

ランダム３およびランダム４は、変動パターンのうちの後変動に対応する変動パターン（以下、後変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（後変動パターン判定用）ランダムカウンタである。後変動とは、特別図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。なお、ランダム３は、ハズレ時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、１ずつ更新され、１から加算更新されてその上限である６５５１９まで加

算更新された後、再度１から加算更新される。ランダム４は、当り時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、１から１ずつ加算更新されてその上限である２３９まで加算更新された後、再度１から加算更新される。

【０１３９】

ランダム５は、変動パターンのうちの前変動に対応する変動パターン（以下、前変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（前変動パターン判定用）ランダムカウンタである。前変動とは、特別図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。ランダム５は、たとえば、１から１ずつ加算更新されてその上限である２５１まで加算更新された後、再度１から加算更新される。ランダム６は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）ランダムカウンタである。ランダム６は、たとえば、１から１ずつ加算更新されてその上限である２０１まで加算更新された後、再度１から加算更新される。

【０１４０】

本実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御されるか否かが大当り判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて決定される。そして、複数種類の大当りのうち、いずれの大当りとするかが、大当り種類判定用乱数（ランダム２）の値に基づいて決定される。このとき、ランダム２の値に基づいて大当り図柄も決定するようにすればよい。

【０１４１】

また、まず、後変動パターン判定用乱数（ランダム３，４）を用いて当りまたはハズレに応じて後変動パターンが決定され、前変動パターン判定用乱数（ランダム５）を用いて前変動パターンが決定される。このように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

【０１４２】

（大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル）

図１１は、大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。これらテーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されている。

【０１４３】

図１１（ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ランダム１と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

【０１４４】

通常時大当り判定テーブルには、図１１（ａ）の上欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図１１（ａ）の下欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、通常時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値が設定されている。これにより、確変状態においては、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

【０１４５】

ＣＰＵ１０３は、所定の時期に、乱数回路１０４のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダム１）の値と比較するが、大当り判定用乱数値が図１１（ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、または、確変大当り）にすることに決定する。なお、図１１（ａ）には、大当りになる確率（割合）またはハズレになる確率（割合）が示されている。

【０１４６】

図１１（ｂ），（ｃ）は、大当り種類判定テーブルを示す説明図である。図１１（ｂ）は、第１特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第

１特図大当り種類判定テーブルである。図１１（ｃ）は、第２特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第２特図大当り種類判定テーブルである。

【０１４７】

図１１（ｂ）の第１特図大当り種類判定テーブルには、大当り種類判定用のランダム２の値と比較される数値であって、通常大当り１，２および確変大当り１～４のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図１１（ｂ）に示すように、第１特図について、通常大当り１は１００個のランダム２のうちの２５個のランダム２の値が割り当てられ、通常大当り２は１００個のランダム２のうちの２５個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り１は１００個のランダム２のうちの５個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り２は１００個のランダム２のうちの３７個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り３は１００個のランダム２のうちの４個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り４は１００個のランダム２のうちの４個のランダム２の値が割り当てられている。

【０１４８】

図１１（ｃ）の第２特別図柄大当り種類判定テーブルには、ランダム２の値と比較される数値であって、確変大当り５～９のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図１１（ｃ）に示すように、第２特図について、確変大当り５は１００個のランダム２のうちの１０個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り６は１００個のランダム２のうちの５個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り７は１００個のランダム２のうちの５個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り８は１００個のランダム２のうちの７０個のランダム２の値が割り当てられ、確変大当り９は１００個のランダム２のうちの１０個のランダム２の値が割り当てられている。

【０１４９】

このような各種の大当り種類判定テーブルを用いて、ＣＰＵ１０３は、大当り種類として、ランダム２の値が一致した大当り種類判定値に対応する種類を決定するともに、大当り図柄として、ランダム２の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種類と、大当り種類に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【０１５０】

[演出制御コマンド]

図１２は、演出制御コマンドの一例を説明するための図である。メイン側の制御基板である主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば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）を示す。なお、図１２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。なお、以下において、「（Ｈ）」は１６進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

【０１５１】

コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、前変動に対応する変動パターン（前変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（ＸＸは、前変動パターンの番号に対応）。サブ側における前変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。複数種類の前変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される前変動パターンのそれぞれに対応する前変動パターンコマンドがある。

【０１５２】

コマンド８１０１（Ｈ）は、第１特図の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８１０２（Ｈ）は、第２特図の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。演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド８１０１（Ｈ）またはコマンド８１０２（Ｈ）を受信すると、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示を開

始するように制御する。

【０１５３】

コマンド８４ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、後変動に対応する変動パターン（後変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（ＸＸは、後変動パターンの番号に対応）。サブ側における後変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。複数種類の後変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される後変動パターンのそれぞれに対応する後変動パターンコマンドがある。

【０１５４】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）は、ハズレに決定されていることを示す表示結果１指定コマンド（ハズレ指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０２（Ｈ）は、通常大当り１に決定されていることを示す表示結果２指定コマンド（通常大当り１指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０３（Ｈ）は、通常大当り２に決定されていることを示す表示結果３指定コマンド（通常大当り２指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０４（Ｈ）は、確変大当り１に決定されていることを示す表示結果４指定コマンド（確変大当り１指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０５（Ｈ）は、確変大当り２に決定されていることを示す表示結果５指定コマンド（確変大当り２指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０６（Ｈ）は、確変大当り３に決定されていることを示す表示結果６指定コマンド（確変大当り３指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０７（Ｈ）は、確変大当り４に決定されていることを示す表示結果７指定コマンド（確変大当り４指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０８（Ｈ）は、確変大当り５に決定されていることを示す表示結果８指定コマンド（確変大当り５指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０９（Ｈ）は、確変大当り６に決定されていることを示す表示結果９指定コマンド（確変大当り６指定コマンド）である。コマンド８Ｃ１０（Ｈ）は、確変大当り７に決定されていることを示す表示結果１０指定コマンド（確変大当り７指定コマンド）である。コマンド８Ｃ１１（Ｈ）は、確変大当り８に決定されていることを示す表示結果１１指定コマンド（確変大当り８指定コマンド）である。コマンド８Ｃ１２（Ｈ）は、確変大当り９に決定されていることを示す表示結果１２指定コマンド（確変大当り９指定コマンド）である。ハズレ指定コマンド、通常大当り１，２指定コマンド、および確変大当り１～９指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて８Ｃ系コマンドとも称する。

【０１５５】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特図の可変表示を開始することを示す第１図柄変動指定コマンドである。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特図の可変表示を開始することを示す第２図柄変動指定コマンドである。第１図柄変動指定コマンドおよび第２図柄変動指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて８Ｄ系コマンドとも称する。コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、第１特図や第２特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【０１５６】

コマンド９０００（Ｈ）は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定（電源投入時の初期画面を表示することを指定）する初期化指定コマンドである。コマンド９２００（Ｈ）は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定（停電復旧画面を表示することを指定）する停電復旧指定コマンドである。コマンド９５００（Ｈ）は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド９５０１（Ｈ）は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド９５０２（Ｈ）は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて９５系コマンドや背景指定コマンドとも称する。コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちのデモンストレーションを指定する客待ちデモ指定コマンドである。

【０１５７】

コマンドＡ００１（Ｈ）は、通常大当り１の開始を指定する大当り開始１指定コマンド

である。コマンドＡ００２（Ｈ）は、通常大当り２の開始を指定する大当り開始２指定コマンドである。コマンドＡ００３（Ｈ）は、確変大当り１の開始を指定する確変大当り開始３指定コマンドである。コマンドＡ００４（Ｈ）は、確変大当り２の開始を指定する確変大当り開始４指定コマンドである。コマンドＡ００５（Ｈ）は、確変大当り３の開始を指定する確変大当り開始５指定コマンドである。コマンドＡ００６（Ｈ）は、確変大当り４の開始を指定する確変大当り開始６指定コマンドである。コマンドＡ００７（Ｈ）は、確変大当り５の開始を指定する確変大当り開始７指定コマンドである。コマンドＡ００８（Ｈ）は、確変大当り６の開始を指定する確変大当り開始８指定コマンドである。コマンドＡ００９（Ｈ）は、確変大当り７の開始を指定する確変大当り開始９指定コマンドである。コマンドＡ０１０（Ｈ）は、確変大当り８の開始を指定する確変大当り開始１０指定コマンドである。コマンドＡ０１１（Ｈ）は、確変大当り９の開始を指定する確変大当り開始１１指定コマンドである。大当り開始１～１１指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてＡ０系コマンドとも称する。

【０１５８】

Ａ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口の開放中を示す大入賞口開放中指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンドを、Ａ１系コマンドとも称する。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口の閉鎖を示す大入賞口開放後指定コマンドである。大入賞口開放後指定コマンドを、Ａ２系コマンドとも称する。

【０１５９】

コマンドＡ３０１（Ｈ）は、通常大当り１の終了を指定する大当り終了１指定コマンドである。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、通常大当り２の終了を指定する大当り終了２指定コマンドである。コマンドＡ３０３（Ｈ）は、確変大当り１の終了を指定する大当り終了３指定コマンドである。コマンドＡ３０４（Ｈ）は、確変大当り２の終了を指定する大当り終了４指定コマンドである。コマンドＡ３０５（Ｈ）は、確変大当り３の終了を指定する大当り終了５指定コマンドである。コマンドＡ３０６（Ｈ）は、確変大当り４の終了を指定する大当り終了６指定コマンドである。コマンドＡ３０７（Ｈ）は、確変大当り５の終了を指定する大当り終了７指定コマンドである。コマンドＡ３０８（Ｈ）は、確変大当り６の終了を指定する大当り終了８指定コマンドである。コマンドＡ３０９（Ｈ）は、確変大当り７の終了を指定する大当り終了９指定コマンドである。コマンドＡ３１０（Ｈ）は、確変大当り８の終了を指定する大当り終了１０指定コマンドである。コマンドＡ３１１（Ｈ）は、確変大当り９の終了を指定する大当り終了１１指定コマンドである。大当り終了１～１１指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてＡ３系コマンドとも称する。

【０１６０】

コマンドＡＤ００（Ｈ）は、Ｖ入賞が発生したことを指定する確変判定装置通過指定コマンドである。確変判定装置通過指定コマンドは、Ｖ大入賞口を通過した遊技球がＶ入賞領域に進入してＶ入賞スイッチ２４により検出されるときに送信されるコマンドである。

【０１６１】

コマンドＢ１００（Ｈ）は、第１始動入賞があったことを指定する第１始動入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００（Ｈ）は、第２始動入賞があったことを指定する第２始動入賞指定コマンドである。

【０１６２】

コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数がＸＸで示す数になったことを指定する第１保留記憶数指定コマンドである。第１保留記憶数指定コマンドを、Ｃ１系コマンドとも称する。コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）は、第２保留記憶数がＸＸで示す数になったことを指定する第２保留記憶する指定コマンドである。第２保留記憶数指定コマンドを、Ｃ２系コマンドとも称する。

【０１６３】

コマンドＣ４ＸＸ（Ｈ）およびコマンドＣ６ＸＸ（Ｈ）は、第１始動入賞口または第２始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種類判定、変動パターン種類判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドＣ４Ｘ

Ｘ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種類の判定結果を示す図柄指定コマンドである。

【０１６４】

Ｃ７ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

【０１６５】

ＭＯＤＥがＦＤ（Ｈ）でありかつ、ＥＸＴの４ｂｉｔ目が０であるコマンドは、右打ち表示の消灯を示す右打ち表示消灯指定コマンドである。ＭＯＤＥデータがＦＤ（Ｈ）でありかつ、ＥＸＴデータの４ｂｉｔ目が１であるコマンドは、右打ち表示の点灯を示す右打ち表示点灯指定コマンドである。本実施の形態においては、特に右打ち表示点灯指定コマンドを、ＦＤ系コマンドとも称する。

【０１６６】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、始動入賞時に、大当りとなるか否か、大当りの種類、変動パターン種類判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのＥＸＴデータに、大当りとなることを指定する値、および、大当りの種類を指定する値を設定し、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動種別コマンドのＥＸＴデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当りとなるか否か、大当りの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

【０１６７】

［変動パターン］

図１３～図１９を参照しながら、変動パターンの内容および変動パターンの決定などについて説明する。

【０１６８】

本実施の形態においては、メイン側である遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、メイン変動番号によって管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。なお、前変動パターンは、図１２を用いて説明した前変動パターンコマンド（８０ＸＸ（Ｈ））に対応し、後変動パターンは、図１２を用いて説明した後変動パターンコマンド（８４ＸＸ（Ｈ））に対応する。

【０１６９】

（メイン側の前変動パターン）

図１３は、メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。前変動番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号１は、通常変動（たとえば、１３秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８０００（Ｈ））である。前変動番号２は、短縮変動（たとえば、７秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８００１（Ｈ））である。前変動番号３は、超短縮変動（たとえば、３秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８００２（Ｈ））である。

【０１７０】

前変動番号４は、ノーマルリーチ（役物×）（リーチ態様となるが可動体３２が動作しないリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００３（Ｈ））である。前変動番号５は、ノーマルリーチ（役物○）（リーチ態様となって可動体３２が動作するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００４（Ｈ））である。前変動番号６は、ノーマルリーチ（最終リーチ発展）（リーチ態様となって最終リーチに発展するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００５（Ｈ））である。

【０１７１】

前変動番号７は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（役物×）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００６（Ｈ））である。擬似変動とは、飾り図柄の可変表示（変動表示）が開始されてから当該可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該可変表示を一旦仮停止させた後に当該可変表示を再開するような可変表示（変動表示）である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似連を実行することで、１個の保留記憶に基づく可変表示を、擬似的に複数回の可変表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する可変表示を「再可変表示」とも称する。前変動番号８は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（役物○）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００７（Ｈ））である。前変動番号９は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（８００８（Ｈ））である。

【０１７２】

前変動番号１０は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（役物×）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００９（Ｈ））である。前変動番号１１は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（役物○）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００Ａ（Ｈ））である。前変動番号１２は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（８００Ｂ（Ｈ））である。

【０１７３】

前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置５にアニメーション（動画）が表示される。なお、パチンコ遊技機１においては、動画を構成する静止画１枚分（フレームと称する）につき、約３３．３ｍｓｅｃ分の時間を要する。たとえば、前変動番号７～９のパターンの場合、変動時間として４１５００ｍｓｅが設定されており、そのフレーム数は、約１２４６枚となる。また、前変動番号１０～１２のパターンの場合、変動時間として６２０００ｍｓｅが設定されており、そのフレーム数は、約１８６１枚となる。

【０１７４】

（メイン側の後変動パターン）

図１４は、メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。後変動番号が各々割り当てられた複数種類の後変動パターンのうち、後変動番号１は、１３秒変動を指定する後変動パターンコマンド（８４００（Ｈ））である。後変動番号２は、７秒変動を指定する後変動パターンコマンド（８４０１（Ｈ））である。後変動番号３は、３秒変動を指定する後変動パターンコマンド（８４０２（Ｈ））である。後変動番号４は、擬似連ガセを実行することを指定する後変動パターンコマンド（８４０３（Ｈ））である。擬似連ガセとは、擬似連を実行すると見せかけて結局は擬似連を実行しない演出などである。

【０１７５】

後変動番号５は、ノーマルリーチ（ハズレ）（リーチ態様となるがＳＰリーチに発展することなくハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０４（Ｈ））である。後変動番号６は、ＳＰ前半（ハズレ）（ＳＰリーチに発展するがＳＰリーチの前半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０５（Ｈ））である。後変動番号７は、ＳＰ後半（ハズレ）（ＳＰリーチの後半に発展するがＳＰリーチの後半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０６（Ｈ））である。後変動番号８は、最終リーチ（ハズレ）（最終リーチに発展するが最終リーチでハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０７（Ｈ））である。

【０１７６】

後変動番号９は、ノーマルリーチ（当り）（リーチ態様となって当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０８（Ｈ））である。後変動番号１０は、ＳＰ前半（当り）（ＳＰリーチに発展してＳＰリーチの前半で当り態様となる飾り

図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０９（Ｈ））である。後変動番号１１は、ＳＰ後半（当り）（ＳＰリーチの後半に発展してＳＰリーチの後半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０Ａ（Ｈ））である。後変動番号１２は、最終リーチ（当り）（最終リーチに発展して最終リーチで当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０Ｂ（Ｈ））である。

【０１７７】

（後変動パターンの判定）

後変動パターンは、大当り判定において、大当りおよびハズレのいずれに決定されたかに応じて異なるランダムカウンタを用いて決定される。図１５は、ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図１５に示すように、大当り判定においてハズレに決定された場合、図１０で説明したランダム３を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当り判定においてハズレに決定された場合、消化後の保留記憶数に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、決定される後変動番号も異なる。

【０１７８】

具体的には、図１５（ａ）に示すように、消化後の保留記憶数が０個の場合、後変動番号１，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

【０１７９】

消化後の保留記憶数が１個の場合、後変動番号１，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

【０１８０】

消化後の保留記憶数が２個の場合、後変動番号２，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

【０１８１】

消化後の保留記憶数が３個の場合、後変動番号３，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

【０１８２】

このように、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動番号が決定されるため、残っている保留記憶数に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【０１８３】

図１６は、大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図１６に示すように、大当り判定において大当りに決定された場合、図１０で説明したランダム４を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当り判定において大当りに決定された場合、大当りの種類に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定される。

【０１８４】

具体的には、図１６（ａ）に示すように、通常大当り１，２、確変大当り１，２，５～８のいずれかに決定された場合、後変動番号９～１２のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、

ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。

【０１８５】

確変大当り３，９のいずれかに決定された場合、後変動番号９～１２のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。

【０１８６】

確変大当り４に決定された場合、後変動番号９～１２のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。

【０１８７】

このように、大当りの種類に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定されるため、大当りの種類に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【０１８８】

また、図１５に示すように、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率は、ハズレ時が約１／１０２となっているのに対して、大当り時がそれよりも高い約１／１．１となっているため、ＳＰリーチや最終リーチに発展した場合には、大当りが発生することに対して遊技者に期待させることができる。

【０１８９】

（前変動パターンの判定）

図１７は、前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。前変動パターンは、先に決定された後変動パターンの種類に応じて異なるランダム５の判定値数を用いて決定される。さらに、先に決定された後変動パターンの種類に応じて、決定される前変動番号も異なる。

【０１９０】

具体的には、図１７（ａ）に示すように、後変動番号１の後変動パターンに決定された場合、前変動番号１の前変動パターンに決定される。図１７（ｂ）に示すように、後変動番号２の後変動パターンに決定された場合、前変動番号２の前変動パターンに決定される。図１７（ｃ）に示すように、後変動番号３の後変動パターンに決定された場合、前変動番号３の前変動パターンに決定される。図１７（ｄ）に示すように、後変動番号４の後変動パターンに決定された場合、前変動番号１の前変動パターンに決定される。

【０１９１】

図１７（ｅ）に示すように、後変動番号５，９のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号４，７のいずれかの前変動パターンに決定される。図１７（ｆ）に示すように、後変動番号６，１０のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号４，７，１０のいずれかの前変動パターンに決定される。図１７（ｇ）に示すように、後変動番号７の後変動パターンに決定された場合、前変動番号５，８，１１のいずれかの前変動パターンに決定される。

【０１９２】

図１７（ｈ）に示すように、後変動番号１１の後変動パターンに決定された場合、前変動番号５，８，１１のいずれかの前変動パターンに決定される。図１７（ｉ）に示すように、後変動番号８の後変動パターンに決定された場合、前変動番号６，９，１２のいずれかの前変動パターンに決定される。図１７（ｊ）に示すように、後変動番号１２の後変動パターンに決定された場合、前変動番号６，９，１２のいずれかの前変動パターンに決定される。

【０１９３】

（全変動パターン）

図１８は、メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。図１５～図１７で説明したようにして、後変動パターンおよび前変動パターンが決定されると、図１８に示すようなメイン変動番号１～２６の変動パターンのいずれかとなる。

【０１９４】

図１９は、サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。さらに、サブ側においても、メイン変動番号１～２６の変動パターンの各々に対応するように、サブ変動番号１～２６の変動パターンが定められている。

【０１９５】

[各予告演出]

図２０は、各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。本実施の形態においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する予告演出が実行されることがある。予告演出は、大当りの発生を示唆または予告する演出、遊技者に対して大当りを期待させる演出でもある。予告演出には、群予告演出（群予告、群演出とも称する）とＳＰ前半タイトル予告演出（ＳＰ前半タイトル予告とも称する）が含まれる。

【０１９６】

群予告演出は、複数のオブジェクトが群となって進行する画像を表示する演出である。複数のオブジェクトは、人や魚や動物などのキャラクタ、飛行機や車などの機械など、進行するものであればいずれのものも含まれる。キャラクタなどのオブジェクトは１種類であってもよいし、複数種類であってもよい。パチンコ遊技機１において、複数種類の群予告演出が設けられている。具体的には、メイドの格好をした６人のキャラクタが群となって進行する６人群予告、爆チューという名前の爆弾の体を持つネズミのキャラクタが群となって進行する爆チュー群予告、ボインゴという名前のキャラクタが群となって進行するボインゴ群予告が実行されうる。

【０１９７】

本実施の形態においては、群予告演出は、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８，１０～１２の後変動パターンに決定されたときに、群予告抽選で実行されるか否か、および実行する群予告演出の種類が決定される。

【０１９８】

図２０（ａ）には、ステージＡにおいて群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。本実施の形態においては、同じ変動パターンに基づき可変表示が行われたとしても、その演出態様（背景画像、ＢＧＭや効果音、登場するキャラクタなど）が互いに異なる複数種類のステージが設けられている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージＡは、メイドの格好をした６人のキャラクタに含まれる夢夢ちゃんというキャラクタによる演出が行われるステージである。

【０１９９】

図２０（ａ）に示すように、ハズレに対応する後変動番号６～８の後変動パターンに決定された場合、１５％の確率で群予告演出が実行され、そのうち、１３％の確率で６人群予告に決定され、２％の確率でボインゴ群予告に決定される。また、当りに対応する後変動番号１０～１２の後変動パターンに決定された場合、８５％の確率で群予告演出が実行され、そのうち、５５％の確率で６人群予告に決定され、３０％の確率でボインゴ群予告に決定される。

【０２００】

ここで、ハズレになる確率が約３１９／３２０であり、後変動番号６～８の後変動パターンに決定される確率が約１／１０２であることを考慮すると、ハズレ時に変動番号６～８の後変動パターンに決定される確率は約１／１０２である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約１５％であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約０．１５％になる。一方、大当りになる確率が約１／３２０であり、後変動番号１０～１２の後変動パターンに決定される確率が約１／１．１であることを考慮すると、当り時に変動番号１０～１２の後変動パターンに決定される確率は約１／３２０である。そして、

この場合において群予告が実行される確率は約８５％であるため、当り時に群予告が実行される確率は約０．２７％になる。このことから、群予告が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約６４％になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、６４％に限らず、５０％を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。

【０２０１】

図２０（ｂ）には、ステージＢにおいて群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージＢは、爆チューというキャラクタによる演出が行われるステージである。

【０２０２】

図２０（ｂ）に示すように、ハズレに対応する後変動番号６～８の後変動パターンに決定された場合、１０％の確率で群予告演出が実行され、そのうち、８％の確率で爆チュー群予告に決定され、２％の確率でボインゴ群予告に決定される。また、当りに対応する後変動番号１０～１２の後変動パターンに決定された場合、９０％の確率で群予告演出が実行され、そのうち、６０％の確率で爆チュー群予告に決定され、３０％の確率でボインゴ群予告に決定される。

【０２０３】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号６～８の後変動パターンに決定される確率は約１／１０２である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約１０％であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約０．１０％になる。一方、当り時に変動番号１０～１２の後変動パターンに決定される確率は約１／３２０である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約９０％であるため、当り時に群予告が実行される確率は約０．２８％になる。このことから、群予告が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約７４％になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、７４％に限らず、５０％を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。

【０２０４】

ＳＰ前半タイトル予告は、ＳＰリーチに発展した場合に、ＳＰリーチの前半のタイトルを示す文字画像の表示態様によって大当りになることを示唆する演出である。本実施の形態において、ＳＰ前半タイトルの文字画像の表示はステージＡおよびステージＢのいずれにおいても実行されるが、当該ＳＰ前半タイトルの文字画像の表示態様を変化させる予告演出は、ステージＢの場合にのみ実行される。なお、ステージＡの場合においてもＳＰ前半タイトルの文字画像の表示態様を変化させる予告演出が実行されてもよい。

【０２０５】

本実施の形態においては、ＳＰ前半タイトル予告は、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～１２の後変動パターンに決定されたときに、ＳＰ前半タイトル予告抽選で実行されるか否か、および実行するＳＰ前半タイトル予告の種類が決定される。

【０２０６】

図２０（ｃ）に示すように、ハズレに対応する後変動番号６～８の後変動パターンに決定された場合、２０％の確率でＳＰ前半タイトル予告が実行され、当りに対応する後変動番号１０～１２の後変動パターンに決定された場合、８０％の確率でＳＰ前半タイトル予告が実行される。

【０２０７】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号６～８の後変動パターンに決定される確率は約１／１０２である。そして、この場合においてＳＰ前半タイトル予告が実行される確率は約２０％であるため、ハズレ時にＳＰ前半タイトル予告が実行される確率は約０．２０％になる。一方、当り時に変動番号１０～１２の後変動パターンに決定される確率は約１／３２０である。そして、この場合においてＳＰ前半タイトル予告が実行される確率は約８０％であるため、当り時にＳＰ前半タイトル予告が実行される確率は約０．２５％になる。このことから、ＳＰ前半タイトル予告が実行された場合に大当りとなる確率（信

頼度、期待度）は約５６％になる。なお、ＳＰ前半タイトル予告の信頼度（期待度）は、５６％に限らず、５０％を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。

【０２０８】

このように、群予告における信頼度（大当りの期待度）は６４％（ステージＡの場合）や７４％（ステージＢの場合）であるのに対して、ＳＰ前半タイトル予告における信頼度（大当りの期待度）は５６％であり、群予告は、ＳＰ前半タイトル予告よりも、信頼度が高くなっている。このため、群予告が実行されたときは、ＳＰ前半タイトル予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、ＳＰ前半タイトル予告よりも群予告が実行されることを期待するようになっている。

【０２０９】

また、ステージＡにおけるボインゴ群予告は、ハズレ時においては２％の確率でしか実行されないのに対して、当り時においては３０％の確率で実行されるため、ボインゴ群予告が実行されたときは、ほぼ大当りである可能性が高い。一方、ステージＡにおける６人群予告は、ハズレ時においては１３％の確率で実行されるのに対して、当り時においては５５％の確率で実行されるため、６人群予告が実行されてもハズレである可能性はボインゴ群予告よりも大きい。このため、ボインゴ群予告が実行されたときは、６人群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、６人群予告よりもボインゴ群予告が実行されることを期待するようになっている。

【０２１０】

同様に、ステージＢにおけるボインゴ群予告は、ハズレ時においては２％の確率でしか実行されないのに対して、当り時においては３０％の確率で実行されるため、ボインゴ群予告が実行されたときは、ほぼ大当りである可能性が高い。一方、ステージＢにおける爆チュー群予告は、ハズレ時においては８％の確率で実行されるのに対して、当り時においては６０％の確率で実行されるため、爆チュー群予告が実行されてもハズレである可能性はボインゴ群予告よりも大きい。このため、ボインゴ群予告が実行されたときは、爆チュー群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、爆チュー群予告よりもボインゴ群予告が実行されることを期待するようになっている。

【０２１１】

さらに、ステージＡにおける６人群予告は、ハズレ時においては１３％の確率で実行されるのに対して、当り時においては５５％の確率で実行される。一方、ステージＢにおける爆チュー群予告は、ハズレ時においては８％の確率で実行されるのに対して、当り時においては６０％の確率で実行される。このため、ステージＢにおける爆チュー群予告は、ステージＡにおける６人群予告よりも、大当り時に実行される割合が高くなっている。これにより、ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行されたときは、ステージＡにおいて６人群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、６人群予告よりも６人群予告が実行されることを期待するようになっている。

【０２１２】

なお、ステージＡにおける群予告の信頼度と、ステージＢにおける群予告の信頼度とは、同じになるように設計されてもよい。この場合において、ステージＡにおける群予告およびステージＢにおける群予告はいずれもＳＰ前半タイトル予告よりも信頼度が高くなっていればよく、また、ボインゴ群予告は６人群予告や爆チュー群予告よりも信頼度が高くなっていればよい。

【０２１３】

［動作］

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０２１４】

（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。

【０２１５】

（特別図柄プロセス処理）
図２１は、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。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。
【０２１６】
図２１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、ＣＰＵ１０３は、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など）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。
【０２１７】
次に、ＣＰＵ１０３は、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、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２が押圧操作されていれば、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。
【０２１８】
ＣＰＵ１０３は、復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３でＹ）、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。ＣＰＵ１０３は、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、たと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。
【０２１９】
ＣＰＵ１０３は、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３でＮ）、初期化処理（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の初期化処理は、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。
【０２２０】
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、たと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。
【０２２１】
ステップＳ５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１１から演出制御基板１２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２９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１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。
【０２２２】
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３０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、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。

【０２２３】

ＣＰＵ１０３は、ステップＳ７の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【０２２４】

ステップＳ７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、ＣＰＵ１０３は、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【０２２５】

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。

【０２２６】

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

【０２２７】

クリア信号は、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２の押圧操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１がオンである場合には、クリアスイッチ９２がオンであればステップＳ６の初期化処理とともにステップＳ７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ９２がオフであればステップＳ４の復旧処理とともにステップＳ５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチ９２がオンであればステップＳ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ９２がオフであればステップＳ４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【０２２８】

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、ＣＰＵ１０３は、所定時間（たとえば２ｍｓ）ごと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（たとえば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１

０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。
【０２２９】
（遊技制御用タイマ割込み処理）
図２２は、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。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２２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２２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、ＣＰＵ１０３は、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、ＣＰＵ１０３は、所定の情報出力処理を実行することにより、たとえばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。
【０２３０】
ＣＰＵ１０３は、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がタイマ割込みごとに特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。
【０２３１】
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がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普図表示部２６を駆動することにより行われ、普図記憶表示部２５を点灯させることにより普図保留数を表示する。
【０２３２】
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などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。
【０２３３】
（特別図柄プロセス処理）
図２３は、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。特別図柄プロセス処理は、図２２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）。
【０２３４】
始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処

理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定など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、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図２２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。

【０２３５】

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。

【０２３６】

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）。

【０２３７】

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。

【０２３８】

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などに基づき、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。

【０２３９】

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（リーチの有無など）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類など）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【０２４０】

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、特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３

”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。
【０２４１】
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、特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。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「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。
【０２４２】
ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、たとえば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。
【０２４３】
ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。
【０２４４】
ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。
【０２４５】
ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。
【０２４６】
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。たとえば、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。たとえば設定値は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関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。

【０２４７】

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。たとえば、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、通常状態での大当り確率が１／２００、大当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、大当り確率が１／３２０で小当り確率が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り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（たとえば、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ごと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。

【０２４８】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値に関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、設定値に関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、設定値に関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。

【０２４９】

（始動入賞判定処理）

図２４は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。ＣＰＵ１０３は、図２３に示す特別図柄プロセス処理のＳ１０１において始動入賞判定処理を実行する。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がオンであるか否かを判定する（ステップＳ５１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（ステップＳ５１で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（たと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Ｓ５２）。ＣＰＵ１０３は、たとえば図示しない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Ｓ５２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Ｓ５２でＮ）、たとえば図示しない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Ｓ５３）。

【０２５０】

ステップＳ５１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Ｓ５１でＮ）、ステップＳ５２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Ｓ５２で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がオンであるか否かを判定する（ステップＳ５４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（ステップＳ５４で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（たと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Ｓ５５）。ＣＰＵ１０３は、たとえば図示しない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Ｓ５５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Ｓ５５でＮ）、たとえば図示しない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Ｓ５６）。

【０２５１】

ステップＳ５３，ステップＳ５６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Ｓ５７）。たとえば、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Ｓ５８）。たとえば、図示しない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。

【０２５２】

ステップＳ５８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や図示しない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、大当り判定用の乱数値ランダム１や大当り種類判定用の乱数値ランダム２、変動パターン判定用の乱数値ランダム３，４を示す数値データを抽出する（ステップＳ５９）。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Ｓ６０）。たとえば、始動口バッファ値が「１」であるときには、図示しない第１特図保留記憶部に乱数値ランダム１～ランダム４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、図示しない第２特図保留記憶部に乱数値ランダム１～ランダム４を示す数値データが格納される。

【０２５３】

大当り判定用の乱数値ランダム１や大当り種類判定用の乱数値ランダム２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否か、さらには変動表示結果を「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ランダム３，４は、特別図柄や飾り図柄の変動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Ｓ５９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動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。

【０２５４】

ステップＳ５９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Ｓ６０）。たとえば、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入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図２２に示す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。

【０２５５】

ＣＰＵ１０３は、ステップＳ６０の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する（ステップＳ６１）。その後、ＣＰＵ１０３は、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Ｓ６２）、始動入賞判定処理を終了する。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。

【０２５６】

（特別図柄通常処理）

図２５は、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２５に示すように、特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶バッファ（第１特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第２保留記憶バッファ（第２特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップＳ１００１）。第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップＳ１００１でＮ）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップＳ１００２）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップＳ１００２でＮ）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合（ステップＳ１００２でＹ）、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし（ステップＳ１００３）、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次回のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次回の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【０２５７】

第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには（ステップＳ１００１でＹ）、ＣＰＵ１０３は、保留特定領域に設定されているデータのうち１番目のデータが「第２」を示すデータであるか否かを判定する（ステップＳ１００４）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第２」を示すデータでない（すなわち、「第１」を示すデータである）場合（ステップＳ１００４でＮ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第１」を示すデータを設定する（ステップＳ１００５）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第２」を示すデータである場合（ステップＳ１００４でＹ）、ＣＰＵ１０３は、

特別図柄ポインタに「第２」を示すデータを設定する（ステップＳ１００６）。
【０２５８】
この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたか「第２」を示すデータが設定されたかに応じて、第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたときには、第１保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第１特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されたときには、第２保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第２特別図柄の変動表示が行われる。
【０２５９】
ステップＳ１００４～ステップＳ１００６の制御により、第２保留記憶バッファ内に第２保留記憶のデータが１つでも存在すれば、その第２保留記憶のデータに基づいた第２特別図柄の変動表示が、第１保留記憶のデータに基づいた第１特別図柄の変動表示に優先して実行される。
【０２６０】
次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する（ステップＳ１００７）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する。
【０２６１】
そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップＳ１００８）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。
【０２６２】
すなわち、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。
【０２６３】
よって、各第１保留記憶数（または、各第２保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数（または、第２保留記憶数）＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。
【０２６４】
次に、ＣＰＵ１０３は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップＳ１００９）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。
【０２６５】

次に、ＣＰＵ１０３は、背景指定コマンドを送信し（ステップＳ１０１０）、保留記憶バッファからランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する（ステップＳ１０１１）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファに予め格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値（図１０参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。

【０２６６】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（図１１（ａ）の下欄の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（図１１（ａ）の上欄の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、ＣＰＵ１０３は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ１０３は、大当り判定用乱数（ランダム１）の値が図１１（ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップＳ１０１１でＹ）、ステップＳ１０１２に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【０２６７】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変フラグは、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数（たとえば、１５０回）の変動表示が行われたという条件と、次回の大当りが決定されたという条件とのいずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【０２６８】

大当り判定用乱数（ランダム１）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップＳ１０１１でＮ）、後述するステップＳ１０１５に進む。

【０２６９】

ステップＳ１０１１において大当り判定用乱数（ランダム１）の値がいずれかの大当り判定値に一致すれば、ＣＰＵ１０３は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップＳ１０１２）。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図１１（ｂ）の第１特別図柄大当り種類判定用テーブルおよび図１１（ｃ）の第２特別図柄大当り種類判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、図１１（ｂ）に示す第１特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合において、図１１（ｃ）の第２特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。そして、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種類判定用の乱数（ランダム２）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（ステップＳ１０１３）。

【０２７０】
　また、ＣＰＵ１０３は、決定した大当り種別を示す大当り種別データをＲＡＭ１０２における大当り種別バッファに設定する（ステップＳ１０１４）。
【０２７１】
　次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップＳ１０１５）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、ステップＳ１０１４により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。
【０２７２】
　そして、ＣＰＵ１０３は、表示結果指定コマンドを送信し（ステップＳ１０１６）、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップＳ１１１）に対応した値に更新する（ステップＳ１０１７）。
【０２７３】
　（変動パターン設定処理）
　図２６は、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２６に示すように、変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、保留記憶数および大当りの有無に応じて、ランダム３，４に基づいて後変動パターンを決定する（ステップＳ１１０１）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、ハズレ時の場合、保留記憶数に応じて図１５に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム３の値とに基づいて後変動パターンを決定する。また、ＣＰＵ１０３は、大当り時の場合、大当りの種類に応じて図１６に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム４の値とに基づいて後変動パターンを決定する。
【０２７４】
　次に、ＣＰＵ１０３は、ランダム５に基づいて、前変動パターンを決定する（ステップＳ１１０２）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、Ｓ１１０２で決定した後変動パターンに応じて図１７に示す前変動パターン判定テーブルを選択し、選択した前変動パターン判定テーブルと、ランダム５の値とに基づいて前変動パターンを決定する。
【０２７５】
　次に、ＣＰＵ１０３は、決定した変動パターン（前変動パターンおよび後変動パターン）に対応する変動パターンコマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップＳ１１０３）。
【０２７６】
　次に、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップＳ１１０４）。そして、ＣＰＵ１０３は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行い（ステップＳ１１０５）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（ステップＳ１１２）に対応した値に更新する（ステップＳ１１０６）。
【０２７７】
　（特別図柄変動処理）
　図２７は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図２７に示すように、特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、変動時間タイマを１減算し（ステップＳ１２０１）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１２０２でＹ）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）に対応した値に更新する（ステップＳ１２０３）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップＳ１２０２でＮ）、そのまま処理を終了する。
【０２７８】
　（特別図柄停止処理）
　図２８は、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２８に示すように、特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、終了フラグをセットして特別図柄の変動

表示を終了させ、特図１可変表示部２１または特図２可変表示部２２に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ１３０１）。なお、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されている場合には特図１可変表示部２１での第１特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されている場合には特図２可変表示部２２での第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップＳ１３０２）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用ＣＰＵ１２０に送信される。次に、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１３０３）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には（ステップＳ１３０３でＮ）、ステップＳ１３０９に移行する。

【０２７９】

大当りフラグがセットされている場合には（ステップＳ１３０３でＹ）、ＣＰＵ１０３は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップＳ１３０４）。次に、演出制御用ＣＰＵ１２０に、大当り開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する（ステップＳ１３０５）。

【０２８０】

また、ＲＯＭ１０１に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口およびＶ大入賞口について、開放回数（たとえば、５回や１０回）、開放時間（たとえば、２９秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、０．５秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップＳ１３０６）。たとえば、３Ｒの通常大当りの場合、１～３Ｒの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。５Ｒの確変大当りの場合、１～３Ｒ目および５Ｒ目に通常大入賞口を開放させ、４Ｒ目にＶ大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、１０Ｒの確変大当りの場合、１～８Ｒ目および１０Ｒ目に通常大入賞口を開放させ、９Ｒ目にＶ大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（５回や１０回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

【０２８１】

また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間であるファンファーレ時間（大当りが発生したことをたとえば、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Ｓ１３０７）。以降、大当り開放前処理において、大入賞口制御タイマが１減算されて、０になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値に更新し（ステップＳ１３０８）、処理を終了する。

【０２８２】

ステップＳ１３０３で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップＳ１３０４でＮ）、ＣＰＵ１０３は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１３０９）。時短フラグがセットされていない場合は（ステップＳ１３０９でＮ）、ステップＳ１３１６の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には（ステップＳ１３０９でＹ）、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウンタ値を１減算する（ステップＳ１３１０）。次に、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値が０になったか否かを確認する（ステップＳ１３１１）。時短回数カウンタの値が０になった場合は（ステップＳ１３１１でＹ）、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする（ステップＳ１３１２）。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数（１５０回）行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップＳ１３１１において、時短回数カウンタの値が０になっていない場合には（ステップＳ１３１１でＮ）、ステップＳ１３１６の処理へ移行する。

【０２８３】

ステップＳ１３１２の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１３１３）。確変フラグがセットされている場合には（ス

テップＳ１３１３でＹ）、確変フラグをリセットする（ステップＳ１３１４）。次に、ＣＰＵ１０３は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行したことに応じて、演出制御用ＣＰＵ１２０に通常状態指定コマンドを送信し（ステップＳ１３１５）、ステップＳ１３１６に進む。ステップＳ１３１３において確変フラグがセットされていない場合には（ステップＳ１３１３でＮ）、ステップＳ１３１４の処理を行わずに、ステップＳ１３１５に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）に対応した値に更新し（ステップＳ１３１６）、処理を終了する。

【０２８４】

（大当り開放前処理）

図２９は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図２９に示すように、大当り開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値を－１（減算更新）する（ステップＳ１４０１）。そして、大入賞口制御タイマの値が０であるか否かを判定し（ステップＳ１４０２）、大入賞口制御タイマの値が０になっていなければ（ステップＳ１４０２でＮ）、処理を終了する。

【０２８５】

大入賞口制御タイマの値が０になっている場合には（ステップＳ１４０２でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に大入賞口開放中指定コマンドを送信する（ステップＳ１４０３）。そして、開放パターンに応じてソレノイド８２を駆動して通常大入賞口を開放する（ステップＳ１４０４）。これにより、１Ｒ目においては通常大入賞口が開放する。

【０２８６】

次に、ＣＰＵ１０３は、開放パターンデータ（たとえば、ステップＳ１３０６によりＲＡＭ１０２に記憶されたデータ）に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた大入賞口開放時間（たとえば、２９秒）を設定する（ステップＳ１４０５）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップＳ１１５）に応じた値に更新し（ステップＳ１４０６）、処理を終了する。

【０２８７】

（大当り開放中処理）

図３０は、大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図３０に示すように、大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値を－１（減算更新）する（ステップＳ１５０１）。

【０２８８】

そして、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値が０になったか否かを確認する（ステップＳ１５０２）。大入賞口制御タイマの値が０になっているときは（ステップＳ１５０２でＹ）、ステップＳ１５１１の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が０になっていないときは（ステップＳ１５０２でＮ）、通常大入賞口またはＶ大入賞口を開放中か否かを判定する（ステップＳ１５０３）。通常大入賞口またはＶ大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

【０２８９】

ステップＳ１５０３で、通常大入賞口またはＶ大入賞口が開放中でないと判定された場合には（ステップＳ１５０３でＮ）、処理を終了する。

【０２９０】

通常大入賞口またはＶ大入賞口が開放中であれば（ステップＳ１５０３でＹ）、カウントスイッチ２３またはＶ入賞スイッチ２４がオンになっているか否かを判定する（ステップＳ１５０４）。カウントスイッチ２３とＶ入賞スイッチ２４のいずれもがオンになっていなければ（ステップＳ１５０４でＮ）、処理を終了する。一方、カウントスイッチ２３またはＶ入賞スイッチ２４のいずれか一方がオンとなっていれば（ステップＳ１５０４でＹ）、入賞個数カウンタを＋１（加算更新）する（ステップＳ１５０５）。

【０２９１】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１５０６）。

確変決定フラグは、Ｖ入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば（ステップＳ１５０６でＹ）、ステップＳ１５１０の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップＳ１５０６でＮ）、Ｖ入賞スイッチ２４がオンになっているか否かを判定する（ステップＳ１５０７）。Ｖ入賞スイッチ２４がオンになっていなければ（ステップＳ１５０７でＮ）、ステップＳ１５１０の処理へ移行する。一方、Ｖ入賞スイッチがオンになっていれば（ステップＳ１５０７でＹ）、確変決定フラグをセットし（ステップＳ１５０８）、確変判定装置通過指定コマンドを送信し（ステップＳ１５０９）、ステップＳ１５１０の処理へ移行する。

【０２９２】

そして、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が所定数（たとえば１０）になっているか否を判定する（ステップＳ１５１０）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ（ステップＳ１５１０でＮ）、処理を終了する。

【０２９３】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには（ステップＳ１５１０でＹ）、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド８２を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド８３を駆動してＶ大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う（ステップＳ１５１１）。次に、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値をクリアする（０にする）処理を行う（ステップＳ１５１２）。次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放後処理（ステップＳ１１６）に応じた値に更新し（ステップＳ１５１３）、処理を終了する。

【０２９４】

（大当り開放後処理）

図３１は、大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図３１に示すように、大当り開放後処理において、ＣＰＵ１０３は、開放回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップＳ１６０１）。

【０２９５】

開放回数カウンタの値が０であれば（ステップＳ１６０１でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に大当り終了指定マンドを送信し（ステップＳ１６０２）、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことをたとえば、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し（ステップＳ１６０３）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップＳ１１７）に応じた値に更新し（ステップＳ１６０４）、処理を終了する。

【０２９６】

ステップＳ１６０１において、開放回数カウンタの値が０でなければ（ステップＳ１６０１でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に大入賞口開放後指定マンドを送信し（ステップＳ１６０５）、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する（ステップＳ１６０６）。

【０２９７】

次に、ＣＰＵ１０３は、Ｖ大入賞口が開放するラウンド（Ｖ開放ラウンドとも称する）の前、すなわち、次のラウンドがＶ開放ラウンドであるか否かを判定する（ステップＳ１６０７）。Ｖ開放ラウンド前でない場合（ステップＳ１６０７でＮ）、ソレノイド８２を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う（ステップＳ１６０８）。一方、Ｖ開放ラウンド前である場合（ステップＳ１６０７でＹ）、ソレノイド８３を駆動してＶ大入賞口を開放する制御を行う（ステップＳ１６０９）。

【０２９８】

ステップＳ１６０８またはステップＳ１６０９の後、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップＳ１６１０）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップＳ１１５）に応じた値に更新し（ステップＳ１６１１）、処理を終了する。

【０２９９】
（大当り終了処理）
図３２は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図３２に示すように、大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を１減算する（ステップＳ１７０１）。そして、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値が０になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップＳ１７０２）。大入賞口制御タイマの値が０になっていなければ（ステップＳ１７０２でＮ）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が０になっていれば（ステップＳ１７０２でＹ）、大当りフラグをリセットする（ステップＳ１７０３）。
【０３００】
次に、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１７０４）。確変決定フラグがセットされていなければ（ステップＳ１７０４でＮ）、ステップＳ１７０５の処理へ移行する。ステップＳ１７０４において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップＳ１７０４でＹ）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップＳ１７０７）。次に、演出制御用ＣＰＵ１２０に確変状態指定コマンドを送信し（ステップＳ１７０８）、確変決定フラグをリセットし（ステップＳ１７０９）、ステップＳ１７１０の処理へ移行する。
【０３０１】
ステップＳ１７１０では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップＳ１７１０）、時短回数カウンタに１５０をセットする（ステップＳ１７１１）。そして、ステップＳ１７１２の処理へ移行する。
【０３０２】
一方、ステップＳ１７０４において、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップＳ１７０４でＮ）、ステップＳ１７０５では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップＳ１７０５）、時短回数カウンタに１００をセットし（ステップＳ１７０６）、ステップＳ１７１２の処理へ移行する。
【０３０３】
ステップＳ１７１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０に時短状態指定コマンドを送信する（ステップＳ１７１２）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）に対応した値に更新し（ステップＳ１７１３）、処理を終了する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０側は、ＣＰＵ１０３から送信される確変状態指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。
【０３０４】
（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。
【０３０５】
（演出制御メイン処理）
演出制御基板１２では、電源基板など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３３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３３は、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３３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）のレジスタ設定などを行う。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。
【０３０６】
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、たとえばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（たとえば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でＮ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【０３０７】

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、たとえば主基板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、たと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、たとえば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。

【０３０８】

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でＹ）、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、たとえば主基板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。たとえば、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などを演出制御プロセス処理など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。

【０３０９】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、たとえば画像表示装置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などに応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０３１０】

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。

【０３１１】

（演出制御プロセス処理）

図３４は、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。演出制御プロセス処理は、図３３のステップＳ７６にて実行される処理である。図３４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、たとえば、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。
【０３１２】
ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たとえば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。
【０３１３】
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。
【０３１４】
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、その決定結果など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。
【０３１５】
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、たと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。
【０３１６】
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、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“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「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。
【０３１７】
ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、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。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たとえ

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などを設定し、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、たとえば主基板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。

【０３１８】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、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。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たと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などを設定し、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。

【０３１９】

（可変表示開始設定処理）

図３５は、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３５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の結果がハズレに決定されているか否かを確認する（ステップＳ７１０１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ハズレに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ７１０３）。

【０３２０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、ハズレ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないハズレの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し（ステップＳ７１０５）、ステップＳ７１０６へ進む。

【０３２１】

ステップＳ７１０３の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合（リーチ変動パターンであると判定した場合）は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（ステップＳ７１０４）、ステップＳ７１０６へ進む。

【０３２２】

また、ステップＳ７１０１の処理でハズレとすることに決定されていない場合（大当りとすることが決定された場合）に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りの種別に応じて、大当り図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（ステップＳ７１０２）、ステップＳ７１０６へ進む。

【０３２３】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理（たとえば、群予告設定処理など）を行う演出設定処理（ステップＳ７１０６）を実行した後、ステップＳ７１０７に進む。

【０３２４】

ステップＳ７１０７では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。ステップＳ７１０７においては、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターン、および、ステップＳ７１０６の処理で決定した演出の演出制御パターン等により指定された各種演出制御（演出動作）パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

【０３２５】

ＲＯＭ１２１に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における画像表示装置５の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作とい

った各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

【０３２６】

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミングなどが設定されている。

【０３２７】

次に、演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ７１０８）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータにおけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（ステップＳ７１０９）。

【０３２８】

ステップＳ７１０９の処理を実行したら、プロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ）にしたがって演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を開始する（ステップＳ７１１０）。たとえば、表示制御実行データにしたがって、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために指令を出力する。また、各種ＬＥＤなどの発光体を点灯／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。

【０３２９】

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップＳ７１１１）、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にし（ステップＳ７１１２）、可変表示開始設定処理が終了する。

【０３３０】

（群予告設定処理）

図３６は、群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。群予告設定処理は、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）に含まれる処理である。

【０３３１】

図３６に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ７０６１）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ハズレ時においては後変動番号６～８の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを、当り時においては後変動番号１０～１２の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する。なお、後変動番号６～８の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番号８～１５の変動パターンであり、後変動番号１０～１２の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番１８～２６の変動パターンである。

【０３３２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信していない場合（ステップＳ７０６１でＮ）、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信した場合（ステップＳ７０６１でＹ）、変動パターンコマンドに対応する変動パターンの変動時間をフレーム数に変換する（ステップＳ７０６２）。たとえば、メイン変動番号２２の変動パターンの場合、前変動時間が４１５００ｍｓｅｃであるため、そのフレーム数は約１２４６枚となり、後変動時間が９１９００ｍｓｅｃであるため、そのフレーム数は約３０００枚となる。また、たとえば、メイン変動番号２６の変動パターンの場合、前変動時間が６２０００ｍｓｅｃであるため、そのフレーム数は約１８６１枚となり、後変動時間が１４２８００ｍｓｅｃであるた

め、そのフレーム数は約４２８８枚となる。

【０３３３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告抽選を実行する（ステップＳ７０６３）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２０（ａ），（ｂ）に示す群予告抽選テーブルを用いて、後変動番号に基づいて群予告を実行するか否か、および実行する群予告の種類を決定する。

【０３３４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告抽選で当選したか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告抽選で当選しなかった場合（ステップＳ７０６４でＮ）、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告抽選で当選した場合（ステップＳ７０６４でＹ）、ステージに応じた群予告実行用の演出制御パターンを抽出し（ステップＳ７０６５）、処理を終了する。

【０３３５】

たとえば、例１に示すように、メイン変動番号２２の変動パターンの場合であってかつステージＡの場合、前変動における１２４６枚のフレームのうち、９８５フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。また、メイン変動番号２２の変動パターンの場合であってかつステージＢの場合、後変動における３０００枚のフレームのうち、１３８５フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。

【０３３６】

たとえば、例２に示すように、メイン変動番号２６の変動パターンの場合であってかつステージＡの場合、前変動における１８６１枚のフレームのうち、１６００フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。また、メイン変動番号２６の変動パターンの場合であってかつステージＢの場合、後変動における４２８８枚のフレームのうち、２０００フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。

【０３３７】

このように、本実施の形態においては、ステージＡの場合には前変動において群予告が実行されるのに対して、ステージＢの場合には後変動において群予告が実行されるようになっている。

【０３３８】

（群予告実行処理）

図３７は、群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。群予告実行処理は、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に含まれる処理である。

【０３３９】

図３７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理において設定された演出制御パターンに対応するフレーム数から１フレームずつ減算する（ステップＳ７２０１）。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、メイン変動番号２６の変動パターンに対応する演出制御パターンが設定されている場合、全フレーム数である６１４９フレーム目から１フレームずつ減算する。

【０３４０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告実行用の演出制御パターンを設定していない場合（ステップＳ７２０２でＮ）、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告実行用の演出制御パターンを設定している場合（ステップＳ７２０２でＹ）、群予告の実行タイミングのフレームに到達したか否かを判定する（Ｓ７２０３）。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、メイン変動番号２６の変動パターンの場合であってかつステージＡの場合、１６００フレーム目に到達したか否かを判定する。

【０３４１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告の実行タイミングのフレームに到達していない場合（ステップＳ７２０３でＮ）、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告の実行タイミングのフレームに到達した場合（ステップＳ７２０３でＹ）、群予告を実

行するために各種演出装置を制御する（ステップＳ７２０４）。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する図５２～図５８に示す群予告点灯テーブルに基づき遊技効果ランプ９に対して点灯、点滅、または消灯させるための制御を行い、スピーカ８Ｒ，８Ｌに対して音を出力させるための制御を行う。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、処理を終了する。

【０３４２】

［遊技の進行の概略］

上述したように構成されているパチンコ遊技機１においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機１においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第１流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に進入すると、第１特図ゲームが開始される。第１特図ゲームの結果、特図１可変表示部２１が大当り図柄を示す表示態様となると、大当りが発生する。

【０３４３】

第１特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、通常大当り１，２、確変大当り１～４がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置５の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第２流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図ＬＥＤ基板２０の右打ち表示部３０および第４図柄ユニット５０の右打ち表示部５５においてもたとえばＬＥＤなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

【０３４４】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、３Ｒの通常大当りの場合は３回、１０Ｒの確変大当りの場合は１０回）に亘って開放する。大入賞口の１回の開放は、所定期間（たとえば２９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（たとえば１０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。

【０３４５】

大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、１００回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、大当りラウンド中にＶ入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（たとえば１００回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。

【０３４６】

大当りラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置５、右打ち表示部３０、および右打ち表示部５５によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当り（初当りとも称する）が発生した以降、大当りラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【０３４７】

時短状態においては、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が実行されたり、また、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、さらに、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制御が実行されたりする。また、時短状態においては、第２始動入賞口を形成する可変入賞球装置６Ｂが開状態になる頻度を高くすることにより第２始動入賞口に遊技球が進入する頻度を高くして第２始動入賞口への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御が行われてもよい。

【０３４８】

大当りラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に進入することで、第２特図ゲームが開始される。第２特図ゲー

ムの結果、特図２可変表示部２２が大当り図柄を示す表示態様となると、大当り（連チャン当りとも称する）が発生する。

【０３４９】

第２特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、確変大当り５～９がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置５、右打ち表示部３０、および右打ち表示部５５による右打ち促進演出は、初当り時から継続している。

【０３５０】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、１０回）に亘って開放する。大入賞口の１回の開放は、所定期間（たとえば２９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（たとえば１０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。

【０３５１】

そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数（たとえば、１００回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当りラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置５、右打ち表示部３０、および右打ち表示部５５によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当りが発生した以降、大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【０３５２】

初当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当りが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置５、右打ち表示部３０、および右打ち表示部５５による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第１流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

【０３５３】

［群予告演出の設計］

次に、パチンコ遊技機１の開発段階における群予告演出の設計について説明する。

【０３５４】

（群予告作業工程）

図３８は、群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。図３８に示すように、群予告の作業工程は、その作業順に、概要書の作成工程（ステップＳ９０１）と、アニメーション制作工程（ステップＳ９０２）と、本映像制作工程（ステップＳ９０３）と、オーサリング工程（ステップＳ９０４）と、音作成工程（ステップＳ９０５）と、抽選の組込工程（ステップＳ９０６）と、映像の組込工程（ステップＳ９０７）と、音の組込工程（ステップＳ９０８）と、ランプデータ作成工程（ステップＳ９０９）と、ランプの組込工程（ステップＳ９１０）とを含む。

【０３５５】

ステップＳ９０１の概要書の作成工程においては、パチンコ遊技機１において群予告を新たに設計するための概要書が作成される。

【０３５６】

ステップＳ９０２のアニメーション制作工程においては、群予告で用いられるアニメーションの絵コンテの作成、アニメーションに用いられるキャラクタや背景などのデザイン、アニメーションを作成するための台本となるＶコンテの作成、アニメーション用のＣＧ制作、および実際のアニメーションの制作などが行われる。

【０３５７】

ステップＳ９０３の本映像制作工程においては、アニメーション制作工程において作成

されたアニメーションを用いて、群予告で用いられる映像データが作成される。なお、群予告で用いられる映像データは、この本映像制作工程において作成されるが、その作成される映像データの再生時間は、実際にパチンコ遊技機１において実行される群予告の実行時間よりも長めに作成される。これにより、設計変更によって群予告の実行時間が長くなったとしても、本映像制作工程において作成された映像データを変更することなく、そのまま使用することができる。また、本映像制作工程においては、演出ごとに予め定められたタイミングで映像データが再生されるように、映像データごとに再生タイミングも設計される。たとえば、メイン変動番号２２の変動パターンにおいては、ステージＡの群予告は９８５フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージＢの群予告は１３８５フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。また、メイン変動番号２６の変動パターンにおいては、ステージＡの群予告は１６００フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージＢの群予告は２０００フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。

【０３５８】

ステップＳ９０４のオーサリング工程においては、本映像制作工程で作成された映像データを用いて、パチンコ遊技機１で実行される映像再生用のソフトウェア（プログラム）が作成される。

【０３５９】

ステップＳ９０５の音作成工程においては、群予告の映像に合わせて、群予告で用いられるＢＧＭ（背景音）や効果音などの各種音のデータが作成される。

【０３６０】

ステップＳ９０６の抽選の組込工程においては、群予告抽選など、群予告に関連する各種の抽選についてのデータが作成される。なお、この抽選の組込工程において、群予告の期待度（信頼度）などが設計される。作成された抽選データは、パチンコ遊技１で実行される抽選用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機１に組み込まれる。

【０３６１】

ステップＳ９０７の映像の組込工程においては、オーサリング工程で作成された映像再生用のソフトウェアが、群予告で実行される映像再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機１に組み込まれる。

【０３６２】

ステップＳ９０８の音の組込工程においては、音作成工程で作成された音のデータが、群予告で実行される音再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機１に組み込まれる。

【０３６３】

ステップＳ９０８のランプデータ作成工程においては、群予告で用いられるランプやＬＥＤなどの点灯手段（発光手段）における点灯、点滅、消灯などの各種点灯のデータが作成される。

【０３６４】

ステップＳ９１０のランプの組込工程においては、ランプデータ作成工程で作成されたランプやＬＥＤなどの各種の点灯、点滅、消灯などのデータが、パチンコ遊技１で実行されるランプ再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機１に組み込まれる。

【０３６５】

これら各工程における作業を経ることで、群予告演出に関連する抽選や映像、および音のデータなどが作成されて、パチンコ遊技機１において実行されるようにソフトウェアとして組み込まれる。

【０３６６】

（本映像制作）

図３９～図４２を参照しながら、群予告の本映像制作工程について具体的に説明する。図３９～図４２は、本映像制作工程の一例を説明するための図である。

【０３６７】

図３９に示すように、まず、ＳＴＥＰ１において、群予告で用いられるキャラクタ画像を準備する。たとえば、群予告においては夢夢ちゃんという主人公のキャラクタが用いられるが、夢夢ちゃんが走る態様を表すための４つの画像ｇ１～ｇ４を準備する。なお、このようなキャラクタ画像は、アニメーション制作工程において作成される。

【０３６８】

次に、ＳＴＥＰ２において、動画作成ツールを用いて、４つのキャラクタ画像ｇ１～ｇ４によってキャラクタが足踏みをする動画を作成する。たとえば、動画作成ツールを起動すると、タイムライン画面７１０が表示される。タイムライン画面７１０においては、縦軸に１または複数のレイヤーが配置され、横軸が時間軸となっている。各レイヤーは、上から順にレイヤー１、２、３…といったように番号順に配置され、上に配置されるほど（つまり、番号が若いほど）、画像表示装置５の画面上において背面側に画像が位置するようになっている。レイヤーの数および時間軸の幅は、ユーザが所望する値に設定可能である。

【０３６９】

ＳＴＥＰ２においては、各キャラクタ画像ｇ１～ｇ４が所定のレイヤーの欄に配置される。たとえば、（ａ）に示す例では、キャラクタ画像ｇ１～ｇ４がレイヤー１に対応するタイムライン上に配置され、動画データＡ１～Ａ４を構成する。動画データＡ１～Ａ４によれば、キャラクタ画像ｇ１～ｇ４からなるパターンの足踏み動画となる。

【０３７０】

上述したようにして作成された足踏みをする動画データＡ１～Ａ４のセットを繰り返しタイムライン上に配置すれば、キャラクタが足踏みをする動画が繰り返される。たとえば、（ｂ）に示す例では、動画データＡ１～Ａ４が３周期分繰り返されている。そして、この足踏み動画データが出力される。このようにして、他のキャラクタも同様の作業で足踏み動画が作成される。

【０３７１】

図４０に示すように、ＳＴＥＰ３においては、キャラクタが進行する動画が作成される。まず、画像表示装置５における画面サイズを所定のサイズに設定する。たとえば、（ａ）に示す例では、画面上の横方向に沿ったＸ軸の幅が８００、画面上の縦方向に沿ったＸＹ軸の幅が６４０に設定されている。なお、Ｘ軸およびＹ軸ともに、中央の位置に対応する値が０になっている。このため、画面サイズは、－４００≦Ｘ≦４００、－３２０≦Ｙ≦３２０となる。

【０３７２】

動画作成ツールの設定画面７３０を用いれば、動画データが移動する幅を設定することができる。たとえば、（ｂ）に示す例では、キャラクタ画像ｇ１～ｇ４からなるパターンの足踏み動画データＡ１～Ａ４の１周期分を５００とし、－１０００≦Ｘ≦５００の範囲でＸ軸上を直線移動するように設定されている。

【０３７３】

図４１に示すように、ＳＴＥＰ４においては、複数のキャラクタが進行する動画が作成される。たとえば、（ａ）に示す例では、同様の作成手順で、群予告に用いられるジャムちゃんというキャラクタが－１０００≦Ｘ≦５００の範囲でＸ軸上を直線移動する動画データが作成されている。

【０３７４】

上述したように、複数のキャラクタについて、－１０００≦Ｘ≦５００の範囲でＸ軸上を直線移動する動画データを作成すると、（ｂ）に示すように、各キャラクタの動画データを互いに異なるレイヤーに配置する。また、キャラクタ間で時間軸をずらせば、登場するタイミングをずらすことができる。さらに、キャラクタ間でＹ軸の位置をずらせば、キャラクタが登場するＹ軸上の位置をずらすことができる。なお、Ｚ軸は、画面の前面側（手前側）と背面側（奥行側）との間の軸であり、値が入力されることで、画面の前面側（手前側）と背面側（奥行側）との間をキャラクタが移動するように群予告（本実施の形態のボインゴ群予告）の演出を設計することができる。

【０３７５】
図４２に示すように、ＳＴＥＰ５においては、最終的に群予告の動画が作成される。たとえば、（ａ）に示すように、キャラクタＡ～Ｆといった６種類のキャラクタの動画データがレイヤーのタイムライン上に配置されることで、群予告の動画が完成する。
【０３７６】
また、タイムライン上の動画データの長さを変更すれば、アニメーション自体はキャラクタ画像ｇ１～ｇ４からなるパターンの動画が３周期分繰り返される動画を維持しつつ、キャラクタが移動する速度を変化させることができる。たとえば、レイヤー１０に配置されたキャラクタＣの動画データは、レイヤー９に配置されたキャラクタＣの動画データと同じく、キャラクタ画像ｇ１～ｇ４からなるパターンの動画が３周期分繰り返される動画データであるが、レイヤー１０に配置されたキャラクタＣの動画データにおけるタイムライン上の長さは、レイヤー９に配置されたキャラクタＣの動画データにおけるタイムライン上の長さよりも短い。これにより、レイヤー１０に配置されたキャラクタＣは、レイヤー９に配置されたキャラクタＣと同じアニメーションを保ちつつも、レイヤー９に配置されたキャラクタＣよりも速い速度で画面上を進行するようになる。
【０３７７】
なお、６人群予告においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されないようになっている。たとえば、図４２（ａ）に示す例においても、タイムライン上で同じタイミングかつ同じ長さで複数のキャラクタの動画データが配置されないようになっている。
【０３７８】
さらに、（ｂ）に示すように、最も背面側に位置するレイヤー１に砂煙の動画データを配置すれば、複数のキャラクタが進行する動画に対して、砂煙の動画を組み合わせることができる。
【０３７９】
以上のようにして、複数のキャラクタが進行する群予告の動画データを作成することができる。なお、群予告の動画データの実際の作成においては、所定サイズ（たとえば、１９インチ）の画面の端部に遊技盤２が覆い被さることを想定して、画面に対して遊技盤２が覆い被さる位置に対応する領域にマスクを被せた状態で群予告の動画データが作成される。さらに、画面の所定サイズ（たとえば、１９インチ）よりも大きなサイズ（たとえば、２０インチなど）に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで群予告の動画データが作成される。
【０３８０】
（群予告作業工程）
図４３は、６人群予告の全体像を示す図である。図４３に示すように、群予告演出に含まれる６人群予告においては、メイドＡ～メイドＦといった６人のキャラクタが群となって進行する画像が表示される。群予告演出は、６人のキャラクタに限らず、各キャラクタが複数人登場することで、パチンコ遊技機１において実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出となっている。メイドＡ～メイドＦは、いずれも同一または略同一のメイド服を着ているため、顔で認識する以外にはキャラクタの種類を見分けることは難しくなっている。本実施の形態においては、各キャラクタが身につけているエプロンの図柄がキャラクタごとに異なっているが、一見しただけではその違いを認識することは難しくなっている。なお、メイドＡは、主人公である夢夢ちゃんであり、メイドＢは、主人公である夢夢ちゃんの次の優先度の高いキャラクタであるジャムちゃんである。
【０３８１】
６人群予告においては、キャラクタ画像が画像表示装置５の表示領域に収まる場合もあれば、キャラクタ画像の一部（たとえば、顔や足）が画像表示装置５の表示領域に収まらずにはみ出している場合もある。たとえば、６人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドＡ（夢夢ちゃん）は６人登場するが、そのうち顔が見えているメイドＡは５人である。すなわち、メイドＡは登場する６人のうち、１人の顔が画像表示装置５の表示領域に収

まっていない。６人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドＢ（ジャムちゃん）は５人登場するが、そのうち顔が見えているメイドＢは４人である。すなわち、メイドＢは登場する５人のうち、１人の顔が画像表示装置５の表示領域に収まっていない。６人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドＣは５人登場するが、そのうち顔が見えているメイドＣは３人である。すなわち、メイドＣは登場する５人のうち、２人の顔が画像表示装置５の表示領域に収まっていない。６人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドＤは５人登場するが、そのうち顔が見えているメイドＤは３人である。すなわち、メイドＤは登場する５人のうち、２人の顔が画像表示装置５の表示領域に収まっていない。６人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドＥは５人登場するが、そのうち顔が見えているメイドＥは３人である。すなわち、メイドＥは登場する５人のうち、２人の顔が画像表示装置５の表示領域に収まっていない。６人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドＦは５人登場するが、そのうち顔が見えているメイドＦは３人である。すなわち、メイドＦは登場する５人のうち、２人の顔が画像表示装置５の表示領域に収まっていない。

【０３８２】

このように、群予告演出において表示される複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部分（たとえば、顔）が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分（たとえば、顔以外の部分）が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタとを含む。

【０３８３】

また、群予告演出において表示される複数のキャラクタは、メイドＣ～Ｆのようにパチンコ遊技機１のコンテンツにおいて重要度の低いキャラクタと、メイドＡ（夢夢ちゃん）やメイドＢ（ジャムちゃん）のようにパチンコ遊技機１のコンテンツにおいてメイドＣ～Ｆよりも重要度の高いキャラクタとを含み、メイドＡやメイドＢは、メイドＣ～Ｆよりも、顔が画面の表示領域に収まることなく全身の顔以外の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される割合が低い。つまり、メイドＡやメイドＢは、メイドＣ～Ｆよりも、顔を見せながら登場する割合が高くなるように、６人群予告が設計されている。

【０３８４】

（補助表示）

図４４は、群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。図４４に示すように、群予告演出においては、キャラクタが進行していることを強調する補助表示が行われる。本実施の形態においては、補助表示として、砂煙の画像が表示される。キャラクタの近辺、より効果的には進行するキャラクタの後ろに続くように砂煙の画像を表示すれば、キャラクタの進行によって砂煙が生じているかのように遊技者に思わせることができ、そうすることで、キャラクタが走り抜ける態様を強調することができる。上述した図４２（ｂ）に示すように、補助表示である砂煙の画像は、最も背面側に位置するレイヤー１に配置される。このため、図４４に示すように、砂煙の画像は、登場するキャラクタのいずれよりも背面側に位置するようになっている。

【０３８５】

具体的には、図４４に示すように、メイドＥの画像が配置されるレイヤーは、メイドＣの画像が配置されるレイヤーよりも前面側であるため、メイドＥの画像はメイドＣの画像よりも前面側で表示される。その一方で、メイドＥに対応する補助表示の画像は、メイドＥの画像およびメイドＣの画像のいずれよりも背面側に位置するようになっている。

【０３８６】

このように、メイドＥの表示とメイドＣの表示とが重なったときは、当該メイドＥの表示が当該他のメイドＣの表示よりも優先される一方で、当該メイドＥに対応する補助表示とメイドＣの表示とが重なったときは、当該メイドＣの表示が当該メイドＥに対応する補助表示よりも優先されるようになっている。

【０３８７】

（モーションブラー処理）

図４５は、群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図で

ある。図４５に示すように、群予告演出においては、進行するキャラクタに対してモーションブラー処理が施されている。モーションブラー処理とは、オブジェクト（たとえば、キャラクタ）を残像表示させるための処理であり、進行するキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が施されることで、進行するキャラクタの後に当該キャラクタの残像が表示されるようになる。これにより、躍動感のある群予告演出を作成することができる。また、一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が、他のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像に重なったときは、当該他のキャラクタの視認性を阻害しないように、当該一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が透明になっている。

【０３８８】

（キャラクタが重なるときの輪郭の態様）

図４６は、群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図である。図４６に示すように、群予告演出においては、一のキャラクタが他のキャラクタを追い抜くことがある。その際、追い抜くキャラクタの表示と他のキャラクタの表示とが重なるときに、追い抜くキャラクタの輪郭が、他のキャラクタの輪郭よりも太く表示されるようになっている。

【０３８９】

たとえば、（ａ）に示す例では、メイドＡの前面側に位置するメイドＢが当該メイドＡを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドＢの輪郭は、メイドＡの輪郭よりも太くなっており、メイドＢがメイドＡよりも強調して表示されている。また、メイドＦの前面側に位置するメイドＡが当該メイドＦを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドＡの輪郭は、メイドＦの輪郭よりも太くなっており、メイドＡがメイドＦよりも強調して表示されている。

【０３９０】

さらに、（ｂ）に示す例では、メイドＡの前面側に位置するメイドＢが当該メイドＡを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドＢの輪郭は、メイドＡの輪郭よりも太くなっており、メイドＢがメイドＡよりも強調して表示されている。また、メイドＤの前面側に位置するメイドＡが当該メイドＤを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドＡの輪郭は、メイドＤの輪郭よりも太くなっており、メイドＡがメイドＤよりも強調して表示されている。

【０３９１】

なお、一のキャラクタが他のキャラクタを追い抜く場合においては、一のキャラクタの輪郭を太くするものに限らず、一のキャラクタのサイズを大きくしたり、一のキャラクタの明度を他のキャラクタの明度よりも高くしたり、一のキャラクタのコントラストを他のキャラクタのコントラストよりも明確にしたりすることで、一のキャラクタを他のキャラクタよりも強調して表示するものであってもよい。

【０３９２】

（画像表示装置の画面の表示）

図４７は、群予告演出の実行中に遊技盤２と画像表示装置５との間を覗いた図である。上述した図４４～図４６に示すように、画像表示装置５の画面の端部には遊技盤２が覆い被さっているため、パチンコ遊技機１を正面から見ると、画像表示装置５の画面の端部のうち、遊技盤２が覆い被さっている部分は見えなくなっている。しかし、図４７に示すように、遊技盤２と画像表示装置５との間を覗くと、遊技盤２の背面側に位置する画像表示装置５の画面の端部を視認可能になっている。

【０３９３】

ここで、図４７においては、６人群予告において、（ａ）に示すように、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部（この例では顔の一部）が表示されている第１状況から、（ｂ）に示すように、最初に表示されたメイドＡの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部が第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたメイドＢ（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていな

い一方で当該メイドＢの一部（この例では顔の一部）が表示された第２状況になることが示されている。また、最初に表示されたキャラクタ（メイドＡ）と、２番目に表示されたキャラクタ（メイドＢ）とは、画面上の縦方向に沿ったＹ軸の位置座標が異なっている。

【０３９４】

このような第１状況から第２状況への変化は、遊技盤２が画像表示装置５の画面の端部に覆い被さった状態で画像表示装置５を視認した場合、および遊技盤２と画像表示装置５との間を覗いた状態で画像表示装置５を視認した場合のいずれであっても起こる。つまり、図４７は遊技盤２と画像表示装置５との間を覗いた状態で画像表示装置５を視認した場合であるが、図７（ｂ）に示すように、遊技盤２が画像表示装置５の画面の端部に覆い被さった状態であっても、６人群予告において、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部（この例では顔の一部）が表示されている第１状況から、最初に表示されたメイドＡの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部が第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたメイドＢ（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＢの一部（この例では顔の一部）が表示された第２状況になる。

【０３９５】

（爆チュー群予告の全体像）

図４８は、爆チュー群予告の全体像を示す図である。図４８に示すように、群予告演出に含まれる爆チュー群予告においては、爆チューといったキャラクタが群となって進行する画像が表示される。

【０３９６】

爆チュー群予告においては、キャラクタ画像が画像表示装置５の表示領域に収まる場合もあれば、キャラクタ画像の一部（たとえば、耳や足）が画像表示装置５の表示領域に収まらずにはみ出している場合もある。

【０３９７】

このように、爆チュー群予告においては、１種類のキャラクタが進行するように動作するアニメーションの画像を画面上に配置することで、爆チュー群予告の動画データが作成されている。なお、爆チュー群予告における動画データも、６人群予告における動画データと同様の手法で、図３８～図４２に示す作業工程に基づき作成される。

【０３９８】

（群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル）

図４９は、群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための図である。図４９に示すように、群予告演出（６人群予告、爆チュー予告、ボインゴ群予告）は、第１表示期間（１０００ｍｓｅｃ)と、第２表示期間（１３１０ｍｓｅｃ)と、第３表示期間（８３０ｍｓｅｃ)とに分かれている。

【０３９９】

第１表示期間は、群予告演出においてキャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの期間である。より具体的には、第１表示期間は、群予告演出においていずれかのキャラクタが最初に登場してから、いずれかのキャラクタが最初に消えるまでの期間である。たとえば、群予告演出において一のキャラクタが最初に登場し、当該一のキャラクタがそのままトップで進行するのであれば、当該一のキャラクタが消えるまでの期間が第１表示期間となる。あるいは、群予告演出において一のキャラクタが最初に登場し、当該一のキャラクタが他のキャラクタに抜かされるのであれば、当該他のキャラクタが画面の端から消えるまでの期間が第１表示期間となる。なお、本実施の形態においては、第１表示期間において、最初に表示されたキャラクタの表示が終了する前に、２番目に表示されたキャラクタの表示が終了するようになっている。すなわち、第１表示期間において、最初のキャラクタが登場し、当該最初のキャラクタが２番目に登場したキャラクタに抜かされて、そのまま２番目のキャラクタが最初に画面の端から消えるようになっている。

【０４００】

第２表示期間は、第１表示期間よりも長い期間であって、新たなキャラクタの表示が開始して終了する状態が継続する期間である。より具体的には、第２表示期間は、群予告演出においていずれかのキャラクタがいずれかのキャラクタが最初に消えてから、次々と新たなキャラクタが登場する状態が継続するとともに、最後のキャラクタが登場するまでの期間である。なお、第２表示期間は、第１表示期間および第３表示期間の各々よりも長い期間である。また、第２表示期間は、第１表示期間および第３表示期間の各々よりも登場するキャラクタの数が多くなっている。

【０４０１】

第３表示期間は、新たなキャラクタの表示が開始することなくキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間である。より具体的には、第３表示期間は、群予告演出において最後のキャラクタが登場してから、全てのキャラクタが消えるまでの期間である。なお、最後に消えるキャラクタは、最後に登場するキャラクタに限らず、当該最後に登場するキャラクタによって抜かされたキャラクタであってもよい。なお、第３表示期間は、第１表示期間よりも長い期間である。

【０４０２】

群予告演出における音量の変化について、スピーカ８Ｌ，８Ｒは、第１表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第１表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第２表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第３表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。

【０４０３】

たとえば、図４８に示すように、群予告演出に対応する演出音について、第１表示期間の最初においては音量が最小（たとえば、消音または最低音量）であり、その後段階的に徐々に大きくなって規定値に達し、それ以降は規定値（たとえば、設定音量または最大音量）で維持される。第２表示期間においても、音量は規定値を維持したままである。その後、第３表示期間においては、音量が規定値で維持された後、段階的に徐々に小さくなって最小となる。

【０４０４】

なお、第１表示期間において音量が最小から規定値まで段階的に徐々に大きくなることを、音量のフェードインと称する。また、第３表示期間において音量が規定値から最小まで段階的に徐々に小さくなることを、音量のフェードアウトと称する。本実施の形態においては、第１表示期間において演出音が出力されてから当該演出音の音量が最小から規定値まで上がるまでのフェードイン時間は、第３表示期間において当該演出音の音量が下がり始めてから当該演出音の音量が最小になるまでのフェードアウト時間よりも短くなっている。

【０４０５】

輝度データテーブルは、複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成されている。複数の点灯手段は、枠ランプ９（枠左ランプ９Ｌ，枠右ランプ９Ｒ）、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ，Ｖランプ９Ｇ、電チューランプ９Ｈ、スティックコントローラランプ９Ｊ、およびトリガボタンランプ９Ｋなどの遊技効果ランプを含む。輝度データテーブルは、第１表示期間に対応する第１輝度データテーブルと、前記第２表示期間に対応する第２輝度データテーブルと、前記第３表示期間に対応する第３輝度データテーブルとを含む。つまり、第１表示期間においては、第１輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ９が点灯、点滅、または消灯し、第２表示期間においては、第２輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ９が点灯、点滅、または消灯し、第３表示期間においては、第３輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ９が点灯、点滅、または消灯する。

【０４０６】

（ステージＡにおける６人群予告の発生タイミング）

図５０は、ステージＡにおける６人群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージＡにおいては、前変動中の１６００フレーム目から６人群予告が実行される。

【０４０７】

たとえば、図５０に示すように、ＳＰリーチ前半でハズレになる変動番号９の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が３７４００ｍｓｅｃ（１１２３フレーム）となっており、６人群予告は、前変動の５３２８０ｍｓｅｃ目（１６００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ前半でハズレになる変動番号９の変動パターンの場合、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（２９８４フレーム）のうちの後半に属する。つまり、ＳＰリーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（２９８４フレーム）においては、当該所定期間のうちの後半（１６００フレーム目）で６人群予告の第１表示期間が開始する。

【０４０８】

ＳＰリーチ前半で当りになる変動番号２０の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が９３３００ｍｓｅｃ（２８０１フレーム）となっており、６人群予告は、前変動の５３２８０ｍｓｅｃ目（１６００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ前半で当りになる変動番号２０の変動パターンの場合、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（４６６２フレーム）のうちの前半に属する。つまり、ＳＰリーチ前半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（４６６２フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（１６００フレーム目）で６人群予告の第１表示期間が開始する。さらに、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（４６６２フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（４６６２フレーム）の半分（２３３１フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【０４０９】

ＳＰリーチ後半で当りになる変動番号２３の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が９９９００ｍｓｅｃ（３０００フレーム）となっており、６人群予告は、前変動の５３２８０ｍｓｅｃ目（１６００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ後半で当りになる変動番号２３の変動パターンの場合、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（４８６１フレーム）のうちの前半に属する。つまり、ＳＰリーチ後半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（４８６１フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（１６００フレーム目）で６人群予告の第１表示期間が開始する。さらに、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（４８６１フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（４８６１フレーム）の半分（約２４３０フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【０４１０】

最終リーチで当りになる変動番号２６の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が１４２８００ｍｓｅｃ（４２８８フレーム）となっており、６人群予告は、前変動の５３２８０ｍｓｅｃ目（１６００フレーム目）から開始する。このため、最終リーチで当りになる変動番号２６の変動パターンの場合、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（６１４９フレーム）のうちの前半に属する。つまり、最終リーチで当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（６１４９フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（１６００フレーム目）で６人群予告の第１表示期間が開始す

る。さらに、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（６１４９フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（６１４９フレーム）の半分（約３０７４フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【０４１１】

なお、本実施の形態においては、ＳＰリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号１０～１５の変動パターンの場合、後変動時間が長めに設定されているため、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半（１６００フレーム目）で６人群予告の第１表示期間が開始するようには構成されていない。しかしながら、ＳＰリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号１０～１５の変動パターンの場合であっても、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半で６人群予告の第１表示期間が開始するように構成されてもよい。

【０４１２】

図５１は、ステージＢにおける爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージＢにおいては、後変動中の２０００フレーム目から爆チュー群予告が実行される。

【０４１３】

たとえば、図５１に示すように、ＳＰリーチ前半でハズレになる変動番号９の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が３７４００ｍｓｅｃ（１１２３フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の６６６００ｍｓｅｃ目（２０００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ前半でハズレになる変動番号９の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００フレーム目）は、全変動時間（２９８４フレーム）のうちの後半に属する。つまり、ＳＰリーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（２９８４フレーム）においては、当該所定期間のうちの後半（２０００フレーム目）で爆チュー群予告の第１表示期間が開始する。

【０４１４】

ＳＰリーチ前半で当りになる変動番号２０の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が９３３００ｍｓｅｃ（２８０１フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の６６６００ｍｓｅｃ目（２０００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ前半で当りになる変動番号２０の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００レーム目）は、全変動時間（４６６２フレーム）のうちの前半に属する。つまり、ＳＰリーチ前半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（４６６２フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（２０００フレーム目）で爆チュー群予告の第１表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００フレーム目）は、全変動時間（４６６２フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（４６６２フレーム）の半分（２３３１フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【０４１５】

ＳＰリーチ後半で当りになる変動番号２３の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が９９９００ｍｓｅｃ（３０００フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の６６６００ｍｓｅｃ目（２０００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ後半で当りになる変動番号２３の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００フレーム目）は、全変動時間（４８６１フレーム）のうちの前半に属する。つまり、ＳＰリーチ後半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（４８６１フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（２０００フレーム目）で爆チュー群予告

の第１表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００フレーム目）は、全変動時間（４８６１フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（４８６１フレーム）の半分（約２４３０フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【０４１６】

最終リーチ後半で当りになる変動番号２６の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が１４２８００ｍｓｅｃ（４２８８フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の６６６００ｍｓｅｃ目（２０００フレーム目）から開始する。このため、最終リーチで当りになる変動番号２６の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００フレーム目）は、全変動時間（６１４９フレーム）のうちの前半に属する。つまり、最終リーチで当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（６１４９フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（２０００フレーム目）で爆チュー群予告の第１表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００フレーム目）は、全変動時間（６１４９フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（６１４９フレーム）の半分（約３０７４フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【０４１７】

なお、本実施の形態においては、ＳＰリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号１０～１５の変動パターンの場合、後変動時間が長めに設定されているため、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半（２０００フレーム目）で爆チュー群予告の第１表示期間が開始するようには構成されていない。しかしながら、ＳＰリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号１０～１５の変動パターンの場合であっても、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの爆チュー群予告の第１表示期間が開始するように構成されてもよい。

【０４１８】

［輝度データ］

図５２～図７６を参照しながら、本実施の形態に係るパチンコ遊技機１において、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種点灯手段を制御する際に参照する輝度データについて説明する。これら輝度データテーブルは、ＲＯＭ１２１に格納されている。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブルに格納された輝度データに基づき、群予告における表示に合わせて遊技効果ランプの点灯（発光）箇所を移動させる。本実施の形態において、点灯箇所とは、文字通り点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、その他の点灯していないランプ（つまり、消灯しているランプ）が位置する箇所を点灯箇所とは言わない。なお、他の例において、点灯箇所とは、高輝度で点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、高輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、当該点灯箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所とは言わないものであってもよい。

【０４１９】

より具体的には、ランプを点灯または消灯させるためのデータ（要素とも称する）は、輝度データテーブルによって規定されるが、このような輝度データテーブルにおいて、特定のランプが参照するデータの格納領域に０のデータ（たとえば、ＲＧＢに対応して「０００」のデータ）が格納されていれば、当該特定のランプは消灯する。また、輝度データテーブルにおいて特定のランプが参照するデータの格納領域が存在しないか、あるいは、輝度データテーブル自体が存在しない場合には、当該特定のランプは消灯する。一方、特定のランプが参照する輝度データテーブルが存在し、かつ特定のランプが参照するデータの格納領域に１以上のデータ（たとえば、ＲＧＢに対応して「１００」，「０１０」，「００１」が格納されていれば、当該特定のランプは点灯する。なお、たとえば、通常の背

景に対応する演出時に大当りの予告演出のような特定演出が実行される場合において、当該特定演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていなくても、通常の背景に対応する演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていれば、当該特定のランプは点灯することになる。

【０４２０】

（群予告輝度データテーブルにおける親テーブル）

図５２は、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図５２に示すように、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ９Ｒ、枠左ランプ９Ｌ）、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプ９Ｅといった、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプについて、群予告演出の各々の演出時間が規定されている。

【０４２１】

たとえば、遊技効果ランプ９における各ランプは、群予告演出に合わせるように３１４０ｍｓｅｃに亘って制御されるようになっている。

【０４２２】

（群予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図５３は、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図５３に示すように、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ９における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

【０４２３】

たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第１表示期間（後述する図８５～図８６、図１４１～図１４３に示す演出の期間）においては、枠ランプについてＷ１、役物ランプ９ＡについてＹ１、盤左ランプ９ＢについてＬ１、盤上ランプ９ＣについてＵ１、およびアタッカランプ９ＥについてＡ１の孫テーブルが各々設けられている。これら、第１表示期間で用いられる孫テーブルは、図４９に示す第１輝度データテーブルに対応する。

【０４２４】

群予告演出が実行される期間のうち、第２表示期間（後述する図８７，図８８，図１４４，図１４５に示す演出の期間）においては、枠ランプについてＷ２、役物ランプ９ＡについてＹ２、盤左ランプ９ＢについてＬ２、盤上ランプ９ＣについてＵ２、およびアタッカランプ９ＥについてＡ２の孫テーブルが各々設けられている。これら、第２表示期間で用いられる孫テーブルは、図４９に示す第２輝度データテーブルに対応する。

【０４２５】

群予告演出が実行される期間のうち、第３表示期間（後述する図８９，図９０，図１４６，図１４７に示す演出の期間）においては、枠ランプについてＷ３、役物ランプ９ＡについてＹ３、盤左ランプ９ＢについてＬ３、盤上ランプ９ＣについてＵ３、およびアタッカランプ９ＥについてＡ３の孫テーブルが各々設けられている。これら、第３表示期間で用いられる孫テーブルは、図４９に示す第３輝度データテーブルに対応する。

【０４２６】

図５３に示すように、群予告演出で参照される輝度データテーブルについて、第１表示期間、第２表示期間、および第３表示期間のいずれにおいても、枠左ランプ９Ｌ、枠右ランプ９Ｒ、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプの６種類の輝度データテーブルが設けられている。

【０４２７】

なお、Ｖランプ９Ｇは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置（たとえば、群予告演出においてキャラクタが登場する付近）にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。Ｖランプ９Ｇは、Ｖ入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることやＶ入賞が発生したことを報知するランプ、あるいは大当りが発生したことを報知するランプであるため、群予告演出において点灯してしまうと、遊技者がＶ入賞したり大当りしたりしているのかと勘違いしてしま

うからであり、このような不都合を回避するために、Ｖランプ９Ｇは、群予告演出において用いられていない。なお、Ｖランプ９Ｇは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ９Ｂの付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

【０４２８】

また、スティックコントローラ３１Ａに設けられたスティックコントローラランプ９Ｊやプッシュボタン３１Ｂに設けられたトリガボタンランプ９Ｋは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置（たとえば、群予告演出においてキャラクタが進行している真下付近）にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。スティックコントローラランプ９Ｊは、操作演出（後述する図１２２（ｃ９１）に示す演出）などにおいて、スティックコントローラ３１Ａを引く操作を促すために点灯し、トリガボタンランプ９Ｋは、ＰＵＳＨ演出（後述する図８３（ａ１９）に示す演出）などにおいて、プッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を促すために点灯するランプであるため、群予告演出において点灯してしまうと、遊技者がスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂを操作できるのではないかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、スティックコントローラランプ９Ｊやトリガボタンランプ９Ｋは、群予告演出において用いられていない。なお、スティックコントローラランプ９Ｊやトリガボタンランプ９Ｋは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ９Ｂの付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

【０４２９】

群予告演出における孫テーブルに用いられる孫テーブルＷ１～Ｗ３についての特徴をまとめると以下のようになる。具体的には、高輝度の点灯箇所の数について、Ｗ１よりも Ｗ２の方が多くなっている。切替間隔について、Ｗ１は１００ｍｓｅｃで等間隔に点灯制御を行うのに対して、Ｗ２はＷ１よりも短い５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔に点灯制御を行い、Ｗ３については枠左ランプ９Ｌに対して１０ｍｓｅｃと短い間隔で点灯制御を行うのに対して、枠右ランプ９Ｒに対して８０ｍｓｅｃと長い間隔で点灯制御を行う。

【０４３０】

点灯パターンについて、Ｗ１は群予告の進行方向に合わせて点灯箇所を移動させながら高輝度で点灯させるように輝度データが規定されているのに対して、Ｗ２は複数箇所に亘って高輝度で点灯させるように輝度データが規定され、Ｗ３については枠左ランプ９Ｌおよび枠右ランプ９Ｒのいずれに対しても群予告の進行方向に合わせて消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されている。最初の輝度データについて、Ｗ１は全てのランプを消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されているのに対して、Ｗ２およびＷ３は所定の点灯個所については高輝度で発光させるように輝度データが規定されている。一方、最後の輝度データについて、Ｗ３は枠左ランプ９Ｌおよび枠右ランプ９Ｒのいずれに対しても全てのランプを消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されている。

【０４３１】

輝度データのループについて、Ｗ１およびＷ３は同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されていないのに対して、Ｗ２は同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている。不具合対策用の１０分間の輝度データについて、Ｗ１およびＷ３は規定されているの対して、Ｗ２は規定されていない。

【０４３２】

（群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）

図５４は、群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」の１６進数で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝

度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【０４３３】

図５４（ａ）に示すように、第１表示期間で用いられる孫テーブルＷ１においては、１００ｍｓｅｃで等間隔でＴ１－１～Ｔ１－１０に亘って各ランプに対してＲＧＢのデータが規定され、さらに最後の時間Ｔ１－１１においては不具合対策用の１０分間（６０００００ｍｓｅｃ）のデータが規定されている。また、Ｗ１においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第１輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第１輝度データと異なる第２輝度データとで構成されている。たとえば、Ｔ１－２に対応する各ランプのデータの集まりを第１輝度データとすれば、Ｔ１－３に対応する各ランプのデータの集まりを第２輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

【０４３４】

Ｗ１においては、第１表示期間の最初の１００ｍｓｅｃ（Ｔ１－１）において、枠ランプに含まれる全てのランプに対して「Ｒ」に低輝度を示す「１」が規定され、「Ｇ」および「Ｂ」に消灯を示す「０」が規定されている。これにより、後述する図８４（ａ２２）および図１４１（ｂ４３）に示すように、群予告演出における第１表示期間の最初においては、枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。なお、本実施の形態においては、各ランプが赤色を主体として点灯することで演出を効果的にするため、「Ｒ」に低輝度を示す「１」が規定され、「Ｇ」および「Ｂ」に消灯を示す「０」が規定されているが、たとえば、各ランプが緑色を主体として点灯する場合には「Ｇ」に低輝度を示す「１」が規定され、「Ｒ」および「Ｂ」に消灯を示す「０」が規定されればよく、各ランプが青色を主体として点灯する場合には「Ｂ」に低輝度を示す「１」が規定され、「Ｒ」および「Ｇ」に消灯を示す「０」が規定されればよい。

【０４３５】

また、Ｗ１においては、点線の矢印で示すように、Ｔ１－２からＴ１－１０に亘って、枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８付近から枠左ランプにかけて高輝度で点灯するランプの箇所が１００ｍｓｅｃの等間隔で移動するように輝度データが規定されている。ここで、枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８付近は、群予告においてキャラクタが登場する箇所に対応しており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。枠左ランプについては、最初は消灯または低輝度で点灯するようになっており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、段階的に徐々に高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。一方、最初に高輝度で点灯していた枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８は、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図８４～図８６および図１４１～図１４３に示すように、群予告においてキャラクタが画面の右端から登場して進行する演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機１の右側から左側にかけて高輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【０４３６】

また、Ｗ１においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプを消灯させるデータを含み、段階的に点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。これにより、Ｗ１においては、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所を移動させることができる。

【０４３７】

また、Ｗ１においては、第１表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ１－

１１）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の第２表示期間に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＷ２に合わせて、枠ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０４３８】

ここで、仮にこの１０分間のデータを設けなかった場合、Ｗ１を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常でＷ２に移行しなかったときに再度Ｔ１－１からランプの点灯制御が行われてしまい、既に群予告のキャラクタが登場して進行しているにも関わらず、点線の矢印で示すように、Ｔ１－２からＴ１－１０に亘って、再び枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８付近から高輝度で点灯するランプの箇所が移動するようになってしまい、遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施の形態においては、Ｔ１－１１で１０分間のデータを設けているため、Ｗ１を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常でＷ２に移行しなかった場合でも、１０分間においては孫テーブルＷ２に合わせた発光態様で枠ランプを点灯させることができるため、違和感を生じさせなくすることができる。そして、この１０分間において異常が解消すれば、特に違和感なく遊技者に遊技を続けさせることができる。

【０４３９】

Ｗ１においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ１－１～Ｔ１－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【０４４０】

また、Ｗ１において規定された１０分間の不具合対策用の輝度データは、１つ前のＴ１－１０の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させる輝度データである。

【０４４１】

図５４（ｂ）に示すように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＷ２においては、５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔でＴ２－１～Ｔ２－１０に亘って各ランプに対してＲＧＢのデータが規定されている。また、Ｗ２においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第１輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第１輝度データと異なる第２輝度データとで構成されている。たとえば、Ｔ２－２に対応する各ランプのデータの集まりを第１輝度データとすれば、Ｔ２－３に対応する各ランプのデータの集まりを第２輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

【０４４２】

Ｗ２においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、Ｗ２においては、複数箇所に亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ（たとえば、「Ａ」）が規定されている。これにより、後述する図８７，図８８および図１４４，図１４５に示すように、群予告演出における第２表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、Ｗ２は、Ｗ１よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

【０４４３】

なお、Ｗ２においては、Ｗ１のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、Ｔ２－１～Ｔ２－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。ここで、仮にＷ２を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常でＷ３に移行しなかったときに再度Ｔ２－１からランプの点灯制御が行われてしまっても、枠ランプがまばらに高輝度で点灯する態様が繰り返されるものに過ぎないため、特に遊技者に

違和感を与えることはない。

【０４４４】

また、Ｗ２とは異なり、Ｔ２－１～Ｔ２－１０に亘る輝度データを繰り返さずに、全時間に亘って時間ごとに参照されるデータの全てを設けることもできるが、各データを作成する時間や、作成したデータが正しいことを確認する時間が掛かり、非常に効率が悪くなる。一方、本実施の形態のＷ２のように、Ｔ２－１～Ｔ２－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようにすることで、繰り返し参照される１セットのデータのみを作成すればよく、時間効率を向上させることができる。なお、群予告演出における第２表示期間において１セットのデータを繰り返し用いて点灯制御を行うようにしている理由は、群予告演出における第２表示期間が第１表示期間や第３表示期間よりも長く、かつ群予告演出において第２表示期間は複数のキャラクタによって画面上を埋め尽くされて当該複数のキャラクタが群となって進行するような時間帯であるため、そのような演出に対応する点灯態様も、同じような点灯を繰り返すだけで足りるからである。

【０４４５】

図５４（ｃ）に示すように、第３表示期間で用いられる孫テーブルＷ３においては、８０ｍｓｅｃ間隔でＴ３－１～Ｔ３－６に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対してＲＧＢのデータが規定されている。その後、枠左ランプについては１０ｍｓｅｃという短い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘ってＲＧＢのデータが規定され、枠右ランプについては引き続き８０ｍｓｅｃという長い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘ってＲＧＢのデータが規定されている。

【０４４６】

また、Ｗ３においては、点線の矢印で示すように、Ｔ３－２からＴ３－３０に亘って、枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、Ｔ３－７～Ｔ３－３８について、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の場合は８０ｍｓｅｃ間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠左ランプ９Ｌ５～９Ｌ１２については、１０ｍｓｅｃという短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、後述する図８９，図９０および図１４６，図１４７に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機１の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【０４４７】

また、Ｗ３においては、Ｔ３－３０移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、Ｗ３においては、Ｗ１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ３－３９）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０４４８】

Ｗ３においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ３－１～Ｔ３－３８に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【０４４９】

（群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル）

図５５は、群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、役物ランプ９Ａは、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４といった複数のランプから構成されており、図５５に示す輝度データテーブルにおいては、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４に対応して順番に「ＲＲＲＲ」と表されている。なお、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４の各々は、単色（この例では赤色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「６」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～

「６」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「６」のうち、「１」～「３」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「４」～「６」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、単色のＬＥＤは、フルカラーのＬＥＤよりも、光を遮るフィルタとなるものが少ないため、その分光が強く発光される。このため、単色のＬＥＤは、フルカラーのＬＥＤよりも、高輝度に対応する輝度データが小さくなっている。

【０４５０】

図５５（ａ）に示すように、第１表示期間で用いられる孫テーブルＹ１においては、１００ｍｓｅｃで等間隔でＴ１－１～Ｔ１－１０に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間Ｔ１－１１においては不具合対策用の１０分間（６０００００ｍｓｅｃ）のデータが規定されている。

【０４５１】

Ｙ１においては、第１表示期間の最初の１００ｍｓｅｃ（Ｔ１－１）において、役物ランプ９Ａに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「１」が規定されている。これにより、後述する図８４（ａ２２）および図１４１（ｂ４３）に示すように、群予告演出における第１表示期間の最初においては、役物ランプ９Ａに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【０４５２】

また、Ｙ１においては、第１表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ１－１１）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の第２表示期間に移行した場合に役物ランプ９Ａの点灯態様について違和感がないように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＹ２に合わせて、役物ランプ９Ａがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０４５３】

Ｙ１においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ１－１～Ｔ１－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【０４５４】

図５５（ｂ）に示すように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＹ２においては、５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔でＴ２－１～Ｔ２－１０に亘って役物ランプ９Ａの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【０４５５】

Ｙ２においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図８７，図８８および図１４４，図１４５に示すように、群予告演出における第２表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて役物ランプ９Ａがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【０４５６】

なお、Ｙ２においては、Ｙ１のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、Ｔ２－１～Ｔ２－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【０４５７】

図５５（ｃ）に示すように、第３表示期間で用いられる孫テーブルＹ３においては、８０ｍｓｅｃ間隔でＴ３－１～Ｔ３－６に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。その後、１０ｍｓｅｃという短い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘って輝度データが規定されている。

【０４５８】

さらに、Ｙ３においては、Ｙ１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（６００００

０ｍｓ）（Ｔ３－３９）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の演出に移行した場合に役物ランプ９Ａの点灯態様について違和感がないように、役物ランプ９Ａが低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０４５９】

Ｙ３においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ３－１～Ｔ３－３８に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【０４６０】

（群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル）

図５６は、群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤左ランプ９Ｂは、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５といった複数のランプから構成されており、図５６に示す輝度データテーブルにおいては、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５に対応して順番に「ＷＷＷＷＷ」と表されている。なお、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「６」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「６」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「６」のうち、「１」～「３」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「４」～「６」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、上述した役物ランプ９Ａの場合、赤色のみのＬＥＤであったが、盤左ランプ９Ｂのような白色のみのＬＥＤであっても、高輝度を表す値は最高で「６」に設定されている。

【０４６１】

図５６（ａ）に示すように、第１表示期間で用いられる孫テーブルＬ１においては、１００ｍｓｅｃで等間隔でＴ１－１～Ｔ１－１０に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間Ｔ１－１１においては不具合対策用の１０分間（６０００００ｍｓｅｃ）のデータが規定されている。

【０４６２】

Ｌ１においては、第１表示期間の最初の１００ｍｓｅｃ（Ｔ１－１）において、盤左ランプ９Ｂに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「１」が規定されている。これにより、後述する図８４（ａ２２）および図１４１（ｂ４３）に示すように、群予告演出における第１表示期間の最初においては、盤左ランプ９Ｂに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【０４６３】

また、Ｌ１においては、第１表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ１－１１）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の第２表示期間に移行した場合に盤左ランプ９Ｂの点灯態様について違和感がないように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＬ２に合わせて、盤左ランプ９Ｂがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０４６４】

Ｌ１においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ１－１～Ｔ１－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【０４６５】

図５６（ｂ）に示すように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＬ２においては、５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔でＴ２－１～Ｔ２－１０に亘って盤左ランプ９Ｂの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【０４６６】

Ｌ２においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するラン

プが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図８７，図８８および図１４４，図１４５に示すように、群予告演出における第２表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤左ランプ９Ｂがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【０４６７】

なお、Ｌ２においては、Ｌ１のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、Ｔ２－１～Ｔ２－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【０４６８】

図５６（ｃ）に示すように、第３表示期間で用いられる孫テーブルＬ３においては、８０ｍｓｅｃ間隔でＴ３－１～Ｔ３－６に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。その後、１０ｍｓｅｃという短い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘って輝度データが規定されている。

【０４６９】

さらに、Ｌ３においては、Ｌ１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ３－３９）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の演出に移行した場合に盤左ランプ９Ｂの点灯態様について違和感がないように、盤左ランプ９Ｂが低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０４７０】

Ｌ３においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ３－１～Ｔ３－３８に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【０４７１】

（群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル）

図５７は、群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤上ランプ９Ｃは、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ１３といった複数のランプから構成されており、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ５，９Ｃ９～９Ｃ１３の各々は、複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」の１６進数で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「６」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「６」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「６」のうち、「１」～「３」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「４」～「６」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色のＬＥＤで用いられる高輝度の値は、単色のＬＥＤで用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ９Ａの場合、赤色のみのＬＥＤであったが、盤上ランプ９Ｃのような白色のみのＬＥＤであっても、高輝度を表す値は最高で「６」に設定されている。

【０４７２】

図５７（ａ）に示すように、第１表示期間で用いられる孫テーブルＵ１においては、１００ｍｓｅｃで等間隔でＴ１－１～Ｔ１－１０に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間Ｔ１－１１においては不具合対策用の１０分間（６０００００ｍｓｅｃ）のデータが規定されている。

【０４７３】

Ｕ１においては、第１表示期間の最初の１００ｍｓｅｃ（Ｔ１－１）において、役物ランプ９Ａに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「１」または「０」が規定されて

いる。これにより、後述する図８４（ａ２２）および図１４１（ｂ４３）に示すように、群予告演出における第１表示期間の最初においては、盤上ランプ９Ｃに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【０４７４】

また、Ｕ１においては、第１表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ１－１１）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の第２表示期間に移行した場合に盤上ランプ９Ｃの点灯態様について違和感がないように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＵ２に合わせて、盤上ランプ９Ｃがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０４７５】

Ｕ１においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ１－１～Ｔ１－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【０４７６】

図５７（ｂ）に示すように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＵ２においては、５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔でＴ２－１～Ｔ２－１０に亘って盤上ランプ９Ｃの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【０４７７】

Ｕ２においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図８７，図８８および図１４４，図１４５に示すように、群予告演出における第２表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤上ランプ９Ｃがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【０４７８】

なお、Ｕ２においては、Ｕ１のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、Ｔ２－１～Ｔ２－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【０４７９】

図５７（ｃ）に示すように、第３表示期間で用いられる孫テーブルＵ３においては、８０ｍｓｅｃ間隔でＴ３－１～Ｔ３－６に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。その後、１０ｍｓｅｃという短い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘って輝度データが規定されている。

【０４８０】

さらに、Ｕ３においては、Ｕ１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ３－３９）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の演出に移行した場合に盤上ランプ９Ｃの点灯態様について違和感がないように、盤上ランプ９Ｃが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０４８１】

Ｕ３においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ３－１～Ｔ３－３８に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【０４８２】

なお、Ｕ１、Ｕ２、およびＵ３のいずれにおいても、単色である盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８については「０」のデータのみが規定されている。すなわち、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８は、群予告演出において用いられないようになっている。

【０４８３】

（群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル）

図５８は、群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。アタッカランプ９Ｅおよび電チューランプ９Ｈの各々は、複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」の１６進数で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、Ｖアタッカランプ９Ｆは、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「６」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「６」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「６」のうち、「１」～「３」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「４」～「６」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色のＬＥＤで用いられる高輝度の値は、単色のＬＥＤで用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ９Ａの場合、赤色のみのＬＥＤであったが、Ｖアタッカランプ９Ｆのような白色のみのＬＥＤであっても、高輝度を表す値は最高で「６」に設定されている。

【０４８４】

図５８（ａ）に示すように、第１表示期間で用いられる孫テーブルＡ１においては、１００ｍｓｅｃで等間隔でＴ１－１～Ｔ１－１０に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間Ｔ１－１１においては不具合対策用の１０分間（６０００００ｍｓｅｃ）のデータが規定されている。

【０４８５】

Ａ１においては、第１表示期間の最初の１００ｍｓｅｃ（Ｔ１－１）において、全てのランプに対して低輝度を示す「１」または「０」が規定されている。これにより、後述する図８４（ａ２２）および図１４１（ｂ４３）に示すように、群予告演出における第１表示期間の最初においては、アタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【０４８６】

また、Ａ１においては、第１表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ１－１１）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の第２表示期間に移行した場合に各ランプの点灯態様について違和感がないように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＡ２に合わせて、各ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０４８７】

Ａ１においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ１－１～Ｔ１－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【０４８８】

図５８（ｂ）に示すように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＡ２においては、５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔でＴ２－１～Ｔ２－１０に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【０４８９】

Ａ２においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図８７，図８８および図１４４，図１４５に示すように、群予告演出における第２表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせてアタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆがまばらに高輝度で点灯するように

なる。
【０４９０】
なお、Ａ２においては、Ａ１のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、Ｔ２－１～Ｔ２－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。
【０４９１】
図５８（ｃ）に示すように、第３表示期間で用いられる孫テーブルＡ３においては、８０ｍｓｅｃ間隔でＴ３－１～Ｔ３－６に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。その後、１０ｍｓｅｃという短い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘って輝度データが規定されている。
【０４９２】
さらに、Ａ３においては、Ａ１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ３－３９）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の演出に移行した場合にアタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆの点灯態様について違和感がないように、アタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。
【０４９３】
Ａ３においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ３－１～Ｔ３－３８に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。
【０４９４】
（リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブル）
図５９は、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図５９に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ９Ｒ、枠左ランプ９Ｌ）、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプ９Ｅといった、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプについて、リーチライン演出の各々の演出時間が規定されている。
【０４９５】
リーチライン演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果が大当り図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、リーチになったことを遊技者に示唆（あるいは報知）する演出である。リーチライン演出においては、後述する図７９～図８２および図１２９～図１３２に示すように、画像表示装置５の画面の中央部分から光のフラッシュとともに光の筋（リーチラインとも称する）が現れて、リーチを構成する左右の飾り図柄を繋げるようにリーチラインが内外（左右方向）に延び縮みしながら広がり、その後リーチラインが消えるような演出が実行される。
【０４９６】
リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ９における各ランプは、リーチライン演出に合わせるように１５００ｍｓｅｃに亘って制御されるようになっている。
【０４９７】
（リーチラインデータテーブルにおける子テーブル）
図６０は、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図６０に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ９における各ランプについて、リーチライン演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。
【０４９８】
たとえば、リーチライン演出が実行される期間のうち、フラッシュが発生する期間（後述する図７９（ａ８），（ａ９）および図１２９（ａ８），（ａ９）に示す演出の期間）

においては、枠ランプについてＷ１１、役物ランプ９Ａについて Ｙ１１、盤左ランプ９Ｂについて Ｌ１１、盤上ランプ９Ｃについて Ｕ１１、およびアタッカランプ９Ｅについて Ａ１１の孫テーブルが各々設けられている。

【０４９９】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが発生する期間（後述する図８０および図１３０に示す演出の期間）においては、枠ランプについてＷ１２、役物ランプ９Ａについて Ｙ１２、および盤左ランプ９Ｂについて Ｌ１２の孫テーブルが各々設けられている。なお、リーチラインが発生する期間においては、盤上ランプ９Ｃおよびアタッカランプ９Ｅは用いられないため、孫テーブルが用意されていない。

【０５００】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが内外に延び縮みしながら広がる期間（後述する図８１（ａ１３）～図８２（ｂ１７）および図１３１（ａ１３）～図１３２（ｂ１７）に示す演出の期間）においては、枠ランプについてＷ１３、役物ランプ９Ａについて Ｙ１３、盤左ランプ９Ｂについて Ｌ１３、盤上ランプ９Ｃについて Ｕ１３、およびアタッカランプ９Ｅについて Ａ１３の孫テーブルが各々設けられている。

【０５０１】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが消える期間（後述する図８２（ａ１８）および図１３２（ｂ１８）に示す演出の期間）においては、枠ランプについてＷ１４、役物ランプ９Ａについて Ｙ１４、盤左ランプ９Ｂについて Ｌ１４、盤上ランプ９Ｃについて Ｕ１４、およびアタッカランプ９Ｅについて Ａ１４の孫テーブルが各々設けられている。

【０５０２】

図６０に示すように、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、フラッシュが発生する期間、リーチラインが内外に延び縮みしながら広がる期間、およびリーチラインが消える期間のいずれにおいても、枠左ランプ９Ｌ、枠右ランプ９Ｒ、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプの６種類の輝度データテーブルが設けられている。一方、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、リーチラインが発生する期間で参照される輝度データテーブルにおいては、枠左ランプ９Ｌ、枠右ランプ９Ｒ、役物ランプ９Ａ、および盤左ランプ９Ｂの４種類の輝度データテーブルが設けられている。

【０５０３】

このように、リーチライン演出においては、群予告演出と同じ数のランプまたは群予告演出よりも少ない数のランプに対して輝度データテーブルが設けられている。

【０５０４】

（リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）

図６１は、リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」の１６進数で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【０５０５】

図６１（ａ）に示すように、孫テーブルＷ１１においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。リーチライン演出はリーチになったことを遊技者に示唆する演出であり、群予告演出のように大当りを示唆することで遊技者の期待感を煽る演出で

はない。このため、リーチライン演出は、群予告演出のように枠右ランプ９Ｒと枠左ランプ９Ｌとで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ９Ｒと枠左ランプ９Ｌとで共通の輝度データを設けて各ランプを一緒に制御するようになっている。さらに、リーチライン演出は群予告演出よりも実行時間が短いため、群予告演出のように枠右ランプ９Ｒと枠左ランプ９Ｌとで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ９Ｒと枠左ランプ９Ｌとで共通の輝度データを設けて各ランプを一緒に制御するようになっている。

【０５０６】

Ｗ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１１－１～Ｔ１１－２に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図７９（ａ８）および図１２９（ｂ８）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０５０７】

図６１（ｂ）に示すように、孫テーブルＷ１２においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。

【０５０８】

Ｗ１２においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１２－１～Ｔ１２－２に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８０および図１３０に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ９Ｌ６，９Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０５０９】

図６１（ｃ）に示すように、孫テーブルＷ１３においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。

【０５１０】

Ｗ１３においては、６０ｍｓｅｃ間隔でＴ１３－１～Ｔ１３－４に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８１および図１３１に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ９Ｌ６，９Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０５１１】

図６１（ｄ）に示すように、孫テーブルＷ１４においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。

【０５１２】

Ｗ１４においては、１００ｍｓｅｃ（Ｔ１４－１）に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「０」である。これにより、後述する図８２（ａ１８）および図１３２（ｂ１８）に示すように、リーチラインが消えることに合わせて枠ランプも消灯する。

【０５１３】

（リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル）

図６２は、リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４の各々は、単色（この例では赤色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【０５１４】

図６２（ａ）に示すように、孫テーブルＹ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１１－１～Ｔ１１－２に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図７９（ａ８）および図１２９（ｂ８）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、役物ランプ９Ａに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０５１５】

図６２（ｂ）に示すように、孫テーブルＹ１２においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１２－１～Ｔ１２－２に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８０および図１３０に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ９Ａに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０５１６】

図６２（ｃ）に示すように、孫テーブＹ１３においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１３－１～Ｔ１３－２に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８１および図１３１に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ９Ａに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０５１７】

図６２（ｄ）に示すように、孫テーブルＹ１４においては、１００ｍｓｅｃ（Ｔ１４－１）に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されているが、その値は「０」である。これにより、後述する図８２（ａ１８）および図１３２（ｂ１８）に示すように、リーチラインが消えることに合わせて役物ランプ９Ａも消灯する。

【０５１８】

（リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル）

図６３は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【０５１９】

図６３（ａ）に示すように、孫テーブルＬ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１１－１～Ｔ１１－２に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図７９（ａ８）および図１２９（ｂ８）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤左ランプ９Ｂに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０５２０】

図６３（ｂ）に示すように、孫テーブルＬ１２においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１２－１～Ｔ１２－２に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８０および図１３０に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ９Ｂに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０５２１】

図６３（ｃ）に示すように、孫テーブＬ１３においては、６０ｍｓｅｃ間隔でＴ１３－

１～Ｔ１３－４に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８１および図１３１に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ９Ｂに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０５２２】

図６３（ｄ）に示すように、孫テーブルＬ１４においては、１００ｍｓｅｃ（Ｔ１４－１）に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されているが、その値は「０」である。これにより、後述する図８２（ａ１８）および図１３２（ｂ１８）に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤左ランプ９Ｂも消灯する。

【０５２３】

（リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル）

図６４は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ５，９Ｃ９～９Ｃ１３の各々は、複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。また、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【０５２４】

図６４（ａ）に示すように、孫テーブルＵ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１１－１～Ｔ１１－２に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図７９（ａ８）および図１２９（ｂ８）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤上ランプ９Ｃに含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０５２５】

図６４（ｂ）に示すように、孫テーブＵ１３においては、６０ｍｓｅｃ間隔でＴ１３－１～Ｔ１３－４に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８１および図１３１に示すように、リーチラインが発生する間では、盤上ランプ９Ｃに含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０５２６】

図６４（ｄ）に示すように、孫テーブルＬ１４においては、１００ｍｓｅｃ（Ｔ１４－１）に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されているが、その値は「０」である。これにより、後述する図８２（ａ１８）および図１３２（ｂ１８）に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤上ランプ９Ｃも消灯する。

【０５２７】

（リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル）

図６５は、リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ９Ｅおよび電チューランプ９Ｈの各々は、複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。また、Ｖアタッカランプ９Ｆは、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【０５２８】

図６５（ａ）に示すように、孫テーブルＡ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１１

－１～Ｔ１１－２に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図７９（ａ８）および図１２９（ｂ８）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、アタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０５２９】

図６５（ｂ）に示すように、孫テーブＡ１３においては、６０ｍｓｅｃ間隔でＴ１３－１～Ｔ１３－４に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８１および図１３１に示すように、リーチラインが発生する間では、アタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０５３０】

図６５（ｄ）に示すように、孫テーブルＡ１４においては、１００ｍｓｅｃ（Ｔ１４－１）に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「０」である。これにより、後述する図８２（ａ１８）および図１３２（ｂ１８）に示すように、リーチラインが消えることに合わせてアタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆも消灯する。

【０５３１】

（背景予告輝度データテーブルにおける親テーブル）

図６６は、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図６６に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ９Ｒ、枠左ランプ９Ｌ）、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプ９Ｅといった、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプについて、背景予告演出の各々の演出時間が規定されている。

【０５３２】

背景予告演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果が大当り図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、特定のキャラクタ（たとえば、ジャムちゃん）が特定の背景（たとえば、星空の背景）とともに表示される演出である。

【０５３３】

背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ９における各ランプは、背景予告演出に合わせるように５５００ｍｓｅｃに亘って制御されるようになっている。

【０５３４】

（背景予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図６７は、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図６７に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ９における各ランプについて、背景予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

【０５３５】

たとえば、背景予告演出が実行される期間のうち、最初の２０００ｍｓｅｃにおいては、枠ランプについてＷ２１、役物ランプ９Ａについて Ｙ２１、盤左ランプ９Ｂについて Ｌ２１、盤上ランプ９Ｃについて Ｕ２１、およびアタッカランプ９Ｅについて Ａ２１の孫テーブルが各々設けられている。

【０５３６】

背景予告演出が実行される期間のうち、途中の１００ｍｓｅｃにおいては、枠ランプについてＷ２２、役物ランプ９Ａについて Ｙ２２、盤左ランプ９Ｂについて Ｌ２２、盤上ランプ９Ｃについて Ｕ２２、およびアタッカランプ９Ｅについて Ａ２２の孫テーブルが各々設けられている。

【０５３７】

背景予告演出が実行される期間のうち、最後の６０００００ｍｓｅｃにおいては、枠ラ

ンプについてＷ２３、役物ランプ９Ａについて Ｙ２３、盤左ランプ９Ｂについて Ｌ２３、盤上ランプ９Ｃについて Ｕ２３、およびアタッカランプ９Ｅについて Ａ２３の孫テーブルが各々設けられている。

【０５３８】

図６７に示すように、背景予告演出で参照される輝度データテーブルについて、最初の２００ｍｓｅｃ、途中の１００ｍｓｅｃ、および最後の６０００００ｍｓｅｃのいずれにおいても、枠左ランプ９Ｌ、枠右ランプ９Ｒ、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプの６種類の輝度データテーブルが設けられている。

【０５３９】

このように、背景予告演出においては、群予告演出と同じ数のランプに対して輝度データテーブルが設けられている。

【０５４０】

（背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）

図６８は、背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」の１６進数で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【０５４１】

図６８（ａ）に示すように、孫テーブルＷ２１においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。Ｗ２１においては、５０ｍｓｅｃ間隔でＴ２１－１～Ｔ２１－４に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【０５４２】

図６８（ｂ）に示すように、孫テーブルＷ２２においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。Ｗ２２においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ２２－１～Ｔ２２－２に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【０５４３】

図６８（ｃ）に示すように、孫テーブルＷ２３においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。Ｗ２３においては、２４０ｍｓｅｃと２３０ｍｓｅｃとを繰り返しながらＴ２３－１～Ｔ２３－６に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【０５４４】

（背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル）

図６９は、背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４の各々は、単色（この例では赤色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～

「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【０５４５】

図６９（ａ）に示すように、孫テーブルＹ２１においては、５０ｍｓｅｃ間隔でＴ２１－１～Ｔ２１－４に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。

【０５４６】

図６９（ｂ）に示すように、孫テーブルＹ２２においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ２２－１～Ｔ２２－２に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。

【０５４７】

図６９（ｃ）に示すように、孫テーブＹ２３においては、２４０ｍｓｅｃと２３０ｍｓｅｃとを繰り返しながらＴ２３－１～Ｔ２３－６に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。

【０５４８】

（背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル）

図７０は、背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【０５４９】

図７０（ａ）に示すように、孫テーブルＬ２１においては、５０ｍｓｅｃ間隔でＴ２１－１～Ｔ２１－４に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。

【０５５０】

図７０（ｂ）に示すように、孫テーブルＬ２２においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ２２－１～Ｔ２２－２に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。

【０５５１】

図７０（ｃ）に示すように、孫テーブＬ２３においては、２４０ｍｓｅｃと２３０ｍｓｅｃとを繰り返しながらＴ２３－１～Ｔ２３－６に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。

【０５５２】

（背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル）

図７１は、背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ５，９Ｃ９～９Ｃ１３の各々は、複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。また、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【０５５３】

図７１（ａ）に示すように、孫テーブルＵ２１においては、５０ｍｓｅｃ間隔でＴ２１－１～Ｔ２１－４に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。

【０５５４】

図７１（ｂ）に示すように、孫テーブルＵ２２においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ２２－１～Ｔ２２－２に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。

【０５５５】

図７１（ｃ）に示すように、孫テーブＵ２３においては、２４０ｍｓｅｃと２３０ｍｓ

ｅｃとで繰り返しながらＴ２３－１～Ｔ２３－６に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。

【０５５６】

（背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル）

図７２は、背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ９Ｅおよび電チューランプ９Ｈの各々は、複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。また、Ｖアタッカランプ９Ｆは、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【０５５７】

図７２（ａ）に示すように、孫テーブルＡ２１においては、５０ｍｓｅｃ間隔でＴ２１－１～Ｔ２１－２に亘ってアタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【０５５８】

図７２（ｂ）に示すように、孫テーブルＡ２２においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ２２－１～Ｔ２２－２に亘ってアタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【０５５９】

図７２（ｃ）に示すように、孫テーブＡ２３においては、２４０ｍｓｅｃと２３０ｍｓｅｃとで繰り返しながらＴ２３－１～Ｔ２３－６に亘ってアタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【０５６０】

（全点灯時輝度データテーブル）

図７３は、全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。図７３（ａ）～（ｈ）に示すように、全点灯時輝度データテーブルにおいては、枠ランプ、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、アタッカランプ９Ｅ、Ｖアタッカランプ９Ｆ、電チューランプ９Ｈ、Ｖランプ９Ｇ、スティックコントローラランプ９Ｊ、およびトリガボタンランプ９Ｋといった各遊技効果ランプ９に対して、高輝度の輝度データ（この例では最大値である「Ｆ」）が規定されている。

【０５６１】

（ＰＵＳＨ演出時輝度データテーブル）

図７４は、ＰＵＳＨ演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。ＰＵＳＨ演出とは、後述する図８３（ａ１９）に示すように、プッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を促す演出である。

【０５６２】

図７４（ａ）は、スティックコントローラランプ９Ｊに対する輝度データテーブルＳ４１が示されている。Ｓ４１においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ４１－１～Ｔ４１－４に亘ってスティックコントローラランプ９Ｊに対して輝度データが規定されている。なお、ＰＵＳＨ演出時におけるスティックコントローラランプ９Ｊの点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色と同じ色（この例では赤色）である。

【０５６３】

図７４（ｂ）は、トリガボタンランプ９Ｋに対する輝度データテーブルＴ４１が示されている。Ｔ４１においては、１５０ｍｓｅｃ間隔でＴ５１－１～Ｔ５１２に亘ってトリガボタンランプ９Ｋに対して輝度データが規定されている。なお、ＰＵＳＨ演出時におけるトリガボタンランプ９Ｋの点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色

と同じ色（この例では赤色）である。

【０５６４】

（変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図７５は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図７５に示すように、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ９における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

【０５６５】

たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第１表示期間の途中までの期間（２０００ｍｓｅｃ）においては、枠ランプについてＷ１０１、役物ランプ９ＡについてＹ１０１、盤左ランプ９ＢについてＬ１０１、盤上ランプ９ＣについてＵ１０１、およびアタッカランプ９ＥについてＡ１０１の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第１輝度データテーブルに対応する。

【０５６６】

群予告演出が実行される期間のうち、第１表示期間の残り、第２表示期間、および第３表示期間の途中までの期間（２７９０ｍｓｅｃ）においては、枠ランプについてＷ１０２、役物ランプ９ＡについてＹ１０２、盤左ランプ９ＢについてＬ１０２、盤上ランプ９ＣについてＵ１０２、およびアタッカランプ９ＥについてＡ１０２の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第２輝度データテーブルに対応する。

【０５６７】

群予告演出が実行される期間のうち、第３表示期間の残りの期間（１５０ｍｓｅｃ）においては、枠ランプについてＷ１０３、役物ランプ９ＡについてＹ１０３、盤左ランプ９ＢについてＬ１０３、盤上ランプ９ＣについてＵ１０３、およびアタッカランプ９ＥについてＡ１０３の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第３輝度データテーブルに対応する。

【０５６８】

このように、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおいては、第１輝度データテーブルにおいて、第１表示期間の開始に関連するタイミングで遊技効果ランプ９の制御が開始し、当該第１表示期間中に遊技効果ランプ９の制御が終了し、第２輝度データテーブルにおいて、第１表示期間中に遊技効果ランプ９の制御が開始するとともに当該第２表示期間中においても遊技効果ランプ９の制御が継続し、第３表示期間中に遊技効果ランプ９の制御が終了し、第３輝度データテーブルにおいて、第３表示期間中に遊技効果ランプ９の制御が開始するようになっている。

【０５６９】

（変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）

図７６は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」の１６進数で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【０５７０】

図７６（ａ）に示すように、孫テーブルＷ１０１においては、２０ｍｓｅｃで等間隔でＴ１０１－１～Ｔ１０１－１０に亘って各ランプに対してＲＧＢのデータが規定され、さらに最後の時間Ｔ１０１－１１においては不具合対策用の１０分間（６０００００ｍｓｅｃ）のデータが規定されている。

【０５７１】

図７６（ｂ）に示すように、孫テーブルＷ１０２においては、５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔でＴ１０２－１～Ｔ１０２－１０に亘って各ランプに対してＲＧＢのデータが規定されている。Ｗ１０２においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、Ｗ１０２においては、複数箇所に亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ（たとえば、「Ａ」）が規定されている。これにより、群予告演出においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、Ｗ１０２は、Ｗ１０１よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

【０５７２】

図７６（ｃ）に示すように、孫テーブルＷ１０３においては、１４ｍｓｅｃ間隔でＴ１０３－１～Ｔ１０３－６に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対してＲＧＢのデータが規定されている。その後、枠左ランプについては２ｍｓｅｃという短い間隔でＴ１０３－７～Ｔ１０３－３８に亘ってＲＧＢのデータが規定され、枠右ランプについては引き続き１４ｍｓｅｃという長い間隔でＴ１０３－７～Ｔ１０３－３８に亘ってＲＧＢのデータが規定されている。

【０５７３】

また、Ｗ１０３においては、Ｔ１０３－２からＴ１０３－３０に亘って、枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、Ｔ１０３－７～Ｔ１０３－３８について、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の場合は１４ｍｓｅｃ間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠左ランプ９Ｌ５～９Ｌ１２については、２ｍｓｅｃという短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機１の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【０５７４】

また、Ｗ１０３においては、Ｔ１０３－３０移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、Ｗ１０３においては、Ｗ１０１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ１０３－３９）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【０５７５】

［パチンコ遊技機１の演出態様］

次に、図７７～図１６２を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機１の演出態様について説明する。なお、本実施の形態においては、擬似変動が２回行われるメイン変動番号９、１２、１５、２０、２３、２６のいずれかの変動パターンが選択された場合の演出態様について説明する。また、図中においては、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯や点滅する様子をハッチングで示す。

【０５７６】

（ステージＡにおける演出態様）

図７７～図９９を参照しながら、ステージＡにおける演出態様について説明する。

【０５７７】

図７７（ａ１）に示すように、１個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置５の画面上では、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するとともに、第４図柄５Ｊが可変表示し、さらに、小図柄５Ｍが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージＡで登場するキャラクタとしてメイドＡ（夢夢ちゃん

）が飛んでいる画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ９が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。

【０５７８】

図７７（ａ２）に示すように、擬似連演出が行われて、２回目の可変表示が行われることを示す「×２」の文字が表示されると、図７７（ａ３）に示すように、２回目の可変表示が行われる。

【０５７９】

図７８（ａ４）に示すように、さらに擬似連演出が行われて、３回目の可変表示が行われることを示す「×３」の文字が表示されると、図７８（ａ５）に示すように、３回目の可変表示が行われる。その後、図７８（ａ６）に示すように、左の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて「３」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいても「３」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。

【０５８０】

図７９（ａ７）に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図７９（ａ８）に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置５の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図５９～図６５に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。図７９（ａ８）に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。

【０５８１】

図７９（ａ９）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。

【０５８２】

図８０（ａ１０）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋（光線）であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。

【０５８３】

図８０（ａ１１）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸び始める。図８０（ａ１２）に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びる。図８０に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ９Ｌ６，９Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で点灯する。

【０５８４】

図８１（ａ１３）に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸びていく。図８１（ａ１４）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図８１（ａ１５）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図８１に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ９Ｌ６，９Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で点灯する。

【０５８５】

図８２（ａ１６）に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）に縮み始める。図８２（ｂ１７）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方

向（内側）にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ９Ｌ６，９Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で点灯する。その後、図８２（ａ１８）に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ９も消灯する。

【０５８６】

図８２（ａ１８）に示すようにリーチライン演出が終了した後、６人群予告が実行される場合には図８３（ａ１９）に示す演出に移行し、背景予告が実行される場合には図９２（ａ１０１）に示す演出に移行し、ランプ予告が実行される場合には図９３（ａ１１１）に示す演出に移行する。

【０５８７】

なお、上述したように、６人群予告は、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、メイドの格好をした６人のキャラクタが群となって進行する演出である。背景予告は、特図や飾り図の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、特定のキャラクタ（たとえば、主役などのキャラクタ、レアなキャラクタなど）が特定の背景（たとえば、星空の背景）とともに表示される演出である。ランプ予告は、特図や飾り図の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、遊技効果ランプ９に含まれる所定のランプ（たとえば、役物ランプ９Ａなど）が点灯や点滅をする演出である。ランプ予告においては、遊技効果ランプ９に含まれるランプのうち、いずれか１つのランプ、または複数のランプが点灯や点滅をしてもよいし、遊技効果ランプ９以外に設けられたランプが点灯や点滅をしてもよい。

【０５８８】

ステージＡにおいては、前変動のリーチライン演出の後に群予告（たとえば、６人群予告やボインゴ群予告）が実行される。たとえば、リーチライン演出の後に６人群予告が実行される場合、図８３（ａ１９）に示すように、ＰＵＳＨ演出が実行される。ＰＵＳＨ演出が実行されると、画像表示装置５の画面中央にプッシュボタン３１Ｂを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が表示される。さらに、ＰＵＳＨ演出中においては、図７４に示した輝度データテーブルに基づき、ＰＵＳＨ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、ＰＵＳＨ演出中においては、スティックコントローラランプ９Ｊおよびトリガボタンランプ９Ｋが点灯や点滅をする。なお、ＰＵＳＨ演出中においては、スピーカ８Ｌ，８Ｒからプッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を遊技者に促す効果音が出力されてもよい。このように、ＰＵＳＨ演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

【０５８９】

図８３（ａ２０）に示すように、ＰＵＳＨ演出中にプッシュボタン３１Ｂが押圧操作されると、画像表示装置５の画面中央に表示されていたプッシュボタン３１Ｂを示す画像、メータ画像、および「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が消えるようなエフェクト発生する。また、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８ＲからＰＵＳＨ音が出力される。当該ＰＵＳＨ音が出力されることで、遊技者はＰＵＳＨ演出中にプッシュボタン３１Ｂを有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ８Ｌ，８ＲからのＰＵＳＨ音の出力は、群予告演出（この例では６人群予告）が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ９が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【０５９０】

図８３（ａ２１）に示すように、一旦、画像表示装置５の画面の表示が通常の背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ９が点灯や点滅する。

【０５９１】

図８４（ａ２２）に示すように、６人群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に

、一旦遊技効果ランプ９が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【０５９２】

図８４（ａ２３）に示すように、第１表示期間において、１番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイドＡ（夢夢ちゃん）が登場する。なお、図８４（ａ２３）に示す状態は、図４７（ａ）に示す状態に対応しており、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部（この例では顔の一部）が表示されている第１状況を表している。

【０５９３】

６人群予告の実行中においては、図５２～図５８に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、図８４～図８６に示す第１表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。なお、群予告演出（６人群予告、爆チュー予告、後述のボインゴ予告）が実行された場会、群予告演出に関する画像以外の他の画像（たとえば、背景画像やＳＰリーチ前半予告演出に関する画像など）については、明度が下がるようになっている。群予告演出中に下がっている他の画像の明度は、第３表示期間において段階的に徐々に元の明度に戻る。一方、第１保留記憶数や第２保留記憶数を示す第４図柄５Ｊや小図柄５Ｍ、および第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ａなど、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないようになっている。

【０５９４】

群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図４９に示したように、第１表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第１表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第２表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第３表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されるが、２番目のキャラクタが登場するまでには開始音の出力が停止する。

【０５９５】

図８４（ａ２４）に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、２番目のキャラクタが登場する。なお、図８４（ａ２４）に示す状態は、図４７（ｂ）に示す状態に対応しており、最初に表示されたメイドＡの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部が第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたメイドＢ（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＢの一部（この例では顔の一部）が表示された第２状況を表している。

【０５９６】

図８５（ａ２５）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図８５（ａ２６）に示すように、２番目に登場したキャラクタが１番目に登場したキャラクタを抜かすようなアニメーションが表示される。図８５（ａ２７）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【０５９７】

図８６（ａ２８）に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ（先頭）を走る２番目に登場したキャラクタが画面左端に到達する。図８６（ａ２９）に示すように、トップ（先頭）を走る２番目に登場したキャラクタが画面左端から消え始める。図８６（ａ３０）に示すように、トップを走る２番目に登場したキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第１表示期間が終了する。

【０５９８】
図８７（ａ３１）に示すように、第２表示期間において、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図８７および図８８に示す第２表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図８７（ａ３２）～図８８（ａ３６）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。
【０５９９】
図８９（ａ３７）に示すように、第３表示期間においては、最後のキャラクタが登場し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第３表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第３表示期においては、図８９および図９０に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機１の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図８９（ａ３７）に示すように、第３表示期間に入ると、遊技効果ランプ９の全てが一旦、高輝度で点灯する。
【０６００】
図８９（ａ３８）に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図８９（ａ３８）に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクタが表示されていないため、枠右ランプ９Ｒの一部が消灯している。図８９（ａ３９）に示すように、さらにキャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ９Ｒの数が増加する。
【０６０１】
図９０（ａ４０）および（ａ４１）に示すように、キャラクタが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ９の数が増加する。図９０（ａ４２）に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。
【０６０２】
ここで、図９１を参照しながら、６人群予告の比較例と、本実施の形態に係る６人群予告とを比較する。図９１（ａ２０１）に示す比較例においては、図８４（ａ２３）に示す本実施の形態と同様に、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部（この例では顔の一部）が表示されている第１状況となる。
【０６０３】
その後、図８４（ａ２４）に示す本実施の形態においては、最初に表示されたメイドＡの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部が第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたメイドＢ（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＢの一部（この例では顔の一部）が表示された第２状況となるのに対して、図９１（ａ２０２）に示す比較例においては、２番目のメイドＢが登場することなく、メイドＡが走り続けて、当該メイドＡの全体が表示されている。そして、図９１（ａ２０３）に示す比較例においては、１番目のメイドＡが画面中央よりも左側を走り抜けた後にようやく２番目のメイドＢが登場している。このような比較例では、単に１人のキャラクタが登場しているに過ぎず、群予告演出には見えない。
【０６０４】
一方、本実施の形態においては、図８４～図９０に示すように、複数のキャラクタが間を空けることなく次々と登場して走り抜けるアニメーションが表示されるため、複数のキャラクタが群となって進行することで、迫力のある演出とすることができる。また、他のキャラクタを追い抜かすキャラクタの数は、追い抜くキャラクタによって追い抜かれる他のキャラクタの数よりも少なくなっているため、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができる。なお、他のキャラクタを追い抜かすキャラクタの数は、追い

抜くキャラクタによって追い抜かれる他のキャラクタの数よりも多くてもよい。この場合、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

【０６０５】

リーチライン演出の後に背景予告が実行される場合、図９２（ａ１０１）に示すように、ＰＵＳＨ演出が実行される。ＰＵＳＨ演出が実行されると、画像表示装置５の画面中央にプッシュボタン３１Ｂを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が表示される。さらに、ＰＵＳＨ演出中においては、図７４に示した輝度データテーブルに基づき、ＰＵＳＨ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。

【０６０６】

図９２（ａ１０２）に示すように、ＰＵＳＨ演出中にプッシュボタン３１Ｂが押圧操作されると、画像表示装置５の画面中央に表示されていたプッシュボタン３１Ｂを示す画像、メータ画像、および「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が消える。また、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８ＲからＰＵＳＨ音が出力される。プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ９が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【０６０７】

その後、図９２（ａ１０３）に示すように、背景予告の演出として、特定のキャラクタ（この例では、メイドＢ（ジャムちゃん））が特定の背景（この例では、星空の背景）とともに画像表示装置５の画面上に表示される。さらに、背景予告の演出中においては、図５８に示した輝度データテーブルに基づき、背景予告の演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。なお、背景予告の演出に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。

【０６０８】

リーチライン演出の後にランプ予告が実行される場合、図９３（ａ１１１）に示すように、ＰＵＳＨ演出が実行される。ＰＵＳＨ演出が実行されると、画像表示装置５の画面中央にプッシュボタン３１Ｂを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が表示される。さらに、ＰＵＳＨ演出中においては、図７４に示した輝度データテーブルに基づき、ＰＵＳＨ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。

【０６０９】

図９３（ａ１１２）に示すように、ＰＵＳＨ演出中にプッシュボタン３１Ｂが押圧操作されると、画像表示装置５の画面中央に表示されていたプッシュボタン３１Ｂを示す画像、メータ画像、および「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が消える。また、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８ＲからＰＵＳＨ音が出力される。プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ９が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【０６１０】

その後、図９３（ａ１１３）に示すように、ランプ予告が実行され、遊技効果ランプ９に含まれる所定のランプ（たとえば、役物ランプ９Ａなど）が点灯や点滅をする。なお、ランプ予告の演出に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。

【０６１１】

図９０（ａ４２）に示すように群予告の第３表示期間が終了した後、あるいは、図９２（ａ１０３）に示す背景予告や図９３（ａ１１３）に示すランプ予告が終了した後、図９４～図９８に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出は、リーチ態様となった飾り図柄において、可変表示中の飾り図柄（本実施の形態においては、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄）が停止するか否か、および停止する飾り図柄が大当り図柄を構成する飾り図柄であるか否かを遊技者に煽る演出である。図柄送り演出中においては

、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。

【０６１２】

図９４（ａ４３）に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第１速度（たとえば、遅めの速度）で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｒに位置する飾り図柄と同じ飾り図柄（すなわち、大当りを構成する飾り図柄）から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

【０６１３】

その後、図９４（ａ４４）～図９５（ａ４８）に示すように、所定の第１速度（たとえば、遅めの速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図９６（ａ４９）～図９７（ａ５４）に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図９８（ａ５５）～（ａ５７）に示すように、最終的には所定の第２速度（たとえば、第１速度よりも速い速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図９８（ａ５７）に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が２周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

【０６１４】

図柄送り演出が終了した後、図９９（ａ５８），（ａ５９）に示すように、ホワイトアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「３」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「３」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図９９（ａ５９）に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

【０６１５】

（ＳＰリーチ前半における演出態様）

図１００～図１０８を参照しながら、ＳＰリーチ前半における演出態様について説明する。

【０６１６】

図１００（ａ６１），（ａ６２）に示すように、後変動に移行した後、ＳＰリーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、ＳＰリーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図１００（ａ６３）に示すように、ＳＰリーチのタイトルが表示される。本実施の形態においては、ＳＰリーチの演出として、夢夢ちゃんなどのメイドキャラクタが爆チューを捕まえる演出が行われるため、「爆チューを捕まえろ！」のタイトルが表示される。ＳＰリーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、ＳＰリーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。なお、ＳＰリーチ前半に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。

【０６１７】

図１０１（ｃ１）に示すように、ＳＰリーチ前半の演出が実行されると、メイドＡ（夢夢ちゃん）が仁王立ちした画像が表示される。その後、図１０１（ｃ２）に示すように、相手方のキャラクタ（敵キャラクタ）である爆チューが驚く画像が表示される。その後、図１０１（ｃ３）～図１０２（ｃ５）に示すように、逃げる爆チューをメイドＡが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【０６１８】

図１０２（ｃ６）に示すように、メイドＡが爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時（メイン変動番号９の変動パターンの場合）は図１０３（ｃ１１）に示す演出へ移行し、大当り時（メイン変動番号２０の変動パターンの場合）は図

１０５（ｃ２１）に示す演出へ移行し、ＳＰリーチの後半に移行する場合（メイン変動番号１２，２３の変動パターンの場合）または最終リーチに移行する場合（メイン変動番号１５，２６の変動パターンの場合）は図１０８（ｃ３１）に示す演出へ移行する。

【０６１９】

ＳＰリーチの前半でハズレが確定する場合、図１０２（ｃ６）に示す演出の後、図１０３（ｃ１１）に示す演出に移行する。図１０３（ｃ１１）に示す演出においては、メイドＡが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「４」が停止する。その後、図１０３（ｃ１２）に示すように、ブラックアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「３」，「４」，「３」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図１０３（ｃ１３）に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「３」，「４」，「３」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【０６２０】

その後、図１０４（ｃ１４），（ｃ１５）に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図１０４（ｃ１６）に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄５Ｍの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【０６２１】

ＳＰリーチの前半で大当りが確定する場合、図１０２（ｃ６）に示す演出の後、図１０５（ｃ２１）に示す演出に移行する。図１０５（ｃ２１）に示す演出においては、メイドＡが爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄として大当り図柄である「３」が停止する。

【０６２２】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図１０５（ｃ２２）に示すように、「３」，「３」，「３」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図１０５（ｃ２３）に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図１０６（ｃ２４），（ｃ２５）に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図１０６（ｃ２６）に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄５Ｍの可変表示も完全に停止し、大当りが確定する。

【０６２３】

その後、図１０７（ｃ２７）～（ｃ２９）に示すように、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の顔画像が大きく表示され、「ＦＥＶＥＲ！」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【０６２４】

ＳＰリーチの後半または最終リーチに移行する場合、図１０２（ｃ６）に示す演出の後、図１０８（ｃ３１）に示す演出に移行する。図１０８（ｃ３１）に示す演出においては、メイドＡが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「４」が停止する。その後、図１０８（ｃ３２）に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「３」，「４」，「３」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなる。ここまでは図１０３（ｃ１１），（ｃ１２）で示したＳＰリーチ前半でハズレになった場合と同じ演出である。ところが、図１０８（ｃ３３）に示すように、ＳＰリーチ後半または最終リーチに移行する場合は、ＳＰリーチ前半でハズレになった場合では起こらなかった可動体３２が落下する演出が実行される。

【０６２５】

そして、可動体３２が落下する演出が実行された後、ＳＰリーチの後半に移行する場合（メイン変動番号１２，２３の変動パターンの場合）は図１０９（ｃ４１）に示す演出へ

移行し、最終リーチに移行する場合（メイン変動番号１５，２６の変動パターンの場合）は図１１６（ｃ７１）に示す演出へ移行する。このように、大当りとなる変動パターンの中には、一旦、ＳＰリーチの前半でハズレが確定するかと見せかけて、ＳＰリーチの後半や最終リーチに移行する変動パターンが含まれる。これにより、遊技者からすると、一旦、ＳＰリーチの前半でハズレが確定すると思った後に、救済によってＳＰリーチの後半や最終リーチに移行することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６２６】

（ＳＰリーチ後半における演出態様）

図１０９～図１１５を参照しながら、ＳＰリーチ後半における演出態様について説明する。

【０６２７】

ＳＰリーチの後半に移行する場合、図１０８（ｃ３３）に示す演出の後、図１０９（ｃ４１）に示す演出に移行する。図１０９（ｃ４１）に示す演出においては、キャラクタ画像および背景画像などが完全に見えなくなる。

【０６２８】

その後、図１０９（ｃ４２）に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていたＳＰリーチ後半の演出画像が現れて見えるようになる。ＳＰリーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、ＳＰリーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。なお、ＳＰリーチ後半に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。

【０６２９】

図１０９（ｃ４２）に示すように、ＳＰリーチ後半の演出が実行されると、メイドＡ（夢夢ちゃん）およびメイドＢ（ジャムちゃん）が仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図１０９（ｃ４３）～図１１０（ｃ４５）に示すように、逃げる爆チューをメイドＡおよびメイドＢが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【０６３０】

図１０９（ｃ４６）に示すように、メイドＡおよびメイドＢが爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時（メイン変動番号１２の変動パターンの場合）は図１１１（ｃ５１）に示す演出へ移行し、大当り時（メイン変動番号２３の変動パターンの場合）は図１１３（ｃ６１）に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合（メイン変動番号１５，２６の変動パターンの場合）は図１１６（ｃ７１）に示す演出へ移行する。

【０６３１】

ＳＰリーチの後半でハズレが確定する場合、図１１０（ｃ４６）に示す演出の後、図１１３（ｃ５１）に示す演出に移行する。図１１３（ｃ５１）に示す演出においては、メイドＡおよびメイドＢが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「４」が停止する。その後、図１１１（ｃ５２）に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「３」，「４」，「３」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図１１１（ｃ５３）に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「３」，「４」，「３」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【０６３２】

その後、図１１２（ｃ５４），（ｃ５５）に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図１１２（ｃ５６）に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄５Ｍの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【０６３３】
ＳＰリーチの後半で大当りが確定する場合、図１１０（ｃ４６）に示す演出の後、図１１３（ｃ６１）に示す演出に移行する。図１１３（ｃ６１）に示す演出においては、メイドＡおよびメイドＢが爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄として大当り図柄である「３」が停止する。
【０６３４】
その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図１１３（ｃ６２）に示すように、「３」，「３」，「３」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図１１３（ｃ６３）に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図１１４（ｃ６４），（ｃ６５）に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図１１４（ｃ６６）に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄５Ｍの可変表示も完全に停止し、大当りが確定する。
【０６３５】
その後、図１１５（ｃ６７）～（ｃ６９）に示すように、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の顔画像が大きく表示され、「ＦＥＶＥＲ！」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。
【０６３６】
（最終リーチにおける演出態様）
図１１６～図１２６を参照しながら、最終リーチにおける演出態様について説明する。
【０６３７】
最終リーチに移行する場合、図１１０（ｃ４６）に示す演出の後、図１１６（ｃ７１）に示す演出に移行する。最終リーチに移行するときには、図１１６（ｃ７１）に示すように、突然、画面全体が真っ黒になるとともに、図１１６（ｃ７２）に示すように、画面の中央に十字型をした光のエフェクトが表示される。その後、図１１６（ｃ７３）に示すように、最終リーチの開始を報知する演出が実行され、画面いっぱいに主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の顔画像が表示されるとともに、「行くよー！」の文字画像が表示される。なお、図１１６（ｃ７２）に示すような光のエフェクト表示の演出は、図１１６（ｃ７１）に示すブラックアウトの演出と、図１１６（ｃ７３）に示す主人公の顔画像が表示される演出との間に敢えて挿入される。これにより、図１１６（ｃ７２）に示す演出によって、最終リーチに発展することを遊技者により分かり易く伝えることができる。
【０６３８】
それ以降、最終リーチ中の演出が実行される。最終リーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、最終リーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。なお、最終リーチ後半に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。
【０６３９】
図１１７（ｃ７４）に示すように、メイドＡがピースサインを出している画像が表示される。その後、図１１７（ｃ７５）～図１１７（ｃ７８）に示すように、複数タイミングごとに１文字ずつの画像が表示されるとともに、図１１７（ｃ７９）に示すように、文章全体の画像が表示されることで最終リーチで実行される演出のテーマが示される。この例では、「全員集合」と示される。
【０６４０】
その後、図１１９（ｃ８０）～図１２０（ｃ８５）に示すように、複数タイミングごとに、最終リーチの演出で登場するキャラクタが紹介されるアニメーションが表示される。たとえば、この例では、メイドＦ、メイドＥ、メイドＤ、メイドＣ、メイドＢ、メイドＡといったように、脇役のキャラクタから順番に登場し、最終付近（あるいは後半）で主人公などの優先度の高いキャラクタが登場する。なお、主人公などの優先度の高いキャラクタから順番に登場してもよい。すなわち、主人公などの優先度の高いキャラクタは、脇役

などの優先度の低いキャラクタよりも目立つように、最初（あるいは前半）や最終の付近（あるいは後半）で登場する方が好ましい。

【０６４１】

その後、図１２１（ｃ８６）に示すように、最終リーチの演出が実行されると、６人群予告で登場した６人のキャラクタが仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図１２１（ｃ８７）～図１２２（ｃ８９）に示すように、逃げる爆チューを６人のキャラクタが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【０６４２】

図１２２（ｃ９０）に示すように、６人のキャラクタが爆チュー追い込むようなアニメーションが表示された後、図１２２（ｃ９１）に示すように、トリガー演出が実行される。トリガー演出が実行されると、画像表示装置５の画面中央にスティックコントローラ３１Ａを示す画像およびスティックコントローラ３１Ａの操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「引け！！」の文字画像が表示される。

【０６４３】

図１２２（ｃ９１）に示すトリガー演出中にスティックコントローラ３１Ａを引く操作がされた後、ハズレ時（メイン変動番号１５の変動パターンの場合）は図１２３（ｃ１０１）に示す演出へ移行し、大当り時（メイン変動番号２６の変動パターンの場合）は図１２４（ｃ１１１）に示す演出へ移行する。

【０６４４】

最終リーチでハズレが確定する場合、図１２２（ｃ９１）に示すトリガー演出中にスティックコントローラ３１Ａを引く操作がされた後、図１２３（ｃ１０１）に示す演出に移行する。図１２３（ｃ１０１）に示す演出においては、６人のキャラクタが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「４」が停止する。その後、図１２３（ｃ１０２）に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「３」，「４」，「３」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図１２３（ｃ１０３）に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「３」，「４」，「３」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【０６４５】

その後、図示は省略するが、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄５Ｍの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【０６４６】

最終リーチで大当りが確定する場合、図１２２（ｃ９１）に示す演出の後、図１２４（ｃ１１１）に示す演出に移行する。図１２４（ｃ１１１）に示す演出においては、６人のキャラクタが爆チューを捕まえている画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄として大当り図柄である「３」が停止する。

【０６４７】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図１２４（ｃ１１２）に示すように、「３」，「３」，「３」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図１２４（ｃ１１３）に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図１２５（ｃ１１４），（ｃ１１５）に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図１２５（ｃ１１６）に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄５Ｍの可変表示も完全に停止し、大当りが確定する。

【０６４８】

その後、図１２６（ｃ１１７）～（ｃ１１９）に示すように、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の顔画像が大きく表示され、「ＦＥＶＥＲ！」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【０６４９】
（ステージＢにおける演出態様）
図１２７～図１４７を参照しながら、ステージＢにおける演出態様について説明する。
【０６５０】
図１２７（ｂ１）に示すように、１個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置５の画面上では、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するとともに、第４図柄５Ｊが可変表示し、さらに、小図柄５Ｍが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージＢで登場するキャラクタとして爆チューの画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ９が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。
【０６５１】
図１２７（ｂ２）に示すように、擬似連演出が行われて、２回目の可変表示が行われることを示す「×２」の文字が表示されると、図１２７（ｂ３）に示すように、２回目の可変表示が行われる。
【０６５２】
図１２７（ｂ４）に示すように、さらに擬似連演出が行われて、３回目の可変表示が行われることを示す「×３」の文字が表示されると、図１２８（ｂ５）に示すように、３回目の可変表示が行われる。その後、図１２８（ｂ６）に示すように、左の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて「３」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいても「３」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。
【０６５３】
図１２９（ｂ７）に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図１２９（ｂ８）に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置５の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図５９～図６５に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。なお、図５９～図６５に示した輝度データテーブルは、ステージＡのリーチライン演出において用いられる輝度データテーブルと同じである。図１２９（ｂ８）に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。
【０６５４】
図１２９（ｂ９）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。
【０６５５】
図１３０（ｂ１０）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋（光線）であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。なお、ステージＢにおいて現れるリーチラインは、ステージＡにおいて現れるリーチラインと同じであってもよいし、たとえば、色や形、大きさなどが異なっていてもよい。
【０６５６】
図１３０（ｂ１１）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸び始める。図１３０（ｂ１２）に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びる。図１３０に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ９Ｌ６，９Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で点灯する。
【０６５７】

図１３１（ｂ１３）に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸びていく。図１３１（ｂ１４）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図１３１（ｂ１５）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図１３１に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ９Ｌ６，９Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で点灯する。

【０６５８】

図１３２（ｂ１６）に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）に縮み始める。図１３２（ｂ１７）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ９Ｌ６，９Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で点灯する。その後、図１３２（ｂ１８）に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ９も消灯する。

【０６５９】

図１３２（ｂ１８）に示すようにリーチライン演出が終了した後、図１３３～図１３７に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。

【０６６０】

図１３３（ｂ１９）に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第１速度（たとえば、遅めの速度）で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｒに位置する飾り図柄と同じ飾り図柄（すなわち、大当りを構成する飾り図柄）から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

【０６６１】

その後、図１３３（ｂ２０）～図１３４（ｂ２４）に示すように、所定の第１速度（たとえば、遅めの速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図１３５（ｂ２５）～図１３６（ｂ３０）に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図１３７（ｂ３１）～（ｂ３３）に示すように、最終的には所定の第２速度（たとえば、第１速度よりも速い速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図１３７（ｂ３３）に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が２周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

【０６６２】

図柄送り演出が終了した後、図１３８（ｂ３４），（ｂ３５）に示すように、ホワイトアウトによって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「３」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「３」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図１３８（ｂ３６）に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

【０６６３】

図１３９（ｂ３７），（ｂ３８）に示すように、後変動に移行した後、ＳＰリーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、ＳＰリーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図１３９（ｂ３９）に示すように、ＳＰリーチのタイトル（「爆チューを捕まえろ！」）が表示される。ＳＰリーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、ＳＰリーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ９に

含まれる各ランプが点灯する。なお、ＳＰリーチ前半に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。

【０６６４】

ステージＢにおいては、後変動のＳＰリーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に群予告（たとえば、爆チュー予告やボインゴ群予告））が実行される。たとえば、ＳＰリーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に爆チュー群予告が実行される場合、図１４０（ｂ４０）に示すように、ＰＵＳＨ演出が実行される。ＰＵＳＨ演出が実行されると、画像表示装置５の画面中央にプッシュボタン３１Ｂを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が表示される。さらに、ＰＵＳＨ演出中においては、図７４に示した輝度データテーブルに基づき、ＰＵＳＨ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、ＰＵＳＨ演出中においては、スティックコントローラランプ９Ｊおよびトリガボタンランプ９Ｋが点灯や点滅をする。なお、ＰＵＳＨ演出中においては、スピーカ８Ｌ，８Ｒからプッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を遊技者に促す効果音が出力されてもよい。このように、ＰＵＳＨ演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

【０６６５】

図１４０（ｂ４１）に示すように、ＰＵＳＨ演出中にプッシュボタン３１Ｂが押圧操作されると、画像表示装置５の画面中央に表示されていたプッシュボタン３１Ｂを示す画像、メータ画像、および「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が消える。また、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８ＲからＰＵＳＨ音が出力される。当該ＰＵＳＨ音が出力されることで、遊技者はＰＵＳＨ演出中にプッシュボタン３１Ｂを有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ８Ｌ，８ＲからのＰＵＳＨ音の出力は、群予告演出（この例では爆チュー群予告）が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ９が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【０６６６】

図１４０（ｂ４２）に示すように、一旦、画像表示装置５の画面の表示が通常の背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ９が点灯や点滅する。

【０６６７】

図１４１（ｂ４３）に示すように、爆チュー群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ９が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【０６６８】

図１４１（ｂ４４）に示すように、第１表示期間において、１番目（最初）のキャラクタが登場する。なお、図１４１（ｂ４４）に示す状態は、最初（１番目）に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部（この例では顔の一部）が表示されている第１状況を表している。

【０６６９】

爆チュー群予告の実行中においては、図５２～図５８に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、図１４１～図１４３に示す第１表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。

【０６７０】

群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図４９に示したように、第１表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第１表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第２表示期間において当該

演出音の音量を当該特定音量で維持し、第３表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されるが、２番目のキャラクタが登場するまでには開始音の出力が停止する。

【０６７１】

図１４１（ｂ４５）に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、２番目のキャラクタが登場する。なお、図１４１（ｂ４５）に示す状態は、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部が第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該２番目に表示されたキャラクタの一部（この例では顔の一部）が表示された第２状況を表している。

【０６７２】

図１４２（ｂ４６）～（ｂ４８）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、群予告演出において用いられる画面上の表示領域は、ＳＰ前半タイトル予告演出における「爆チューを捕まえろ！」の表示領域よりも大きい。

【０６７３】

図１４３（ｂ４９）に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ（先頭）を走る最初に表示されたキャラクタが画面左端に到達する。図１４３（ｂ５０）に示すように、トップ（先頭）を走る最初に表示されたキャラクタが画面左端から消え始める。図１４３（ｂ５１）に示すように、トップを走る最初に表示されたキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第１表示期間が終了する。

【０６７４】

図１４４（ｂ５２）に示すように、第２表示期間において、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図１４４および図１４５に示す第２表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図１４４（ｂ５２）～図１４５（ｂ５７）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【０６７５】

キャラクタが群となって画面の左側から右側に向かって走り抜けることにより、画面全体をキャラクタが覆うことになり、遊技者が「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示を視認困難または視認できないようになる。

【０６７６】

図１４６（ｂ５８）に示すように、第３表示期間においては、最後のキャラクタが登場し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第３表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第３表示期においては、図１４６および図１４７に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機１の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図１４６（ｂ５８）に示すように、第３表示期間に入ると、遊技効果ランプ９の全てが一旦、高輝度で点灯する。

【０６７７】

図１４６（ｂ５９）に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図１４６（ｂ５９）に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクタが表示されていないため、枠右ランプ９Ｒの一部が消灯している。図１４６（ｂ６０）に示すように、さらにキャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠

右ランプ９Ｒの数が増加する。

【０６７８】

図１４６に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示が段階的に徐々に再び現れる。このとき、ＳＰ前半タイトル予告抽選で当選している場合、「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示の表示態様（たとえば、色、模様、形など）が変化することでＳＰ前半タイトル予告が行われる。たとえば、図１３９（ｂ３９）に示すように爆チュー群予告が実行される前においては、ＳＰリーチ前半におけるタイトル表示の「爆チューを捕まえろ！」の文字が白色であるが、図１４５（ｂ５６）に示すように、その後、タイトル表示が行われているレイヤーの前面側のレイヤーで群予告におけるキャラクタ画像が表示されると、タイトル表示が視認困難または見えなくなる。群予告におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、タイトル表示における「爆チューを捕まえろ！」の文字が赤色に切り替わり、図１４６（ｂ５９），（ｂ６０）に示すように、群予告におけるキャラクタが画面の左端へと消えていくと、その赤色になったタイトル表示が段階的に徐々に現れて見えるようになる。

【０６７９】

図１４７（ｂ６１）および（ｂ６２）に示すように、キャラクタが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ９の数が増加する。図１４７（ｂ６３）に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。その後、図１０１（ｃ１）に示すＳＰリーチ前半の演出に移行する。

【０６８０】

（ボインゴ群予告）

図１４８～図１５７を参照しながら、ボインゴ群予告の演出態様について説明する。

【０６８１】

前述した６人群予告および爆チュー群予告は、画面の右端から左端に向かって複数のキャラクタが群となって進行するものであった。このように、６人群予告および爆チュー群予告は、図４０に示すＸ－Ｙ平面においてＸ軸方向にキャラクタが進行する演出であった。一方、ボインゴ群予告は、画面のＺ軸方向にもキャラクタ（ボインゴ）が移動可能である。すなわち、ボインゴ群予告は、Ｘ－Ｙ－Ｚの３次元の立体空間においてキャラクタが進行する３Ｄ演出である。

【０６８２】

図１４８～図１５３は、ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。なお、ステージＢにおいてボインゴ群が実行された場合においても、図１４８～図１５３に示す演出態様と同じである。また、図示は省略するが、ボインゴ群予告演出においても、６人群予告演出や爆チュー群予告演出と同様に、第１表示期間、第２表示期間、および第３表示期間が設けられている。

【０６８３】

図１４８（ｄ１）に示すように、ボインゴ群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ９が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【０６８４】

ボインゴ群予告の実行中においては、たとえば、図５２～図５８に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ９Ｒ５～９Ｒ８が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。また、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。

【０６８５】

図１４８（ｄ２）に示すように、画面における特定位置においてキャラクタ（ボインゴ）が現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示される。特定位置は、キャラクタ群が出現する群出現ポイントである。その後、図１４８（ｄ３）に示すように、光のエフェクトによる前段画像によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタが現れる。

【０６８６】

その後、図１４９（ｄ４），（ｄ５）に示すように２番目および３番目のキャラクタが登場するとともに、各キャラクタが段階的に徐々に画面に向かうようにして進行してくるようなアニメーションが表示される。図１４９（ｄ６）に示すように、最初に表示されたキャラクタ（１番目のキャラクタ）が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が１番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。

【０６８７】

その後、図１５０（ｄ７）～（ｄ９）に示すように、キャラクタが群となって画面の奥行側から手前側に向かって進行することにより、画面全体をキャラクタが覆うことになる。図１５１（ｄ１０）～（ｄ１２）に示すように、最後のキャラクタが登場し、画面の奥行側から手前側に向かって進行する。

【０６８８】

その後、図１５２（ｄ１３），（ｄ１４）に示すように、最後のキャラクタが画面の奥行側から手前側に向かって進行するに従って、画面の大部分を覆うようになる。そして、図１５２（ｄ１５）に示すように、最後のキャラクタが画面の一端部から他端部に及び範囲に亘って拡大表示され、最後のキャラクタによって画面全体が覆われる。

【０６８９】

その後、図１５３（ｄ１６），（ｄ１７）に示すように、最後のキャラクタが画面から消えるに従って、元の背景画像が表示されていき、１５３（ｄ１８）に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

【０６９０】

図１５４は、ボインゴ群予告の詳細を説明するための図である。図１５４（Ａ）～（Ｆ）は、各々図１４８（ｄ３）～図１４９（ｄ６），図１５０（ｄ８），（ｄ９）に対応する。

【０６９１】

図１５４（Ａ）に示すように、群出現ポイントから最初のキャラクタが登場し、図１５４（Ｂ）～（Ｆ）に示すように、群出現ポイントからキャラクタが次々と登場する。ここで、最初に表示されたキャラクタ（１番目のキャラクタ）が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が１番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。このため、図１５４（Ｅ），（Ｆ）に示すように、１番目のキャラクタによって隠れた位置には後続のキャラクタ画像を配置しても視認できないため、当該後続のキャラクタ画像を配置しなくてもよい。

【０６９２】

ここで、図１５５および図１５６を参照しながら、ボインゴ群予告の比較例と、本実施の形態に係るボインゴ群予告とを比較する。図１５５に示す比較例においては、画面における特定位置（群出現ポイント）においてキャラクタ（ボインゴ）が現れるが、図１４８（ｄ２）に示すような光のエフェクトによる前段画像は表示されない。このため、突然、キャラクタが大きく現れるという違和感を無くすために、図１５５および図１５６に示すように、キャラクタを小さく表示させて、段階的に徐々に大きく表示するようにアニメーションを作成しなければならない。

【０６９３】

よって、比較例においては、図１５６（ｄ１０６）に示すような図１４８（ｄ３）に示す大きさでキャラクタが表示できるまで、図１５５（ｄ１０１）～図１５６（ｄ１０５）に示すようなアニメーション表示を経由しなければならず、その分、演出時間も余分に掛かるし、アニメーション用の画像も作成しなければならない。これに対して、本実施の絵

形態の場合、図１４８（ｄ２），（ｄ３）に示すように、キャラクタが現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示されるため、この光のエフェクトによる前段画像の表示によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタを表示させることで、ある程度の大きさ（図１４８（ｄ３）や図１５６（ｄ１０６）に示す大きさ）で最初からキャラクタを表示させることができる。

【０６９４】

（ボインゴ群予告の変形例）

図１５７は、変形例に係るボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。図１５７に示す例を、図１５３に示す例に置き換えてもよい。たとえば、図１５７（ｄ１０１）～（ｄ１０３）に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、ＳＰ前半のタイトル画像が表示されてもよい。すなわち、図１４８（ｄ１）に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図１５７（ｄ１０３）に示すように、通常背景の画像がＳＰ前半のタイトル画像に切り替わってもよい。このように、ＳＰ前半タイトル予告演出などの予告演出の実行中において、群予告演出が実行されてもよい。

【０６９５】

また、ボインゴ群予告におけるＳＰ前半のタイトル画像は、図１４７に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。また、最後のキャラクタが拡大表示されることで画面全体を覆うのではなく、群予告演出に用いられた背景画像が巻物のように巻かれるアニメーションによって、次の演出に切り替わってもよい。

【０６９６】

（犬群予告）

図１５８～図１６０を参照しながら、犬群予告の演出態様について説明する。

【０６９７】

本実施の形態においては、群予告演出として、６人群予告、爆チュー予告、およびボインゴ群予告を例示したが、パチンコ遊技機１は、図１５８～図１６０に示すような犬群予告と称される群予告演出を実行するものであってもよい。

【０６９８】

具体的には、図１５８（ｅ１）に示すように、１番目のキャラクタが表示され、その後、図１５８（ｅ２）に示すように複数の犬のキャラクタが次々と登場し、図１５８（ｅ３）に示すように画面領域がキャラクタ群によって覆われてもよい。

【０６９９】

その後、図１５９（ｅ４）～（ｅ６）に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、ＳＰ前半のタイトル画像が表示される。すなわち、図１５８（ｅ３）に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演出におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図１５９（ｅ６）に示すように、通常背景の画像がＳＰ前半のタイトル画像に切り替わる。そして、最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後のＳＰリーチ前半の演出に対応するＳＰ前半のタイトル画像の表示が行われる。

【０７００】

また、犬群予告におけるＳＰ前半のタイトル画像は、図１４７に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。

【０７０１】

図１６０に示すように、６人群予告と犬群予告とを比較すると、犬群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離（Ｘ軸上における両者間の長さ）Ｘ２は、６人群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離（Ｘ軸上における両者間の長さ）Ｘ１よりも短い。また、実行時間は両者で同じまたは略同一であるため、犬群予告においてキャラクタが進行する速度Ｖ２は、６人群予告においてキャラクタが進行する速度Ｖ１よりも遅い。さらに、犬群予

告における複数のキャラクタの密集度Ｄ２は、６人群予告における複数のキャラクタの密集度Ｄ１よりも大きい。また、犬群予告演出は６人群予告演出よりも大当りの期待度（信頼度）が高くなっており、犬群予告演出は６人群予告演出よりも出現率（実行確率）が低くなっている。

【０７０２】

（リーチライン演出中の群予告演出の実行）

図１６１および図１６２を参照しながら、リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様について説明する。

【０７０３】

図１６１（ｆ１）に示すように、リーチライン演出が実行された状態において、図１６１（ｆ２）～（ｆ４）に示すように群予告演出が実行され、その後、図１６２（ｆ５），（ｆ６）に示すように、図柄送り演出が実行されてもよい。

【０７０４】

［主な構成および効果］

以下に、パチンコ遊技機１の各種の構成により得られる技術的効果を個別に列挙する。

【０７０５】

（１－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８４～図９０に示す６人群予告演出）と、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する祝福演出（たとえば、ファンファーレ演出）を実行する祝福演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によるファンファーレ演出を実行する処理）と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図４９に示す期間）、

前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図８４（ａ２３）～図８６（ａ３０）に示す期間）、

前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８７（ａ３１）～図８８（ａ３６）に示す期間）、

前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８９（ａ３７）～図９０（ａ４２）に示す期間）、

前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり（たとえば、図８４～図９０に示す６人群予告演出が実行された後に図１０５～図１０７に示すファンファーレ演出が実行される）、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果とは異なるハズレ表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号９の変動パターンの場合）であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該ハズレ表示結果であることが示唆されるまでの第１所定期間（たとえば、図５０に示すＴ１＋Ｔ２の期間）においては、当該第１所定期間のうちの後半で前記第１表示期間が開始し（たとえば、図５０，図５１に示す例）、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号２０，２３，２６の変動パターンの場合）であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの第２所定期間（たとえば、Ｔ３＋Ｔ４の期間、Ｔ５＋Ｔ６の期間、Ｔ７＋Ｔ８の期間）においては、当該第２所定期間のうちの前半で前記第１表示期間が開始する（たとえば、図５０，図５１に示す例）。

【０７０６】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、可変表示の結果が確定するまでの間、時間の経過とともに高揚感は薄れてくることがあるが、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半で群予告演出が実行されることで高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。一方、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、祝福演出であるファンファーレ演出が実行されるため、可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されることで高揚感を持たせ、その後、時間の経過とともに高揚感が薄れたとしても、祝福演出によって高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。

【０７０７】

「特定表示結果」は、可変表示の表示結果がその特定表示結果となったことに基づいて有利状態に制御可能となる表示結果である。すなわち、特定表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されるための表示結果である。本実施の形態においては、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。また、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。さらに、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（たとえば、「３，３，３」や「７，７，７」などの大当り図柄組合せ）となって停止したときに大当りが発生し、当該特定の特別図柄の表示が特定表示結果となる。

【０７０８】

「ハズレ表示結果」は、特定表示結果とは異なる表示結果であり、可変表示の表示結果がそのハズレ表示結果となったことに基づいては有利状態に制御されない表示結果である。すなわち、ハズレ表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されることがない表示結果である。本実施の形態においては、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。また、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。さらに、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（たとえば、「３，２，３」などのハズレ図柄組合せ）となって停止したときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該所定図柄の表示がハズレ表示結果となる。

【０７０９】

「有利状態」は、遊技者にとって有利な状態であり、制御されることによって、遊技用価値付与率（たとえば、遊技球の払出率）が１以上または１を超える遊技状態である。本実施の形態においては、有利状態として、通常大当り１，２、確変大当り１～９の各々が発生したときに制御される大当り遊技状態が例示されている。なお、有利状態は、小当りが発生したときに制御される小当り遊技状態であってもよいし、確変状態や時短状態であってもよい。

【０７１０】

「キャラクタの新たな表示」は、群予告演出において最初に表示されたキャラクタと同じ種類のキャラクタであってもよいし、群予告演出において最初に表示されたキャラクタと異なる種類のキャラクタであってもよい。

【０７１１】

「祝福演出」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する演出であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づき有利状態に制御されることを祝福する画像を表示する演出でもある。「祝福する」は、可変表示の表

示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりすることを含む。また、「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを示唆または報知したりすることで、遊技者の有利状態に対する期待感を向上させたりすることを含む。たとえば、祝福演出は、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったこと、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったこと、あるいは、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当り図柄）となったこと、あるいは大当り遊技状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりする画像を表示することを含む。

【０７１２】

「前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり」は、１の保留記憶に基づく可変表示内において群予告演出が実行され、その後、当該１の保留記憶に基づく可変表示内において祝福演出が実行されることを含む。また、「前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり」は、１の保留記憶に基づく可変表示の表示結果が特定表示結果となることを当該１の保留記憶に基づく可変表示の表示結果が開始される前から示唆または予告する先読み演出として、群予告演出が実行される場合、当該群予告演出が実行され、その後、当該１の保留記憶に基づく可変表示が開始されて当該１の保留記憶に基づく可変表示内において祝福演出が実行されることを含む。

【０７１３】

「第１所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図５０および図５１に示すＴ１＋Ｔ２の期間によって例示される。「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（ハズレ図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるときに特定タイミングで可動体３２が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるときに特定タイミングで可動体３２が動作する場合、「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体３２が動作しないことで遊技者に可変表示の表示結果がハズレ表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述したＰＵＳＨ演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体３２が動作するタイミングであってもよい。

【０７１４】

「第２所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図５０および図５１に示すＴ３＋Ｔ４の期間、Ｔ５＋Ｔ６の期間、およびＴ７＋Ｔ８の期間によって例示される。「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当り図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるときに特定タイミングで可動体３２が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるときに特定タイミングで可動体３２が動作する場合、「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体３２が動作することで遊技者に可変表示の表示結果が特定表示結果となることを示唆または報知することを含

む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述したＰＵＳＨ演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体３２が動作するタイミングであってもよい。

【０７１５】

（１－２）　前記第２表示期間は、前記第１表示期間および前記第３表示期間の各々よりも長い期間であり、前記第３表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間である（たとえば、図４９に示す各表示期間）。

【０７１６】

これより、群予告演出において次々とキャラクタが登場する第２表示期間を最も長い期間とすることで、群予告演出を迫力のあるものにすることができる。さらに、最初にキャラクタが登場してから最初にキャラクタが去っていくまでの第１表示期間を最も短い期間とすることで、突然実行される群予告演出がだらけたものとなることを防止することができる。

【０７１７】

（１－３）　前記第１表示期間において最初に表示されるキャラクタは、前記遊技機のコンテンツにおいて優先度の高いキャラクタ（たとえば、主人公である夢夢ちゃん）である。

【０７１８】

これにより、群予告演出において最初に登場するキャラクタは、主人公のような優先度の高いキャラクタであり、遊技者にとって見慣れたキャラクタであるが、その後、他の演出などにおいて主人公より登場頻度の少ないキャラクタが群予告演出で登場することで、群予告演出について遊技者に驚きを与えたり、レアな演出であると遊技者に感じさせたりすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７１９】

「優先度の高いキャラクタ」は、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公や当該主人公以外のキャラクタの中で最も優先度の高いキャラクタを含み、他のキャラクタよりもパチンコ遊技機１で実行される演出において登場する頻度（回数）が大きいキャラクタを含む。

【０７２０】

（１－４）　可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号２０，２３，２６の変動パターンの場合）であって、前記群演出においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングは、前記第２所定期間のうちの前半部分のうち、当該第２所定期間の半分に近いタイミングである（たとえば、図５０，図５１に示す例）。

【０７２１】

これにより、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合において、可変表示の時間の前半で群予告演出を実行したとしても、当該前半でも後半に近い付近で群予告演出を実行することで、群予告演出の余韻を少しでも後の方に延ばすことができる。

【０７２２】

（１－５）　可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、変動番号２０，２３，２６の変動パターン）は、当該可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示結果が前記特定表示結果となる救済パターン（たとえば、変動番号２３，２６の変動パターン）を含み、

前記救済パターンにおいても、可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの前記第２所定期間においては、当該第２所定期間のうちの前半で前記第１表示期間が開始する（たとえば、図５０，図５１に示す例）。

【０７２３】

これにより、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示の表示結果が当り表示結果となる救済パターンの場合においても、祝福演出であるファンファーレ演出が実行されるため、可変表示の時間の前半で群予告演出が実行され

ることで高揚感を持たせ、その後、時間の経過とともに高揚感が薄れたとしても、祝福演出によって高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。

【０７２４】

（１－６） 可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号９、１２、１５の変動パターン）と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号２０、２３、２６の変動パターン）とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前記特定表示結果であることが示唆されるまで、共通する表示が行われる（たとえば、図７７～図１２６に示す例）。

【０７２５】

これにより、たとえば、変動番号９の変動パターンと変動番号２０の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、変動番号１２の変動パターンと変動番号２３の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、さらに、変動番号１５の変動パターンと変動番号２６の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行されるため、共通の演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させることができる。

【０７２６】

なお、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号９、１２、１５の変動パターン）と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号２０、２３、２６の変動パターン）とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前記特定表示結果であることが示唆されるまで、互いに異なる表示が行われてもよい。

【０７２７】

これにより、互いに異なる演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させることができる。

【０７２８】

（１－７） 前記群演出の実行期間と、当該群予告とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出（たとえば、ＳＰ前半タイトル予告演出）の実行期間とが重なることがあり、

前記予告演出は、前記第３表示期間が終了した後に終了し、

前記群演出における表示は、前記予告演出における表示よりも、表示領域が大きい（たとえば、図１４１～図１４７に示す例）。

【０７２９】

これにより、ＳＰ前半タイトル予告演出などの予告演出が実行されているときに群予告演出が実行されたとしても、ＳＰ前半タイトル予告演出を遊技者に見せることができる。

【０７３０】

（１－８） 前記予告演出の実行中において、前記群演出が実行される（たとえば、図１４１～図１４７に示す例）。

【０７３１】

これにより、ＳＰ前半タイトル予告演出などの予告演出が実行されているときにおいて、群予告演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができる。なお、ＳＰ前半タイトル予告演出などの予告演出と群予告演出とが同時に実行を開始することはない。

【０７３２】

（１－９） 前記群演出が実行されたときは、前記予告演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高い（たとえば、図２０に示すように、群予告は、ＳＰ前半タイトル予告よりも信頼度が高い）。

【０７３３】

これにより、群予告演出よりも大当りの期待度が低い他の予告演出は、群予告演出よりも優先度が高い前面側のレイヤーに表示されることはないため、遊技者に対して好適に大当りの示唆を行うことができる。このように、本実施の形態においては、大当りの期待度

の高い演出に対して期待度の低い演出を前面側に被せることはない。
【０７３４】
（１－１２） 前記群演出の実行中において、背景表示、および前記予告演出における表示のいずれにおいても明度が下がる一方で、遊技に関する情報の表示（たとえば、第１保留記憶数や第２保留記憶数を示す第４図柄５Ｊや小図柄５Ｍ、および第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ａ）においては明度が下がらない。
【０７３５】
これにより、群予告演出が実行された場合、背景表示や他の予告演出に関する画像（たとえば、群予告演出よりも期待度の低いＳＰ前半タイトル予告演出に関する画像）については明度を下げる一方で、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないため、極力、遊技者に対して重要な情報を示すことができる。
【０７３６】
（２－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８４～図９０に示す６人群予告演出）を備え、
前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図４９に示す期間）、
前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図８４（ａ２３）～図８６（ａ３０）に示す期間）、
前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８７（ａ３１）～図８８（ａ３６）に示す期間）、
前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８９（ａ３７）～図９０（ａ４２）に示す期間）、
前記第１表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第１状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第２状況になる（たとえば、図４７，図８４に示す例）。
【０７３７】
これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、群予告演出において、１人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や１人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。
【０７３８】
「最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第１状況」は、図４７（ａ）に示したように、画像表示装置５の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置５の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図８４（ａ）に示したように、遊技機用枠３が画像表示装置５の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第２状況

は、最初に登場するキャラクタが完全に見えないが、当該最初に登場するキャラクタの一部は見える状況を含む。

【０７３９】

「当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第２状況」は、図４７（ｂ）に示したように、画像表示装置５の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置５の画面の端において、当該キャラクタの一部が第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置５の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図８４（ｂ）に示したように、遊技機用枠３が画像表示装置５の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第２状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見える前に、当該最初に登場するキャラクタに続いて２番目のキャラクタが登場する状況を含む。

【０７４０】

（２－２） 前記群演出において、最初に表示されたキャラクタと、２番目に表示されたキャラクタとは、画面上の縦方向に沿ったＹ軸の位置座標が異なる。

【０７４１】

これにより、最初のキャラクタと２番目のキャラクタとがＹ軸上で重なることがないため、１人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

【０７４２】

（２－３） 前記群演出におけるキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が行われている（たとえば、図４５に示す例）。

【０７４３】

これにより、各キャラクタが複数のキャラクタであるように見せる効果があるため、１人しか登場しないのではないかという勘違いをより生じさせないようにすることができる。

【０７４４】

（２－４） 前記群予告演出の開始を示唆する音は、当該群演出において最初に表示されるキャラクタの表示中では出力されるが、２番目に表示されるキャラクタの表示が開始するまでに終了する（たとえば、図８４に示す例）。

【０７４５】

これにより、群予告演出の開始を示唆する音が出力されるとともに最初のキャラクタが登場することで、群予告演出が実行されたことを遊技者に知らせることができる一方で、２番目のキャラクタが登場するまでには開始音が終了することで、好適に群予告演出を提供することができる。

【０７４６】

開始音は、最初に登場するキャラクタが登場する前から出力されてもよいし、最初に登場するキャラクタが登場したと同時に出力されてもよいが、２番目のキャラクタが登場するまでには終了する。

【０７４７】

（２－５） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部分が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタとを含む（たとえば、図４３に示す例）。

【０７４８】

これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くのキャラクタを群予告演出に

登場させることができる。
【０７４９】
（２－６） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、第１キャラクタ（たとえば、メイドＡ）と、当該第１キャラクタとは種類が異なる第２キャラクタ（たとえば、メイドＢ）とを含み、
前記第１表示期間、前記第２表示期間、および前記第３表示期間の各々において、全身が画面の表示領域に収まって表示される前記第１キャラクタと、全身の一部分が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される前記第１キャラクタとが混在して表示される（たとえば、図４３に示す例）。
【０７５０】
これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くの種類のキャラクタが群予告演出に登場しているかのように錯覚させることができる。
【０７５１】
（２－７） 画面の一部に遮蔽物（たとえば、遊技機用枠３）が覆い被さっており、当該遮蔽物が覆い被さっている位置において、前記群演出において最初に表示されるキャラクタの表示が開始し、その後、２番目に表示されるキャラクタの表示が開始するものであり、
前記遮蔽物が覆い被さった状態で画面を視認した場合であっても、前記第１表示期間において、前記第１状況から前記第２状況になる（たとえば、図４７に示す例）。
【０７５２】
これにより、遊技者が実際に見る画面の表示領域においても、群予告演出において、１人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や１人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。
【０７５３】
（２－８） 前記画面と前記遮蔽物との間に向けて前記遊技機を横から視認した場合、当該画面の端部を視認することが可能である（たとえば、図４７に示す例）。
【０７５４】
これにより、遊技者がパチンコ遊技機１を横から視認して画面の端部を視認した場合であっても、群予告演出において、１人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や１人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。
【０７５５】
（２－９） 設計段階において、所定サイズの画面に前記遮蔽物の位置に対応する領域にマスクを被せた状態で前記群演出に関する表示が作成され、さらに、当該画面の当該所定サイズ（たとえば、１９インチ）よりも大きなサイズ（たとえば、２０インチ）に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで当該群演出に関する表示が作成される。
【０７５６】
これにより、急に所定サイズよりも大きなサイズを用いるようにパチンコ遊技機１が設計変更された場合でも、作成した群予告演出のデータを適用することができる。
【０７５７】
（２－１０） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、前記遊技機のコンテンツにおいて重要度の低い低重要度キャラクタ（たとえば、メイドＣ～Ｆ）と、当該低重要度キャラクタよりも当該遊技機のコンテンツにおいて重要度の高い高重要度キャラクタ（たとえば、メイドＡ，Ｂ）とを含み、
前記高重要度キャラクタは、前記低重要度キャラクタよりも、顔が画面の表示領域に収まることなく全身の顔以外の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される割合が低い（たとえば、図４３に示す例）。
【０７５８】
これにより、主人公のような重要度の高いキャラクタは、脇役のような重要度の低いキ

ャラクタよりも、群予告演出において顔を認識させ易くすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７５９】

（３－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行する演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理などを実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出実行手段によって実行される演出は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、図８４～図９０に示す群予告演出）を含み、

前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図４９に示す期間）、

前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図８４（ａ２３）～図８６（ａ３０）に示す期間）、

前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８７（ａ３１）～図８８（ａ３６）に示す期間）、

前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８９（ａ３７）～図９０（ａ４２）に示す期間）、

前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である。

【０７６０】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、群予告演出においては、全ての演出の中で最も多くのキャラクタが登場するため、大当りとなる期待が持てる可変表示が行われていると遊技者に気付かせることができる。

【０７６１】

「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機１において実行される全ての演出の中で、１の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機１において実行される全ての演出のうち、飾り図柄の可変表示時の演出、リーチ時の演出、擬似連演出、大当り発生時の演出など、１の保留記憶に基づく可変表示が行われている期間中に実行される演出の中で、１の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、大当り遊技状態中やその後の確変状態や時短状態において実行される演出の中で、１の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。なお、上述した例において、群予告演出は、表示されるキャラクタの種類の数については最も多い演出でなくてもよい。

【０７６２】

さらに、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機１において実行される全ての演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パ

チンコ遊技機１において実行される全ての演出のうち、飾り図柄の可変表示時の演出、リーチ時の演出、擬似連演出、大当り発生時の演出など、１の保留記憶に基づく可変表示が行われている期間中に実行される演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、大当り遊技状態中やその後の確変状態や時短状態において実行される演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。なお、上述した例において、群予告演出は、表示されるキャラクタの種類の数については最も多い演出でなくてもよい。

【０７６３】

（３－２）　前記群演出よりも表示されるキャラクタの数が少ない演出であって、複数のキャラクタが表示される特定演出（たとえば、ＳＰリーチ後半や最終リーチの演出）が実行される。

【０７６４】

これにより、多様な演出を実行することができ、その中でも群予告演出において最も多くのキャラクタを登場させることができる。

【０７６５】

なお、特定演出は、表示されるキャラクタの種類の数については群予告演出よりも多い演出であってもよい。

【０７６６】

（３－３）　前記群演出の前記第２表示期間において表示されるキャラクタの数は、前記特定演出において表示されるキャラクタの数よりも多い。

【０７６７】

これにより、群予告演出の中でも、最も長い期間である第２表示期間において迫力のある演出を遊技者に見せることができる。

【０７６８】

なお、群予告演出の第２表示期間において表示されるキャラクタの種類の数については、特定演出において表示されるキャラクタの種類の数よりも多くてもよい。

【０７６９】

（４－１）　可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８４～図９０に示す６人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図４９に示す期間）、

前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図８４（ａ２３）～図８６（ａ３０）に示す期間）、

前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８７（ａ３１）～図８８（ａ３６）に示す期間）、

前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８９（ａ３７）～図９０（ａ４２）に示す期間）、

前記群演出において、

キャラクタが進行していることを表す補助表示が行われ、

第１キャラクタの表示と第２キャラクタの表示とが重なったときは、当該第１キャラクタの表示が当該第２キャラクタの表示よりも優先される一方で、当該第１キャラクタに

対応する前記補助表示と前記第２キャラクタの表示とが重なったときは、当該第２キャラクタの表示が当該第１キャラクタに対応する前記補助表示よりも優先される（たとえば、図４４に示す例）。

【０７７０】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、キャラクタに対して補助表示をすることでより躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができつつも、補助表示で他のキャラクタの視認性を阻害しないため、より多くのキャラクタを明確に遊技者にみせることができる。

【０７７１】

「補助表示」は、キャラクタが進行していることを表す表示であればいずれのものであってもよく、たとえば、図４４に示したようにキャラクタが進行していることを強調する画像表示（たとえば、砂煙の画像表示）であってもよいし、キャラクタが通った形跡を表す画像表示（たとえば、キャラクタの足跡の画像表示）であってもよいし、キャラクタ自体に付される画像表示（たとえば、キャラクタのオーラを表す画像表示）であってもよい。「補助表示」は、キャラクタの進行と関連して当該キャラクタの近辺において行われる画像表示であればよい。

【０７７２】

（４－２） 前記群演出におけるキャラクタの表示と、当該群演出における前記補助表示とでは、画面に表示されるレイヤーが異なる（たとえば、図４２に示すように、砂煙の画像はレイヤー１、キャラクタの画像はレイヤー２以降のレイヤーに配置される）。

【０７７３】

これにより、群予告演出において、キャラクタ画像と補助表示を好適に遊技者にみせることができる。

【０７７４】

（４－３） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、同じ種類の複数のキャラクタ（たとえば、レイヤー９，１０のキャラクタＣ）を含み、

前記群演出に対応する動画データは、同じ種類の複数のキャラクタの各々に対応する第１キャラクタデータ（たとえば、レイヤー９のキャラクタＣの動画データ）および第２キャラクタデータ（たとえば、レイヤー１０のキャラクタＣの動画データ）を含み、

前記第１キャラクタデータと、前記第２キャラクタデータとでは、キャラクタの移動速度に関するパラメータ値が異なる一方で、キャラクタの動作に関するアニメーションパラメータ値は同じである。

【０７７５】

これにより、キャラクタの移動速度を変更する際にでも、キャラクタの動作に関するアニメーションパラメータ値を共通化することで、群予告演出の設計に関して作業工程を削減することができる。

【０７７６】

（４－４） 前記群演出においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されない（たとえば、図４２に示す例）。

【０７７７】

これにより、複数のキャラクタが同じ位置で同じように動作することがないため、群予告演出を好適に遊技者に見せることができる。

【０７７８】

（５－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８４～図９０

に示す６人群予告演出）を備え、
　前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図４９に示す期間）、
　前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図８４（ａ２３）～図８６（ａ３０）に示す期間）、
　前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８７（ａ３１）～図８８（ａ３６）に示す期間）、
　前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８９（ａ３７）～図９０（ａ４２）に示す期間）、
　前記第１表示期間において、最初に表示されたキャラクタの表示が終了する前に、新たに表示されたキャラクタ（たとえば、２番目に表示されたキャラクタ）の表示が終了する（たとえば、図８５，図８６に示す例）。
【０７７９】
　「新たに表示されたキャラクタ」は、図８４～図８６に示したように群予告演出において２番目に登場したキャラクタであってもよいし、群予告演出において３番目以降に登場したキャラクタであってもよい。群予告演出が複数のキャラクタが群となって進行する演出であることを鑑みると、「新たに表示されたキャラクタ」として、群予告演出において２番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタの直後に位置して、当該２番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタを追い抜かす方が躍動感や臨場感が出て好ましい。
【０７８０】
　これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、２番目に登場したキャラクタが最初に登場したキャラクタを抜かしてそのままトップで消えるため、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。
【０７８１】
　（５－２）　前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、他のキャラクタを追い抜くキャラクタを含み、
　前記追い抜くキャラクタの数は、当該追い抜くキャラクタによって追い抜かれる前記他のキャラクタの数よりも多いか、または少ないかのいずれか一方である。
【０７８２】
　これにより、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができたり、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができたりといったように、群予告演出を好適に遊技者にみせることができる。
【０７８３】
　（５－３）　前記追い抜くキャラクタが前記他のキャラクタを追い抜く場合において、当該追い抜くキャラクタの表示と当該他のキャラクタの表示とが重なるときに、当該追い抜くキャラクタの輪郭は、当該他のキャラクタの輪郭よりも太く表示される（たとえば、図４６に示す例）。
【０７８４】
　これにより、キャラクタが他のキャラクタを追い抜かす様子を分かり易く遊技者に見せることができる。
【０７８５】
　（６－１）　可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８４～図９０に示す６人群予告演出）と、
前記群演出の実行を示唆する示唆画像（たとえば、プッシュボタン３１Ｂを示す画像、メータ画像、および「ＰＵＳＨ！！」の文字画像）を表示する示唆演出（たとえば、ＰＵＳＨ演出）を実行する示唆演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によるＰＵＳＨ演出を実行する処理）と、を備え、
前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図４９に示す期間）、
前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図８４（ａ２３）～図８６（ａ３０）に示す期間）、
前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８７（ａ３１）～図８８（ａ３６）に示す期間）、
前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８９（ａ３７）～図９０（ａ４２）に示す期間）、
前記示唆画像の表示は、前記群演出における前記第１表示期間が開始するまでに終了する（たとえば、図８３に示す例）。
【０７８６】
「示唆画像」は、群予告演出の実行を示唆する画像であればいずれの画像であってもよく、図８３に示したように操作手段の操作を遊技者に促す画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する前に実行される光や模様などのエフェクト画像であってもよいし、群予告演出が実行されるまでの時間を計時するタイマー演出における時計画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する文字画像（たとえば、「群」の文字画像）であってもよい。なお、タイマー演出において時計画像によって群予告演出が実行されるまでの時間を計時し、計時された時間が所定時間になったときに群予告演出の実行を示唆する文字画像（「群」の文字画像）を表示するものであってもよい。
【０７８７】
これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。
【０７８８】
（６－２） 前記示唆画像に関するエフェクト（たとえば、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたことを示すエフェクト）の表示が終了した後に、前記第１表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始する（たとえば、図８３に示す例）。
【０７８９】
これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。
【０７９０】
（６－３） 前記示唆画像は、操作手段の操作を遊技者に促す画像（たとえば、プッシュボタン３１Ｂを示す画像、メータ画像、および「ＰＵＳＨ！！」の文字画像）を含み、
前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときの音（たとえば、ＰＵＳＨ音）の出力は、前記第１表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始するまでに終了する（たとえば、図８３に示す例）。
【０７９１】
これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【０７９２】
（６－４） 前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときに、前記群演出を含む複数の演出（たとえば、６人群予告、背景予告、ランプ予告）のうちのいずれかが実行される（たとえば、図８３，図９２，図９３に示す例）。
【０７９３】
これにより、遊技者による操作を分岐点として、複数の演出が実行されるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【０７９４】
（７－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８４～図９０に示す６人群予告演出，図１５８～図１６０に示す犬群予告演出）を備え、
前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図４９に示す期間）、
前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図８４（ａ２３）～図８６（ａ３０）に示す期間）、
前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８７（ａ３１）～図８８（ａ３６）に示す期間）、
前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８９（ａ３７）～図９０（ａ４２）に示す期間）、
前記群演出は、第１群演出（たとえば、６人群予告演出）と第２群演出（たとえば、犬群予告演出）とを含み、
前記第１群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第１速度（たとえば、速度Ｖ１）で進行し、
前記第２群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第２速度（たとえば、速度Ｖ２）で進行し、
前記第１速度は、前記第２速度よりも速く、
前記第１群演出は、前記第２群演出よりも、最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離が長くなるように構成されている（たとえば、図１６０に示す例）。
【０７９５】
「最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離」は、図１６０に示したように、６人群予告演出や犬群予告演出などの群予告演出において、最初に表示されるキャラクタの端から最後に表示されキャラクタの端までの直線距離（Ｘ軸状の距離）である。この直線距離は、画像表示装置５の画面の端から最初のキャラクタが表示されてから最後のキャラクタが表示されるまでの時間をＴとし、かつ各キャラクタの速度をＶとすれば、時間Ｔに速度Ｖを乗算すること（Ｔ×Ｖ）によって算出できる。
【０７９６】
これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、２種類の群予告演出を好適に遊技者に見せることができる。
【０７９７】
（７－２） 前記第１群演出の実行時間（たとえば、Ｘ１／Ｖ１）は、前記第２群演出の実行時間（たとえば、Ｘ２／Ｖ２）と同じまたは略同一である（たとえば、図１６０に

示す例）。
【０７９８】
これにより、同一または略同一の時間を用いて２種類の群予告演出を実行することができる。
【０７９９】
（７－３） 前記第２群演出が実行されたときは、前記第１群演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高く、
前記第２群演出の実行確率は、前記第１群演出の実行確率よりも低い。
【０８００】
これにより、６人群予告よりも実行確率が低くて期待度の高い犬群予告演出について、キャラクタの速度を６人群予告よりも遅くすることで、たとえば、遊技者が犬群予告演出のキャラクタを撮影する機会を増やすことができる。
【０８０１】
（７－４） 前記第２群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い（たとえば、密集度Ｄ２）は、前記第１群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い（たとえば、密集度Ｄ１）よりも大きい。
【０８０２】
これにより、群予告演出においてキャラクタの速度や移動距離を考慮して適切な密集度でキャラクタが配置されるため、遊技者に好適な群予告演出を提供することができる。
【０８０３】
（７－５） 前記第２群演出において、画面の下部から上部に亘って最後尾に位置する複数のキャラクタが配置され、
前記最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後の演出に対応する表示が行われる（たとえば、図１５９に示す例）。
【０８０４】
これにより、群予告演出を契機に次の演出のための画像に切り替えて遊技者に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０８０５】
（８－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図１４８～図１５７に示すボインゴ群予告演出）を備え、
前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図４９に示す期間）、
前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり、
前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、
前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、
前記第１表示期間において、画面上の奥側から手前側へ向けてキャラクタが進行するように特定位置からキャラクタの表示が開始され、
前記特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始することに関連したタイミングで、当該特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする前段表示（たとえば、光のエフェクトによる前段画像の表示）が行われる（たとえば、図１４８に示す例）。
【０８０６】
「前段表示」は、キャラクタの表示を視認困難とする表示であればいずれのものであっ

てもよく、キャラクタが登場する特定位置を隠すような表示（たとえば、光や模様などのエフェクト画像の表示など）を含む。「視認困難」とは、遊技者が特定位置を完全に視認できない状態、遊技者が特定位置を視認できるが当該視認が困難な状態、遊技者が特定位置を視認できるが当該特定位置からキャラクタが登場する様子を視認できない状態、遊技者が特定位置を視認できかつ当該特定位置からキャラクタが登場する様子を視認できるが当該視認が困難な状態を含む。

【０８０７】

「特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始することに関連したタイミング」は、特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングと同じタイミング、あるいは特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングの前後所定期間内のタイミング（この所定期間は、遊技者が特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングであると錯覚するような期間）を含む。

【０８０８】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、前段画像の表示によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタが表示されるため、ある程度の大きさで最初からキャラクタを表示させることができ、突然、大きなキャラクタが表示されてしまうといった違和感を遊技者に生じさせない。

【０８０９】

（８－２）　前記第１表示期間において、画面上の奥行方向から手前方向へと進行するようにキャラクタが拡大表示され、

拡大表示されたキャラクタによって前記特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする（図１５４に示す例）。

【０８１０】

これにより、まるで奥行のある位置から複数のキャラクタが続々と登場するかのような視覚効果を与えることができる。

【０８１１】

（８－３）　前記群演出において最後に表示されるキャラクタは、少なくとも画面の一端部から当該一端部に対向する他端部にまで及ぶ範囲に亘って拡大表示される（図１５２に示す例）。

【０８１２】

これにより、最後のキャラクタの画像表示を利用して、群予告演出の後の演出に好適に切り替えることができる。

【０８１３】

（８－４）　前記群演出において最後に表示されるキャラクタの動作に連動して、前記第３表示期間で表示された背景表示が、その後の演出に対応する背景表示に切り替わる（たとえば、図１５２，図１５３に示す例）。

【０８１４】

これにより、最後のキャラクタの画像表示を利用して、群予告演出の後の演出に好適に切り替えることができる。

【０８１５】

（８－５）　前記群演出において最後に表示されるキャラクタは、少なくとも画面の一端部から当該一端部に対向する他端部にまで及ぶ範囲に亘って拡大表示され、

前記最後に表示されるキャラクタの背面側では前記群演出における他のキャラクタは表示されていない（たとえば、図１５４に示す例）。

【０８１６】

これにより、１番目のキャラクタによって隠れた位置には後続のキャラクタ画像を配置しても視認できないため、当該後続のキャラクタ画像を配置しなくてもよく、まるで奥行のある位置から複数のキャラクタが続々と登場するかのような視覚効果を与えることがで

きる。
【０８１７】
（９－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８４～図９０に示す６人群予告演出）と、
音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）と、を備え、
前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図４９に示す期間）、
前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図８４（ａ２３）～図８６（ａ３０）に示す期間）、
前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８７（ａ３１）～図８８（ａ３６）に示す期間）、
前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８９（ａ３７）～図９０（ａ４２）に示す期間）、
前記音出力手段は、前記第１表示期間の開始に関連するタイミングで前記群演出に対応する演出音の出力を所定音量で開始し、その後の当該第１表示期間において当該演出音の音量を当該所定音量よりも大きい特定音量とし、前記第２表示期間においても当該演出音の音量を当該特定音量とし、前記第３表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量よりも小さい音量となるように当該演出音を出力する。
【０８１８】
これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、第１表示期間中に音量を特定音量まで上げ、第２表示期間中においても特定音量で出音を維持することで、第２表示期間の前から特定音量で群予告演出を盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０８１９】
音量は、音出力手段が上げたり下げたりするように制御してもよいし、音出力手段の音量制御は一定であるが当該音出力手段が参照する音データにおいて音量の上げ下げが規定されていることで音量が上がったり下がったりするものであってもよい。
【０８２０】
（９－２） 前記第１表示期間において前記演出音が出力されてから当該演出音の音量が特定音量まで上がるまでのフェードイン時間は、前記第３表示期間において当該演出音の音量が下がり始めてから当該演出音の音量が無くなるまでのフェードアウト時間よりも短い（たとえば、図４９に示す例）。
【０８２１】
これにより、群予告演出における出音は、フェードインが短い時間で行われ、フェードアウトはフェードインよりも長い時間で行われるため、群予告演出の音を好適に出力することができる。
【０８２２】
（１０－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８４～図９０に示す６人群予告演出）と、

複数の点灯手段（たとえば、枠ランプなどの遊技効果ランプ９）と、を備え、
前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図４９に示す期間）、
前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図８４（ａ２３）～図８６（ａ３０）に示す期間）、
前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８７（ａ３１）～図８８（ａ３６）に示す期間）、
前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８９（ａ３７）～図９０（ａ４２）に示す期間）、
前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、前記第１表示期間に対応する第１輝度データテーブル（たとえば、図５４（ａ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ１）と、前記第２表示期間に対応する第２輝度データテーブル（たとえば、図５４（ｂ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ２）と、前記第３表示期間に対応する第３輝度データテーブル（たとえば、図５４（ｃ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ３）とを含み、
前記第１輝度データテーブルおよび前記第２輝度データテーブルの各々は、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第１輝度データと、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第１輝度データと異なる第２輝度データとで構成され（たとえば、図５４に示す枠ランプ用孫テーブルの例）、
前記第２輝度データテーブルは、前記第１輝度データテーブルよりも、多くの前記点灯手段を高輝度で点灯させるように設定されている（たとえば、枠ランプ用孫テーブルＷ２は枠ランプ用孫テーブルＷ１よりも多くのランプに高輝度（「０」～「Ｆ」）のデータが格納されている）。

【０８２３】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、各表示期間に対応する輝度データテーブルが設けられており、第２輝度データテーブルは第１輝度データテーブルよりも、高輝度でランプを点灯させるように設計されているため、第１表示期間においては複数のキャラクタが登場するときの弱めの足音を表現でき、第２表示期間においては複数のキャラクタが次々と登場するときの強めの足音を表現でき、より好適な群予告演出を遊技者に提供することができる。

【０８２４】

「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」は、各点灯手段に含まれる複数の点灯部（たとえば、枠左ランプ９Ｌ１におけるＲＧＢ、盤上ランプ９Ｃにおける中のＷＷＷ）における時間ごとの点灯データ（点灯要素）であり、たとえば、図５４（ａ）に示す例では、Ｔ１－１における枠左ランプ９Ｌ１（ＲＧＢ）のデータ（１００）である。なお、ＲＧＢのデータとして、消灯に対応するデータは「０００」であり、低輝度の点灯に対応するデータは「１００」であり、高輝度の点灯に対応するデータは「Ｆ００」である。

【０８２５】

「輝度データ」は、各点灯手段（たとえば、枠ランプ、盤上ランプ９Ｃ）における時間ごとの点灯データであって、「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」の時間ごとの集まりであり、たとえば、図５４（ａ）に示す例では、Ｔ１－１における枠左ランプ９Ｌや枠右ランプ９Ｒのデータである。

【０８２６】
輝度データテーブルは、所定期間（たとえば、親テーブルや子テーブルで規定された点灯時間）における「輝度データ」の集まりであり、たとえば、図５４（ａ）に示す例では、Ｔ１－１～Ｔ１－１１における枠左ランプ９Ｌや枠右ランプ９Ｒのデータである。
【０８２７】
（１０－２）　前記第１輝度データテーブルは、前記第２輝度データテーブルよりも、輝度データの切替間隔が長い（たとえば、図５３に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１は１００ｍｓｅｃ間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブルＷ２は５０～８０ｍｓｅｃ間隔で切り替える）。
【０８２８】
これにより、第２表示期間においては、第１表示期間よりも、キャラクタが速く走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。
【０８２９】
（１０－３）　前記第１輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔である一方で、前記第２輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔でない（たとえば、図５３に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１は１００ｍｓｅｃ間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブルＷ２は５０～８０ｍｓｅｃ間隔で切り替える）。
【０８３０】
これにより、第２表示期間においては、第１表示期間よりも、複数のキャラクタが足並みを揃えずに走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。
【０８３１】
（１１－１）　前記第１輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させる輝度データを含み（たとえば、図５３に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１は群予告の進行方向に合わせて高輝度で点灯し）、
前記第２輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させない輝度データを含む（たとえば、図５３に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ２は複数箇所に亘って高輝度で点灯する）。
【０８３２】
これにより、第１表示期間においてキャラクタが登場し、第２表示期間において複数のキャラクタが次々と登場する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。
【０８３３】
（１１－２）　前記第１輝度データテーブルは、前記群演出において最初に表示されたキャラクタの進行位置に合わせて、当該キャラクタの近辺に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該キャラクタが到達していない箇所の近辺に位置する前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む（たとえば、図５４（ａ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ１の例）。
【０８３４】
これにより、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。
【０８３５】
（１１－３）　前記第１輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出において最初に表示されたキャラクタが進行するにつれて、当該点灯手段消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む（たとえば、図５４（ａ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ１の例）。
【０８３６】
これにより、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ラン

プが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【０８３７】

（１１－４） 前記第１輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させる輝度データを含み（たとえば、図５４（ａ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ１の例）、

前記第２輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させない輝度データを含む（たとえば、図５４（ｂ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ２の例）。

【０８３８】

これにより、第１表示期間においては、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。また、第２表示期間においては、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【０８３９】

（１１－５） 前記第１輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を消灯させる輝度データを含み（たとえば、図５４（ａ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ１の例）、

前記第２輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を点灯させる輝度データを含む（たとえば、図５４（ｂ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ２の例）。

【０８４０】

これにより、第１表示期間においては、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。また、第２表示期間においては、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【０８４１】

（１２－１） 前記第３輝度データテーブルは、前記群演出におけるキャラクタの進行に合わせて消灯させる前記点灯手段の数を増やす輝度データを含む（たとえば、図５３に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ３は群予告の進行方向に合わせて消灯または低輝度で点灯する）。

【０８４２】

これにより、第３表示期間においては、キャラクタが進行することに合わせて、ランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの消灯または点灯を用いてキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【０８４３】

（１２－３） 前記第３輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔が、前記群演出においてキャラクタが進行する方向とは逆に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔よりも短い（たとえば、図５３に示すように、枠左ランプ９Ｌの切替間隔は１０ｍｓｅｃであり、枠右ランプ９Ｒの切替間隔は８０ｍｓｅｃである）。

【０８４４】

これにより、第３表示期間においては、キャラクタがパチンコ遊技機１の右側から左側

へと進行して消えていく様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【０８４５】

（１３－１） 前記第１輝度データテーブルは、前記第１表示期間の開始に関連するタイミングで前記点灯手段の制御が開始し、当該第１表示期間中に前記点灯手段の制御が終了し、

前記第２輝度データテーブルは、前記第１表示期間中に前記点灯手段の制御が開始するとともに当該第２表示期間中においても当該点灯手段の制御が継続し、前記第３表示期間中に前記点灯手段の制御が終了し、

前記第３輝度データテーブルは、前記第３表示期間中に前記点灯手段の制御が開始する（たとえば、図７５に示す群予告輝度データテーブルの例）。

【０８４６】

これにより、第１表示期間の途中から、第２表示期間と同じように高輝度でランプが点灯するため、第２表示期間の前からキャラクタが進行する様子をランプの点灯で盛り上げて表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【０８４７】

（１３－２） 前記第２輝度データテーブルは、前記第１輝度データテーブルおよび前記第３輝度データテーブルよりも、前記点灯手段の制御期間が長く設定されており、

前記第１輝度データテーブルは、前記第３輝度データテーブルよりも、前記点灯手段の制御期間が長く設定されている（たとえば、図７５に示す群予告輝度データテーブルの例）。

【０８４８】

これにより、第１表示期間において複数のキャラクタが次々と登場する様子を適切な長さで表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【０８４９】

（１４－１） 前記第１輝度データテーブルにおいて最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである（たとえば、図５３に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１においては全てのランプについて最初の輝度データが消灯または低輝度で点灯する）。

【０８５０】

これにより、群予告演出が実行される前に行われていたランプの点灯と混じることなく、一旦、区切りをつけた上で群予告演出が実行されたときにランプが点灯するため、より好適な群予告演出を提供することができる。

【０８５１】

（１４－２） 前記第２輝度データテーブルおよび前記第３輝度データテーブルの各々において最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させない輝度データである（たとえば、図５３に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ２，Ｗ３においては最初の輝度データについて高輝度でランプが点灯する）。

【０８５２】

これにより、群予告演出が実行された後、キャラクタが次々と進行しているときには、演出の流れを重視して、全てのランプの消灯や低輝度の点灯によって区切ること無く群予告演出を遊技者に見せることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【０８５３】

（１４－３） 前記第３輝度データテーブルにおいて最後に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである（たとえば、図５３に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ３においては全てのランプについて最後の輝度データが消灯または低輝度で点灯する）。

【０８５４】

これにより、群予告演出が終了するときには、全てのランプを消灯または低輝度で点灯させることで、群予告演出が終了することを遊技者に認識させることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【０８５５】

（１５－１） 前記第１輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第２輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されている（たとえば、図５３に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブルＷ２においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている）。

【０８５６】

これにより、長時間に亘って設定されている第２表示期間における輝度データについて、データ容量を削減することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【０８５７】

（１５－２） 前記第３輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている（たとえば、図５３に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ３においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されていない）。

【０８５８】

これにより、第２表示期間よりも長時間に亘ることなく設定されている第３表示期間における輝度データについては、輝度データをそのまま規定することで、設計の自由度が上がる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【０８５９】

（１６－１） 前記第１輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第２輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されており（たとえば、図５３に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブルＷ２においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている）、

前記第１輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されている一方で、前記第２輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されていない（たとえば、図５３に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１においては不具合対策用の１０分間データが規定され、枠ランプ用孫テーブルＷ２においては不具合対策用の１０分間データが規定されていない）。

【０８６０】

これにより、長時間に亘って設定されている第２表示期間における輝度データについて、データ容量を削減することができる。一方、第１表示期間における輝度データについては、輝度データをそのまま規定しているが、その代わり、不具合対策用の１０分間データが規定されていることで、その１０分間の間に不具合対策をすることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【０８６１】

（１６－２） 前記不具合対策用の輝度データは、前記第１輝度データテーブルを構成する輝度データの中で最も長い時間が規定された輝度データであって、前記第１輝度データテーブルの最初から前記点灯手段が制御されてしまうことを防止するための輝度データである（たとえば、図５３に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１においては不具合対策用の１０分間データが規定されている）。

【０８６２】

これにより、第１輝度データテーブルの最初からランプの点灯制御が行われてしまうことを不具合対策用の１０分間データによって防止することができるため、好適な群予告演出を提供することができる。

【０８６３】
（１６－３） 前記不具合対策用の輝度データは、隣合う前記点灯手段を順番に規則的に点灯させる輝度データである（たとえば、図５４（ａ）に示すように、１０分間の不具合対策用の輝度データは、１つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させる輝度データである）。
【０８６４】
これにより、不具合が発生しても、１つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させるため、見栄えが悪くなることを防ぐことができ、好適な群予告演出を提供することができる。
【０８６５】
（１７－１） 前記点灯手段は、単色で点灯する単色点灯手段（たとえば、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８）と、複数の色で点灯する複数色点灯手段（たとえば、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ５，９Ｃ９～９Ｃ１３）とを含み、
前記単色点灯手段を特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値（たとえば、「６」）を含み、
前記複数色点灯手段を前記特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値よりも大きい値（たとえば、「８」～「Ｆ」）を含む。
【０８６６】
これにより、発光手段の種類に応じて高輝度の点灯に対応する値を適切なものにすることで、高輝度で点灯するランプ間の光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演出を提供することができる。
【０８６７】
（１７－２） 前記単色点灯手段は、第１色で点灯する第１色点灯手段（たとえば、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８）と、第２色で点灯する第２色点灯手段（たとえば、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５）とを含み、
前記第１色点灯手段および前記第２色点灯手段のいずれを前記特定の高輝度で点灯させる輝度データであっても、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として前記特定値（たとえば、「６」）を含む。
【０８６８】
これにより、同じ単色で点灯するランプ間においても、光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演出を提供することができる。
【０８６９】
（１８－１） 前記第１輝度データテーブルおよび前記第２輝度データテーブルはいずれも、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して互いに異なる輝度データを含み（たとえば、図５４に示す枠ランプ用孫テーブル）、
前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出において用いられる前記輝度データテーブルは、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して共通の輝度データを含む（たとえば、図６１に示す枠ランプ用孫テーブル）。
【０８７０】
これにより、群予告演出においては枠左ランプ９Ｌと枠右ランプ９Ｒとで個別に点灯制御を行うことで、より詳細な点灯態様を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。
【０８７１】
（１９－１） 前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出（たとえば、リーチライン演出）の実行中において、前記群演出が割り込んで実行されることがあり、
前記群演出が割り込んで実行された場合においても、前記予告演出に対応する前記輝度データテーブルに従って前記点灯手段が点灯し続けるものであり（たとえば、図１６１，図１６２に示す例）、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記予告演出において用いられる前記点灯手段と同じであるか、または当該予告演出において用いられる前記点灯手段と当該予告演出において用いられない前記点灯手段とを含む（たとえば、図６０に示すように、リーチライン演出においては、群予告演出で常に用いられる盤上ランプおよびアタッカランプが用いられない期間がある）。

【０８７２】

これにより、群予告演出が他の予告演出に割り込んで実行された場合でも、共通のランプが点灯しているため、違和感なく点灯による演出を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。たとえば、群予告演出が他の予告演出に割り込んで実行された場合、群予告演出におけるランプの点灯と他の予告演出におけるランプの点灯とが混在することになるが、仮に両者で点灯するランプが互いに異なっていれば、数多くのランプが煩雑に点灯するため、見栄えが悪く、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。この点、群予告演出におけるランプの点灯と他の予告演出におけるランプの点灯とを共通にしておけば、数多くのランプが煩雑に点灯することを防止することができる。

【０８７３】

（１９－２） 前記群演出の実行中に前記予告演出が終了し、かつ当該予告演出とは異なる所定演出（たとえば、図柄送り演出）が実行されるものであり（たとえば、図１６１，図１６２に示す例）、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記所定演出において用いられる前記点灯手段と同じであるか、または当該所定演出において用いられる前記点灯手段と当該所定演出において用いられない前記点灯手段とを含む（たとえば、図１６１，図１６２に示す例）。

【０８７４】

これにより、群予告演出中に他の演出に切り替わった場合でも、共通のランプが点灯しているため、違和感なく点灯による演出を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【０８７５】

（１９－３） 前記群演出は１００％未満の所定の実行確率で実行される（たとえば、図２０に示す群予告抽選）。

【０８７６】

これにより、群予告演出は他の演出に関係なく抽選によって実行するか否かが決まるため、群予告演出の実行に関する処理負担を軽減することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【０８７７】

（２０－１） 前記点灯手段は、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段（たとえば、Ｖランプ９Ｇ）を含み、

前記特定点灯手段は、前記有利状態に制御するときに点灯可能であり、かつ当該有利状態に制御しないときに点灯せず（たとえば、Ｖランプ９Ｇは、Ｖ入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることやＶ入賞が発生したことを報知するために点灯する）、

前記第１輝度データテーブルおよび前記第２輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図５３に示す輝度データテーブルの例）。

【０８７８】

これにより、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、大当りなどの有利状態に制御されたのかと遊技者に勘違いをさせてしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【０８７９】

（２０－２） 前記点灯手段は、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段（たとえば、スティックコントローラランプ９Ｊ，トリガボタンランプ９Ｋ）を含み、

前記特定点灯手段は、遊技者に対して操作手段の操作が有効であることを点灯によって示唆するものであり（たとえば、スティックコントローラランプ９Ｊはスティックコントローラ３１Ａを引く操作を促すために点灯し、トリガボタンランプ９Ｋはプッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を促すために点灯する）、
前記第１輝度データテーブルおよび前記第２輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図５３に示す輝度データテーブルの例）。
【０８８０】
これにより、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、操作手段の操作を促しているのかと遊技者に勘違いをさせてしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。
【０８８１】
［変形例］
上述したパチンコ遊技機１の変形例について説明する。
【０８８２】
（群予告演出の表示期間について）
本実施の形態においては、第３表示期間が第１表示期間よりも長い期間であったが、第１表示期間が第３表示期間よりも長い期間であってもよい。
【０８８３】
これにより、第１表示期間において最初に登場したキャラクタを長めにみせることで、大当りを示唆する群予告演出が実行されたことに対して注目させ易くすることができる。
【０８８４】
（群予告演出の実行タイミングについて）
本実施の形態においては、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、１００％の確率で可変表示の時間の後半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の前半よりも、可変表示の時間の後半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。
【０８８５】
また、本実施の形態においては、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、１００％の確率で可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半よりも、可変表示の時間の前半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。
【０８８６】
（群予告演出で登場するキャラクタについて）
本実施の形態においては、第１表示期間において、１番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイドＡ（夢夢ちゃん）が登場したが、第２表示期間において最も多く登場するキャラクタが主人公のメイドＡ（夢夢ちゃん）であってもよい。
【０８８７】
これにより、最も長い第２表示期間において、主人公のキャラクタを遊技者に頻繁に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０８８８】
また、第１表示期間において最初に表示されるキャラクタは、プレミアキャラクタであってもよい。
【０８８９】
これにより、最初の第１表示期間において、プレミアキャラクタを遊技者に最初に見せることができ、群予告演出をインパクトのあるものとすることができる。なお、第１表示期間において最初に表示されるキャラクタがプレミアキャラクタの場合、大当りが確定するものであってもよい。さらに、この場合、枠ランプなどの各ランプの点灯パターンをレ

インボー（七色）を含むパターンにしてもよい。
【０８９０】
なお、プレミアキャラクタは、全ての状態や演出の中で最も登場割合の低いキャラであってもよいし、群予告演出以外では登場しないキャラクタであってもよい。また、プレミアキャラクタは、他のキャラクタよりも、登場することで大当りの期待度が高いことを示唆するキャラクタであってもよい。
【０８９１】
（群予告演出における点灯制御について）
本実施の形態においては、図５４に示す枠ランプ用孫テーブルに示すように輝度データが規定されていたが、以下のように輝度データが規定されてもよい。すなわち、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第１特定輝度データと、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータを含む一方で点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータを含まない第２特定輝度データとがあり、第１輝度データテーブルは、第１特定点灯データが用いられず、第２輝度データテーブルは、第２特定点灯データを用いるものであってもよい。
【０８９２】
このようにすれば、第１表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されないため、低輝度でランプが点灯することで複数のキャラクタが近づいてくる様子を表現することができ、第２表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されるため、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。
【０８９３】
また、第３輝度データテーブルは、第２輝度データテーブルで点灯していた点灯手段を全て消灯させる輝度データを含むものであってもよい。
【０８９４】
このようにすれば、第３表示期間においてキャラクタが進行して消える様子をランプの消灯によって表現することができる。
【０８９５】
また、点灯手段は、群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段を含み、
特定点灯手段の前面側には、光を透過可能な特定部材が配置されており、
特定点灯手段が点灯することで、特定部材を介して視認される色味が特定色となり、
第１輝度データテーブルおよび第２輝度データテーブルは、特定色とは異なる色で点灯手段を点灯させる輝度データを含み、
第１輝度データテーブルおよび前記第２輝度データテーブルは、特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まないものであってもよい。
【０８９６】
このようにすれば、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、当該ランプの前面側に位置する透明な特定部材を介して視認される色味が群予告演出においては用いられていない特定色になってしまうことで、群予告演出の色味を邪魔してしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。
【０８９７】
（群予告演出の動画データについて）
本実施の形態においては、図４２に示すように、動作対象となるキャラクタと当該キャラクタの動作内容（動作パターン）とが予め対応付けられた動画データを設計段階で作成しておき、当該動画データをＲＡＭ１２２またはＲＯＭ１２１に格納するものであった。そして、パチンコ遊技機１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、ＲＡＭ１２２またはＲＯＭ１２１に格納された動画データを再生するようになっていた。しかしながら、上記と異なる方法で群予告演出の動画を再生するものであってもよい。

【０８９８】
たとえば、動作対象となるキャラクタのデータと、動作内容（動作パターン）を示すデータとを、各々別のデータとしてＲＡＭ１２２またはＲＯＭ１２１に格納してもよい。そして、パチンコ遊技機１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、ＲＡＭ１２２またはＲＯＭ１２１に格納されたキャラクタのデータと動作パターンを示すデータとを各々選択し、両者を組み合わせて動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。
【０８９９】
より具体的には、ＲＡＭ１２２またはＲＯＭ１２１においては、キャラクタＡ、キャラクタＢ、キャラクタＣの各々が走ったり歩いたりする複数のデータを記憶領域１に格納するとともに、キャラクタが決められていないが任意の複数のキャラクタが群予告演出に係る複数の動作パターンを示す動画データを記憶領域２に格納すればよく、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告演出の実行タイミングになったときに、記憶領域１からキャラクタを抽出し、さらに記憶領域２から群予告演出に係る動画データを抽出し、それらを組み合わせて１つの群予告演出の動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。
【０９００】
（群予告演出と他の予告演出とが重なる場合について）
本実施の形態においては、図１４６および図１５９に示すように、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であった。しかしながら、これに限らない。たとえば、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であってもよい。あるいは、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であってもよい。また、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であってもよい。なお、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きい場合とは、たとえば、大当りを示唆する画像など遊技者が注目する予告画像については群予告演出における画像によって隠されているが、当該予告画像の周りに位置する画像（たとえば、予告画像を取り巻く炎やオーラなどを示す画像）については群予告演出における画像によって隠されずに視認可能であるものを含む。
【０９０１】
（当りを経由しない時短制御例）
次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行する例を説明する。
（時短図柄を用いた時短制御例）
【０９０２】
（Ａ１）　上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行

については、必ず特別可変入賞球装置７Ａが作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置７Ａを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行してもよい。

【０９０３】

（Ａ２） なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【０９０４】

（Ａ３） また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【０９０５】

（Ａ４）また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【０９０６】

（Ａ５） また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第１特図と第２特図とで異なる確率としてもよい。

【０９０７】

（Ａ６） また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞時でよい。

【０９０８】

（Ａ７） また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置７Ａ内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【０９０９】

（Ａ８） なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【０９１０】

（Ａ９） また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【０９１１】

（Ａ１０） また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が

導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【０９１２】

（Ａ１１）　また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【０９１３】

（Ａ１２）　また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図１と特図２で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【０９１４】

（Ａ１３）　また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【０９１５】

（Ａ１４）　また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数０回」の抽選結果を含めることができる。

【０９１６】

（Ａ１５）　また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【０９１７】

（Ａ１６）　また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【０９１８】

（Ａ１７）　また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【０９１９】

（Ａ１８）　また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【０９２０】

（Ａ１９）　また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ＳＴ機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【０９２１】

（Ａ２０）　また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【０９２２】

（Ａ２１）　また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【０９２３】

（時短図柄を用いたその他の時短制御例）

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

【０９２４】

（Ｂ１）　通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、

時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい（飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど）。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【０９２５】

（Ｂ２）　（Ｂ１）の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい（たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど）。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【０９２６】

（Ｂ３）　（Ｂ１）の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【０９２７】

（Ｂ４）　（Ｂ１）の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【０９２８】

（Ｂ５）　第１特別図柄による第１可変表示を行った後と、第２特別図柄による第２可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第２可変表示の方が第１可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知（右打ちを指示する報知）に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【０９２９】

（Ｂ６）　第１特別図柄による第１可変表示を行った後と、第２特別図柄による第２可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて

通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第２可変表示の方が第１可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【０９３０】

（Ｂ７） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）が終了した後に実行される可変表示（第１可変表示）において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９３１】

（Ｂ８） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第１可変表示）において当り（小当り、大当り）となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【０９３２】

（Ｂ９） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行可能（たとえば４個の残保留記憶のうち４個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、３個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、４個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能）であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【０９３３】

（Ｂ１０） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第１可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

【０９３４】

（Ｂ１１） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）における表示結果の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第１可変表示）における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。

【０９３５】
（Ｂ１２）　時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次回の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０９３６】
（Ｂ１３）　通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄（特定表示結果）になる場合と時短図柄（特別表示結果）になる場合とで、共通の特定演出（リーチ演出、予告演出）を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄（特別表示結果）になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次回の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときの遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。
【０９３７】
（Ｂ１４）　前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。
【０９３８】
（Ｂ１５）　遊技制御用のＣＰＵ１０３は、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合と、ハズレ図柄（所定表示結果）となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技制御用のＣＰＵ１０３から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。
【０９３９】
（Ｂ１６）　前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。
【０９４０】
（Ｂ１７）　前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい（たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど）。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。
【０９４１】
（Ｂ１８）　前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。
【０９４２】
（Ｂ１８）　前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。
【０９４３】

（Ｂ１９）　前記共通の特定演出とは異なる所定演出（たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示（保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示）を表示する演出）の演出態様に応じて、時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【０９４４】

（Ｂ２０）　時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄（特別表示結果）になることを示唆する演出（時短示唆演出など）を実行した後に、当り図柄（特定表示結果）を報知する演出（時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当りなど）を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【０９４５】

（Ｂ２１）　遊技制御用のＣＰＵ１０３は、複数種類設けられた時短図柄（特別表示結果）の種類に応じて時短回数（時短継続期間）が異なる時短状態（特別状態）に制御可能であり（たとえば第１時短図柄：時短５０回、第２時短図柄：時短１００回など）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行した演出の種類（たとえばリーチ演出の種類など）によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数（継続期間）が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。

【０９４６】

（Ｂ２２）　通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のＣＰＵ１０３（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態（特別状態）に移行（制御）することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態（特別状態）に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限（まったく実行しない、稀に実行可能とするなど）するようにしてもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときの遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。

【０９４７】

（Ｂ２３）　保留記憶情報の先読みに基づいて、大当り遊技状態（特定遊技状態）に移行（制御）可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【０９４８】

（Ｂ２４）　先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄（特別表示結果）が表示される可変表示である場合と、時短図柄（特別表示結果）が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【０９４９】

（Ｂ２５）　前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青＜緑＜赤の

場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【０９５０】

（Ｂ２６）　前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青＜緑＜赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【０９５１】

（ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例）

次に、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示回数（ハズレとなった可変表示の継続回数）を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態（特別状態）は、所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示の継続回数が特別回数（たとえば１０００回）に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態（特別状態）を実行可能としてもよい。

【０９５２】

（Ｃ１）　第１特別図柄による第１可変表示を行った後と、第２特別図柄による第２可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数（継続回数）が特別回数（たとえば１０００回など）に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第１可変表示で前記所定表示結果となったときと、第２可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第１可変表示と第２可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

【０９５３】

（Ｃ２）　前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数（たとえば１０００回など）連続して表示されたとことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態（特別状態）に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【０９５４】

（Ｃ３）　前記数値情報は、通常状態とは異なる状態（確変状態、時短状態）においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

【０９５５】

（Ｃ４）　前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【０９５６】

（Ｃ５）　通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（時短図柄）が

可変表示結果として表示されたときに、時短状態（特別状態）に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態（特別状態）になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【０９５７】

（Ｃ６）　前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次回の有利状態が発生するまでの時短状態（特別状態）に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

【０９５８】

（Ｃ７）　停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

【０９５９】

（Ｃ８）　前記数値情報が前記特別回数（たとえば１０００回など）となったことに基づいて前記特別回数以上（たとえばさらに１０００回以上など）の期間の時短状態（特別状態）に制御可能であり、前記時短状態（特別状態）中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であり、１回目の時短状態（特別状態）と、２回目の時短状態（特別状態）とで異なる演出を実行してもよい。これにより、２回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、２回目の時短状態の方が１回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、１回目の時短状態（特別状態）と、２回目の時短状態（特別状態）とで同様の演出を実行してもよい。これにより、２回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【０９６０】

（Ｃ９）　特図プロセスフラグの値が第１数値（０～２）のときに可変表示に関する第１処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値とは異なる第２数値（４以降）のときに有利状態（大当り遊技状態）に関する第２処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値および第２数値とは異なる第３数値（３）のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第３処理を実行する。また。第１経路（左側遊技領域）と第２経路（右側遊技領域）とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第１経路に遊技球を打込み、時短状態（特別状態）では第２経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第３処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に制御されていないが、前記第２経路に発射すべき旨の報知（たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知）をするようにしてもよい。また、前記第３処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のＣＰＵ１０３により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態（特別状態）に移行するときに早め（現実の時短変動開始前）に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

【０９６１】

（Ｃ１０）　前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第１処理の実行後に前記第２処理を実行し、前記第３処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御する

よりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【０９６２】

（Ｃ１１） 前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後（次変動開始、客待ち）に時短状態（特別状態）に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報（特別回数到達フラグ）を第１数値から第２数値に変更し（フラグセット）、時短状態（特別状態）へ制御するときに、当該特別情報を第２数値から第１数値へ変更する（フラグリセット）ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態（特別状態）へ移行させる制御を好適に実行することができる。

【０９６３】

（Ｃ１２） 遊技制御用のＣＰＵ１０３は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第１情報のときと前記第２情報のときとで異なる図柄確定時間の変動パターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

【０９６４】

（Ｃ１３） 特図プロセスフラグの値が第１数値（０～２）のときに可変表示に関する第１処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値とは異なる第２数値（４以降）のときに有利状態（大当り遊技状態）に関する第２処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値および第２数値とは異なる第３数値（３）のときに特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第３処理を実行する。また。遊技の進行を制御する遊技制御用のＣＰＵ１０３（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第２数値であるときと前記第３数値であるときとに応じた特定情報（背景指定、変動パターン）を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御手段）により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

【０９６５】

（Ｃ１４） 前記時短状態（特別状態）中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第１数値、前記第２数値、および、前記第３数値とは異なる第４数値とすることにより、再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

【０９６６】

（Ｃ１５） 時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【０９６７】

（Ｃ１６） 時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短

状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【０９６８】

（Ｃ１７）　時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【０９６９】

（Ｃ１８）　時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【０９７０】

（Ｃ１９）　停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報（コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する示唆演出（所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、１００回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど）を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

【０９７１】

（Ｃ２０）　遊技制御用ＣＰＵ１０３は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報（時短状態に関する情報を特定可能なコマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出（時短状態回数の終了示唆の演出など）を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値（たとえば１２７）以下であることを特定可能な第１特定情報（第１背景指定、専用のカウントダウン演出情報）と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値（たとえば１２７）より大きいことを特定可能な第２特定情報（１００回転ごとにカウントダウンするコマンドなど）と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

【０９７２】

（Ｃ２１）　演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記特別回数より少ない第１所定回数（例えば３００回など）の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態（特別状態）に制御されることを示唆する示唆演出（時短状態示唆演出制御用）を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第１所定回数より少ない第２所定回数（たとえば１００回など）の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

【０９７３】
（Ｃ２２）　停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御されるときに異なる演出（時短状態に移行するときの演出が異なるなど）を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。
【０９７４】
（Ｃ２３）　停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御された後に異なる演出を実行する（時短状態に移行した後の演出が異なるなど）。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。
【０９７５】
（Ｄ１）　可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当りが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。
【０９７６】
この発明は、上記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。パチンコ遊技機１の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。
【０９７７】
上記のパチンコ遊技機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。
【０９７８】
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（たとえば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。
【０９７９】

上記説明では、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合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナスなど）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。

【０９８０】

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。たとえば、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。

【０９８１】

今回開示された実施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。本発明の範囲は上記した説明ではなくて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すべての変更が含まれることが意図される。

【０９８２】

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この発明に含まれる。

【０９８３】

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、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【０９８４】

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。この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な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【０９８５】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８４～図９０に示す６人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図４９に示す期間）、

前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図８４（ａ２３）～図８６（ａ３０）に示す期間）、

前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８７（ａ３１）～図８８（ａ３６）に示す期間）、

前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図８９（ａ３７）～図９０（ａ４２）に示す期間）、

前記第１表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第１状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第２状況になり（たとえば、図４７，

図８４に示す例）、
前記群演出よりも表示されるキャラクタの数が少ない演出であって、複数のキャラクタが表示される特定演出（たとえば、ＳＰリーチ後半や最終リーチの演出）が実行され、
さらに、
画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉや第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊ）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５）と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図１７３－５に示すレイヤ１画像描画領域、レイヤ２画像描画領域、レイヤ３画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部１２３とＳＤＲＡＭ２１０）と、
前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１７３－１７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第１位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の中央部）から該第１位置とは異なる第２位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５には変位用画像のデータが格納されている部分）、
前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図１７３－２３に示すように、レイヤ２画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置５に表示される表示画像として、左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が上方に向けて移動し、中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、
前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部００６ＳＧにおける発展示唆演出）を実行可能であり、
前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図１７３－２６に示すように、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ１画像描画領域にて描画される部分）、遊技機が挙げられる。
そのような構成によれば、このような構成によれば、より好適に群演出を実行することができる。さらに、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。
【０９８６】
つまり、第１表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第１状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が第１状況よりも表示され、かつ

２番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第２状況になったのち、第１表示期間よりも長い第２表示期間において、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続するので、単一のキャラクタのみが表示される状況をなくすことで群演出であることを遊技者に確実に伝えることができ、群演出の開始と継続が好適に実行されて群演出の興趣を向上できるとともに少ないデータ量にて特定演出を実行でき、また、特定演出の実行時において、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技興趣が低下しにくく、遊技関連情報の表示画像の視認性を低下させることなく特定演出を少ないデータ量にて実行できる遊技機を提供することができる。

【０９８７】

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

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

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

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図１７３－５に示すレイヤ１画像描画領域、レイヤ２画像描画領域、レイヤ３画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部１２３とＳＤＲＡＭ２１０）と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１７３－１７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

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

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図１７３－２３に示すように、レイヤ２画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置５に表示される表示画像として、左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が上方に向けて移動し、中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、

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

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図１７３－２６に示すように、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ１画像描画領域にて描画される部分）、

遊技機が挙げられる。これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。
【０９８８】
(他の形態例)
【０９８９】
（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。
【０９９０】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１６３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。
【０９９１】
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。
【０９９２】
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。
【０９９３】
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。
【０９９４】
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。
【０９９５】
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。
【０９９６】
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。
【０９９７】
遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。
【０９９８】
画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。
【０９９９】
入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。
【１０００】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１６５参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。
【１００１】
遊技盤２の所定位置（図１６３に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【１００２】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図１６５参照）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。
【１００３】
一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。
【１００４】
大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【１００５】
一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。
【１００６】
遊技盤２の所定位置（図１６３に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示

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

【１００７】

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。

【１００８】

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。

【１００９】

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。

【１０１０】

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。

【１０１１】

遊技盤２の所定位置（図１６３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。

【１０１２】

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。

【１０１３】

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。

【１０１４】

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１６５参照）により検出される。

【１０１５】

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１６５参照）により検出される。

【１０１６】

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。

【１０１７】

図１６４は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、例えば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。

【１０１８】

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。

【１０１９】

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。

【１０２０】

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。

【１０２１】

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。

【１０２２】

（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。

【１０２３】

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

となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。

【１０２４】

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。

【１０２５】

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。

【１０２６】

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

【１０２７】

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

【１０２８】

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。

【１０２９】

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。

【１０３０】

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。

【１０３１】

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。

【１０３２】

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。

【１０３３】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を

通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【１０３４】

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。

【１０３５】

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。

【１０３６】

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。

【１０３７】

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。

【１０３８】

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）

【１０３９】

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。

【１０４０】

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

【１０４１】

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。
【１０４２】
　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。
【１０４３】
　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。
【１０４４】
　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。
【１０４５】
　特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。
【１０４６】
　パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【１０４７】
　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。
【１０４８】
　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。
【１０４９】
　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）。
【１０５０】

（基板構成）
パチンコ遊技機１には、例えば図１６５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。
【１０５１】
電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。
【１０５２】
主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。
【１０５３】
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。
【１０５４】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【１０５５】
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。
【１０５６】
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。
【１０５７】
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。

【１０５８】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【１０５９】
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。
【１０６０】
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。
【１０６１】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。
【１０６２】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。
【１０６３】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【１０６４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【１０６５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【１０６６】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【１０６７】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【１０６８】

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

【１０６９】

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

【１０７０】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【１０７１】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【１０７２】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【１０７３】

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。

【１０７４】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【１０７５】

（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１６６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。

【１０７６】

図１６６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。

【１０７７】

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。

【１０７８】

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。

【１０７９】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（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の初期化処理は、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。

【１０８０】

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。

【１０８１】

ステップＳ５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１１から演出制御基板１２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２９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１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【１０８２】

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４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【１０８３】

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

【１０８４】

ステップＳ７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技

機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【１０８５】

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。

【１０８６】

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

【１０８７】

クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理とともにステップＳ７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理とともにステップＳ５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【１０８８】

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。

【１０８９】

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１６７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１６７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Ｓ９０２１）。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Ｓ９０２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ９０２３）。

【１０９０】
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Ｓ９０２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ９０２５）。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、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。
【１０９１】
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Ｓ９０２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。
【１０９２】
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Ｓ９０２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。
【１０９３】
図１６８は、特別図柄プロセス処理として、図１６７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）。
【１０９４】
始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読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１６６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。
【１０９５】
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。
【１０９６】
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」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のい

ずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図１６４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）。

【１０９７】

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。

【１０９８】

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」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。

【１０９９】

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。

【１１００】

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

【１１０１】

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

【１１０２】

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

【１１０３】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行

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

【１１０４】

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

【１１０５】

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

【１１０６】

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。

【１１０７】

図１６９は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図１６９（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１６９（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。

【１１０８】

図１６９（Ａ）に示すように、変動特図が第１特図である場合については、設定値が１であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のう

ち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、６５３１７～６５５３５までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が１であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第１特図における設定値が２～６で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図１６９（Ａ）に示す通りである。

【１１０９】

図１６９（Ｂ）に示すように、変動特図が第２特図である場合については、設定値が１であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、６５３１７～６５４２５までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が１であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第２特図における設定値が２～６で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図１６９（Ｂ）に示す通りである。

【１１１０】

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１７０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。

【１１１１】

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。

【１１１２】

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。

【１１１３】

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。

【１１１４】

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てい

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。

【１１１５】

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。

【１１１６】

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。

【１１１７】

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。

【１１１８】

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。

【１１１９】

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

【１１２０】

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。

【１１２１】

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。

【１１２２】
　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。
【１１２３】
　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ているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５４２５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。
【１１２４】
　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。
【１１２５】
　以上のように、本パチンコ遊技機１においては、変動特図が第１特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５５３５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５４２５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である６５３１７から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するＣＰＵ１０３の処理負荷を低減することができるようになっている。
【１１２６】
　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。
【１１２７】
　大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。
【１１２８】
　（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１７１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１７１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。

【１１２９】

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。

【１１３０】

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

【１１３１】

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。

【１１３２】

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

【１１３３】

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。

【１１３４】

図１７２は、演出制御プロセス処理として、図１７１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１７２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。

【１１３５】

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～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【１１３６】

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。

【１１３７】

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。

【１１３８】

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。

【１１３９】

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。

【１１４０】

ステップＳ１７４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。

【１１４１】

ステップＳ１７５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。

【１１４２】

（基本説明の変形例）

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

【１１４３】

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。

【１１４４】

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

【１１４５】

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。

【１１４６】

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。
【１１４７】
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。
【１１４８】
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。
【１１４９】
（本発明の実施の形態における特徴部００６ＳＧに関する説明）
次に、本発明の実施の形態における特徴部００６ＳＧについて説明する。
【１１５０】
形態１の遊技機は、
可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１やスロットマシン）であって、
画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５）と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図１７３－５に示すレイヤ１画像描画領域、レイヤ２画像描画領域、レイヤ３画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部１２３とＳＤＲＡＭ２１０）と、
前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１７３－１７に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第１位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の中央部）から該第１位置とは異なる第２位置（例えば、特徴部００６ＳＧであれば、画像表示装置５の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、ＣＧＲＯＭ２０５には変位用画像のデータが格納されている部分）、
前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図１７３－２３に示すように、レイヤ２画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置５に表示される表示画像として、左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が上方に向けて移動し、中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、
前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部００６ＳＧにおける発展示唆演出、変形例００６ＳＧ－１におけるリーチ示唆演出、変形例００６ＳＧ－２における復活演出、変形例００６ＳＧ－３における先読み予告演出、変形例００６ＳＧ－５にお

ける昇格演出、変形例００６ＳＧ－６における仮停止示唆演出と仮停止報知演出）を実行可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示領域に特定画像を表示するための画像データと特定画像の表示位置を変位させるための表示位置変位情報とを用いるのみで、特定画像の表示位置を第１位置から第２位置に変位させて特定演出を実行できるので、専用の画像データを用いて特定演出を実行する場合と比較して、特定演出を実行するために記憶手段に記憶させるデータ量を抑えることができる。
【１１５１】
形態２の遊技機は、形態１に記載の遊技機であって、
前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図１７３－２６に示すように、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ１画像描画領域にて描画される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の実行時には、少なくとも一部の特定画像とともに遊技関連情報の表示位置が変位することがないので、特定演出の実行時において遊技関連情報が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぐことができる。
【１１５２】
形態３の遊技機は、形態２に記載の遊技機であって、
少なくとも一部の前記遊技関連情報は、前記変位特定画像と重複する領域に表示される（例えば、第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊは、発展示唆演出中に上方に向けてスライド移動する右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像と重複して表示される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定画像が第２位置に変位されて変位特定画像となっても、遊技関連情報は変位されずに該変位特定画像と重複して表示されるので、遊技者は、違和感なく遊技関連情報を認識できる。
【１１５３】
形態４の遊技機は、形態２に記載の遊技機であって、
少なくとも一部の前記遊技関連情報は、前記表示領域において前記変位特定画像と重複しない領域に表示される（例えば、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉは、発展示唆演出中の左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの各画像と重複しないよう画像表示装置５の下部に表示されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定画像が第２位置に変位されて変位特定画像となっても遊技関連情報は変位されずに該変位特定画像と重複しないように表示されるので、遊技者は、正確に遊技関連情報を認識できる。
【１１５４】
形態５の遊技機は、形態２～形態４のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技用識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行可能な遊技用識別情報可変表示実行手段（例えば、図１６５に示す第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂ）を備え、
前記演出実行手段は、
前記表示領域内の第１領域において、前記遊技用識別情報の可変表示に応じた演出用識別情報の可変表示を実行可能であり（例えば、図１７３－２１に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において、特別図柄の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示を実行可能な部分）、
前記表示領域内の前記第１領域とは異なる領域であって該第１領域よりも小さい第２領域において、前記遊技用識別情報の可変表示に応じた縮小識別情報の可変表示を実行可

能であり（例えば、図１７３－２１に示すように、画像表示装置５の表示領域の右上部において、特別図柄の可変表示に応じた小図柄の可変表示を実行可能な部分）、
前記演出用識別情報の表示画像は、前記特定表示レイヤに配置され、前記特定演出の実行に応じて視認状態が第１視認状態から該第１視認状態よりも遊技者から視認され難い第２視認状態に変化し（例えば、図１７３－２１及び図１７３－２３に示すように、飾り図柄はレイヤ２画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の中央部から上方または下方に向けて移動することによって視認性が低下する部分）、
前記縮小識別情報の表示画像は、前記特別表示レイヤに配置され、前記特定演出の実行に応じて視認状態が前記第１視認状態から変化しない（例えば、図１７３－２１及び図１７３－２３に示すように、小図柄はレイヤ１画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄とは異なり画像表示装置５の表示領域の右上部から移動しないので視認性が低下しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の実行によって演出用識別情報の視認状態が第１視認状態から第２視認状態に変化することで該特定演出の演出効果を向上できるとともに、特定演出の実行によって縮小識別情報は視認状態が第１視認状態から変化しないので、遊技者は特定演出の実行中であっても縮小識別情報を視認することで遊技の進行を容易に把握することができる。
【１１５５】
形態６の遊技機は、形態１～形態５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示領域は、第１特定表示領域（例えば、図１７３－３１に示す上部領域００６ＳＧ００５Ｔ）と、該第１特定表示領域とは異なる第２特定表示領域（例えば、図１７３－３１に示す下部領域００６ＳＧ００５Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段は、
前記特定演出において前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し（例えば、図１７３－３１（Ｃ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って飾り図柄と背景画像とを表示する部分）、前記変位特定画像として前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図１７３－３１（Ｄ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとが左右側方向に向けて移動する部分）、
前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域との相対位置を変位する際に、前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域との境界部において前記第１特定表示領域及び前記第２特定表示領域に表示されている画像とは異なるエフェクト画像（例えば、図１７３－３１に示す切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓ）を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出として特定画像の第２位置への変位を、遊技者に対してより効果的に認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【１１５６】
形態７の遊技機は、形態６に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定演出における前記特定画像の前記第１位置から前記第２位置への変位として、前記第１特定表示領域を第１方向に向けて変位可能であり、前記第２特定表示領域を前記第１方向とは反対方向である第２方向に向けて変位可能である（例えば、図１７３－３１（Ｄ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔを右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂを左側方に向けて移動させる部分や、図１７３－３１（Ｅ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔを上方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂを下方に向けて移動させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出として特定画像の第２位置への変位を、第１特定表示領域

の第１方向への変位及び第２特定表示領域の第１方向とは反対方向である第２方向への変位として実行することで、特定演出の演出効果をより向上できる。

【１１５７】

形態８の遊技機は、形態６または形態７に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果をより向上できる。

【１１５８】

形態９の遊技機は、形態６～形態８のいずれかに記載の遊技機であって、

前記エフェクト画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図１７３－３２に示すように、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓは、飾り図柄や背景画像よりも表示優先度が高い画像としてレイヤ２画像描画領域にて描画・配置される部分）、

ことを特徴としている。

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

【１１５９】

形態１０の遊技機は、形態６～形態９のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記演出実行手段は、前記エフェクト画像を複数の表示態様にて表示可能であり（例えば、図１７３－３０に示すように、ひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈを青色と赤色の２色で表示可能な部分と、図１７３－３３に示すように、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓを青色、緑色、赤色の３色で表示可能な部分）、

前記エフェクト画像がいずれの表示態様にて表示されるかに応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、図１７３－３０に示すように、ひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈがいずれの色で表示されるかに応じて大当り期待度が異なる部分や、図１７３－３３に示すように、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓがいずれの色で表示されるかに応じて大当り期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

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

【１１６０】

形態１１の遊技機は、形態１～形態１０のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出は、前記特定画像が段階的に変化する演出である（例えば、図１７３－２１に示すように、特徴部００６ＳＧの発展示唆演出において左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている画像の移動量が段階的に増加していく部分や、図１７３－２７に示すように、変形例００６ＳＧ－２の復活演出において中の飾り図柄が段階的に拡大していくとともに該飾り図柄を構成する破片の移動量が段階的に増加していく部分、図１７３－３５に示すように、変形例００６ＳＧ－５の昇格演出において飾り図柄と背景画像の歪みが段階的に大きなって行く部分）、

ことを特徴としている。

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

【１１６１】

形態１２の遊技機は、形態１１に記載の遊技機であって、
前記特定演出は、前記特定画像の表示位置が前記第１位置から前記第２位置に向けて段階的に変位する演出である（例えば、図１７３－２１に示すように、特徴部００６ＳＧの発展示唆演出において左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている画像の移動量が画像表示装置５の表示領域の中央部から上方または下方に向けて段階的に移動していく部分や、図１７３－２７に示すように、変形例００６ＳＧ－２の復活演出において中の飾り図柄を構成する破片が画像表示装置５の表示領域の中央部から該表示領域の周縁部に向けて段階的に移動していく部分、変形例００６ＳＧ－５の昇格演出において飾り図柄と背景画像が段階的に左側方に向けて歪んでいく部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出における特定画像の第１位置から第２位置に向けての変位を強調できるので、演出興趣をより向上できる。
【１１６２】
形態１３の遊技機は、形態１１に記載の遊技機であって、
前記特定画像は、複数の画像片により構成されており（例えば、図１７３－２８に示すように、中の飾り図柄が複数の破片によって構成されている部分）、
前記特定演出は、表示される前記画像片の数が段階的に増加する演出である（例えば、変形例００６ＳＧ－２に示すように、中の飾り図柄を構成する複数の破片が復活演出の進行に応じて段階的に増加していく部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、画像片が段階的に増加していく視覚効果により遊技者に対して特定演出を強力に印象づけることができる。
【１１６３】
形態１４の遊技機は、形態１１に記載の遊技機であって、
前記特定演出は、前記表示領域に対して前記特定画像が表示される領域の割合が段階的に増加する演出である（例えば、図１－２８に示す湯に、復活演出において画像表示装置５の表示領域に占める中の飾り図柄の表示領域の割合が段階的に増加していく部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示領域に対して特定画像が表示される領域の割合が段階的に増加することで、特定演出に対してより効果的に遊技者を注目させることができる。
【１１６４】
形態１５の遊技機は、形態１１～形態１４のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１やスロットマシン）であって、
前記記憶手段は、前記特定画像の変位態様が異なる複数の表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、ＣＧＲＯＭ２０６に複数の変位用画像データが格納されている部分）、
前記特定画像がいずれの前記表示位置変位情報にもとづいて変位されるかに応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目や２段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられるため、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出における特定画像の変位態様に遊技者を注目させることができるので、特定演出の演出興趣を向上できる。
【１１６５】

形態１６の遊技機は、形態１１～形態１５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記複数の表示位置変位情報は、前記特定画像が第１態様から該第１態様とは異なる第２態様に変化する第１表示位置変化情報（例えば、図１７３－２１に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動するための変位画像用データ）と、前記特定画像が前記第１態様から前記第２態様に変化しない第２表示位置変化情報（例えば、図１７３－２２に示すように、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示において、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目または２段階目までスライド移動するための変位画像用データ）と、を含み、
前記第１表示位置変化情報と前記第２表示位置変化情報とは、前記画像処理手段が前記特定画像を前記第１態様から前記第２態様に向けて変化させる共通変化部を有する（例えば、図１７３－２１及び図１７３－２２に示すように、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目までスライド移動する部分が共通であり、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が２段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が２段階目までスライド移動する部分が共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出として特定画像が第１態様から第２態様に向けて変化していく過程に遊技者を注目させることができるので、特定演出の演出興趣を更に向上できる。
【１１６６】
形態１７の遊技機は、形態１～形態１６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示領域は、第１特定表示領域（例えば、上部領域００６ＳＧ００５Ｔ）と、該第１特定表示領域とは異なる第２特定表示領域（例えば、下部領域００６ＳＧ００５Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段は、
前記特定演出において前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し（例えば、図１７３－３１（Ｃ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って飾り図柄と背景画像とを表示する部分）、前記変位特定画像として前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図１７３－３１（Ｄ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとが左右側方向に向けて移動する部分）、
前記変位特定画像の表示後に、前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域との境界部を変位可能である（例えば、図１７３－３１（Ｄ）及び図１７３－３１（Ｅ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔを右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂを左側方に向けて移動させた後、更に上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの境界部をそれぞれ上方と下方に向けて移動させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、変位特定画像が表示された後に、更に第１特定表示領域と第２特定表示領域との境界部が変位されることで特定演出の演出効果を高めることができ、演出興趣を向上できる。
【１１６７】

形態１８の遊技機は、形態１７に記載の遊技機であって、
前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域との境界部は、前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域とを含む複数の表示領域のうち、少なくとも１の表示領域とは異なる方向に変位可能である（例えば、図１７３－３１（Ｄ）及び図１７３－３１（Ｅ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔは右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂは左側方に向けて移動するが、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの境界部は上下方向に移動する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、複数の表示領域の変位と第１特定表示領域と第２特定表示領域との境界部の変位の相乗効果により特定演出の演出効果をより高めることができる。
【１１６８】
形態１９の遊技機は、形態１～形態１８のいずれかに記載の遊技機であって、
少なくとも前記特定表示レイヤにおいて、前記表示領域に対応する領域と前記表示領域に対応する領域外とに亘って画像を配置可能である（例えば、図１７３－３９に示すように、昇格演出を実行する際にレイヤ２画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大し、背景画像の一部を画像表示装置５の表示領域外に配置する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出として表示領域にて変位特定画像を表示するときに、表示領域にて不適切な表示が行われてしまう虞を低減できる。
尚、本発明における変形例００６ＳＧ－５では、昇格演出（特定演出）を実行する際には、画像表示装置５の表示領域よりも左右幅寸法が長寸となるように拡大された変位対象画像全体に変位用画像を適用することによって昇格演出用の画像を作成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変位対象画像のうち変位用画像を適用する範囲は、画像表示装置５の表示領域に対応する箇所のみ、つまり、画像表示装置５の表示領域外の画像まで変位させずともよい。
【１１６９】
形態２０の遊技機は、形態１９に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定演出として前記特定画像を前記第１位置から前記第２位置に変位させる期間において前記表示領域に表示される画像を拡大可能である（例えば、昇格演出の進行に応じて、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された背景画像の拡大を段階的に実行する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の演出効果を維持しつつ、変位特定画像を表示するまでの過程において表示領域にて不適切な表示が行われてしまうことを防ぐことができる。
【１１７０】
形態２１の遊技機は、形態１～形態２０のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示領域は、第１特定表示領域（例えば、上部領域００６ＳＧ００５Ｔ）と、該第１特定表示領域とは異なる第２特定表示領域（例えば、下部領域００６ＳＧ００５Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段は、前記特定演出において前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し、前記変位特定画像として前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図１７３－３１（Ｄ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂに亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、上部領域００６ＳＧ００５Ｔは右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂは左側方に向けて移動して表示されている部分）、
前記表示領域にて前記変位特定画像が表示されているときに、前記第１特定表示領域にて表示されている画像と前記第２特定表示領域にて表示されている画像とが異なる（例えば、変形例００６ＳＧ－３に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔに手表示されている画像と下部領域００６ＳＧ００５Ｂにて表示されている画像とが異なっている部分）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出を遊技者に違和感を与えることなく行うことができるので、遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１１７１】
形態２２の遊技機は、形態１～形態２０のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示領域は、第１特定表示領域（例えば、上部領域００６ＳＧ００５Ｔ）と、該第１特定表示領域とは異なる第２特定表示領域（例えば、下部領域００６ＳＧ００５Ｂ）と、を含み、
前記演出実行手段は、前記特定演出において前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し、前記変位特定画像として前記第１特定表示領域と前記第２特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図１７３－３１（Ｄ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂに亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、上部領域００６ＳＧ００５Ｔは右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂは左側方に向けて移動して表示されている部分）、
前記表示領域にて前記変位特定画像が表示されているときに、前記第１特定表示領域にて表示されている画像と前記第２特定表示領域にて表示されている画像との少なくとも一部が同一である（例えば、変形例００６ＳＧ－３に示すように、右側方に移動後の上部領域００６ＳＧ００５Ｔにて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域００６ＳＧ００５Ｂにて表示されている画像との少なくとも一部が共通である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出に対して意外性を付与することができるので、遊技興趣を向上できる。
【１１７２】
形態２３の遊技機は、形態２１または形態２２に記載の遊技機であって、
前記特定画像が表示されているときに前記第１特定表示領域及び前記第２特定表示領域に表示されている画像の一部は、前記変位特定画像が表示されているときの前記第１特定表示領域及び前記第２特定表示領域にて表示されない（例えば変形例００６ＳＧ－３に示すように、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置５の表示領域において上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って表示されている画像の一部が、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域００６ＳＧ００５Ｔと左側方に移動後の下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って表示されている画像として表示されていない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の演出興趣をより向上できる。
【１１７３】
形態２４の遊技機は、形態１～形態２３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記表示領域にて右目用画像と左目用画像とから構成される立体視画像を表示可能であり（例えば、図１７３－４４に示すように、裸眼立体視画像表示装置５’が右目用画像（Ｒ画像）と左目用画像（Ｌ画像）とからなる立体視画像（映像）を表示可能である部分）、
前記演出実行手段は、
前記立体視画像を表示する立体視演出を実行可能であり（例えば、図１７３－４５（Ｂ）に示すように、可変表示中予告演出を立体視画像にて表示可能な部分）、
前記特定演出を実行する場合は、前記表示領域に前記変位特定画像として非立体視画像を表示する（例えば、図１７３－４５（Ｄ）に示すように、発展示唆演出を実行する場合は該発展示唆演出として表示される画像を平面視画像にて表示する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、立体視演出により遊技者の興趣を向上できるとともに、特定演出では立体視画像として変位特定画像が表示されることがないので、特定演出を好適に実施することができる。

【１１７４】
形態２５の遊技機は、形態２４に記載の遊技機であって、
前記右目用画像と前記左目用画像とは、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される立体視表示レイヤに配置される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出を実行する際に、好適に立体視演出を実行できる。
【１１７５】
形態２６の遊技機は、形態２４または形態２５に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、可変表示中における前記特定演出の実行期間よりも前の期間において、該特定演出の導入演出として前記立体視演出を実行可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、立体視演出の実行によって遊技者に対して特定演出が実行されることを予め認識させることができるので、特定演出の演出効果をより向上できる。
【１１７６】
図１７３－１に示すように、演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０、ＲＡＭ１２２、表示制御部１２３等が搭載されている。演出制御基板１２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、内蔵のＲＯＭ１２１に格納されたプログラムに従って動作し、入力回路２６０を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンドにもとづいて、表示制御部（ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ））１２３に、画像表示装置５に表示する画像の生成等の画像表示装置５の表示制御を行わせる処理を実施する。
【１１７７】
表示制御部１２３は、図１７３－１に示すように、スプライト画像として用いる画像要素データとしてのキャラクタ（人物、動物、文字、図形、記号等の画像データ、ＣＧデータとも呼ぶ）や飾り図柄、背景画像、本特徴部００６ＳＧにおける遊技関連情報としての第１特図保留記憶数を特定可能に表示する第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２特図保留記憶数を特定可能に表示する第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを表示するための第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉ及び小図柄を含む第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊなどのデータが格納されるＣＧＲＯＭ２０５、ＶＲＡＭ（ビデオＲＡＭ）領域として使用されるＳＤＲＡＭ２１０（シンクロナスＤＲＡＭ）とともに表示制御回路を構成する。
【１１７８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した演出制御コマンドに従って画像データが記憶されたＣＧＲＯＭ２０５から必要なデータを読み出すための指令を表示制御部１２３に出力する。ＣＧＲＯＭ２０５は、画像表示装置５に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（飾り図柄を含む）、および背景画像の画像データをあらかじめ格納しておくためのＲＯＭである。尚、本特徴部００６ＳＧにおけるＣＧＲＯＭ２０５には、後述する変位対象画像に適用することによって該変位対象画像を構成する画素の位置を他の位置に変位させるための複数の変位用画像データも格納されている。表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０の指令に応じて、ＣＧＲＯＭ２０５から画像データを読み出す。そして、表示制御部１２３は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。
【１１７９】
表示制御部１２３は、表示制御部１２３の各種設定などが格納されるシステムレジスタ２０２、アトリビュート（キャラクタを描画する際に使用されるパラメータであり、キャラクタの描画順序や、色数、拡大縮小率、パレット番号、座標などを指定するデータ）が格納されるアトリビュートレジスタ２０３、ＶＲＡＭ領域の後述する描画領域への画像の描画制御を行う描画制御部２０６、ＣＧＲＯＭ２０５に格納されているＣＧデータをＶＲＡＭ領域に転送する制御を行うデータ転送制御部２１１、ＶＲＡＭ領域の後述する表示画像作成領域に格納されている画像データを表示するためのビデオ信号（Ｒ（赤）、Ｇ（緑

）、Ｂ（青））信号及び同期信号を出力する表示制御部２１３、表示制御部２１３から出力されたビデオ信号をアナログ信号に変化して画像表示装置５に出力するＤＡコンバータ２１４などが搭載された集積回路である。

【１１８０】

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

【１１８１】

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

【１１８２】

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

【１１８３】

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

【１１８４】

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

【１１８５】

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

【１１８６】

特に、図１７３－２（ａ）及び図１７３－２（ｂ）に示すように、本特徴部００６ＳＧにおいては、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っている。ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている（図１７３－５参照）。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。

【１１８７】
図１７３－５（Ａ）及び図１７３－５（Ｂ）に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域が配置されている。また、ＶＲＡＭ領域には後述する変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。
【１１８８】
変位画像作成領域は、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に後述する変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。
【１１８９】
表示画像作成領域は、レイヤ１画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ３画像描画領域にて描画・配置された画像を重畳（合成）した画像、または、レイヤ１画像描画領域にて描画・配置された画像と変位画像作成領域にて作成された変位画像を重畳（合成）した画像を画像表示装置５において表示するための表示用画像として作成する領域である。
【１１９０】
尚、レイヤ１画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５において最も表示優先度の高い画像（表示優先度：高）、レイヤ２画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像（表示優先度：中）、レイヤ３画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５において最も表示優先度の低い画像（表示優先度：低）にそれぞれ設定されている。
【１１９１】
つまり、レイヤ１は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ２はレイヤ１よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ３は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。
【１１９２】
図１７３－２（ｂ）及び図１７３－５（Ｂ）に示すように、レイヤ１画像描画領域は、画像表示装置５の表示領域の下部において、第１特図保留記憶数を特定可能に表示する第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２特図保留記憶数を特定可能に表示する第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを含む第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと、画像表示装置５の表示領域の右上部において、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄を含む第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊを表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。
【１１９３】
レイヤ２画像描画領域は、画像表示装置５の表示領域の中央部において、飾り図柄の可変表示を実行するためにこれら左、中、右の飾り図柄を描画する描画領域である。
【１１９４】
そして、レイヤ３画像描画領域は、画像表示装置５の表示領域の全域において、背景画像を表示するために該背景画像を描画する描画領域である。
【１１９５】
本特徴部００６ＳＧでは、これらレイヤ１画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ１の画像）、レイヤ２画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ２の画像）、レイヤ３画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ３の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置５の表示領域にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ１画像描画領域に描画された画像（第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと、第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊ）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置５において最も上層の画像として表示され、レイ

ヤ２画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ１画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置５において中層の画像として表示され、レイヤ３画像描画領域に描画された画像（背景画像）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置５において低層の画像として表示される。

【１１９６】

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

【１１９７】

次に、本特徴部００６ＳＧにおける変位対象画像の変位方法について説明する。図１７３－３（Ａ）に示すように、変位対象画像に適用する変位用画像には、赤色成分値（Ｒ値）と緑色成分値（Ｇ値）を有する複数の画素が配置されている。これらＲ値とＧ値とはそれぞれ１～２５６の範囲の値をとる。

【１１９８】

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

【１１９９】

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

【１２００】

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

【１２０１】

表示制御部１２３は、以上のプロセスを、複数の画素を対象に実行する。具体的には、図１７３－３（Ｂ）に示すように、変位用画像をＲ値とＧ値がそれぞれ異なる複数の領域（変位用画像ａ、変位用画像ｂ、変位用画像ｃ、変位用画像ｄ）にて構成し、各領域を変位対象画像に適用して変位画像を生成する。

【１２０２】

例えば、図１７３－４（Ａ）～図１７３－４（Ｃ）に示すように、変位用画像を構成する領域として、Ｒ値が１２８でありＧ値が１～１２７のいずれか１の値である変位用画像ａ、Ｒ値が１２８でありＧ値が１２９～２５６のいずれか１の値である変位用画像ｂ、Ｒ値が１～１２７のいずれか１の値でありＧ値が１２８である変位用画像ｃ、Ｒ値が１２９

～２５６のいずれか１の値でありＧ値が１２８である変位用画像ｄを設け、三重円の画像を変位対象画像とする。

【１２０３】

この場合は、図１７３－４（Ｄ）に示すように、変位用画像ａについては、変位対象画像において、変位用画像ａの対応する位置からＧ値の差分下方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図１７３－４（Ｅ）に示すように、変位用画像ｂについては、変位対象画像において、変位用画像ｂの対応する位置からＧ値の差分上方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図１７３－４（Ｆ）に示すように、変位用画像ｃについては、変位対象画像において、変位用画像ｃの対応する位置からＲ値の差分左方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図１７３－４（Ｇ）に示すように、変位用画像ｄについては、変位対象画像において、変位用画像ｄの対応する位置からＲ値の差分右方に移動した位置を変位画像での表示範囲に指定する。

【１２０４】

以上のように変位用画像ａ、変位用画像ｂ、変位用画像ｃ、変位用画像ｄのＲ値とＧ値によって変位対象画像から指定した範囲を変位用画像ａ、変位用画像ｂ、変位用画像ｃ、変位用画像ｄの位置に変位させることで、図１７３－４（Ｈ）に示すような変位画像が生成される。

【１２０５】

尚、本特徴部００６ＳＧでは、変位用画像ａ、変位用画像ｂ、変位用画像ｃ、変位用画像ｄをＲ値とＧ値のどちらか一方を固定値とすることでこれら変位用画像ａ、変位用画像ｂ、変位用画像ｃ、変位用画像ｄの境界を明確に区切ったが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これら変位用画像ａ、変位用画像ｂ、変位用画像ｃ、変位用画像ｄの各境界近傍の画素のＲ値とＧ値を漸次異ならせていくことによって、変位画象としてグラデーションのような画像を生成することも可能である。

【１２０６】

図１７３－６（Ａ）は、本特徴部００６ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１７３－６（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【１２０７】

図１７３－６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１２０８】

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１７３－６（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」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。

【１２０９】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１７３－６（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。

【１２１０】

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。

【１２１１】

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

【１２１２】

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。

【１２１３】

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。

【１２１４】

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

【１２１５】

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。

【１２１６】

尚、図１７３－６（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【１２１７】

図１７３－７は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１７３－７に示すように、本特徴部００６ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当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。

【１２１８】

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。

【１２１９】

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。
【１２２０】
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。
【１２２１】
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。
【１２２２】
図１７３－８は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部００６ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。
【１２２３】
特図表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。
【１２２４】
本特徴部００６ＳＧにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。
【１２２５】
特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部００６ＳＧにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部００６ＳＧでは約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部００６ＳＧでは約１／３０）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。
【１２２６】
図１７３－９（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部００６ＳＧにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ

」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【１２２７】

ここで、本特徴部００６ＳＧにおける大当り種別について、図１７３－９（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部００６ＳＧ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。

【１２２８】

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

【１２２９】

確変大当りＡ～確変大当りＣの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、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～確変大当りＣのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【１２３０】

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００６ＳＧでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【１２３１】

図１７３－９（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もと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もとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状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。

【１２３２】

尚、図１７３－９（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。

【１２３３】

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。

【１２３４】

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。

【１２３５】

図１７３－１０は、本特徴部００６ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部００６ＳＧでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」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。

【１２３６】

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

【１２３７】

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

【１２３８】

図１７３－１０に示すように、本特徴部００６ＳＧにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【１２３９】

尚、本特徴部００６ＳＧでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」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。

【１２４０】

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

【１２４１】

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

【１２４２】

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

【１２４３】

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

【１２４４】

図１７３－１１は、本特徴部００６ＳＧにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部００６ＳＧでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【１２４５】

具体的には、図１７３－１１に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該大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ＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－２（スーパーリーチα大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）とから決定する。

【１２４６】

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

【１２４７】
尚、本特徴部００６ＳＧでは、可変表示結果が大当りであれば大当り種別にかかわらず同一の大当り用変動パターン判定テーブルを使用して変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３のうちいずれかの決定割合が異なる大当り用変動パターン判定テーブルを複数設け、大当り種別に応じて異なる大当り用変動パターン判定テーブルを使用して変動パターンを決定してもよい。このようにすることで、大当り種別毎に決定され易い変動パターンを作り出すことができるので、いずれの変動パターンの可変表示にて可変表示結果が大当りとなったかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。
【１２４８】
また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＡ１－１（非リーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）から決定する。
【１２４９】
具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＡ１－１を５０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を４０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を７％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定する。
【１２５０】
また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）から決定する。
【１２５１】
具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＡ１－２を６０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を３０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を７％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定する。
【１２５２】
また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が４個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをＰＡ１－３（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）から決定する。
【１２５３】
具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは、ＰＡ１－３を７０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を２０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を７％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定する。
【１２５４】
また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをＰＡ１－４（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）から決定する。
【１２５５】
具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＤでは、ＰＡ１－４を７０％の割合で

決定し、ＰＡ２－１を２０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を７％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定する。

【１２５６】

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

【１２５７】

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

【１２５８】

第１特図保留記憶部は、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部は、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立にもとづいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当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値（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）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【１２５９】

第２特図保留記憶部は、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部は、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立にもとづいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当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値（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）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【１２６０】

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。

【１２６１】

普図保留記憶部は、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの

保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過にもとづいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【１２６２】

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。

【１２６３】

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。

【１２６４】

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。

【１２６５】

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。

【１２６６】

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。

【１２６７】

図１７３－１に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば、演出制御用データ保持エリアが設けられている。図１７３－１５（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

【１２６８】

演出制御フラグ設定部には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【１２６９】

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

イマ値を示すデータが記憶される。
【１２７０】
演出制御カウンタ設定部には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。
【１２７１】
演出制御バッファ設定部には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【１２７２】
本特徴部００６ＳＧでは、始動入賞時受信コマンドバッファを構成するデータが、演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）が１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。
【１２７３】
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。
【１２７４】
図１７３－１２は、特別図柄通常処理として、図１６８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１７３－１２に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００６ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。
【１２７５】
ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００６ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【１２７６】
ステップ００６ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保

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

【１２７７】

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

【１２７８】

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

【１２７９】

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。

【１２８０】

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

【１２８１】

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

【１２８２】

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

【１２８３】

ステップ００６ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」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１７３－８に示す特図表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」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００６ＳＧＳ１５０ａ）。尚

、このステップ００６ＳＧＳ１５０ａにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」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。

【１２８４】

このように、ステップ００６ＳＧＳ１４９で選択される特図表示結果判定テーブル１においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００６ＳＧＳ１５０ａの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの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。

【１２８５】

ステップ００６ＳＧＳ１５０ａにて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１５０ａ；Ｙ）、遊技制御フラグ設定部に大当りフラグをオン状態とする（ステップ００６ＳＧＳ１５２）。このときには、大当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１７３－９（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００６ＳＧＳ１５３）。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別のいずれとするかを決定する（ステップ００６ＳＧＳ１５４）。

【１２８６】

ステップ００６ＳＧＳ１５４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００６ＳＧＳ１５５）、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。

【１２８７】

ステップ００６ＳＧＳ１５５の終了後、または、ステップ００６ＳＧＳ１５０ａにて「大当り」ではないと判定された場合（ステップ００６ＳＧＳ１５０ａ；Ｎ）は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００６ＳＧＳ１５０ａにて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００６ＳＧＳ１５４における大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には「７」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には、「１」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これ

ら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【１２８８】

ステップ００６ＳＧＳ１５６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００６ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【１２８９】

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

【１２９０】

図１７３－１３は、変動パターン設定処理として、図１６８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１７３－１３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００６ＳＧＳ１６１）。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００６ＳＧＳ１６１；Ｙ）、大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００６ＳＧＳ１６４）。

【１２９１】

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

【１２９２】

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

【１２９３】

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

【１２９４】

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

【１２９５】

特定した変動特図の保留記憶数が３である場合（ステップ００６ＳＧＳ１７２；Ｙ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１７３）。

【１２９６】
　また、特定した変動特図の保留記憶数が３ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が４である場合（ステップ００６ＳＧＳ１７２；Ｎ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択してセットして（ステップ００６ＳＧＳ１７４）、ステップ００６ＳＧＳ１７５に進む。
【１２９７】
　ステップ００６ＳＧＳ１６４，ステップ００６ＳＧＳ１６９，ステップ００６ＳＧＳ１７１，ステップ００６ＳＧＳ１７３，ステップ００６ＳＧＳ１７４の処理のいずれかを実行した後には、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ００６ＳＧＳ１７５）。
【１２９８】
　尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ００６ＳＧＳ１７５の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ００６ＳＧＳ１７０の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。
【１２９９】
　ステップ００６ＳＧＳ１７５にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１７６）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。
【１３００】
　ステップ００６ＳＧＳ１７６の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１７７）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。
【１３０１】
　ステップ００６ＳＧＳ１７７の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ００６ＳＧＳ１７８）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した

値である“２”に更新してから（ステップ００６ＳＧＳ１７９）、変動パターン設定処理を終了する。

【１３０２】

ステップ００６ＳＧＳ１７７でのコマンド送信設定にもとづいて、変動パターン設定処理が終了してから図１６７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。

【１３０３】

図１７３－１４は、特別図柄停止処理として、図１６８のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１２の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８１）。

【１３０４】

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

【１３０５】

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

【１３０６】

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

【１３０７】

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

【１３０８】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００６ＳＧＳ１９０；Ｎ）

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

【１３０９】

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

【１３１０】

図１７３－１５は、大当り終了処理として、図１６８のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【１３１１】

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

【１３１２】

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

【１３１３】

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

【１３１４】

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

【１３１５】

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

【１３１６】

ステップ００６ＳＧＳ２１３では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ２１４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００６ＳＧＳ２１５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新する（ステップ００６ＳＧＳ２１６）。

【１３１７】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０の動作について説明する。図１７３－１６は、図１７２に示す演出制御プロセス処理のフローチャートの一部である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセス処理において、前述した先読予告設定処理（ステップＳ１６１）の実行後に、画像表示装置５に表示されている背景画像を変更するための背景画像変更処理（ステップ００６ＳＧ１６２）を実行し、ステップＳ１７０～ステップＳ１７５のいずれかの処理を実行する。

【１３１８】

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

【１３１９】

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

【１３２０】

図１７３－１７は、演出制御プロセス処理の可変表示中演出処理を示すフローチャートを示す図である。可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始設定処理において変動パターンに応じて選択したプロセステーブルに応じたプロセスタイマ、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始設定処理においてセットした可変表示時間タイマ及び可変表示制御タイマのそれぞれの値を－１する（ステップ００６ＳＧＳ９０１，ステップ００６ＳＧＳ９０２，ステップ００６ＳＧＳ９０３）。

【１３２１】

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

【１３２２】

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

【１３２３】

該可変表示が非リーチの変動パターンでの可変表示である場合（ステップ０６６ＳＧＳ９２３；Ｎ）は、ステップ００６ＳＧＳ９２７に進み、該可変表示がノーマルリーチまた

はスーパーリーチの可変表示である場合（ステップ００６ＳＧＳ９２３；Ｙ）は、更に、後述する表示画像加工中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ９２４）。

【１３２４】

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

【１３２５】

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

【１３２６】

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

【１３２７】

尚、図１７３－１９に示すように、本特徴部００６ＳＧにおいて画像表示装置５の表示領域内に表示される画像は、背景画像の一部と、該表示領域内に表示されるように予め位置が調整された第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉ、第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊ及び飾り図柄である。特に、本特徴部００６ＳＧにおける背景画像は、画像表示装置５の表示領域よりも左右幅方向及び上下幅方向に長寸な画像として描画されており、画像表示装置５の表示領域には、該背景画像の左右幅方向の中央部が表示されるようになっている。つまり、本特徴部００６ＳＧでは、少なくとも背景画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域は、画像表示装置５の表示領域よりも上下幅寸法及び左右幅寸法が長寸である画像を描画・配置するための領域であり、画像表示装置５の表示領域では、該画像のうち表示領域に対応する箇所のみを表示している。

【１３２８】

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

【１３２９】

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

【１３３０】

図１７３－１８は、図１７３－１７に示す可変表示中演出処理中の表示画像加工処理（ステップ００６ＳＧＳ９２６）を示すフローチャートである。表示画像加工処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、表示画像加工中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ９４１）。表示画像加工中フラグがオフである場合（ステップ００６ＳＧＳ９４１；Ｎ）は、実行中の可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ９４２）。実行中の可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ００６ＳＧＳ９４２；Ｙ）は、スーパーリーチ演出への発展成功用（スーパーリーチ演出の実行報知用）の変位用画像データを選択してステップ００６ＳＧＳ９４８に進む（ステップ００６ＳＧＳ９４３）。

【１３３１】

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

【１３３２】

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

【１３３３】

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

【１３３４】

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

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

【１３３５】

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

【１３３６】

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

【１３３７】

ステップ００６ＳＧＳ９５１において演出制御用ＣＰＵ１２０は、変位画像描画処理を実行する。該変位画像描画処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、図１７３－５に示すレイヤ２画像描画領域に配置されている画像とレイヤ３画像描画領域に配置されている画像を変位画像作成領域にて合成（重畳）することによって変位対象画像を作成し、該画像に対してステップ００６ＳＧＳ９４９またはステップ００６ＳＧＳ９５０にて選択した変位用画像を適用することによって変位画像を作成する処理を実行すればよい。

【１３３８】

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

【１３３９】

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

【１３４０】

次に、本特徴部００６ＳＧにおける飾り図柄の可変表示での画像表示装置５の表示態様について、図１７３－２０～図１７３－２３にもとづいて説明する。先ず、図１７３－２０（Ａ）及び図１７３－２０（Ｂ）に示すように、本特徴部００６ＳＧでは、遊技状態に応じて画像表示装置５に表示される飾り図柄の表示態様が異なっている。具体的には、図１７３－２０（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合は、飾り図柄として、キャラクタ画像と数値画像が組み合わされた通常状態用飾り図柄が表示される。一方で、図１７３－２０（Ｂ）に示すように、遊技状態が時短状態（低確低ベース状態や高確高ベース状態）である場合は、飾り図柄として、数字画像のみの時短状態用飾り図柄が表示される。

【１３４１】

そして、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、先ず、図１７３－２１（Ａ）及び図１７３－２１（Ｂ）に示すように、左と右の飾り図柄がリーチの組み合わせで揺動停止した後、中の飾り図柄として左右の飾り図柄とは異なる数値の飾り図柄が揺動停止する。次いで、発展示唆演出が実行される。発展示唆演出としては、図１７３－２１（Ｃ）に示すように、画像表示装置５に表示されている表示領域のうち第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉを除く表示領域が左の飾り図柄を含む左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中の飾り図柄を含む中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右の飾り図柄を含む右領域００６ＳＧ００５Ｒに分割される。そして、図１７３－２１（Ｃ）～図１７３－２１（Ｅ）に示すように、中領域００６ＳＧ００５Ｃに表示されている画像（中領域００６ＳＧ００５

Ｃに含まれる中の飾り図柄と背景画像）が段階的に下方にスライド移動していくことによって上方からスーパーリーチのリーチ演出に発展することを報知する発展報知図柄（図１７３－２１（Ｃ）～図１７３－２１（Ｅ）に示す「発展！」と表記されている図柄）が画像表示装置５の表示領域の中央に向けて移動表示される。

【１３４２】

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

【１３４３】

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

【１３４４】

尚、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている各画像のスライド移動量は、図１７３－２１（Ｃ）に示す１段階目、図１７３－２１（Ｄ）に示す２段階目、図１７３－２１（Ｅ）に示す３段階目と段階を経るに従って増加していく。

【１３４５】

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

【１３４６】

一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、先ず、図１７３－２２（Ａ）及び図１７３－２２（Ｂ）に示すように、左と右の飾り図柄がリーチの組み合わせで揺動停止した後、中の飾り図柄として左右の飾り図柄とは異なる数値の飾り図柄が揺動停止する。次いで、発展示唆演出が実行される。発展示唆演出としては、図１７３－２２（Ｃ）に示すように、画像表示装置５に表示されている表示領域のうち第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉを除く表示領域が左の飾り図柄を含む左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中の飾り図柄を含む中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右の飾り図柄を含む右領域００６ＳＧ００５Ｒに分割される。そして、図１７３－２２（Ｃ）～図１７３－２２（Ｅ）に示すように、中領域００６ＳＧ００５Ｃに表示されている画像（中領域００６ＳＧ００５Ｃに含まれる中の飾り図柄と背景画像）が段階的に下方にスライド移動していくことによって上方からスーパーリーチのリーチ演出に発展することを報知する発展報知図柄が画像表示装置５の表示領域の中央に向けて移動表示される。

【１３４７】

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

【１３４８】

尚、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている各画像のスライド移動量は、図１７３－２２（Ｃ）に示す１段階目、図１７３－２２（Ｄ）に示す２段階目と段階を経るに従って増加していく。

【１３４９】

しかしながら、該ノーマルリーチの可変表示においては、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている各画像の１段階目のスライド移動が実行された後、または、２段階目のスライド移動が実行された後は、図１７３－２２（Ｅ）に示すように、３段階目のスライド移動が実行されることなく発展

示唆演出が終了し、画像表示装置５に表示されている画像が図１７３－２２（Ｂ）に示す状態に戻り、飾り図柄及び小図柄がはずれを示す組み合わせで停止する。

【１３５０】

尚、図１７３－２１（Ｃ）～図１７３－２１（Ｅ）に示すように、本特徴部００６ＳＧにおいて、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている各画像のスライド移動量は、段階を経るに従って増加していく形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている各画像のスライド移動量は段階を経るに従って減少していくものであってもよいし、１段階目～３段階目のいずれかでのみ移動量が増加または減少するものであってもよい。

【１３５１】

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

【１３５２】

また、図１７３－２１（Ｃ）～図１７３－２１（Ｅ）に示すように、本特徴部００６ＳＧにおいて、左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている画像のスライド方向は中領域００６ＳＧ００５Ｃに表示されている画像とは逆方向である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている画像のスライド方向は中領域００６ＳＧ００５Ｃに表示されている画像と同一方向であってもよい。

【１３５３】

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

【１３５４】

尚、本特徴部００６ＳＧにおける発展示唆演出としては、図１７３－２３（Ａ）～図１７３－２３（Ｅ）に示すように、ＶＲＡＭ領域のレイヤ１画像描画領域には、第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを含む第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと小図柄を含む第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊが描画され、レイヤ２画像描画領域に前述した発展報知図柄を含む飾り図柄が描画され、レイヤ３画像描画領域に背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ２画像描画領域にて描画された画像とレイヤ３画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像が作成される。

【１３５５】

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

【１３５６】

つまり、図１７３－２１及び図１７３－２２に示すように、ノーマルリーチの変動パターンの可変表示である場合とスーパーリーチの変動パターンでの可変表示である場合との双方において、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊはレイヤ１画像描画領域にて描画・配置される画像であるため、変位の非対象となっている。このため、飾り図柄は発展示唆演出として画像表示装置５の表

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

【１３５７】

また、図１７３－２１及び図１７３－２２に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目や２段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる。ここで、前述したようにスーパーリーチの変動パターンでの可変表示はノーマルリーチの変動パターンでの可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されているので、本特徴部００６ＳＧでは、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【１３５８】

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

【１３５９】

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

【１３６０】

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

【１３６１】

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

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

【１３６２】

また、図１７３－２６に示すように、第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ１画像描画領域にて描画される、つまり、本特徴部００６ＳＧにおける発展示唆演出での画像変位の非対象画像となっているので、変位対象である左領域００６ＳＧ００５Ｌの画像や右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像、中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像とともに表示位置がずれることがなく、発展示唆演出の実行時において各特図保留記憶数や小図柄の可変表示等の遊技関連情報が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぐことができる。

【１３６３】

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

【１３６４】

また、図１７３－２１及び図１７３－２３に示すように、飾り図柄はレイヤ２画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の中央部から上方または下方に向けて移動することによって視認性が低下することで発展示唆演出の演出効果を向上できる。更に、小図柄はレイヤ１画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄とは異なり画像表示装置５の表示領域の右上部から移動しないので視認性が低下しないため、遊技者は発展示唆演出の実行中であっても小図柄を視認することで遊技の進行を容易に把握することができる。

【１３６５】

また、図１７３－２１に示すように、本特徴部００６ＳＧの発展示唆演出は、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている画像の移動量が段階的に増加していくので、該発展示唆演出の演出効果を向上しつつ、各段階での左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている画像の移動量を強調することができるので、演出効果をより向上できる。

【１３６６】

また、図１７３－２１及び図１７３－２２示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目や２段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられるため、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっているため、発展示唆演出における左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像の移動段階数に遊技者を注目させることができ、発展示唆演出の演出興趣を向上できる。

【１３６７】
　また、図１７３－２１及び図１７３－２２に示すように、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目までスライド移動する部分が共通であり、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が２段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が２段階目までスライド移動する部分が共通となっているので、発展示唆演出として左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像がスライド移動していく段数等の過程に遊技者を注目させることができるので、発展示唆演出の演出興趣を更に向上できる。
【１３６８】
　以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。
【１３６９】
　例えば、前記特徴部００６ＳＧでは、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例００６ＳＧ－１として図１７３－２４及び図１７３－２５に示すように、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としては、可変表示中にリーチとなることを示唆するリーチ示唆演出を実行可能としてもよい。
【１３７０】
　リーチ示唆演出の演出態様について図１７３－２４及び図１７３－２５に基づいて説明する。先ず、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、図１７３－２４（Ａ）～図１７３－２４（Ｃ）に示すように、左の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該左の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して左の飾り図柄が停止する。このとき、該左の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。
【１３７１】
　次に、図１７３－２４（Ｄ）～図１７３－２４（Ｆ）に示すように、右の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該右の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して右の飾り図柄が停止してリーチとなる。このとき、該右の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。
【１３７２】
　一方で、非リーチの変動パターンでの可変表示においては、図１７３－２５（Ａ）～図１７３－２５（Ｃ）に示すように、左の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該左の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して左の飾り図柄が停止する。このとき、該左の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。
【１３７３】
　次に、図１７３－２５（Ｄ）～図１７３－２５（Ｆ）に示すように、右の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該右の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用するが、右の飾り図柄としてリーチの組み合わせとはならない数の図柄が停止する。このとき、して右の飾り図柄が停止してリーチとなる。このとき、該右の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部は歪むことなく表示される。
【１３７４】
　尚、本変形例００６ＳＧ－１におけるリーチ示唆演出としては、図１７３－２６（Ａ）

～図１７３－２６（Ｆ）に示すように、ＶＲＡＭ領域のレイヤ１画像描画領域には、第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを含む第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと小図柄を含む第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊが描画され、レイヤ２画像描画領域には作用画像が描画され、レイヤ３画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例００６ＳＧ－１のＶＲＡＭ領域には、レイヤ３画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ４画像描画領域が配置されている。該レイヤ４画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ３画像描画領域にて描画された画像とレイヤ４画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像が作成される。

【１３７５】

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

【１３７６】

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

【１３７７】

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

【１３７８】

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

【１３７９】

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

【１３８０】

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

【１３８１】

また、前記特徴部２１３ＳＧでは、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例００６ＳＧ－２として図１７３－２７及び図１７３－２８に示すように、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としては

、一旦はずれの組み合わせで停止表示された飾り図柄が大当りの組み合わせに変化する復活演出を実行可能としてもよい。

【１３８２】

復活演出の演出態様について図１７３－２７及び図１７３－２８に基づいて説明する。先ず、可変表示結果が大当りである場合については、図１７３－２７（Ａ）に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果がはずれであると示唆された後、飾り図柄がリーチはずれの組み合わせで揺動表示される。

【１３８３】

次いで、図１７３－２７（Ｂ）に示すように、中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈが重複表示されるとともに、１段階目のひび割れとして該ひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈに沿って中の飾り図柄が複数の破片に分割表示される。そして、図１７３－２７（Ｃ）に示すように、２段階目のひび割れとして図１７３－２７（Ｂ）に示す状態からひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈと各破片が拡大表示されるとともに、各破片が画像表示装置５の中央部からそれぞれ異なる方向に向けて拡散するように移動する。

【１３８４】

更に、図１７３－２７（Ｄ）に示すように、３段階目のひび割れとして図１７３－２７（Ｃ）に示す状態からひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈと各破片が更に拡大表示されるとともに、各破片が更に拡散するように移動する。

【１３８５】

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

【１３８６】

一方で、可変表示結果がはずれである場合については、図１７３－２８（Ａ）に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果がはずれであると示唆された後、飾り図柄がリーチはずれの組み合わせで揺動表示される。

【１３８７】

次いで、図１７３－２８（Ｂ）に示すように、中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈが重複表示されるとともに、１段階目のひび割れとして該ひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈに沿って中の飾り図柄が複数の破片に分割表示される。そして、図１７３－２８（Ｃ）に示すように、２段階目のひび割れとして図１７３－２８（Ｂ）に示す状態からひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈと各破片が拡大表示されるとともに、各破片が画像表示装置５の中央部からそれぞれ異なる方向に向けて拡散するように移動する。

【１３８８】

更に、図１７３－２８（Ｄ）に示すように、３段階目のひび割れとして図１７３－２８（Ｃ）に示す状態からひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈと各破片が更に拡大表示されるとともに、各破片が更に拡散するように移動する。

【１３８９】

しかしながら、該可変表示結果がはずれとなる可変表示においては、１段階目のひび割れが実行された後、２段階目のひび割れが実行された後、または、３段階目のひび割れが実行された後、４段階目のひび割れが実行されることなく、復活演出が終了し、画像表示装置５に表示されている画像が図１７３－２８（Ａ）に示す状態に戻り、飾り図柄及び小図柄がはずれを示す組み合わせで停止する。

【１３９０】

尚、本変形例００６ＳＧ－２における復活演出としては、図１７３－２９（Ａ）～図１７３－２９（Ｆ）に示すように、ＶＲＡＭ領域のレイヤ１画像描画領域には、第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを含む第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと小図柄を含む第２インターフェイス画像

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

【１３９１】

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

【１３９２】

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

【１３９３】

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

【１３９４】

例えば、図１７３－３０に示すように、ひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈの表示色として青色と赤色とを設け、可変表示結果が大当りである場合には、２０％の割合で復活演出の実行時に青色のひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈが表示されるようにし、８０％の割合で復活演出の実行時に赤色のひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈが表示されるようにする。一方で、可変表示結果がはずれである場合は、８０％の割合で復活演出の実行時に青色のひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈが表示されるようにし、２０％の割合で復活演出の実行時に赤色のひび割れエフェクト画像００６ＳＧ００５Ｈが表示されるようにすればよい。

【１３９５】

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

【１３９６】

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

【１３９７】

また、本変形例００６ＳＧ－２では、図１７３－２８に示すように、復活演出において中の飾り図柄を複数の破片から構成し、該復活演出の進行に応じてこれら破片の数を維持しつつ、これら破片を画像表示装置５の表示領域の中央部から周縁部に向けて段階的に移動してく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら中の飾り図柄を構成する複数の破片は、復活演出の進行に応じて段階的に増加してもよい。このようにすることで、復活演出の進行に応じて中の飾り図柄を構成する破片数が増加していく視覚効果によって遊技者に復活演出を強力に印象付けることができる。

【１３９８】
　また、前記特徴部００６ＳＧでは、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例００６ＳＧ－３として図１７３－３１に示すように、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としては、保留記憶内にスーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されることや可変表示結果が大当りとなる可変表示が実行されることを複数回前の可変表示中から示唆する先読み予告演出を実行してもよい。
【１３９９】
　先読み予告演出の演出態様について図１７３－３１にもとづいて説明する。先ず、複数の保留記憶が存在する状態において図１７３－３１（Ａ）及び図１７３－３１（Ｂ）に示すように、実行中の可変表示が飾り図柄をはずれの組み合わせで停止する。次いで、図１７３－３１（Ｃ）及び図１７３－３１（Ｄ）に示すように、次の可変表示が開始されると、画像表示装置５の表示領域において該表示領域を左右に横断する切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓが飾り図柄や背景画像に対して重複して表示される。そして、画像表示装置５に表示されている表示領域のうち第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉを除く表示領域が切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓを境として飾り図柄と背景画像の一部を含む下方の下部領域００６ＳＧ００５Ｂと残りの飾り図柄と背景画像を含む上方の上部領域００６ＳＧ００５Ｔに分割される。つまり、これら下部領域００６ＳＧ００５Ｂと上方の上部領域００６ＳＧ００５Ｔとの境界部は、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓにより遊技者から隠蔽される。
【１４００】
　また、図１７３－３１（Ｄ）～図１７３－３１（Ｅ）に示すように、下部領域００６ＳＧ００５Ｂは切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓに沿って左側方、上部領域００６ＳＧ００５Ｔは切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓに沿って右側方に向けて同時にスライド移動する。そして、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓに沿って左側方にスライド移動した下部領域００６ＳＧ００５Ｂは下方に向けて、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓに沿って右側方にスライド移動した上部領域００６ＳＧ００５Ｔは上方に向けて、更にスライド移動する。このとき、下部領域００６ＳＧ００５Ｂ側の境界部と上部領域００６ＳＧ００５Ｔ側の境界部とには、ともに切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓが追随するように移動表示される。
【１４０１】
　また、図１７３－３１（Ｅ）及び図１７３－３１（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域では、下部領域００６ＳＧ００５Ｂの下方へのスライド移動と上部領域００６ＳＧ００５Ｔの上方へのスライド移動によって黒色画像の表示が開始される。該黒色画像の表示面積は下部領域００６ＳＧ００５Ｂの下方へのスライド移動と上部領域００６ＳＧ００５Ｔの上方へのスライド移動の進行に応じて拡大していき、下部領域００６ＳＧ００５Ｂと上部領域００６ＳＧ００５Ｔとが表示領域外への移動を完了することによって表示領域には第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊのみが表示されている所謂ブラックアウトした状態となる。
【１４０２】
　以降は、ブラックアウトの終了により画像表示装置５の表示領域において新たな背景画像と飾り図柄の表示が開始される。尚、本先読み予告演出は、外先読み対象の可変表示の開始まで繰り返し実行される。
【１４０３】
　尚、本変形例００６ＳＧ－３における先読み予告演出としては、図１７３－３２（Ａ）～図１７３－３２（Ｆ）に示すように、ＶＲＡＭ領域のレイヤ１画像描画領域には、第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを含む第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと小図柄を含む第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊが描画され、レイヤ２画像描画領域には切断エフェクト画像０

０６ＳＧ００５Ｓが描画され、レイヤ３画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例００６ＳＧ－３のＶＲＡＭ領域には、レイヤ３画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ４画像描画領域と更に下層の画像を描画するためのレイヤ５画像描画領域が配置されている。レイヤ４画像描画領域には、背景画像が描画され、レイヤ５画像描画領域には、黒色画像（ブラックアウト用画像）が描画される。

【１４０４】

更に、変位画像作成領域においては、レイヤ３画像描画領域にて描画された画像とレイヤ４画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって下部領域００６ＳＧ００５Ｂや上部領域００６ＳＧ００５Ｔを含む変位画像が作成される。

【１４０５】

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

【１４０６】

以上のように、本変形例００６ＳＧ－３では、本発明における特定演出としての先読み予告演出において、図１７３－３１（Ｃ）及び図１７３－３１（Ｄ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って飾り図柄と背景画像とが表示されるとともに、上部領域００６ＳＧ００５Ｔが右側方に、下部領域００６ＳＧ００５Ｂが左側方にそれぞれ移動し、これら上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの境界部には切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓが表示されるので、該先読み予告演出としての上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの左右側方への移動を遊技者に対してより効果的に認識させることができ、遊技興趣を向上できる。

【１４０７】

また、図１７３－３２に示すように、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓは、飾り図柄や背景画像よりも表示優先度が高い画像としてレイヤ２画像描画領域にて描画・配置されるので、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの表示位置が変位しても切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示位置は変位しないので、これら上部領域００６ＳＧ００５Ｔ及び下部領域００６ＳＧ００５Ｂと切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓとの対比により上部領域００６ＳＧ００５Ｔ及び下部領域００６ＳＧ００５Ｂ表示位置の変位をより際立たせることができ、先読み予告演出の演出効果をより向上できる。

【１４０８】

また、図１７３－３１（Ｄ）及び図１７３－３１（Ｅ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔを右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂを左側方に向けて移動させた後、更に上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの境界部をそれぞれ上方と下方に向けて移動させることによって、先読み予告演出の演出効果を更に高めることができ、演出興趣を向上できる。特に先読み予告演出としては、図１７３－３１（Ｄ）及び図１７３－３１（Ｅ）に示すように、上部領域００６ＳＧ００５Ｔは右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂは左側方に向けて移動するが、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの境界部は上下方向に移動するのでこれら上部領域００６ＳＧ００５Ｔ及び下部領域００６ＳＧ００５Ｂの変位（移動）と境界部の変位（移動）の相乗効果により先読み予告演出の演出効果をより高めることができる。

【１４０９】

尚、本変形例００６ＳＧ－３では、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの境界部の移動方向を上部領域００６ＳＧ００５Ｔの移動方向である右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂの移動方向である左側方と異なる上下方向とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領

域００６ＳＧ００５Ｂとの境界部の移動方向は、上部領域００６ＳＧ００５Ｔの移動方向と下部領域００６ＳＧ００５Ｂの移動方向とのうちどちらか一方と異なっていればよい。

【１４１０】

尚、本変形例００６ＳＧ－３では、先読み予告演出として画像表示装置５において切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓを表示し、該切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓに沿って分割された下部領域００６ＳＧ００５Ｂや上部領域００６ＳＧ００５Ｔを移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示態様を複数設け、いずれの表示態様で切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓが表示されるかに応じて先読み対象の可変表示における可変表示結果が大当りとなる割合を異ならせてもよい。

【１４１１】

例えば、図１７３－３３に示すように、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示色として青色、緑色、赤色の３種類の色を設け、先読み対象の可変表示結果が大当りである場合は、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓを１０％の割合で青色に表示し、３０％の割合で緑色に表示し、６０％の割合で赤色に表示する。一方で、先読み対象の可変表示結果がはずれである場合は、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓを６０％の割合で青色に表示し、３０％の割合で緑色に表示し、１０％の割合で赤色に表示すればよい。

【１４１２】

このようにすることで、先読み予告演出中に表示される切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示色に遊技者を注目させることができるので、先読み予告演出の演出効果をより高めることができる。

【１４１３】

尚、本変形例００６ＳＧ－３では、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示色として青色、緑色、赤色の３種類の色を設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示色は２色や４色以上であってもよい。また、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの形状や大きさ、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示数等の色以外の態様に応じて先読み対象の可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）を異ならせてもよい。

【１４１４】

また、本変形例００６ＳＧ－３では、先読み予告演出として、画像表示装置５に表示されている画像を切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓに沿って２つの領域に分割する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、画像表示装置５に表示されている画像を３以上の領域に分割してもよい。尚、この場合は、各領域のスライド移動する方向を異ならせることによって先読み予告演出の演出効果を向上させるようにしてもよい。

【１４１５】

また、本変形例００６ＳＧ－３では、先読み予告演出として、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとをそれぞれ移動させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出として移動する領域は、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとのいずれかの一方のみであってもよい。

【１４１６】

また、本変形例００６ＳＧ－３では、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、右側方へ移動後の上部領域００６ＳＧ００５Ｔに表示されている画像と左側方へ移動後の下部領域００６ＳＧ００５Ｂに表示されている画像とは異なっている。このため、上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとが移動しても、上部領域００６ＳＧ００５Ｔにて表示されている画像と下部領域００６ＳＧ００５Ｂにて表示されている画像とが異なっていることにより、先読み予告演出を遊技者に違和感を与えることなく実行することができ、遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１４１７】

尚、本変形例００６ＳＧ－３では、右側方に移動後の上部領域００６ＳＧ００５Ｔにて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域００６ＳＧ００５Ｂにて表示されている画像とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、右側方に移動後の上部領域００６ＳＧ００５Ｔにて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域００６ＳＧ００５Ｂにて表示されている画像との少なくとも一部が共通であってもよい。このようにすることで、先読み予告演出に対して意外性を付与することができるので、遊技興趣を向上できる。

【１４１８】

また、本変形例００６ＳＧ－３では、図１７３－３１（Ｃ）及び図１７３－３１（Ｄ）に示すように、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置５の表示領域において上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って表示されている画像は、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域００６ＳＧ００５Ｔと左側方に移動後の下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って表示されている画像と同一となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置５の表示領域において上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って表示されている画像の一部が、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域００６ＳＧ００５Ｔと左側方に移動後の下部領域００６ＳＧ００５Ｂとに亘って表示されている画像として表示されていなくともよい。このようにすることで、先読み予告演出の演出興趣を高めることができる。

【１４１９】

尚、本変形例００６ＳＧ－３では、先読み予告演出として上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとをそれぞれ反対方向に移動させた（図１７３－３１（Ｄ）では上部領域００６ＳＧ００５Ｔを右側方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂを左側方に移動させ、図１７３－３１（Ｅ）では上部領域００６ＳＧ００５Ｔを上方、下部領域００６ＳＧ００５Ｂを下方に移動させた）ときのこれら上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの移動量（変位量）は同一である。しかしながら、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出として上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとをそれぞれ反対方向に移動させたときのこれら上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂの移動量（変位量）は異なっていてもよい。このように、先読み予告演出として反対方向に移動する上部領域００６ＳＧ００５Ｔと下部領域００６ＳＧ００５Ｂとの移動量を異ならせることによって、先読み予告演出の演出効果を一層向上させることができる。

【１４２０】

また、本変形例００６ＳＧ－３では図１７３－３３に示すように、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示色に応じて先読み対象の可変表示結果が大当りとなる割合を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例００６ＳＧ－４として図１７３－３４に示すように、切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示色を可変表示の実行ごとに変化可能としてもよい。この場合は、最終的な切断エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｓの表示色や表示色の変化パターンに応じて先読み対象の可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が異なるようにしてもよい。

【１４２１】

また、前記特徴部００６ＳＧでは、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例００６ＳＧ－５として図１７３－３５に示すように、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としては、可変表示中に一旦非確変大当りやラウンド数の少ない２ラウンド確変大当り等の大当り種別を示す組み合わせで飾り図柄を表示した後に、更に左、中、右の飾り図柄を、大当りを示す組み合わせで揃った状態にて可変表示させて最終的に停止する飾り図柄の組合せで大当り種別を報知する昇格演出（再抽選演出ともいう）を実行してもよい。

【１４２２】

昇格演出の演出態様について図１７３－３５にもとづいて説明する。先ず、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果が大当りであると報知した後、図１７３－３５（Ａ）に示すように、これらリーチ演出の終了後に飾り図柄を非確変大当りや２ラウンド確変大当り等の比較的遊技者にとって有利度の低い大当り種別を示す組み合わせ（図１７３－３５（Ａ）に示す例では非確変大当りを示す偶数「２」揃いの組合せ）で表示する。

【１４２３】

そして、図１７３－３５（Ｂ）に示すように、該可変表示の残り期間において、昇格演出として左、中、右の飾り図柄を、２ラウンド確変大当りや５ラウンド確変大当り、１０ラウンド確変大当り等の他の大当り種別の飾り図柄の組合せを含んだ状態にて等速で可変表示させていく。

【１４２４】

該昇格演出の実行中は、図１７３－３５（Ｃ）及び図１７３－３５（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の表示領域における上下方向の中央部が、２段階にわたって左側方に向けて歪んで行く。

【１４２５】

そして、本可変表示の開始時に決定されている大当り種別が最初に表示された飾り図柄の組合せが示す大当り種別（図１７３－３５（Ａ）参照）よりも遊技者にとって有利度の高い大当り種別である場合は、昇格演出の１段階目または２段階目の歪みの後に飾り図柄が該大当り種別の組合せ（図１７３－３５（Ｅ）に示す例では確変大当りの組合せ）で停止する。一方で、本可変表示の開始時に決定されている大当り種別が最初に表示された飾り図柄の組合せが示す大当り種別と同一である場合は、昇格演出の１段階目の歪みの後に飾り図柄が該大当り種別の組合せ（図１７３－３５（Ｆ）に示す例では非確変大当りの組合せ）で停止する。

【１４２６】

尚、本変形例００６ＳＧ－５における大当り種別間での「遊技者にとっての有利度」とは、大当り遊技終了後に確変状態に制御されるか否かや、大当り遊技終了後に時短状態に制御される可変表示回数が異なるもの、大当り遊技におけるラウンド数が異なるものを指す。

【１４２７】

尚、本変形例００６ＳＧ－５における昇格演出としては、図１７３－３６（Ａ）～図１７３－３６（Ｅ）に示すように、ＶＲＡＭ領域のレイヤ１画像描画領域には、第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを含む第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと小図柄を含む第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊが描画され、レイヤ２画像描画領域には飾り図柄が描画され、レイヤ３画像描画領域には背景画像が描画される。

【１４２８】

更に、変位画像作成領域においては、レイヤ２画像描画領域にて描画された画像とレイヤ３画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって上下方向の中央部が左側方に向けて歪んだ変位画像が作成される。

【１４２９】

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

【１４３０】

尚、本変形例００６ＳＧ－５において画像表示装置５に表示される表示画像は、前記特徴部００６ＳＧと同じく画像表示装置５の表示領域よりも左右幅方向及び上下幅方向に対して長寸な画像（図１７３－１９参照）であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、図１７３－３７に示すように、画像表示装置５に表示される表示画像の左右幅方向の

寸法は画像表示装置５の表示領域の左右幅方向の寸法と同一であってもよい。
【１４３１】
尚、この場合は、前述したように昇格演出を実行すると、図１７３－３８（Ａ）～図１７３－３８（Ｃ）に示すように、昇格演出として画像表示装置５の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪む際に、表示領域の右部にいずれの画像も表示されない画像非表示部が形成されてしまう。
【１４３２】
そこで、図１７３－３７に示すように画像表示装置５に表示される表示画像の左右幅方向の寸法を画像表示装置５の表示領域の左右幅方向の寸法と同一とする場合においては、図１７３－３９（Ａ）～図１７３－３９（Ｄ）に示すように、昇格演出を実行する際に、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大する、または、変位画像作成領域において作成された変位対象画像（背景画像と飾り図柄）を拡大することによって、背景画像の一部を画像表示装置５の表示領域外に配置する。このようにすると、変位対象画像に変位用画像を適用することによって、昇格演出として画像表示装置５の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪んでも、画像表示装置５の右部には拡大されたことによって画像表示装置５の表示領域外に配置された背景画像が表示されることとなるので、前述した画像非表示部が形成されてしまうといった画像表示装置５にて不適切な表示が行われてしまう虞を低減することができる。
【１４３３】
尚、図１７３－３９では、昇格演出として画像表示装置５の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪む際に、表示領域の右部にいずれの画像も表示されない画像非表示部が形成されてしまうことを防止するために背景画像と飾り図柄との両方を拡大する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像非表示部が形成されてしまうことを防止するためには、背景画像のみを拡大してもよい。
【１４３４】
また、本変形例００６ＳＧ－５では、昇格演出を実行する際には、画像表示装置５の表示領域よりも左右幅寸法が長寸となるように拡大された変位対象画像全体に変位用画像を適用することによって昇格演出用の画像を作成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変位対象画像のうち変位用画像を適用する範囲は、画像表示装置５の表示領域に対応する箇所のみ、つまり、画像表示装置５の表示領域外の画像まで変位させずともよい。
【１４３５】
また、本変形例００６ＳＧ－５では、画像表示装置５に表示される表示画像の左右幅方向の寸法を画像表示装置５の表示領域の左右幅方向の寸法と同一する場合について、昇格演出を実行する際に、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大することで昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された背景画像の拡大は、昇格演出の進行に応じて（画像表示装置５の表示領域に表示される画像の歪みの増加に応じて）段階的に実行してもよい。このようにすることで、画像表示装置５において飾り図柄や背景画像が唐突に拡大表示されることにより違和感を低減できるので、昇格演出の演出効果を維持しつつ、画像表示装置５の表示領域に表示される画像の歪みを増加させていく過程において画像表示装置５にて画像非表示部が表示されてしまうといった不適切な表示が行われてしまうことを防ぐことができる。
【１４３６】
また、前記特徴部００６ＳＧでは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出の発展を示唆する発展示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中においては飾り図柄の仮停止と再可変表示を含む擬似連演出を実行可能とし、該擬似連演出の実行回数に応じて大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待

度）を異ならせてもよい。
【１４３７】
特に、このような擬似連演出を実行する可変表示においては、飾り図柄の仮停止タイミングの直前に飾り図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出や、飾り図柄が仮停止した場合に該飾り図柄の仮停止を報知する仮停止報知演出を実行可能としてもよい。
【１４３８】
また、本変形例００６ＳＧ－５では、昇格演出を実行する際に、画像表示装置５に表示する画像（表示画像）を拡大することによって、該画像表示装置５の表示領域外にも表示画像の一部を配置することで、昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＧＲＯＭ２０５内に予め昇格演出用の画像として画像表示装置５の表示領域よりもサイズの大きい（本変形例００６ＳＧ－５であれば少なくとも左右幅寸法が画像表示装置５の表示領域の左右幅寸法よりも長い）画像を格納しておき、該画像を変位画像作成領域または表示画像作成領域に描画・配置することによって昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止してもよい。
【１４３９】
更に、本変形例００６ＳＧ－５では、昇格演出を実行する際に、画像表示装置５に表示する画像（表示画像）を拡大することによって、該画像表示装置５の表示領域外にも表示画像の一部を配置することで、昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、昇格演出を実行する際には、表示画像作成領域において、画像表示装置５の表示領域外（本変形例００６ＳＧ－５であれば画像表示装置５の表示領域の右外側方）の位置に画像表示装置５に表示される画像（表示画像）とは異なる画像（非表示画像）を、該表示画像と隣接して配置してもよい。このようにすることで、昇格演出の実行時には、画像表示装置５の表示領域と非表示領域とに亘って表示画像と非表示画像とが隣接して配置されるので、画像非表示部に替えて該非表示画像の一部が表示されることとなる。
【１４４０】
そして、前記特徴部００６ＳＧでは、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例００６ＳＧ－６として図１７３－４０～図１７３－４２に示すように、画像表示装置５に表示される画像を変位させる演出としては、これら仮停止示唆演出や仮停止報知演出を実行してもよい。
【１４４１】
仮停止示唆演出の演出態様について図１７３－４０にもとづいて説明する。先ず、図１７３－４０（Ａ）に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、左と右の飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、仮停止示唆演出として、飾り図柄の一部である擬似連図柄（「ＮＥＸＴ」と表示されている図柄）が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、画像表示装置５では、表示領域の周縁部から該表示領域の中央部に向けて波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐが収束していくように表示されるとともに、該波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐの周囲の画像（左右の飾り図柄と背景画像）が歪んで表示される。
【１４４２】
そして、該可変表示が擬似連演出を実行する可変表示（擬似連図柄が仮停止する可変表示）である場合は、図１７３－４０（Ｂ）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止し擬似連図柄の周囲に波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐが表示される。一方で、該可変表示が擬似連演出を実行しない可変表示（擬似連図柄が仮停止しない可変表示）である場合は、図１７３－４０（Ｃ）に示すように、擬似連図柄がそのまま仮停止することなく画像表示装置５の表示領域の下方に移動して非表示となるとともに、中の飾り図柄として可変表示結果がはずれであることを示す図柄が表示される。
【１４４３】

尚、本変形例００６ＳＧ－６では、図１７３－４０に示すように、画像表示装置５において波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐを表示することによって飾り図柄（擬似連図柄）が仮停止することを示唆する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐの表示態様を複数設け、擬似連示唆演出としていずれの表示態様にて波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐが表示されるかに応じて飾り図図柄（擬似連図柄）が仮停止する割合を異ならせてもよい。

【１４４４】

例えば、図１７３－４０では、擬似連示唆演出として波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐは２つ表示（二重に表示）しているが、図１７３－４１に示すように、擬似連示唆演出として波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐを１つのみ表示する場合を設け、擬似連演出にて表示される波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐの数に応じて飾り図柄（擬似連図柄）が仮停止する割合を異ならせればよい。

【１４４５】

尚、本変形例００６ＳＧ－６では、擬似連図柄を飾り図柄の一部として表示する、つまり、擬似連図柄を擬似連演出以外の期間においても可変表示の一部として表示される図柄とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は飾り図柄とは異なる図柄であって、擬似連演出中においてのみ表示される特殊な図柄であってもよい。

【１４４６】

尚、仮停止報知演出は、図１７３－４２（Ａ）及び図１７３－４２（Ｂ）に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止した後に、波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐが画像表示装置５の表示領域の中央部から該表示領域の周縁部に向けて拡散するように表示されるとともに、該波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐの周囲の画像（左右の飾り図柄と背景画像）が歪んで表示される。

【１４４７】

尚、本変形例００６ＳＧ－６における仮停止示唆演出や仮停止報知演出としては、図１７３－４３（Ａ）～図１７３－４３（Ｆ）に示すように、ＶＲＡＭ領域のレイヤ１画像描画領域には、第１保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア００６ＳＧ００５Ｕを含む第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉと小図柄を含む第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊが描画され、レイヤ２画像描画領域には波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐが描画され、レイヤ３画像描画領域には擬似連図柄を含む飾り図柄が描画される。更に、本変形例００６ＳＧ－６のＶＲＡＭ領域には、レイヤ３画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ４画像描画領域が配置されている。該レイヤ４画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ３画像描画領域にて描画された画像によって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像（波紋エフェクト画像００６ＳＧ００５Ｐによって歪んだ飾り図柄と背景画像）が作成される。

【１４４８】

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

【１４４９】

また、前記特徴部００６ＧＳでは、平面視画像のみを表示可能な画像表示装置５を用いて演出画像を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例００６ＳＧ－７として図１７３－４４及び図１７３－４５に示すように、立体視画像を表示可能な表示装置を用いて演出画像を表示してもよい。

【１４５０】

以下に変形例００６ＳＧ－７について説明する。尚、上記した特徴部００６ＳＧおよび変形例では、画像表示装置５として、平面視画像（２Ｄ画像）を表示可能なＬＣＤ（液晶

表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等の表示装置を使用した形態を例示しているが、本変形例００６ＳＧ－７においては、図１７３－４４に示すように、パララックスバリア方式により遊技者が裸眼にて立体視画像を視認可能な裸眼立体視画像表示装置５’を使用することで、各種画像として平面視画像（２Ｄ画像）に加えて立体視画像（３Ｄ画像）を表示可能である点が特徴点である。

【１４５１】

本変形例００６ＳＧ－７の裸眼立体視画像表示装置５’は、図１７３－４４に示すように、右目用画像（Ｒ画像）と左目用画像（Ｌ画像）とからなる立体視画像（映像）を表示可能な画像用液晶パネル００６ＳＧ９００と、該画像用液晶パネル００６ＳＧ９００の後方から前方側に向けて面状光を照射するバックライト００６ＳＧ９０１と、画像用液晶パネル００６ＳＧ９００の前面側に該画像用液晶パネル００６ＳＧ９００と所定間隔を有して設けられた視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０とを有する構造とされている。

【１４５２】

視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０は、画像用液晶パネル００６ＳＧ９００に縦長短冊状に表示される右目用画像（Ｒ画像）を遊技者の左目が視認すること並びに左目用画像（Ｌ画像）を遊技者の右目が視認することを阻止するシャッタとなる縦縞状の黒部と、右目用画像を遊技者の右目が視認すること並びに左目用画像を遊技者の左目が視認することを可能とする透明部とを有する視差バリア画像を表示する視差バリア画像表示状態と、縦縞状の黒部を有さない、全ての画素が透明部とされた透過状態の表示状態とが可能とされた比較的光透明性の高い液晶パネルとされている。

【１４５３】

尚、画像用液晶パネル００６ＳＧ９００には、例えば、左目用画像（Ｌ画像）に代えて右目用画像（Ｒ画像）を表示するとともに、視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０において上記した視差バリア画像を非表示（全透過表示）とすることで、平面視画像（２Ｄ画像）も表示することができる。

【１４５４】

つまり、本変形例００６ＳＧ－７の表示手段である裸眼立体視画像表示装置５’は、非立体視画像である平面視画像（２Ｄ画像）に加えて、右目用画像と左目用画像とから構成される裸眼立体視画像とを表示可能である。

【１４５５】

尚、画像用液晶パネル００６ＳＧ９００に表示される右目用画像と左目用画像から成る立体視画像も、平面視画像（２Ｄ画像）と同じく、上述した各レイヤに描画される一方、視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０に表示される視差バリア画像は、該視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０に対して専用に設けられた専用レイアに描画されて視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０に表示される。

【１４５６】

このような裸眼立体視画像表示装置５’を用いて演出画像を表示する場合は、可変表示中において、本発明における特定演出（例えば、発展示唆演出）とは異なるタイミングにて他の演出を立体視画像（３Ｄ画像）の表示により実行可能としてもよい。

【１４５７】

図１７３－４５（Ａ）～図１７３－４５（Ｄ）に示すように、可変表示中において裸眼立体視画像表示装置５’には、前述したように、変位特定画像である上方に向けて移動した左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像と、下方に向けて移動した中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像が表示される特定演出である発展示唆演出が実行可能であるとともに、該発展示唆演出とは実行期間が重複しない予告演出として可変表示結果が大当りとなることを示唆する可変表示予告演出が実行されるようになっており、該可変表示予告演出において立体視画像が表示されるようになっている。

【１４５８】

つまり、変位特定画像である上方に向けて移動した左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像と、下方に向けて移動した中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像と

が表示される特定演出となる発展示唆演出が実行される場合には、非立体視画像である平面視画像（２Ｄ画像）だけが表示され、立体視画像（３Ｄ画像）は表示されないようになっている。

【１４５９】

このように変位特定画像である上方に向けて移動した左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像と、下方に向けて移動した中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像とが表示されるときにおいては、表示を非立体視画像である平面視画像（２Ｄ画像）とするようにすることにより、変位が立体視画像によるものであるのか否かを遊技者が認識し難くなって、演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１４６０】

尚、本実施例では、立体視画像（３Ｄ画像）を表示する演出と変位特定画像である上方に向けて移動した左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像と、下方に向けて移動した中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像とが表示される特定演出である発展示唆演出との実行期間が異なることから、演出の実行期間にもとづいて立体視画像（３Ｄ画像）を表示することを制限するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変位特定画像と立体視画像（３Ｄ画像）とを同一の演出中において表示する場合には、変位特定画像の表示中に立体視画像（３Ｄ画像）が表示されてしまうことがないように、変位特定画像が表示中であることを特定可能な表示中フラグ等のデータを記憶しておき、該データにもとづいて立体視画像（３Ｄ画像）の表示を制限するようにしてもよい。また、これらの制限については、変位特定画像の表示が終了した直後や直前に立体視画像（３Ｄ画像）が表示されてしまうことがないように、変位特定画像が表示される期間の前後の所定期間においても、表示中フラグ等のデータを記憶することで、立体視画像（３Ｄ画像）の表示を制限するようにしてもよい。

【１４６１】

尚、上記した変形例００６ＳＧ－７では、視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０を使用したパララックスバリア方式の裸眼立体視画像表示装置５’を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパララックスバリア方式以外のレンチキュラレンズ方式やインテグラルイメージング方式の裸眼立体視画像表示装置を用いて立体視画像（３Ｄ画像）の表示を行ってもよい。

【１４６２】

尚、本変形例００６ＳＧ０－７では、発展示唆演出にて立体視画像（３Ｄ画像）を表示しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発展示唆演出においても立体視画像（３Ｄ画像）を表示する場合を設けてもよい。尚、展示唆演出においても立体視画像（３Ｄ画像）を表示する場合は、立体視画像（３Ｄ画像）の画像（右目用画像と左目用画像）を、平面視画像（２Ｄ画像）を描画・配置する画像描画領域よりも上位の画像描画領域（例えば、レイヤ１画像描画領域）で描画・配置すればよい。このようにすることで、立体視画像（３Ｄ画像）は平面視画像（２Ｄ画像）よりも優先して表示されることとなるので、発展示唆演出において立体視画像（３Ｄ画像）を好適に表示することができる。

【１４６３】

また、本変形例００６ＳＧ－７では、立体視画像（３Ｄ画像）を表示する演出として、可変表示結果が大当りとなることを示唆する可変表示中予告演出を発展示唆演出（特定演出）とは異なる期間にて実行可能となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発展示唆演出（特定演出）よりも前の期間において、該発展示唆演出（特定演出）の導入演出として立体視画像（３Ｄ画像）を表示してもよい。このようにすることで、立体視画像（３Ｄ画像）の表示によって遊技者に対して発展示唆演出（特定演出）が実行されることを予め認識させることができるので、発展示唆演出（特定演出）の演出効果をより向上できる。更には、導入演出の演出態様と発展示唆演出（特定演出）の演出態様を複数設け、導入演出がいずれの演出態様にて実行されるかに応じて発展示唆演出（特定演出）の演習態様が異なるようにしてもよい。

【１４６４】
　また、前記導入演出においては可動体３２を動作させるようにし、該可動体３２の動作と立体視画像（３Ｄ画像）の表示を連携させることによって導入演出及び発展示唆演出（特定演出）の演出効果を向上させてもよい。
【１４６５】
　また、前記特徴部００６ＳＧでは、パチンコ遊技機１に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はスロットマシンに適用してもよい。
【１４６６】
　尚、本発明をスロットマシンに適用する場合については、変形例００６ＳＧ－８として図１７３－４６に示すように、本発明における遊技関連情報（前記特徴部００６ＳＧにおける第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉや第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊに該当）として、メダルの払い出し表示やＡＴ（アシストタイム）の残りゲーム数表示、クレジットとして記憶されているメダル表示等を、演出画像とともに画像表示装置５に表示し、これら遊技関連情報を変位の非対象画像とすればよい。
【１４６７】
　また、前記特徴部００６ＳＧ及び各変形例では、本発明の特定演出として、画像表示装置５に表示された画像の表示位置を変化または歪ませる（歪曲させる）演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出としては、画像表示装置５に表示された画像の表示位置の変化や歪曲を繰り返し実行してもよい。
【１４６８】
　また、前記特徴部００６ＳＧ及び各変形例において、本発明における特定演出として発展示唆演出、リーチ示唆演出、復活演出、先読み予告演出、昇格演出、仮停止示唆演出及び仮停止報知演出を例示したが、これら特定演出として、複数の演出を実行可能としてもよい。尚、このように複数の特定演出を実行可能とする場合については、例えば、通常状態においては、発展示唆演出のような飾り図柄（キャラクタと数字）が分断されない演出を通常状態において実行可能とする一方で、復活演出や先読み予告演出のように飾り図柄（数字のみ）が複数の破片や表示領域に分断される演出を実行してもよい。このようにすることで、通常状態においては、キャラクタと数字を含む飾り図柄が分断されないことによる特定演出の興趣の低下を防ぐことができるとともに、時短状態においては、逆に数字のみの飾り図柄を分断することによって特定演出の演出効果を向上できる。
【１４６９】
　また、前記特徴部００６ＳＧでは、通常状態では飾り図柄をキャラクタと数字により構成し、時短状態では飾り図柄を数字のみから構成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示等の特定の変動パターンでの可変表示の途中から飾り図柄の表示態様を変化させてもよい。例えば、スーパーリーチの可変表示において、可変表示の開始からリーチまでの期間中はキャラクタと数字により構成された飾り図柄の可変表示を実行し、リーチ後からの期間では数字のみから構成された飾り図柄の可変表示を実行すればよい。更には、リーチ後からの期間では、本発明における特定演出として、復活演出等の飾り図柄の分断される演出を実行可能とすればよい。
【１４７０】
　また、前記特徴部００６ＳＧ及び各変形例では、本発明における特定画像の少なくとも一部を左右方向や上下方向に変位させた画像を変位特定画像として画像表示装置５にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定画像の少なくとも一部が拡大・縮小された画像を変位特定画像として画像表示装置５にて表示してもよい。つまり、本発明における画像の変位方向としては、左右方向（Ｘ軸方向）上下方向（Ｙ軸方向）に加えて、拡大・縮小方向（Ｚ軸方向）を含んでいてもよい。
【１４７１】
　また、前記特徴部００６ＳＧでは、図１７３－３及び図１７３－４に示すように、変位

対象画像において、変位用画像の画素Ａに対応する位置から該画素ＡのＲ値とＧ値に応じた画素Ｘを特定し、該画素Ｘを変位用画像の画素Ａに対応する位置に変位させる（置換する）置換方式において変位画像を生成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変位対象画像において、変位用画像の画素Ａ対応する位置の画素Ｘを、該画素ＡのＲ値とＧ値に応じた位置に移動させる方式（移動方式）にて変位画像を生成してもよい。尚、置換方式では、変形例００６ＳＧ－３のように、移動方向が異なる領域の境界部の幅等を考慮した変位画像に、該境界部に近い領域の変位画像を編集する必要があるのに対し、置換方式の場合には、これらの編集をする必要がないので、映像の作成負荷を低減できるとともに、境界部にエフェクト画像等を配置する場合には、エフェクト画像を配置する境界部の設定自由度等を高めることができるので、エフェクト画像を含めた映像の作成負荷を低減できる。

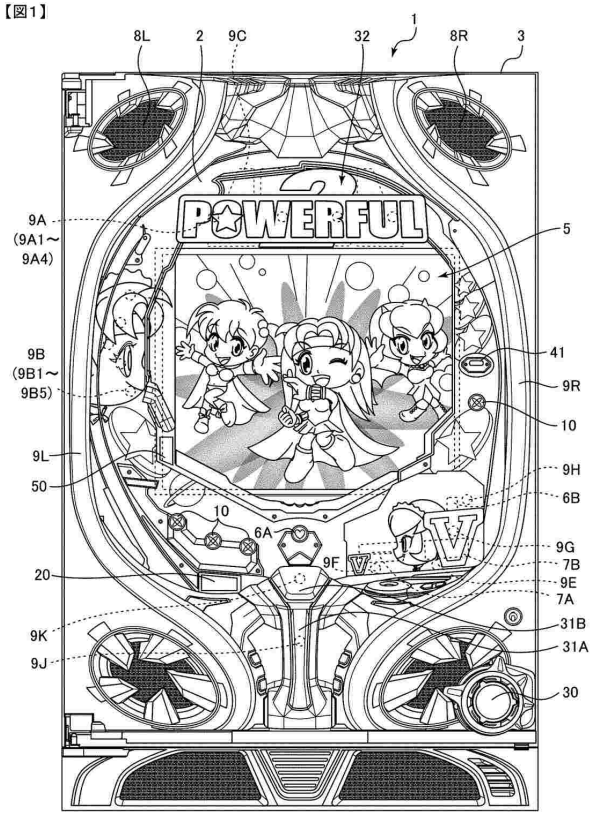
【符号の説明】

【１４７２】

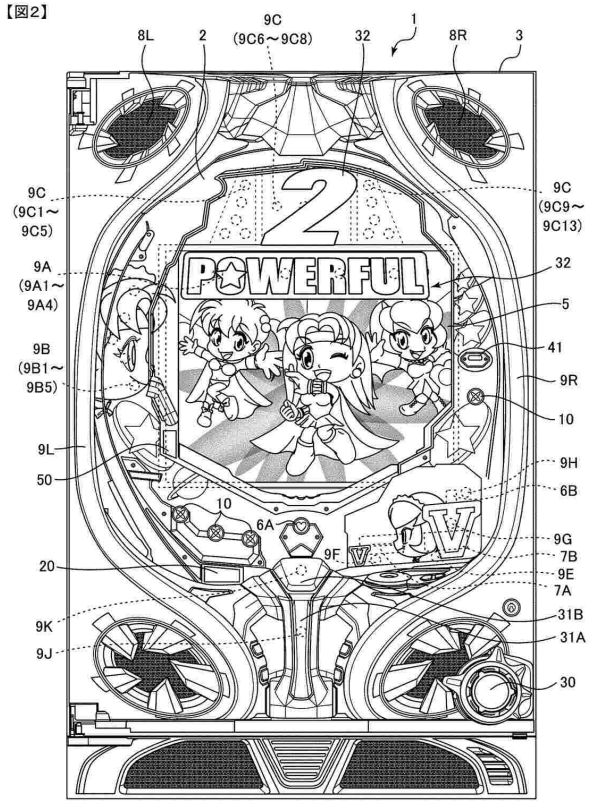
１　パチンコ遊技機、２　遊技盤、３　遊技機用枠、５　画像表示装置、５Ｃ，５Ｌ，５Ｒ　飾り図柄表示エリア、６Ａ　入賞球装置、６Ｂ　可変入賞球装置、８Ｌ，８Ｒ　スピーカ、９　遊技効果ランプ、１０　一般入賞口、１１　主基板、１２　演出制御基板、１３　音声制御基板、１４　ランプ制御基板、１５　中継基板、２０　特図ＬＥＤ基板、２１　ゲートスイッチ、２２Ａ　第１始動口スイッチ、２２Ｂ　第２始動口スイッチ、２３　カウントスイッチ、２４　Ｖ入賞スイッチ、３０　打球操作ハンドル、３１Ａ　スティックコントローラ、３１Ｂ　プッシュボタン、３２　可動体、３５Ａ　コントローラセンサユニット、３５Ｂ　プッシュセンサ、４１　通過ゲート、５０　第４図柄ユニット、８１，８２，８３　ソレノイド、１００　遊技制御用マイクロコンピュータ、１０１，１２１　ＲＯＭ、１０２，１２２　ＲＡＭ、１０４，１２４　乱数回路、１０６　ＲＴＣ、１１０　スイッチ回路、１１１　出力回路、１２３　表示制御部。

【図面】

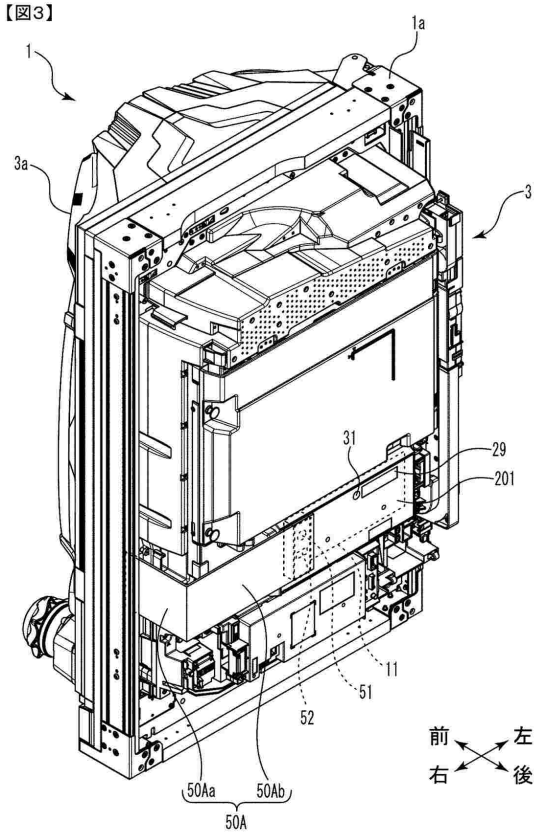
【図１】


【図1】
8L
2
9C
32
1
8R
3
9A
(9A1～
9A4)
5
9B
(9B1～
9B5)
41
9R
10
9L
50
9H
6B
10
6A
9F
9G
7B
20
9E
7A
9K
31B
9J
31A
30

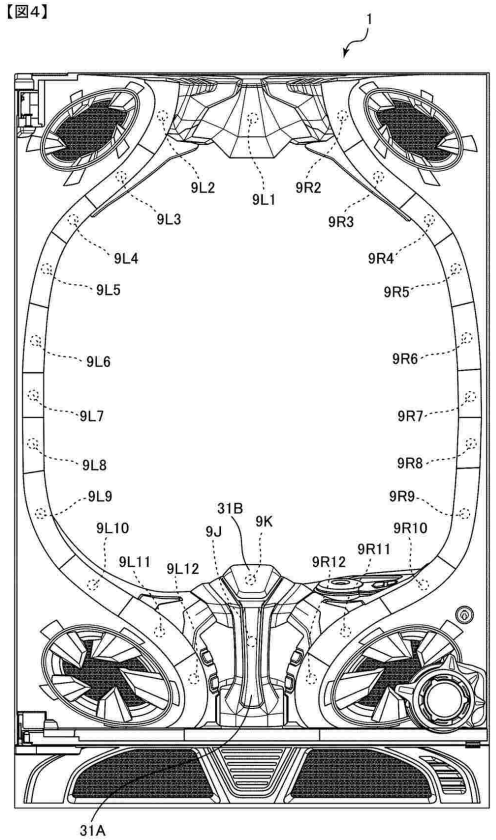
【図２】


【図2】
8L
2
9C
(9C6～9C8)
32
1
8R
3
9C
(9C1～
9C5)
9C
(9C9～
9C13)
9A
(9A1～
9A4)
32
5
9B
(9B1～
9B5)
41
9R
10
9L
50
9H
6B
10
6A
9F
9G
7B
20
9E
7A
9K
31B
9J
31A
30

【図３】


【図3】
1
1a
3a
3
31
29
201
11
51
52
50Aa
50Ab
50A
前
左
右
後

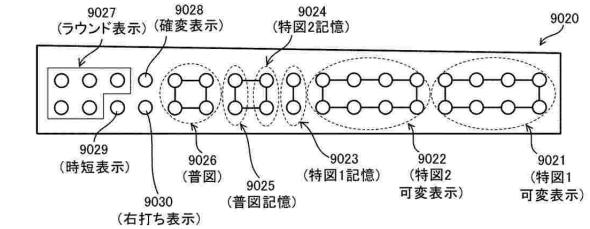
【図４】


【図4】
1
9L2
9L1
9R2
9L3
9R3
9L4
9R4
9L5
9R5
9L6
9R6
9L7
9R7
9L8
9R8
9L9
9R9
31B
9K
9L10
9J
9R10
9L11
9L12
9R12
9R11
31A

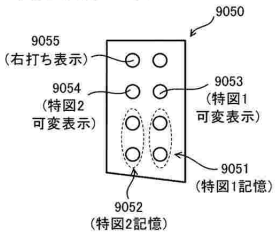
【図５】

【図5】

(a)特図LED基板

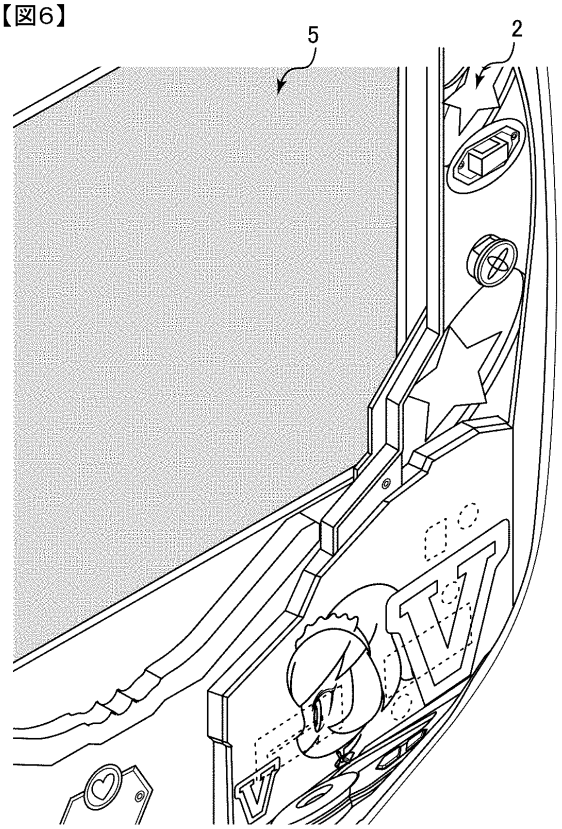


(b)第4図柄ユニット



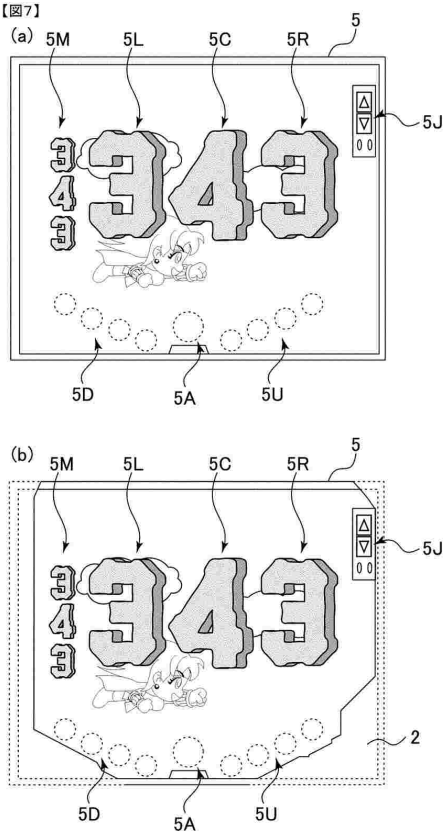
【図６】

【図6】



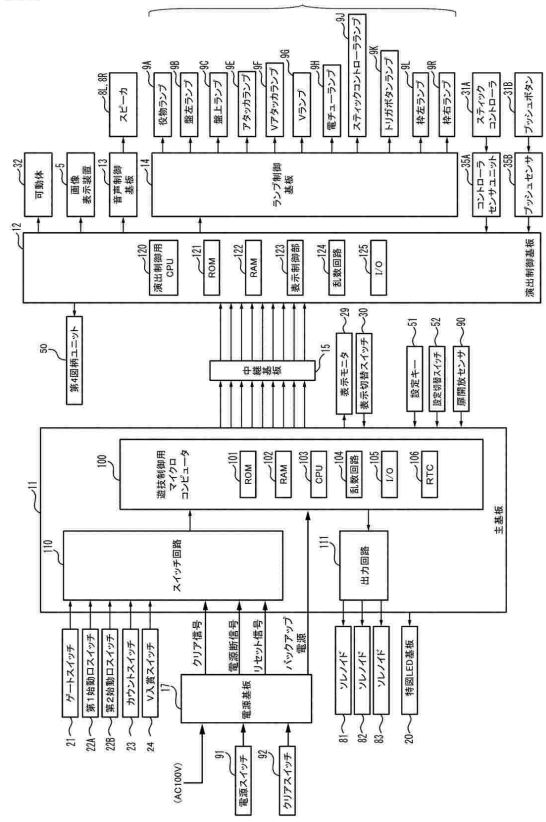
【図７】

【図7】



【図８】

【図8】



【図９】

【図9】

当り種別

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	開放 回数
通常大当り1	低確率	高ベース （変動50回まで）	3
通常大当り2	低確率	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り1	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り2	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り3	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り4	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り5	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り6	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	5
確変大当り7	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	7
確変大当り8	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	10
確変大当り9	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	10

【図１０】

【図10】

乱数

乱数	用途	最大判定値
ランダム1	大当り判定 （通常時、確変時共通）	65536
ランダム2	大当り種類判定 （第1特図、第2特図共通）	100
ランダム3	後変動パターン判定 （ハズレ時）	65519
ランダム4	後変動パターン判定 （当り時）	239
ランダム5	前変動パターン判定	251
ランダム6	普通図柄当り判定	201

【図１１】

【図11】

(a)大当り判定

状態	ランダム1判定値数 （最大判定値65536）		大当り確率	ハズレ確率
通常時	205	→	約1/320	約319/320
確変時	789	→	約1/83	約82/83

(b)第1特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 （最大判定値100）
通常大当り1	25
通常大当り2	25
確変大当り1	5
確変大当り2	37
確変大当り3	4
確変大当り4	4

(c)第2特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 （最大判定値100）
確変大当り5	10
確変大当り6	5
確変大当り7	5
確変大当り8	70
確変大当り9	10

【図１２】

【図12】

演出制御コマンド

MODE	EXT	名称	内容
80	××	前変動パターン××指定	図柄の前変動パターンの指定（××＝前変動パターン番号）
81	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
81	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
84	××	後変動パターン××指定	図柄の後変動パターンの指定（××＝後変動パターン番号）
8C	01	表示結果1指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定（通常大当り1指定）	通常大当り1に決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定（通常大当り2指定）	通常大当り2に決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定（確変大当り1指定）	確変大当り1に決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定（確変大当り2指定）	確変大当り2に決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定（確変大当り3指定）	確変大当り3に決定されていることの指定
8C	07	表示結果7指定（確変大当り4指定）	確変大当り4に決定されていることの指定
8C	08	表示結果8指定（確変大当り5指定）	確変大当り5に決定されていることの指定
8C	09	表示結果9指定（確変大当り6指定）	確変大当り6に決定されていることの指定
8C	10	表示結果10指定（確変大当り7指定）	確変大当り7に決定されていることの指定
8C	11	表示結果11指定（確変大当り8指定）	確変大当り8に決定されていることの指定
8C	12	表示結果12指定（確変大当り9指定）	確変大当り9に決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定（第1飾り図柄の変動開始指定）
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定（第2飾り図柄の変動開始指定）
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当り1を開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	通常大当り2を開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	確変大当り1を開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定	確変大当り2を開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定	確変大当り3を開始することの指定
A0	06	大当り開始6指定	確変大当り4を開始することの指定
A0	07	大当り開始7指定	確変大当り5を開始することの指定
A0	08	大当り開始8指定	確変大当り6を開始することの指定
A0	09	大当り開始9指定	確変大当り7を開始することの指定
A0	10	大当り開始10指定	確変大当り8を開始することの指定
A0	11	大当り開始11指定	確変大当り9を開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（XX=01(H)～0F(H)）
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（XX=01(H)～0F(H)）
A3	01	大当り終了1指定	通常大当り1を終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	通常大当り2を終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	確変大当り1を終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定	確変大当り2を終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定	確変大当り3を終了することの指定
A3	06	大当り終了6指定	確変大当り4を終了することの指定
A3	07	大当り終了7指定	確変大当り5を終了することの指定
A3	08	大当り終了8指定	確変大当り6を終了することの指定
A3	09	大当り終了9指定	確変大当り7を終了することの指定
A3	10	大当り終了10指定	確変大当り8を終了することの指定
A3	11	大当り終了11指定	確変大当り9を終了することの指定
AD	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	××	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン種別）を指定
C7	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	bit4=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	bit4=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

【図１３】

【図13】

前変動パターン(メイン側)

前変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間[ms]	フレーム数(約33.3ms/フレーム)
	MODE	EXT			
1	80	00	通常変動	12700	381
2	80	01	短縮変動	6700	201
3	80	02	超短縮変動	2700	81
4	80	03	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630
5	80	04	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630
6	80	05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80	06	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246
8	80	07	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	41500	1246
9	80	08	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80	09	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861
11	80	0A	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861
12	80	0B	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

【図１４】

【図14】

後変動パターン(メイン側)

後変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間[ms]	フレーム数(約33.3ms/フレーム)
	MODE	EXT			
1	84	00	13S変動	300	9
2	84	01	7S変動	300	9
3	84	02	3S変動	300	9
4	84	03	擬似連ガセ	9300	279
5	84	04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84	05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84	06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84	07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84	08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84	09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84	0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84	0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

【図１５】

【図15】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個,保留1個→0個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	7700
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(c)保留3個→2個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(d)保留4個→3個用

後変動パターン		ランダム3判定値数(最大判定値65519)
後変動番号	内容	
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図１６】

【図16】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1,2、確変大当り1,2,5,6,7,8用

後変動パターン		ランダム4判定値数(最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	20
10	SP前半(当り)	23
11	SP前半→SP後半(当り)	65
12	SP前半→最終リーチ(当り)	131

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3,9用

後変動パターン		ランダム4判定値数(最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	12
10	SP前半(当り)	21
11	SP前半→SP後半(当り)	44
12	SP前半→最終リーチ(当り)	162

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(c)確変大当り4用

後変動パターン		ランダム4判定値数(最大判定値239)
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	4
10	SP前半(当り)	14
11	SP前半→SP後半(当り)	114
12	SP前半→最終リーチ(当り)	107

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

【図１７】

【図17】

前変動パターン判定

(a)後変動番号1用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
1	通常変動	251

(b)後変動番号2用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
2	短縮変動	251

(c)後変動番号3用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
3	超短縮変動	251

(d)後変動番号4用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
1	通常変動	251

(e)後変動番号5,9用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
4	ノーマルリーチ(役物×)	125
7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	126

(f)後変動番号6,10用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
4	ノーマルリーチ(役物×)	101
7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	100
10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	50

(g)後変動番号7用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
5	ノーマルリーチ(役物○)	31
8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	50
11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	170

(h)後変動番号11用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
5	ノーマルリーチ(役物○)	21
8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	50
11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	180

(i)後変動番号8用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	1
9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	60
12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	190

(j)後変動番号12用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	1
9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	50
12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	200

【図１８】

【図18】

全変動パターン(メイン側)

メイン変動番号	前変動パターン 前変動番号	前変動パターン 内容	変動時間[ms]	フレーム数(約33.3ms/フレーム)	後変動番号	前変動パターン 内容	変動時間[ms]	フレーム数(約33.3ms/フレーム)
1	1	通常変動	12700	381	1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
2	2	短縮変動	6700	201	2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
3	3	超短縮変動	2700	81	3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
4	1	通常変動	12700	381	4	擬似連ガセ→非リーチ(ハズレ)	9300	279
5	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
7	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
8	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
9	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
10	5	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
11	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	41500	1246	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
12	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
13	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
14	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
15	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
16	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	9	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
17	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246	9	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
18	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	10	SP前半(当り)	93300	2801
19	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246	10	SP前半(当り)	93300	2801
20	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861	10	SP前半(当り)	93300	2801
21	5	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
22	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	41500	1246	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
23	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288
25	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288
26	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

【図１９】

【図19】

全変動パターン(サブ側)

サブ変動番号	前変動パターン 前変動番号	前変動パターン 内容	後変動パターン 後変動番号	後変動パターン 内容	メイン変動番号
1	1	通常変動	1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	1
2	2	短縮変動	2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	2
3	3	超短縮変動	3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	3
4	1	通常変動	4	擬似連ガセ→非リーチ(ハズレ)	4
5	4	ノーマルリーチ(役物×)	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	5
6	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	6
7	4	ノーマルリーチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	7
8	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	8
9	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	9
10	5	ノーマルリーチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	10
11	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	11
12	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	12
13	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	13
14	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	14
15	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	15
16	4	ノーマルリーチ(役物×)	9	ノーマルリーチ(当り)	16
17	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	9	ノーマルリーチ(当り)	17
18	4	ノーマルリーチ(役物×)	10	SP前半(当り)	18
19	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	10	SP前半(当り)	19
20	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	10	SP前半(当り)	20
21	5	ノーマルリーチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	21
22	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	22
23	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	23
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	24
25	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	25
26	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	26

【図２０】

【図20】

(a)群予告抽選(ステージA時)

後変動番号	群予告 6人群	爆チュー群	ボインゴ群	実行なし
6～8（ハズレ）	13%	0%	2%	85%
10～12（当り）	55%	0%	30%	20%

ハズレかつ群予告ありの確率≒0.15%
当りかつ群予告ありの確率　≒0.27%
⇒群予告の信頼度≒64%

※後変動番号6～8の選択率≒319/320*1/102≒1/102
後変動番号10～12の選択率≒1/320*1/1.1≒1/320

(b)群予告抽選(ステージB時)

後変動番号	群予告 6人群	爆チュー群	ボインゴ群	実行なし
6～8（ハズレ）	0%	8%	2%	90%
10～12（当り）	0%	60%	30%	20%

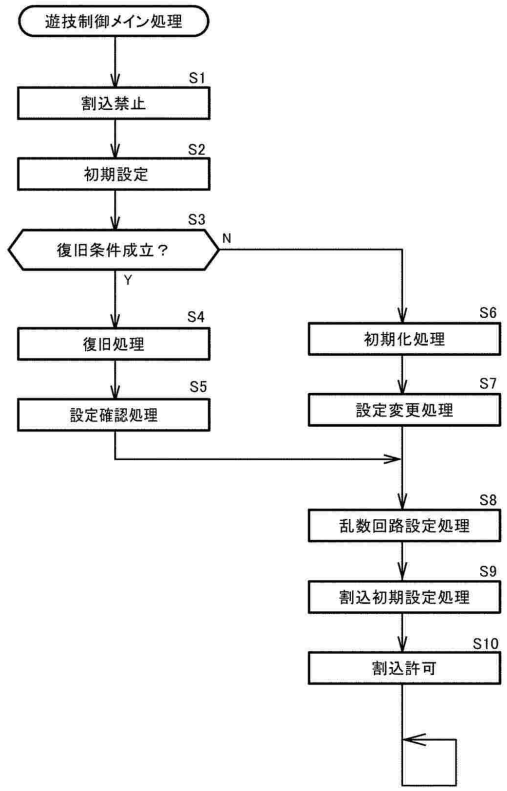
ハズレかつ群予告ありの確率≒0.10
当りかつ群予告ありの確率　≒0.28%
⇒群予告の信頼度≒74%

(c)SP前半タイトル予告抽選(ステージB時)

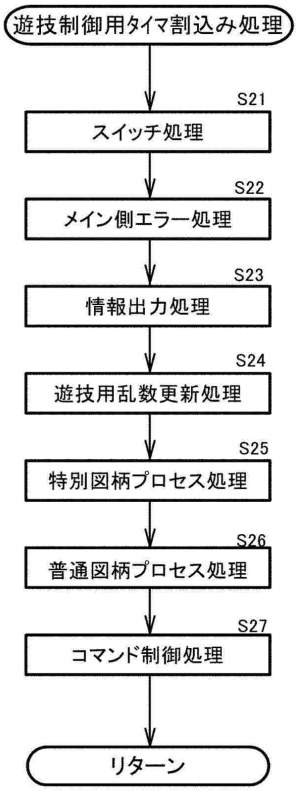
後変動番号	SP前半タイトル予告(タイトルの色変化)の有無 あり	なし
6～8（ハズレ）	20%	80%
10～12（当り）	80%	20%

ハズレかつSP前半タイトル予告ありの確率≒0.20%
当りかつSP前半タイトル予告ありの確率　≒0.25%
⇒SP前半タイトル予告の信頼度≒56%

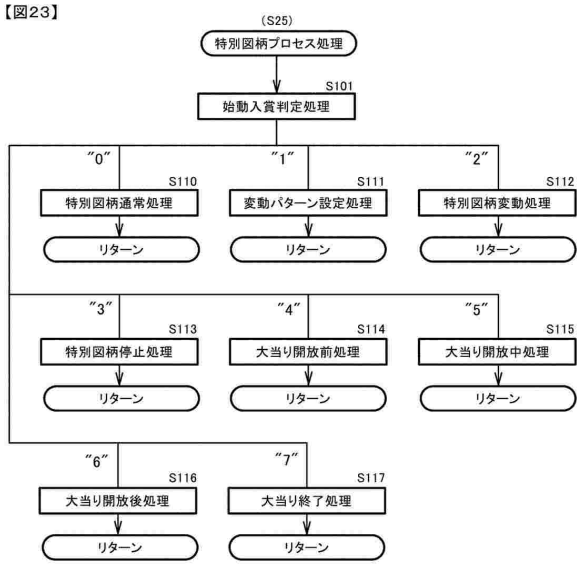
【図２１】
【図21】



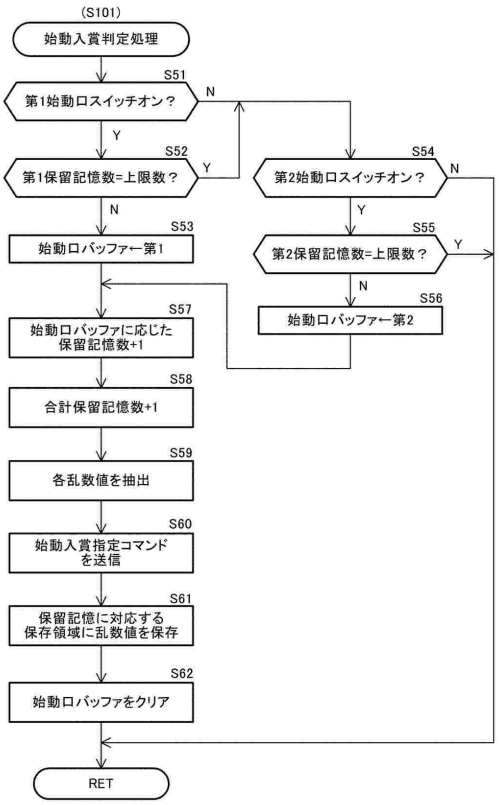
【図２２】
【図22】



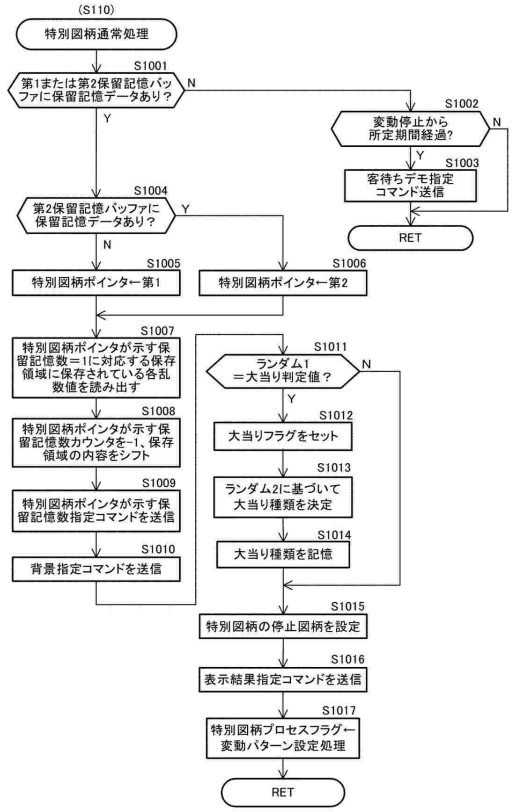
【図２３】
【図23】



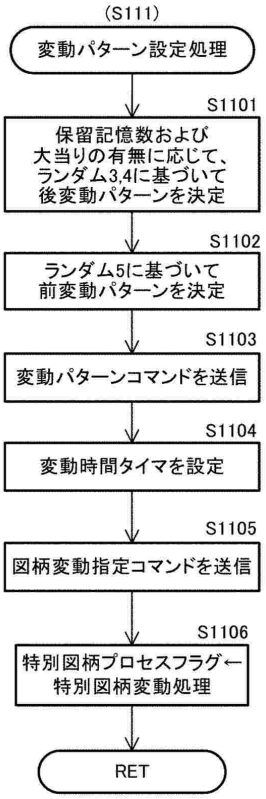
【図２４】
【図24】



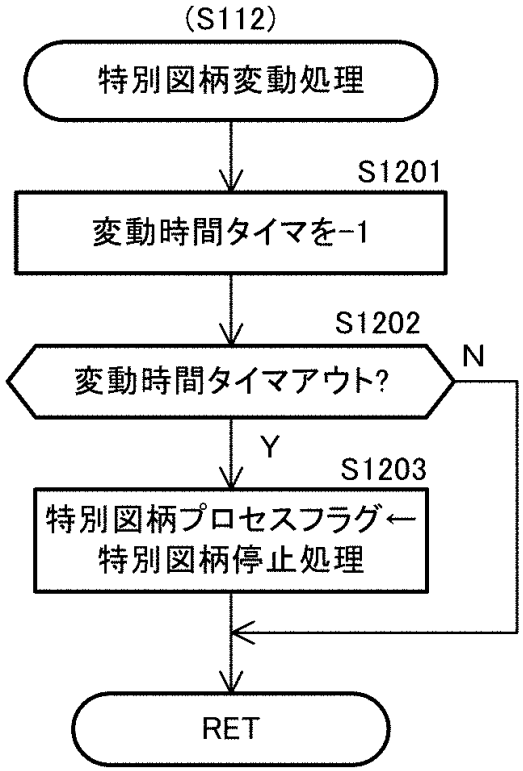
【図２５】
【図25】



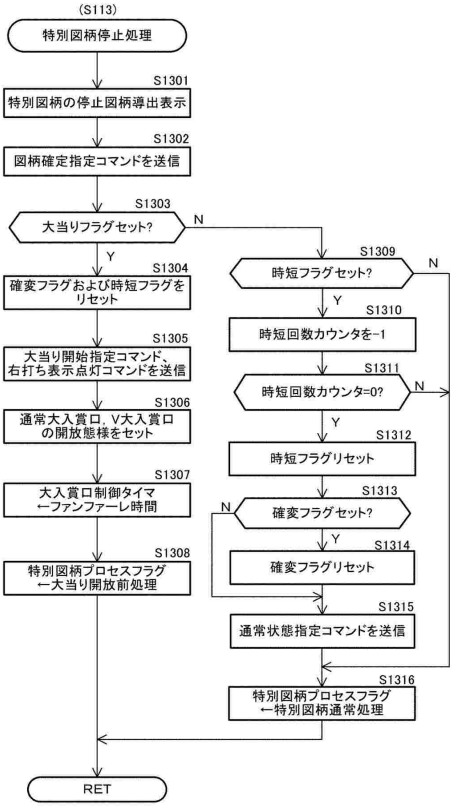
【図２６】
【図26】



【図２７】
【図27】

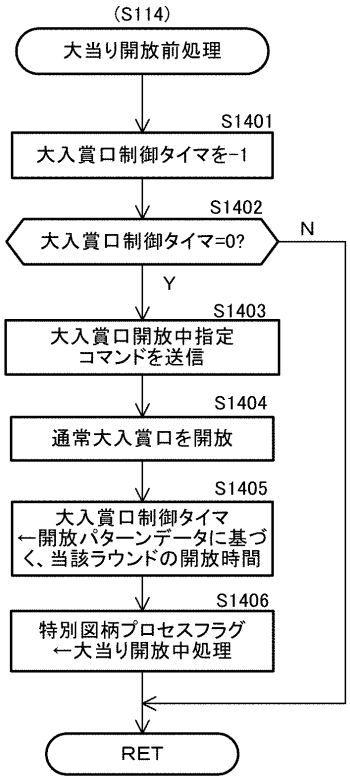


【図２８】
【図28】



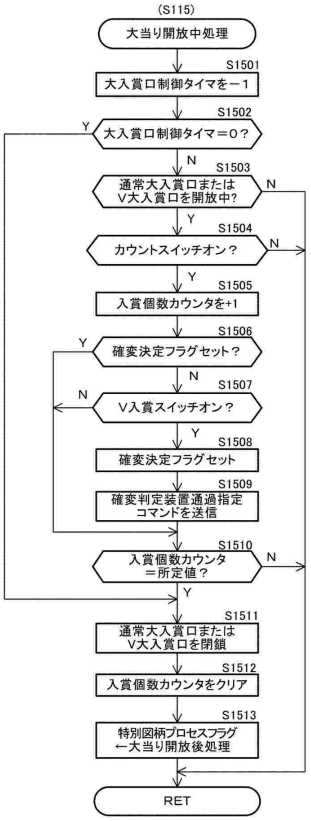
【図２９】

【図29】



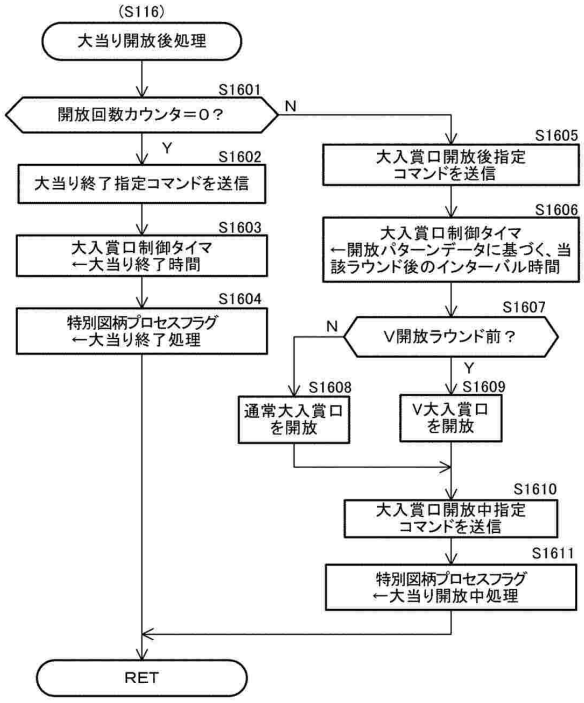
【図３０】

【図30】



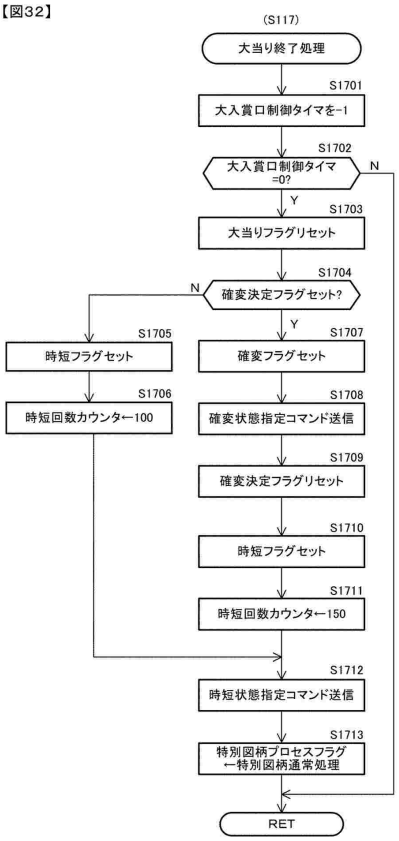
【図３１】

【図31】



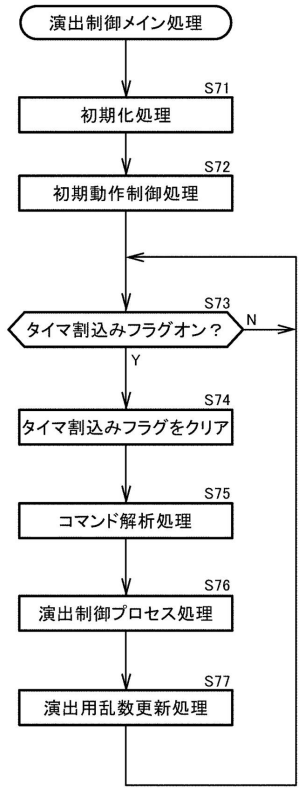
【図３２】

【図32】



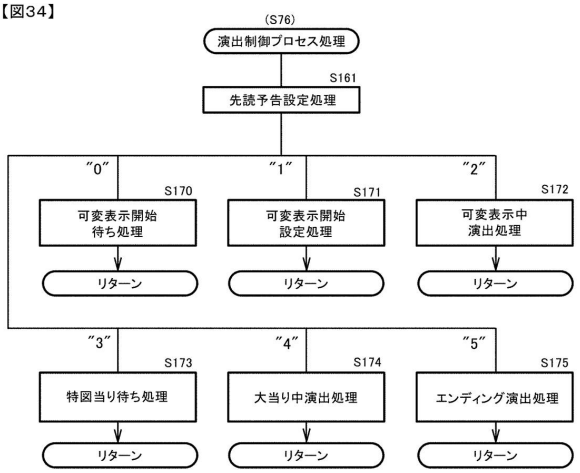
【図３３】

【図33】



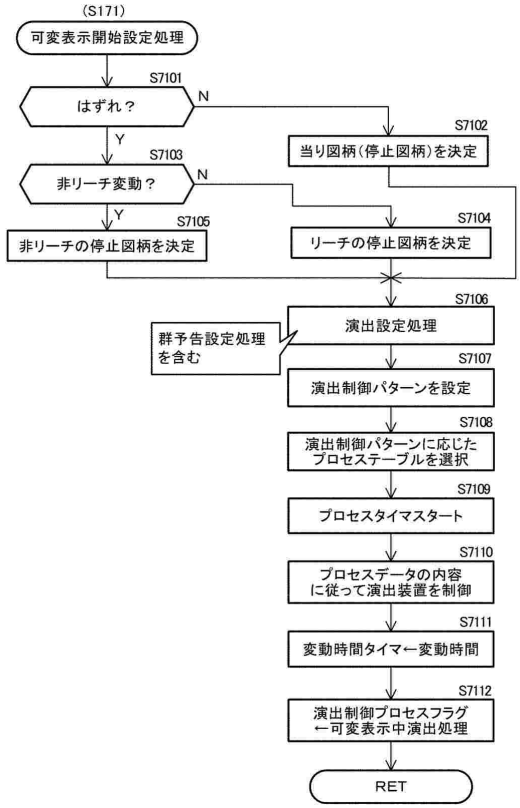
【図３４】

【図34】



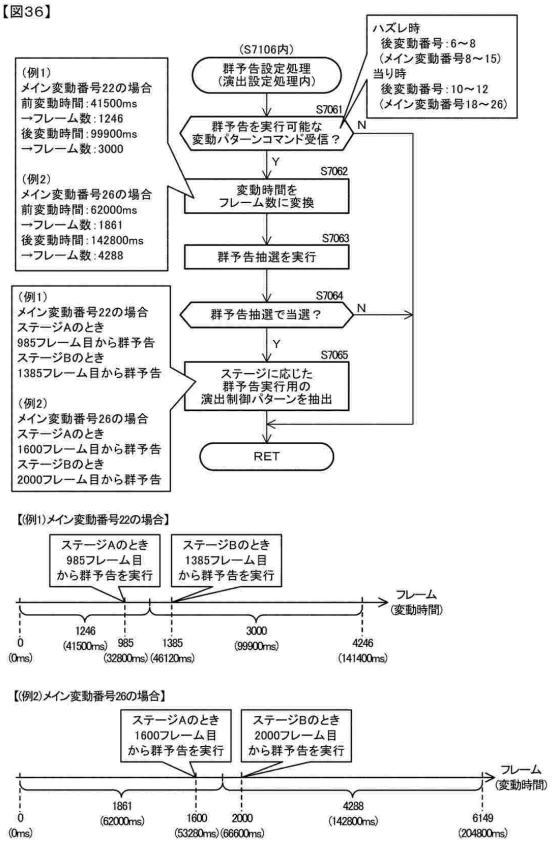
【図３５】

【図35】

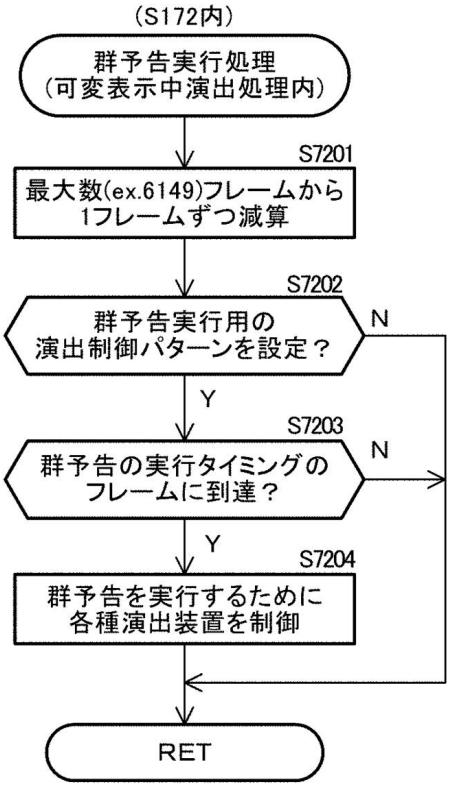


【図３６】

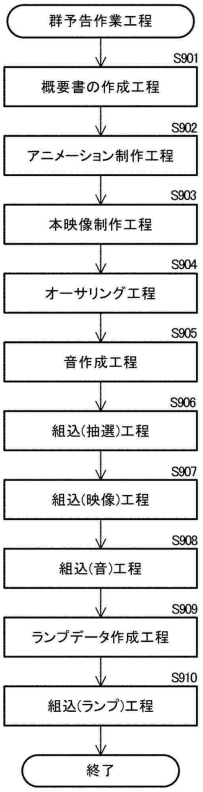
【図36】



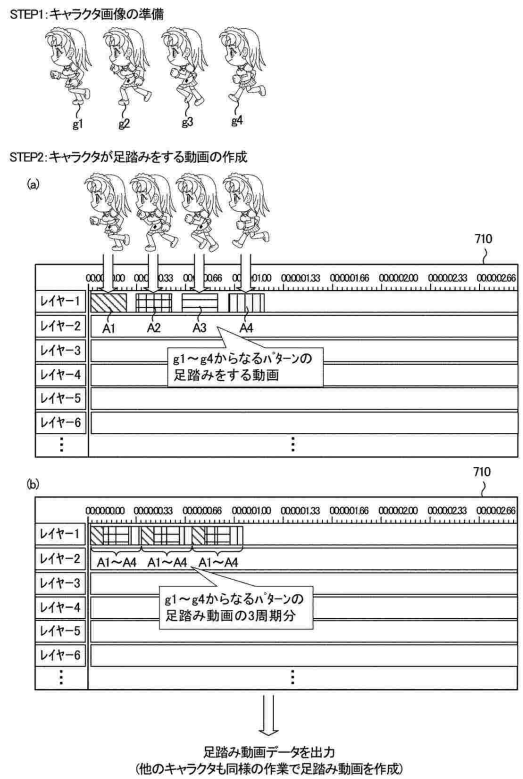
【図３７】
【図37】



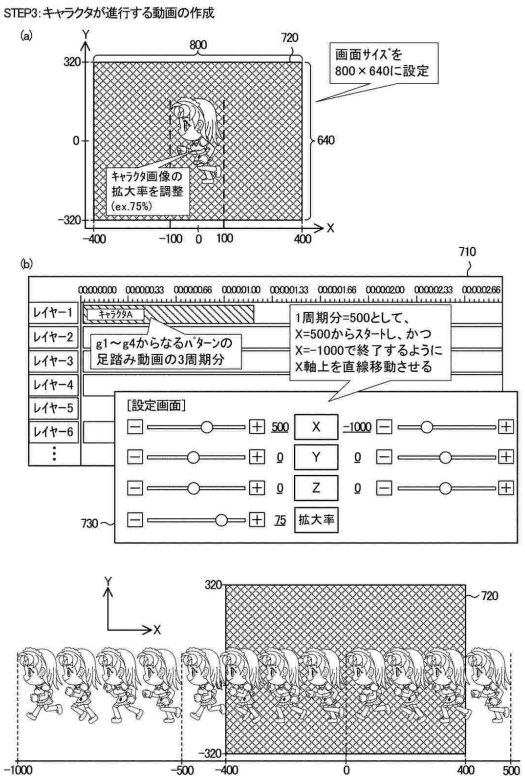
【図３８】
【図38】



【図３９】
【図39】

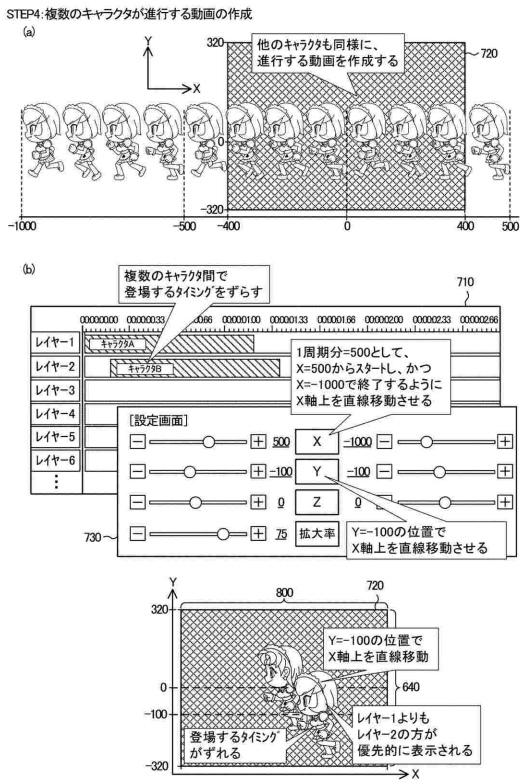


【図４０】
【図40】



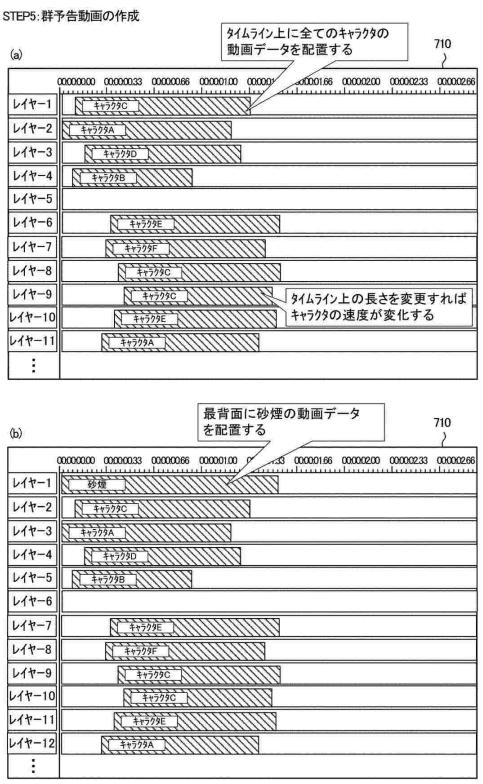
【図４１】

【図41】



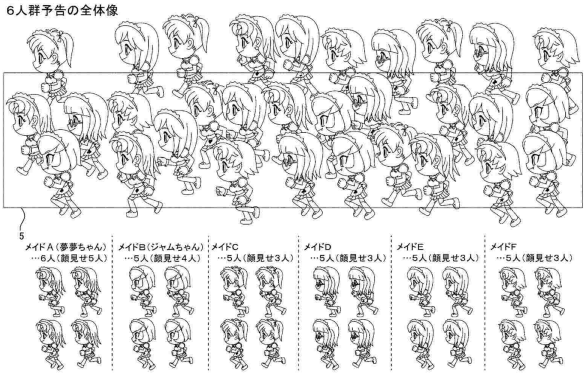
【図４２】

【図42】



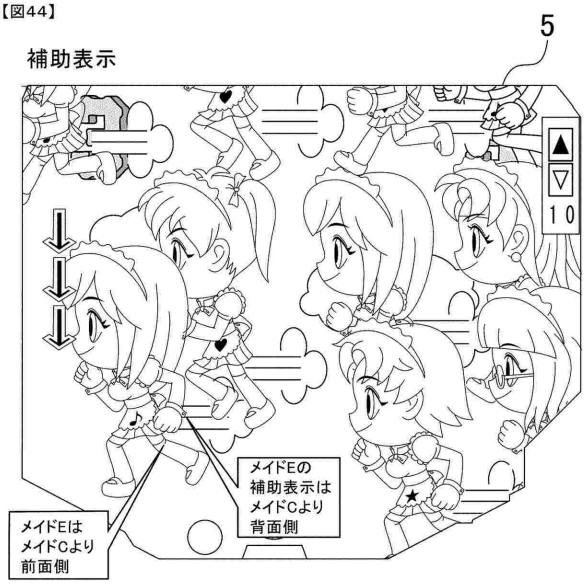
【図４３】

【図43】



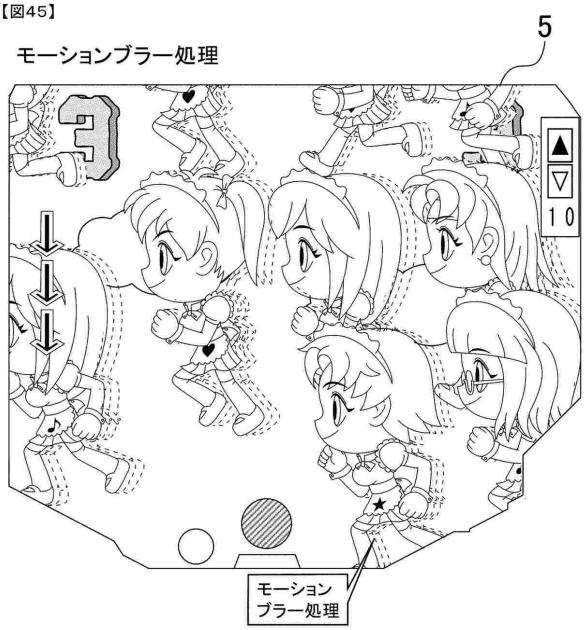
【図４４】

【図44】



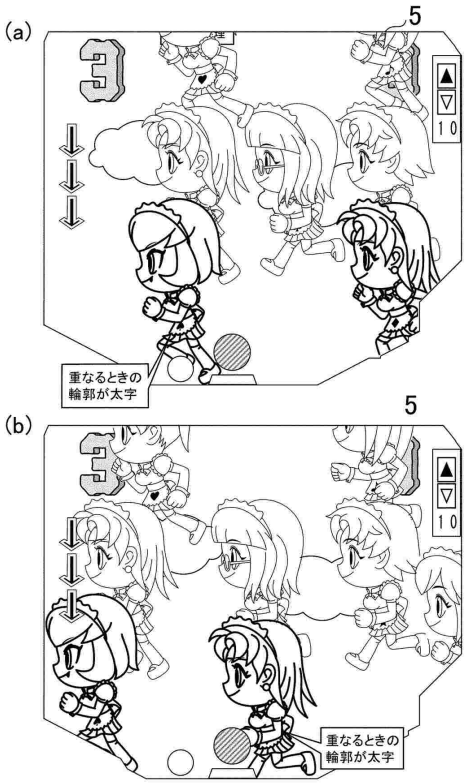
【図４５】

【図45】



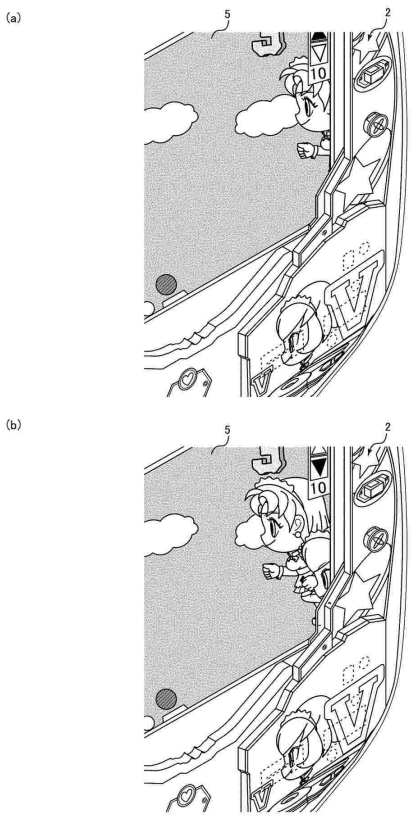
【図４６】

【図46】



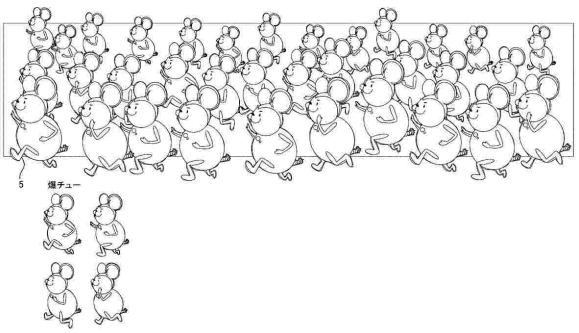
【図４７】

【図47】



【図４８】

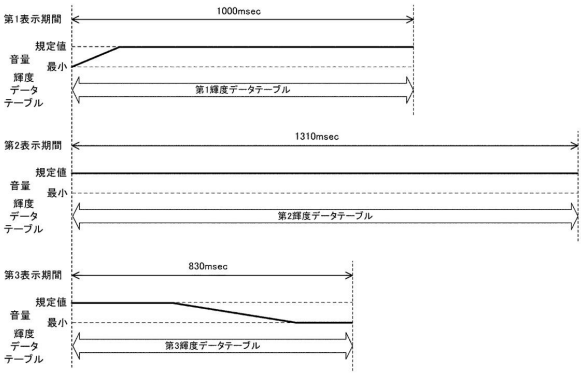
【図48】



【図４９】

【図49】

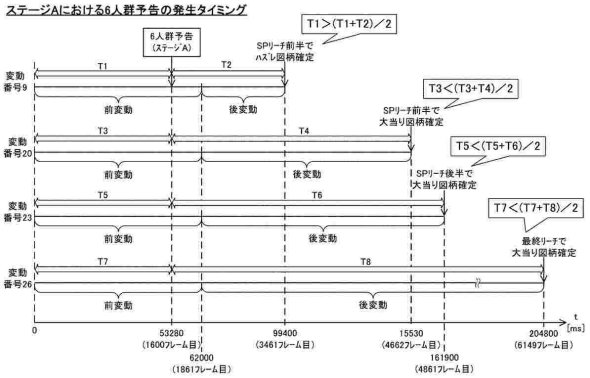
群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル



【図５０】

【図50】

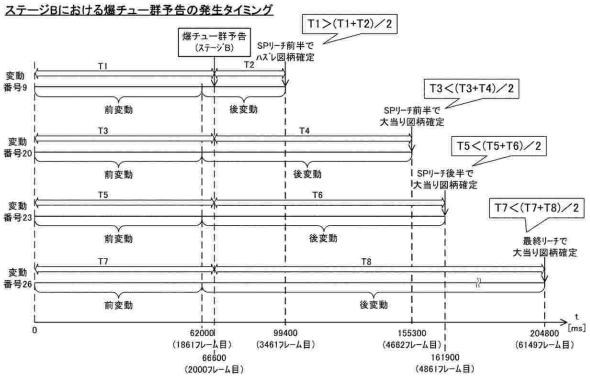
ステージAにおける6人群予告の発生タイミング



【図５１】

【図51】

ステージBにおける爆チュー群予告の発生タイミング



【図５２】

【図52】

群予告輝度データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右＆左)	3140
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3140
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3140
盤上ランプ(役物の背面側付近)	3140
アタッカランプ	3140

【図５３】

【図53】

群予告輝度データテーブル
（子テーブル）

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	1000msec間（第1表示期間）	1310msec間（第2表示期間）	830msec間（第3表示期間）
枠ランプ(右＆左)	W1	W2	W3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y1	Y2	Y3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L1	L2	L3
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U1	U2	U3
アタッカランプ	A1	A2	A3

枠ランプに関する孫テーブルの特徴

比較項目	W1	W2
高輝度の点灯箇所	少	多
切替間隔	長い(100msec)	短い(50～80msec)
	等間隔(100msec)	非等間隔(50～80msec)
点灯パターン	群予告の進行方向にあわせて高輝度で点灯	複数箇所に亘って高輝度で点灯
最初の輝度データ	全て消灯or低輝度	高輝度の点灯箇所あり
輝度データのループ	なし	あり
不具合対策用の輝度データ(10分間)	あり(T1-11)	なし

比較項目	W3	
	枠左ランプ	枠右ランプ
切替間隔	短い(10msec)	長い(80msec)
点灯パターン	群予告の進行方向にあわせて消灯or低輝度で点灯	群予告の進行方向にあわせて消灯or低輝度で点灯
最初の輝度データ	高輝度の点灯箇所あり	高輝度の点灯箇所あり
最後の輝度データ	全て消灯or低輝度	全て消灯or低輝度
輝度データのループ	なし	なし
不具合対策用の輝度データ(10分間)	あり(T3-38)	あり(T3-38)

【図５４】

【図54】

(a)群予告輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW1）

フルカラー(RGB)の高輝度は「A」低輝度は「1」

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	一9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	一RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
100(T1-1)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
100(T1-2)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0xA00200	0xA00A00	0x100100	0x100100
100(T1-3)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100A00	0x900200	0x900900	0x200100	0x100100
100(T1-4)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0xA05000	0xA00200	0xA00A00	0x200A00	0x100100
100(T1-5)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000A00	0x200A00	0x900200	0x900900	0x200900	0x200A00
100(T1-6)	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000900	0x200900	0x100200	0xA00A00	0x200A00	0x200900
100(T1-7)	0x900100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x200A00	0x100200	0x100900	0x200100	0x200A00
100(T1-8)	0x100100	0x200100	0x100100	0x100100	0x100A00	0x900200	0x000100	0x200900	0x100200	0x100A00	0x200100	0x200100
100(T1-9)	0x100A00	0x200A00	0x100100	0x100100	0x200900	0x100200	0x000A00	0x200100	0x900200	0x100900	0x200100	0x200100
100(T1-10)	0x100100	0x200900	0xA00200	0xA00A00	0x200100	0x100200	0x000900	0x200100	0xA00200	0xA00A00	0x200A00	0x200100
600000(T1-11)	0x900100	0x200100	0x900200	0x900900	0x200100	0xA00200	0x000100	0x200100	0x900200	0x900900	0x200900	0x200A00

(b)群予告輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW2）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	一9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	一RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
50(T2-1)	0x100A00	0x100100	0x100A00	0x100100	0x100A00	0xA00100	0x000A00	0xA00100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0x100100
70(T2-2)	0x100A00	0x100100	0xA00A00	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00	0xA00100	0x100100
60(T2-3)	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0x000100	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00100
50(T2-4)	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00100	0x100A00	0x000100	0x100A00	0x100100	0x100100	0x100A00	0xA00100
70(T2-5)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100	0x000A00	0x100100	0xA00100	0x100A00	0x100100	0x100A00
60(T2-6)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0xA00100	0x000A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x100A00	0x100100
50(T2-7)	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0x100A00	0xA00100	0x000100	0xA00A00	0x100A00	0xA00100	0x100A00	0xA00100
70(T2-8)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00A00	0x100A00	0x100A00	0x000100	0x100100	0x100A00	0xA00100	0xA00100	0xA00A00
60(T2-9)	0xA00100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100A00
80(T2-10)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100100	0x000100	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100A00

(c)群予告輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW3）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	一9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	一RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
80(T3-1)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
80(T3-2)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00A00	0x100100	0x100100	0xA00A00	0xA00A00
80(T3-3)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100A00	0xA00A00
80(T3-4)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000A00	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00A00
80(T3-5)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
80(T3-6)	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
10(T3-7)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x900900						
10(T3-8)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x800800						
10(T3-9)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x700700						
10(T3-10)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x600600	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
10(T3-11)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x500500						
10(T3-12)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x400400						
10(T3-13)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x300300						
10(T3-14)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x200200						
10(T3-15)	0x100100	0x200A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00900						
10(T3-16)	0x100100	0x700A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00800						
10(T3-17)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00700						
10(T3-18)	0x100100	0x100600	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00600						
10(T3-19)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00500	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
10(T3-20)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00400						
10(T3-21)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00300						
10(T3-22)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00200						
10(T3-23)	0x100100	0x100100	0x800900	0x800900	0x800100	0x100100						
10(T3-24)	0x100100	0x100100	0x800800	0x800800	0x800100	0x100100						
10(T3-25)	0x100100	0x100100	0x700700	0x700700	0x700100	0x100100						
10(T3-26)	0x100100	0x100100	0x600600	0x600600	0x600100	0x100100						
10(T3-27)	0x100100	0x100100	0x500500	0x500500	0x500100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
10(T3-28)	0x100100	0x100100	0x400400	0x400400	0x400100	0x100100						
10(T3-29)	0x100100	0x100100	0x300300	0x300300	0x300100	0x100100						
10(T3-30)	0x100100	0x100100	0x200200	0x200200	0x200100	0x100100						
10(T3-31)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
10(T3-32)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
10(T3-33)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
10(T3-34)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
10(T3-35)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
10(T3-36)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
10(T3-37)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
10(T3-38)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
60000(T3-39)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100

【図５５】

【図55】

(a)群予告輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY1）

単色(R)の高輝度は「6」低輝度は「1」

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
100(T1-1)	0x1111
100(T1-2)	0x1111
100(T1-3)	0x1111
100(T1-4)	0x1111
100(T1-5)	0x1116
100(T1-6)	0x1665
100(T1-7)	0x6556
100(T1-8)	0x1165
100(T1-9)	0x1116
100(T1-10)	0x5611
600000(T1-11)	0x6551

(b)群予告輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY2）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
50(T2-1)	0x1611
70(T2-2)	0x1111
60(T2-3)	0x1116
50(T2-4)	0x1166
70(T2-5)	0x1666
60(T2-6)	0x6661
50(T2-7)	0x6611
70(T2-8)	0x1166
60(T2-9)	0x6666
80(T2-10)	0x6611

(c)群予告輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY3）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
80(T3-1)	0x5555
80(T3-2)	0x5555
80(T3-3)	0x5555
80(T3-4)	0x5555
80(T3-5)	0x5552
80(T3-6)	0x5222
10(T3-7)	0x2222
10(T3-8)	
10(T3-9)	
10(T3-10)	
10(T3-11)	
10(T3-12)	
10(T3-13)	
10(T3-14)	
10(T3-15)	0x2222
10(T3-16)	
10(T3-17)	
10(T3-18)	
10(T3-19)	
10(T3-20)	
10(T3-21)	
10(T3-22)	
10(T3-23)	0x2222
10(T3-24)	
10(T3-25)	
10(T3-26)	
10(T3-27)	
10(T3-28)	
10(T3-29)	
10(T3-30)	
10(T3-31)	0x2222
10(T3-32)	
10(T3-33)	
10(T3-34)	
10(T3-35)	
10(T3-36)	
10(T3-37)	
10(T3-38)	
600000(T3-39)	0x2222

【図５６】

【図56】

(a)群予告輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL1）

単色(W)の高輝度は「6」低輝度は「1」

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
100(T1-1)	0x11111
100(T1-2)	0x11111
100(T1-3)	0x11111
100(T1-4)	0x11111
100(T1-5)	0x11111
100(T1-6)	0x11111
100(T1-7)	0x11116
100(T1-8)	0x11155
100(T1-9)	0x66611
100(T1-10)	0x51111
600000(T1-11)	0x61166

(b)群予告輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL2）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
50(T2-1)	0x11166
70(T2-2)	0x66166
60(T2-3)	0x66611
50(T2-4)	0x11611
70(T2-5)	0x11111
60(T2-6)	0x11166
50(T2-7)	0x61166
70(T2-8)	0x66661
60(T2-9)	0x16611
80(T2-10)	0x11111

(c)群予告輝度データテーブル
（盤左ランプ用孫テーブルL3）

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
80(T3-1)	0x55555
80(T3-2)	0x55555
80(T3-3)	0x55555
80(T3-4)	0x55555
80(T3-5)	0x55555
80(T3-6)	0x55555
10(T3-7)	0x55552
10(T3-8)	
10(T3-9)	
10(T3-10)	
10(T3-11)	
10(T3-12)	
10(T3-13)	
10(T3-14)	
10(T3-15)	0x55522
10(T3-16)	
10(T3-17)	
10(T3-18)	
10(T3-19)	
10(T3-20)	
10(T3-21)	
10(T3-22)	
10(T3-23)	0x22222
10(T3-24)	
10(T3-25)	
10(T3-26)	
10(T3-27)	
10(T3-28)	
10(T3-29)	
10(T3-30)	
10(T3-31)	0x22222
10(T3-32)	
10(T3-33)	
10(T3-34)	
10(T3-35)	
10(T3-36)	
10(T3-37)	
10(T3-38)	
600000(T3-39)	0x22222

【図５７】

【図57】

(a)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU1)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
100(T1-1)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100(T1-2)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100(T1-3)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100(T1-4)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100A00	0x100	0xA00A00
100(T1-5)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0xA00900	0x200	0x900900
100(T1-6)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x900A00	0x200	0xA00A00
100(T1-7)	0x100100	0x200	0x100A00	0x000	0xA00100	0x200	0x100900
100(T1-8)	0xA00A00	0x200	0xA00900	0x000	0x100100	0x200	0x100100
100(T1-9)	0x900900	0x200	0x900100	0x000	0x100100	0x200	0x100100
100(T1-10)	0x100A00	0x200	0xA00100	0x000	0x900A00	0x200	0xA00100
600000(T1-11)	0x100900	0x200	0x900A00	0x000	0xA00900	0x200	0x900900

群予告に用いられない

(b)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU2)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
50(T2-1)	0xA00A00	0xA00	0xA00100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
70(T2-2)	0x100100	0x100	0xA00A00	0x000	0x100A00	0x100	0x100A00
60(T2-3)	0x100100	0x100	0xA00A00	0x000	0xA00A00	0xA00	0x100A00
50(T2-4)	0x100100	0x100	0x100A00	0x000	0xA00100	0xA00	0xA00100
70(T2-5)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0xA00100
60(T2-6)	0x100A00	0xA00	0xA00100	0x000	0x100A00	0x100	0x100100
50(T2-7)	0xA00A00	0xA00	0xA00100	0x000	0x100A00	0x100	0x100100
70(T2-8)	0xA00100	0x100	0x100A00	0x000	0xA00A00	0xA00	0x100100
60(T2-9)	0x100100	0x100	0x100A00	0x000	0xA00100	0xA00	0xA00A00
80(T2-10)	0xA00A00	0xA00	0x100100	0x000	0xA00100	0x100	0xA00A00

群予告に用いられない

(c)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU3)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
80(T3-1)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0xA00A00	0xA00	0xA00A00
80(T3-2)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0xA00A00	0xA00	0xA00A00
80(T3-3)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0xA00A00	0xA00	0xA00A00
80(T3-4)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0xA00100	0xA00	0x100100
80(T3-5)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
80(T3-6)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10(T3-7)							
10(T3-8)							
10(T3-9)							
10(T3-10)	0xA00A00	0x100	0xA00100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10(T3-11)							
10(T3-12)							
10(T3-13)							
10(T3-14)							
10(T3-15)							
10(T3-16)							
10(T3-17)							
10(T3-18)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10(T3-19)							
10(T3-20)							
10(T3-21)							
10(T3-22)							
10(T3-23)							
10(T3-24)							
10(T3-25)							
10(T3-26)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10(T3-27)							
10(T3-28)							
10(T3-29)							
10(T3-30)							
10(T3-31)							
10(T3-32)							
10(T3-33)							
10(T3-34)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10(T3-35)							
10(T3-36)							
10(T3-37)							
10(T3-38)							
600000(T3-39)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100

群予告に用いられない

【図５８】

【図58】

(a)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA1)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
100(T1-1)	0x100100	0x111100
100(T1-2)	0x100100	0x111100
100(T1-3)	0x100100	0x112A00
100(T1-4)	0x100A00	0x662900
100(T1-5)	0x100900	0x552A00
100(T1-6)	0x200A00	0x112100
100(T1-7)	0x200900	0x112100
100(T1-8)	0x200100	0x112100
100(T1-9)	0x200100	0x552100
100(T1-10)	0x200A00	0x662900
600000(T1-11)	0x200900	0x552A00

(b)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA2)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
50(T2-1)	0xA00A00	0x111100
70(T2-2)	0xA00100	0x666100
60(T2-3)	0x100A00	0x666A00
50(T2-4)	0x100A00	0x111A00
70(T2-5)	0xA00100	0x111A00
60(T2-6)	0xA00100	0x111100
50(T2-7)	0x100100	0x116A00
70(T2-8)	0x100100	0x666A00
60(T2-9)	0x100A00	0x668A00
80(T2-10)	0x100A00	0x111100

(c)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA3)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
80(T3-1)	0xA00A00	0x555A00
80(T3-2)	0xA00A00	0x555A00
80(T3-3)	0xA00A00	0x552100
80(T3-4)	0xA00100	0x222100
80(T3-5)	0xA00100	0x222100
80(T3-6)	0x100100	0x222100
10(T3-7)		
10(T3-8)		
10(T3-9)		
10(T3-10)	0x100100	0x222100
10(T3-11)		
10(T3-12)		
10(T3-13)		
10(T3-14)		
10(T3-15)		
10(T3-16)		
10(T3-17)		
10(T3-18)	0x100100	0x222100
10(T3-19)		
10(T3-20)		
10(T3-21)		
10(T3-22)		
10(T3-23)		
10(T3-24)		
10(T3-25)		
10(T3-26)	0x100100	0x222100
10(T3-27)		
10(T3-28)		
10(T3-29)		
10(T3-30)		
10(T3-31)		
10(T3-32)		
10(T3-33)		
10(T3-34)	0x100100	0x222100
10(T3-35)		
10(T3-36)		
10(T3-37)		
10(T3-38)		
600000(T3-39)	0x100100	0x222100

【図５９】

【図59】

リーチライン輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右＆左)	1500
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	1500
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	1500
盤上ランプ(役物の背面側付近)	1500
アタッカランプ	1500

【図６０】

【図60】

リーチライン輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル			
	330msec間(フラッシュ)	830msec間(リーチライン)	240msec間(内外に広がる)	600000msec間(消える)
枠ランプ(右＆左)	W11	W12	W13	W14
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y11	Y12	Y13	Y14
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L11	L12	L13	L14
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U11	−	U13	U14
アタッカランプ	A11	−	A13	A14

群予告よりも発光するランプの数が少ない

リーチラインに用いられない

【図６１】

【図61】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW11)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	一,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	一,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30(T11-1)	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ					
30(T11-2)	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123						

(b)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW12)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	一,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	一,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
30(T12-1)	0x000000	0x000000	0x00000A	0x009000	0x000000	0x000000	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ					
30(T12-2)	0x000000	0x000000	0x000009	0x00A000	0x000000	0x000000						

(c)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW13)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	一,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	一,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
60(T13-1)	0x000000	0x000000	0x00000A	0x009000	0x000000	0x000000	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ					
60(T13-2)	0x000000	0x000000	0x000009	0x00A000	0x000000	0x000000						
60(T13-3)	0x000000	0x000000	0x00000A	0x009000	0x000000	0x000000						
60(T13-4)	0x00A009	0x00A009	0x00A009	0x00A009	0x00A009	0x00A009						

(d)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW14)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	一,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	一,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
100(T14-1)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ					

【図６２】

【図62】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY11)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T11-1)	0xAAAA
30(T11-2)	0x3333

(b)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY12)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T12-1)	0xA9A9
30(T12-2)	0x9A9A

(c)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY13)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T13-1)	0xA9A9
30(T13-2)	0x9A9A

(d)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY14)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
100(T14-1)	0x0000

【図６３】

【図63】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL11)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
30(T11-1)	0xAAAA
30(T11-2)	0x3333

(b)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL12)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
30(T12-1)	0xA9A0
30(T12-2)	0x9A900

(c)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL13)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
60(T13-1)	0xA9A00
60(T13-2)	0x9A900
60(T13-3)	0xA9A9A
60(T13-4)	0x9A9A9

(d)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL14)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
100(T14-1)	0x00000

【図６４】

【図64】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU11)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
30(T11-1)	0x58A58A	0x58A	0x58A58A	0x000	0x58A58A	0x58A	0x58A58A
30(T11-2)	0x123123	0x123	0x123123	0x000	0x123123	0x123	0x123123

(b)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU13)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
60(T13-1)	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000
60(T13-2)	0x009000	0x009	0x000000	0x000	0x000000	0x009	0x000009
60(T13-3)	0x00A009	0x00A	0x00900A	0x000	0x00A009	0x00A	0x00900A
60(T13-4)	0x00900A	0x009	0x00A009	0x000	0x00900A	0x009	0x00A009

(c)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU14)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
100(T14-1)	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000

【図６５】

【図65】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA11)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30(T11-1)	0x58A58A	0xAAA58A
30(T11-2)	0x123123	0x333123

(b)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA13)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
60(T13-1)	0x000000	0x000000
60(T13-2)	0x000000	0xA9A000
60(T13-3)	0x00900A	0x9A9009
60(T13-4)	0x00A009	0xA9A00A

(c)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA14)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
100(T14-1)	0x000000	0x000000

【図６６】

【図66】

背景予告輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右＆左)	5500
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	5500
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	5500
盤上ランプ(役物の背面側付近)	5500
アタッカランプ	5500

【図６７】

【図67】

背景予告輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	200msec間	100msec間	600000msec間
枠ランプ(右＆左)	W21	W22	W23
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y21	Y22	Y23
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L21	L22	L23
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U21	U22	U23
アタッカランプ	A21	A22	A23

群予告と点灯するランプの数が同じ

【図６８】

【図68】

(a)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブル-W21)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	―,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	―,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
50(T21-1)	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ					
50(T21-2)	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333						
50(T21-3)	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666						
50(T21-4)	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888						

(b)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブル-W22)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	―,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	―,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
20(T22-1)	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ					
20(T22-2)	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602						

(c)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブル-W23)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	―,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	―,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
240(T23-1)	0x502301	0x502712	0xA14712	0x502301	0x502712	0xA14712	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ					
230(T23-2)	0x301502	0x712A14	0x712502	0x301502	0x712A14	0x712502						
240(T23-3)	0x502712	0xA14712	0x502301	0x502712	0xA14712	0x502301						
230(T23-4)	0x712A14	0x712502	0x301502	0x712A14	0x712502	0x301502						
240(T23-5)	0xA14712	0x502301	0x502712	0xA14712	0x502301	0x502712						
230(T23-6)	0x712502	0x301502	0x712A14	0x712502	0x301502	0x712A14						

【図６９】
【図69】

(a)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY21)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
50(T21-1)	0x7777
50(T21-2)	0x9999
50(T21-3)	0x1111
50(T21-4)	0x3333

(b)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY22)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20(T22-1)	0xAAAA
20(T22-2)	0x7777

(c)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY23)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
240(T23-1)	0x8646
230(T23-2)	0xA864
240(T23-3)	0x8A86
230(T23-4)	0x68A8
240(T23-5)	0x468A
230(T23-6)	0x6468

【図７０】
【図70】

(a)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL21)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
50(T21-1)	0x33333
50(T21-2)	0x66666
50(T21-3)	0x88888
50(T21-4)	0x11111

(b)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL22)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20(T22-1)	0x99999
20(T22-2)	0x66666

(c)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL23)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
240(T23-1)	0x53579
230(T23-2)	0x35797
240(T23-3)	0x57975
230(T23-4)	0x79753
240(T23-5)	0x97535
230(T23-6)	0x75357

【図７１】
【図71】

(a)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU21)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
50(T21-1)	0x666333	0x666	0x333333	0x000	0x333333	0x666	0x333666
50(T21-2)	0x888666	0x888	0x666666	0x000	0x666666	0x888	0x666888
50(T21-3)	0x111888	0x111	0x888888	0x000	0x888888	0x111	0x888111
50(T21-4)	0x333111	0x333	0x111111	0x000	0x111111	0x333	0x111333

(b)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU22)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
20(T22-1)	0x913913	0x913	0x913913	0x000	0x913913	0x913	0x913913
20(T22-2)	0x602602	0x602	0x602602	0x000	0x602602	0x602	0x602602

(c)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU23)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
240(T23-1)	0x502301	0x502	0x712A14	0x000	0x502301	0x502	0x712A14
230(T23-2)	0x301502	0x712	0xA14712	0x000	0x301502	0x712	0xA14712
240(T23-3)	0x502712	0xA14	0x712502	0x000	0x502712	0xA14	0x712502
230(T23-4)	0x712A14	0x712	0x502301	0x000	0x712A14	0x712	0x502301
240(T23-5)	0xA14712	0x502	0x301502	0x000	0xA14712	0x502	0x301502
230(T23-6)	0x712502	0x301	0x502712	0x000	0x712502	0x301	0x502712

【図７２】
【図72】

(a)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA21)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
50(T21-1)	0x333333	0x666333
50(T21-2)	0x666666	0x888666
50(T21-3)	0x888888	0x111888
50(T21-4)	0x111111	0x333111

(b)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA22)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20(T22-1)	0x913913	0x999913
20(T22-2)	0x602602	0x666602

(c)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA23)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
240(T23-1)	0x712301	0x975502
230(T23-2)	0xA14502	0x797301
240(T23-3)	0x712712	0x579502
230(T23-4)	0x502A14	0x357712
240(T23-5)	0x301712	0x535A14
230(T23-6)	0x502502	0x753712

【図７３】

【図73】

(a)全点灯時輝度データテーブル
(枠ランプ用テーブルW31)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	ー9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	ー RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
600000(T31-1)	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF	0xFFFFFF

(b)全点灯時輝度データテーブル
(役物ランプ用テーブルY31)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
600000(T31-1)	0xFFFFFF

(c)全点灯時輝度データテーブル
(盤左ランプ用テーブルL31)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWW
600000(T31-1)	0xFFFFFF

(d)全点灯時輝度データテーブル
(盤上ランプ用テーブルU31)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
600000(T31-1)	0xFFFFFF	0xFFF	0xFFFFFF	0xFFF	0xFFFFFF	0xFFF	0xFFFFFF

(e)全点灯時輝度データテーブル
(アタッカランプ用枠テーブルA31)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
600000(T31-1)	0xFFFFFF	0xFFFFFF

(f)全点灯時輝度データテーブル
(Vランプ用テーブルV31)

時間[msec]	Vランプの輝度データ
	RGB
600000(T31-1)	0xFFFFFF

群予告に用いられない
(代わりにアタッカランプなどを群予告で使用)

(g)全点灯時輝度データテーブル
(スティックコントローラランプ用テーブルS31)

時間[msec]	スティックコントローラランプの輝度データ	
	9J1,9J2	9J3,9J4
	RGB,RGB	RGB,RGB
600000(T31-1)	0xFFFFFF	0xFFFFFF

群予告に用いられない

(h)全点灯時輝度データテーブル
(トリガボタンランプ用テーブルT31)

時間[msec]	トリガボタンランプの輝度データ
	RGB
600000(T31-1)	0xFFF

群予告に用いられない

【図７４】

【図74】

(a)PUSH演出時輝度データテーブル
(スティックコントローラランプ用テーブルS41)

時間[msec]	スティックコントローラランプの輝度データ	
	9J1,9J2	9J3,9J4
	RGB,RGB	RGB,RGB
20(T41-1)	0xF00000	0x000000
20(T41-2)	0x000F00	0x000000
20(T41-3)	0x000000	0xF00000
20(T41-4)	0x000000	0x000F00

群予告と同じ発光色

(b)PUSH演出時輝度データテーブル
(トリガボタンランプ用テーブルT41)

時間[msec]	トリガボタンランプの輝度データ
	RGB
150(T51-1)	0xF00
150(T51-2)	0x000

群予告と同じ発光色

【図７５】

【図75】

変形例

群予告輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル			
	1000msec間（第1表示期間）		1310msec間（第2表示期間）	830msec間（第3表示期間）
	200msec	2790msec		150msec
枠ランプ(右＆左)	W101	W102		W103
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y101	Y102		Y103
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L101	L102		L103
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U101	U102		U103
アタッカランプ	A101	A102		A103

【図７６】

【図76】

変形例

(a)群予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW101)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	ー9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	ー RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
20(T101-1)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
20(T101-2)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100100	0xA00200	0xA00A00	0x100100	0x100100
20(T101-3)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x100A00	0x900200	0x900900	0x200100	0x100100
20(T101-4)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000100	0x200900	0xA00200	0xA00A00	0x200A00	0x100100
20(T101-5)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000A00	0x200A00	0x900200	0x900900	0x200900	0x200A00
20(T101-6)	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x000900	0x200900	0x100200	0xA00A00	0x200A00	0x200900
20(T101-7)	0x900100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00200	0x000100	0x200A00	0x100200	0x100900	0x200100	0x200A00
20(T101-8)	0x100100	0x200100	0x100100	0x100100	0x100A00	0x900200	0x000100	0x200900	0x100200	0x100A00	0x200100	0x200100
20(T101-9)	0x100A00	0x200A00	0x100100	0x100100	0x200900	0x100200	0x000A00	0x200100	0x900200	0x100900	0x200100	0x200100
20(T101-10)	0x100100	0x200900	0xA00200	0xA00A00	0x200100	0x100200	0x000900	0x200100	0xA00200	0xA00A00	0x200A00	0x200100
600000(T101-11)	0x900100	0x200100	0x900200	0x900900	0x200100	0xA00200	0x000100	0x200100	0x900200	0x900900	0x200900	0x200A00

(b)群予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW102)

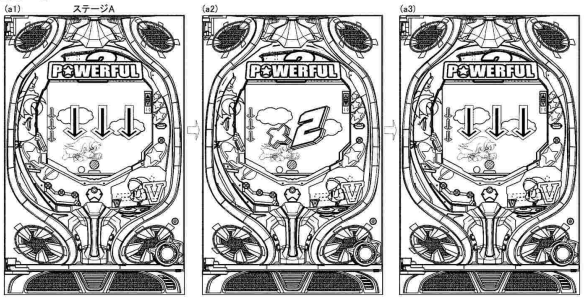
時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	ー9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	ー RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
50(T102-1)	0x100A00	0x100100	0x100A00	0x100100	0x100A00	0xA00100	0x000A00	0xA00100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0x100100
70(T102-2)	0x100A00	0x100100	0xA00A00	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00	0xA00100	0x100100
60(T102-3)	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0x000100	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00100
50(T102-4)	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00100	0x100A00	0x000100	0x100A00	0x100100	0x100100	0x100A00	0xA00100
70(T102-5)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100	0x000A00	0x100100	0xA00100	0x100A00	0x100100	0x100A00
60(T102-6)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0xA00100	0x000A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x100A00	0x100100
50(T102-7)	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0x100A00	0xA00100	0x000100	0xA00A00	0x100A00	0xA00100	0x100A00	0xA00100
70(T102-8)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00A00	0x100A00	0x100A00	0x000100	0x100100	0x100A00	0xA00100	0xA00100	0xA00A00
60(T102-9)	0xA00100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100A00
80(T102-10)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100100	0x000100	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100A00
							• • •					
50(T102-1)	0x100A00	0x100100	0x100A00	0x100100	0x100A00	0xA00100	0x000A00	0xA00100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0x100100
70(T102-2)	0x100A00	0x100100	0xA00A00	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00	0xA00100	0x100100
60(T102-3)	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0x000100	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00100
50(T102-4)	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00100	0x100A00	0x000100	0x100A00	0x100100	0x100100	0x100A00	0xA00100
70(T102-5)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100	0x000A00	0x100100	0xA00100	0x100A00	0x100100	0x100A00
60(T102-6)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0xA00100	0x000A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x100A00	0x100100
50(T102-7)	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0x100A00	0xA00100	0x000100	0xA00A00	0x100A00	0xA00100	0x100A00	0xA00100
70(T102-8)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00A00	0x100A00	0x100A00	0x000100	0x100100	0x100A00	0xA00100	0xA00100	0xA00A00
60(T102-9)	0xA00100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100A00
80(T102-10)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100100	0x000100	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100A00

(c)群予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW103)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ						枠右ランプの輝度データ					
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	ー9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	ー RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
14(T103-1)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00
14(T103-2)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00A00	0x100100	0x100100	0xA00A00	0xA00A00
14(T103-3)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000A00	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100A00	0xA00A00
14(T103-4)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000A00	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00A00
14(T103-5)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
14(T103-6)	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
3(T103-7)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x800900						
3(T103-8)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x800800						
2(T103-9)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x700700						
2(T103-10)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x600600	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
2(T103-11)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x500500						
2(T103-12)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x400400						
2(T103-13)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x300300						
2(T103-14)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x200200						
2(T103-15)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00900	0x100100						
2(T103-16)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00800	0x100100						
2(T103-17)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00700	0x100100						
2(T103-18)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00600	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
2(T103-19)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00500	0x100100						
2(T103-20)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00400	0x100100						
2(T103-21)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00300	0x100100						
2(T103-22)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00200	0x100100						
2(T103-23)	0x100100	0x100100	0x900900	0x900900	0x900100	0x100100						
2(T103-24)	0x100100	0x100100	0x800800	0x800800	0x800100	0x100100						
2(T103-25)	0x100100	0x100100	0x700700	0x700700	0x700100	0x100100						
2(T103-26)	0x100100	0x100100	0x600600	0x600600	0x600100	0x100100	0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100
2(T103-27)	0x100100	0x100100	0x500500	0x500500	0x500100	0x100100						
2(T103-28)	0x100100	0x100100	0x400400	0x400400	0x400100	0x100100						
2(T103-29)	0x100100	0x100100	0x300300	0x300300	0x300100	0x100100						
2(T103-30)	0x100100	0x100100	0x200200	0x200200	0x200100	0x100100						
2(T103-31)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
2(T103-32)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
2(T103-33)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
2(T103-34)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
2(T103-35)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
2(T103-36)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
2(T103-37)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
2(T103-38)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100						
600000(T3-39)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100

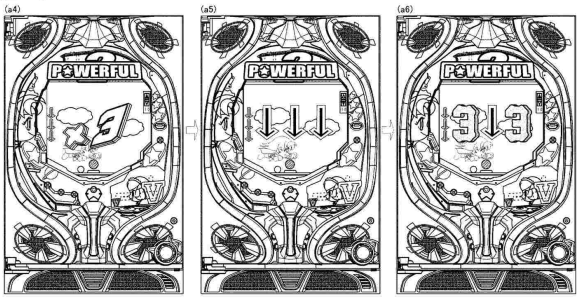
【図７７】

【図77】



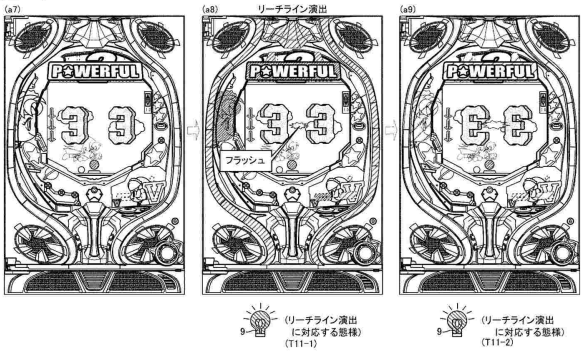
【図７８】

【図78】



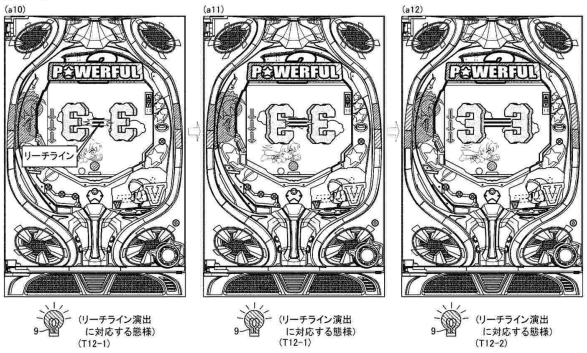
【図７９】

【図79】



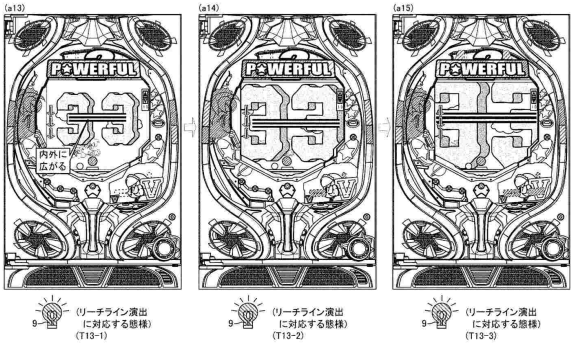
【図８０】

【図80】



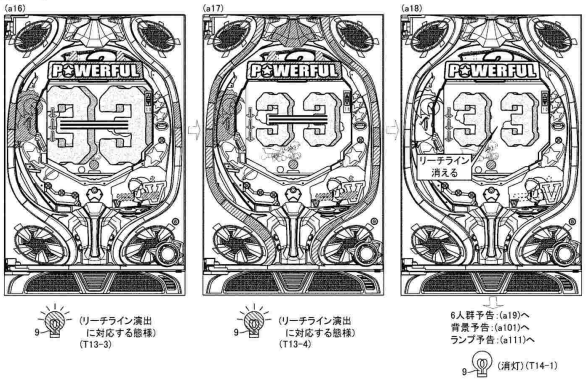
【図８１】

【図81】



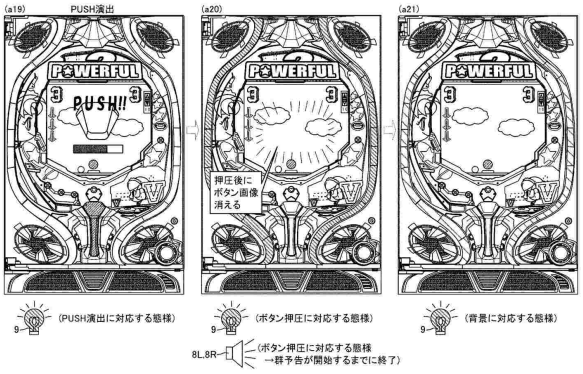
【図８２】

【図82】



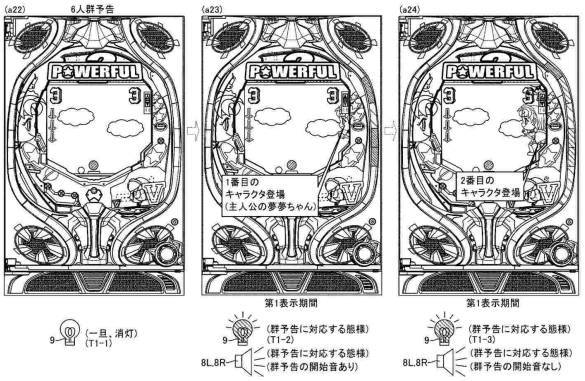
【図８３】

【図83】



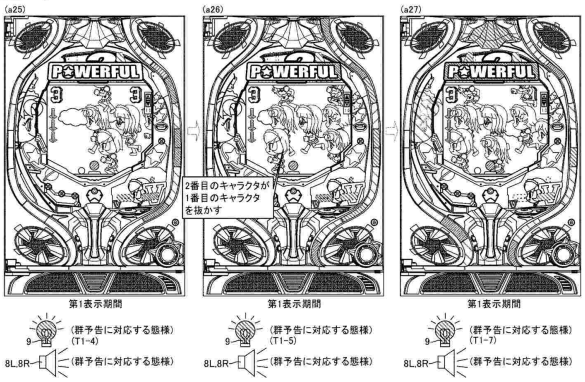
【図８４】

【図84】



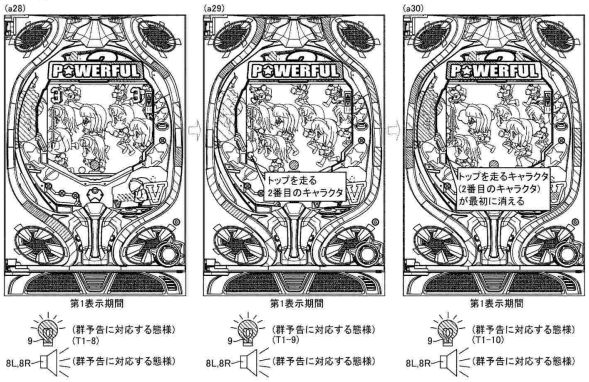
【図８５】

【図85】



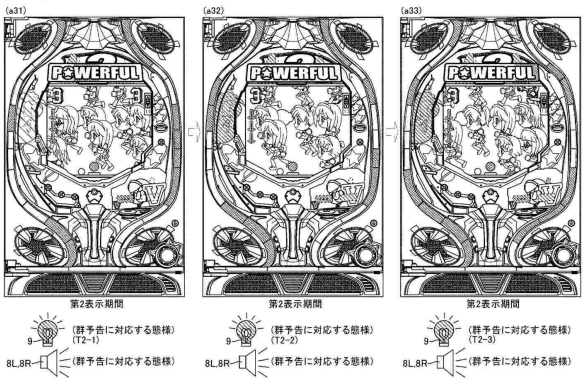
【図８６】

【図86】



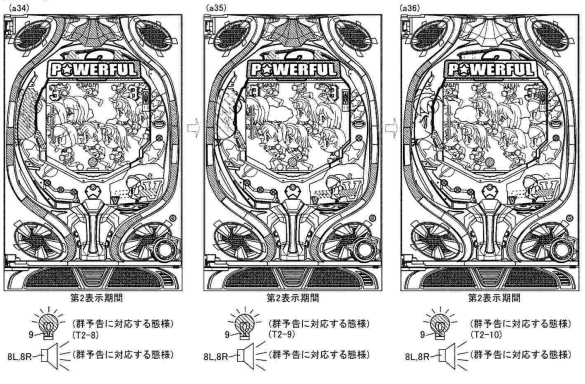
【図８７】

【図87】



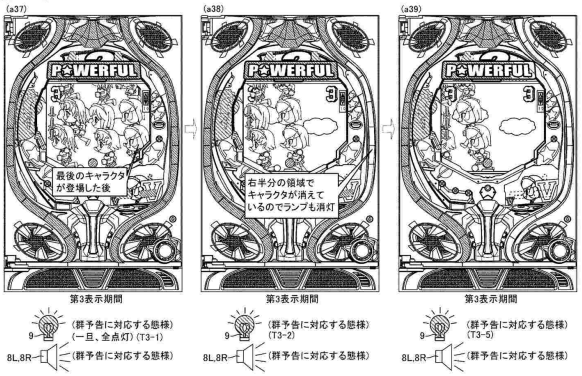
【図８８】

【図88】



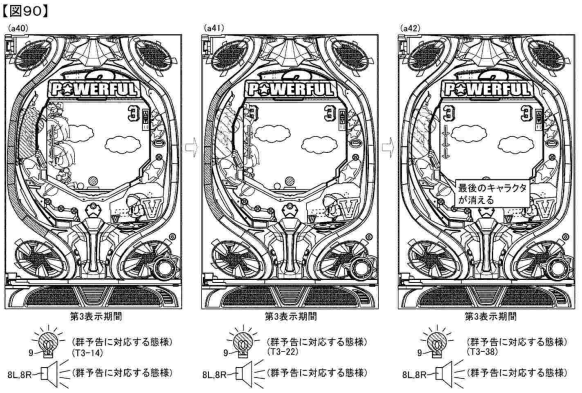
【図８９】

【図89】



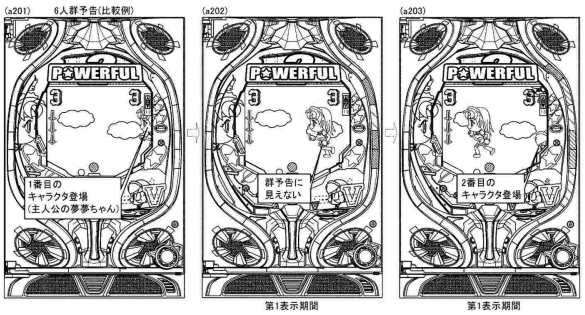
【図９０】

【図90】



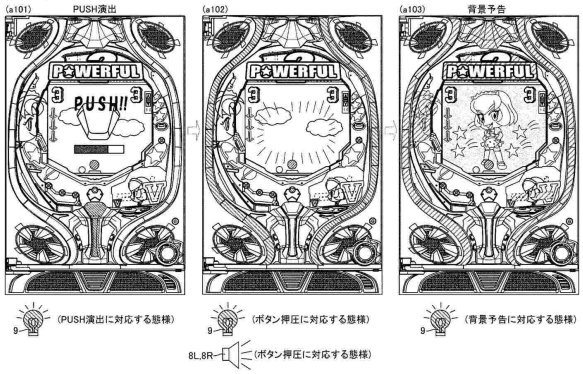
【図９１】

【図91】



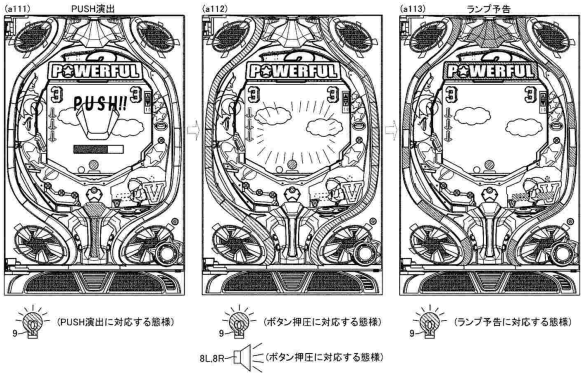
【図９２】

【図92】



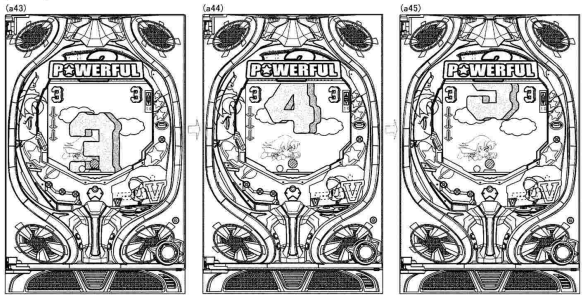
【図９３】

【図93】



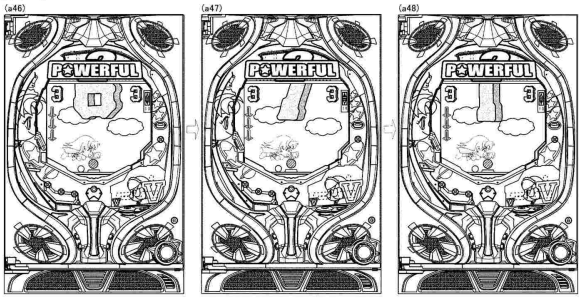
【図９４】

【図94】



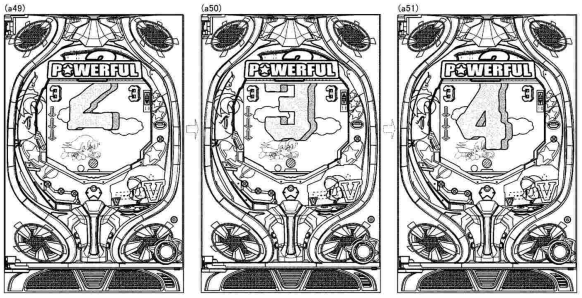
【図９５】

【図95】



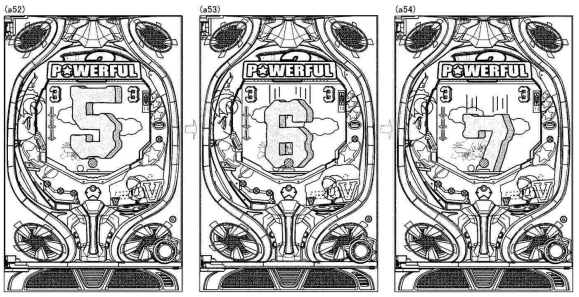
【図９６】

【図96】



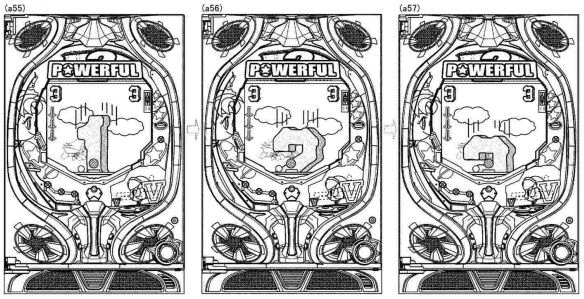
【図９７】

【図97】



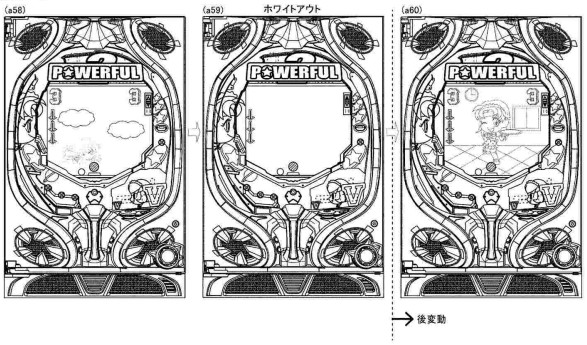
【図９８】

【図98】



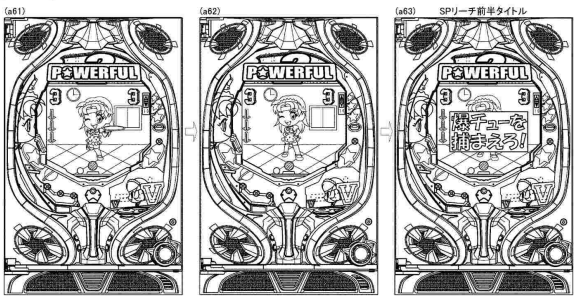
【図９９】

【図99】



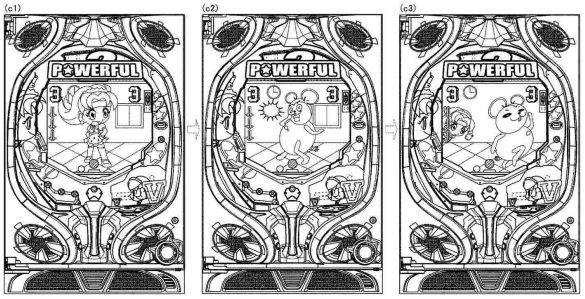
【図１００】

【図100】



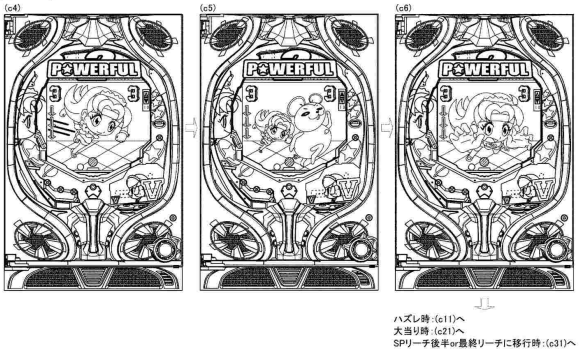
【図１０１】

【図101】



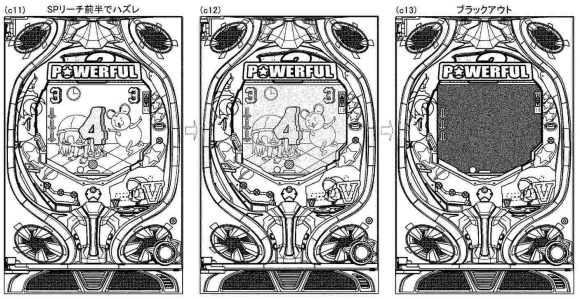
【図１０２】

【図102】



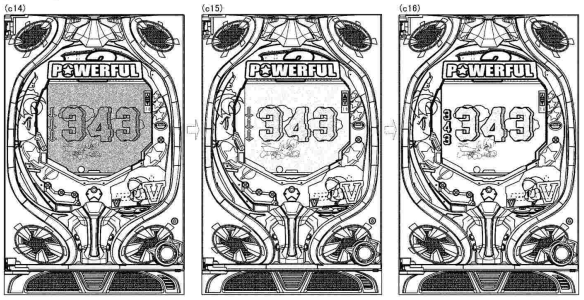
【図１０３】

【図103】



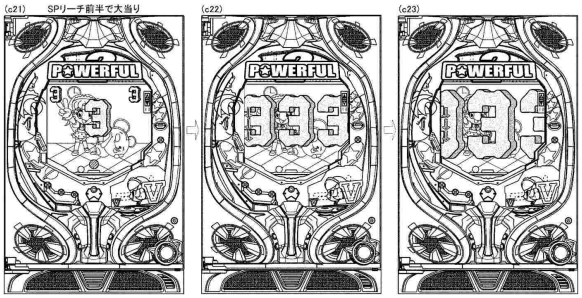
【図１０４】

【図104】



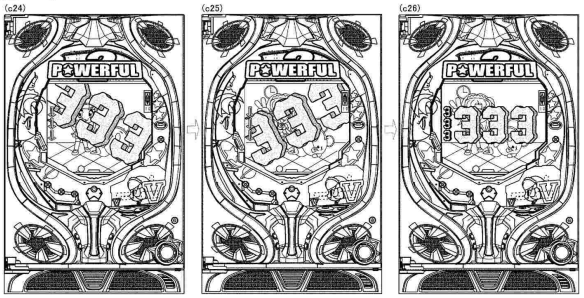
【図１０５】

【図105】



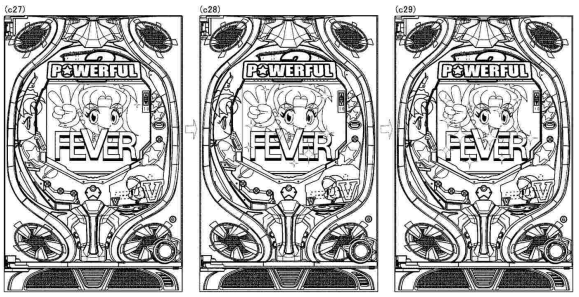
【図１０６】

【図106】



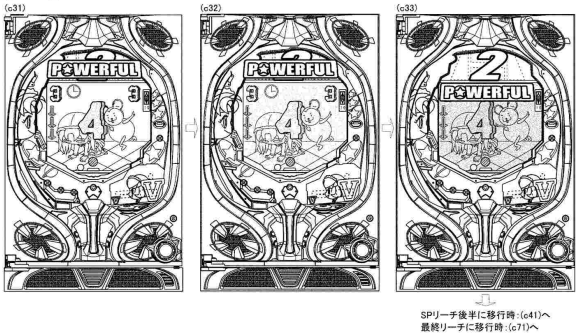
【図１０７】

【図107】



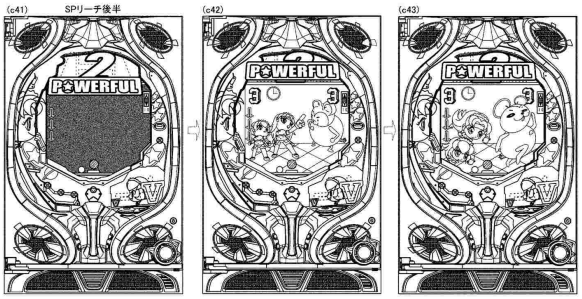
【図１０８】

【図108】



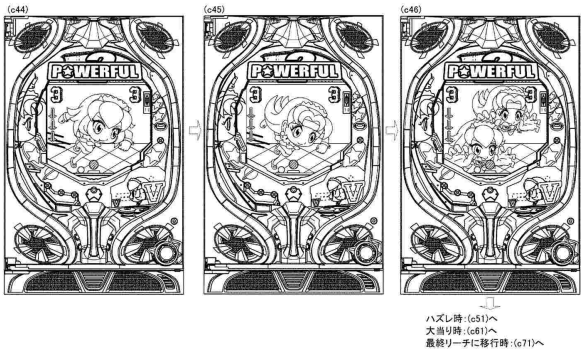
【図１０９】

【図109】



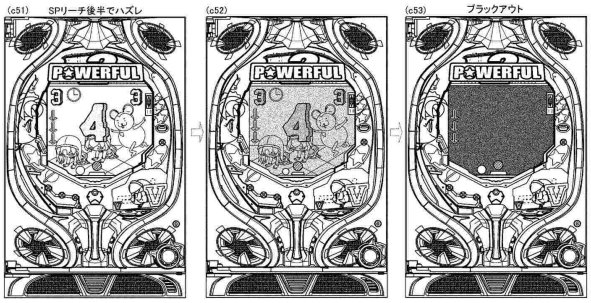
【図１１０】

【図110】



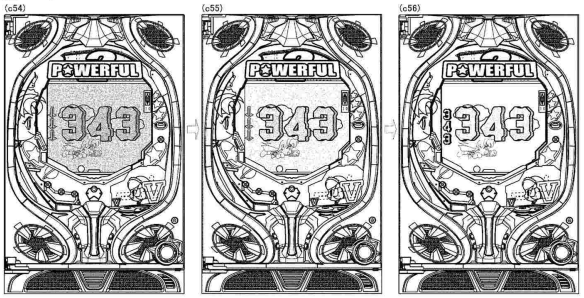
【図１１１】

【図111】



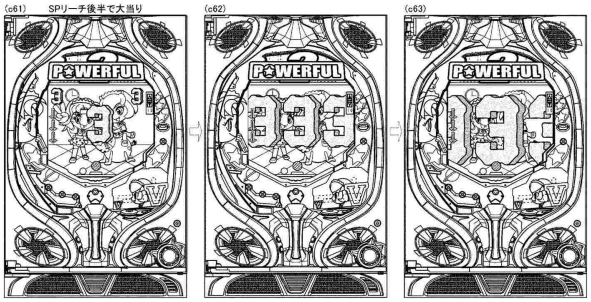
【図１１２】

【図112】



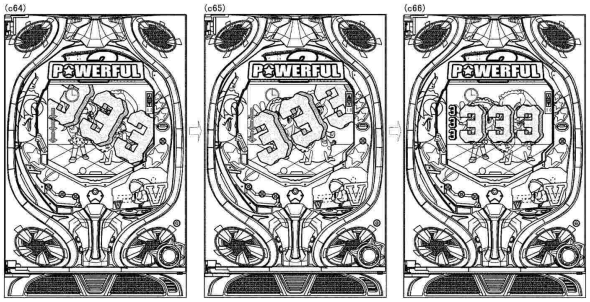
【図１１３】

【図113】



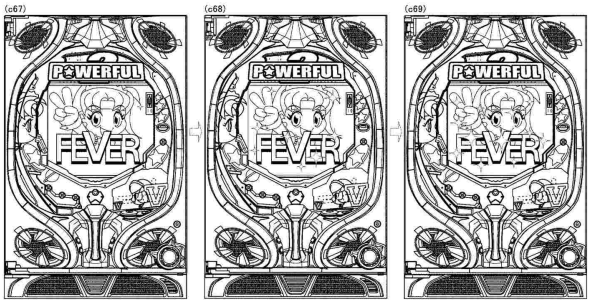
【図１１４】

【図114】



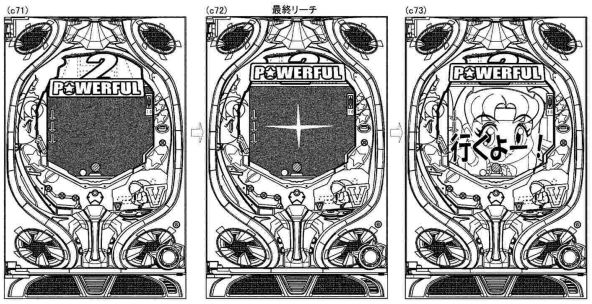
【図１１５】

【図115】



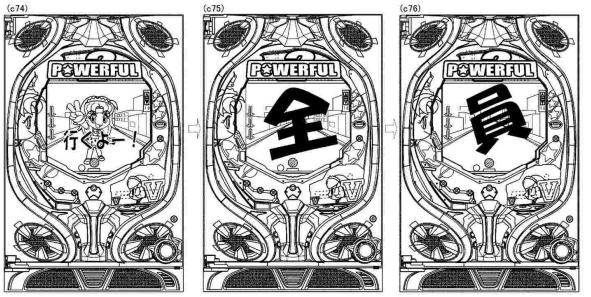
【図１１６】

【図116】



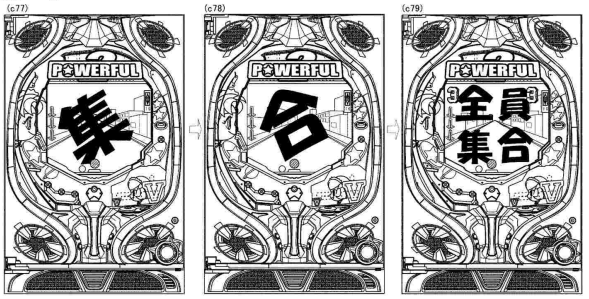
【図１１７】

【図117】



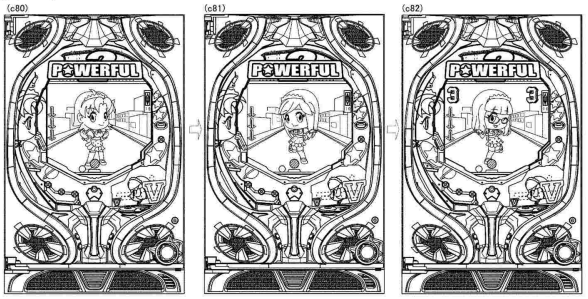
【図１１８】

【図118】



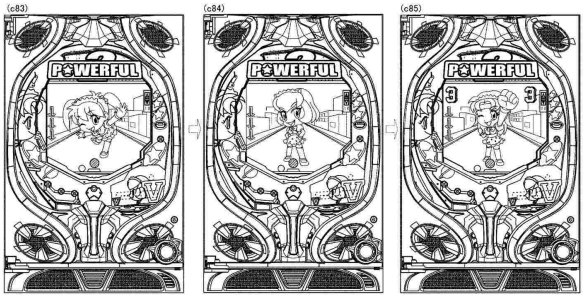
【図１１９】

【図119】



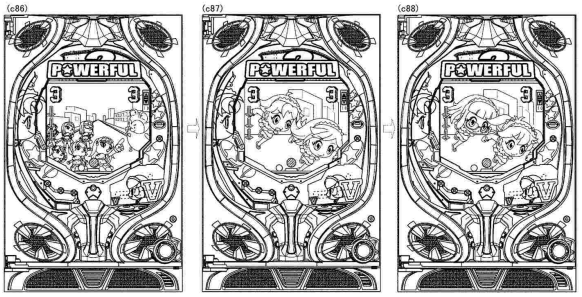
【図１２０】

【図120】



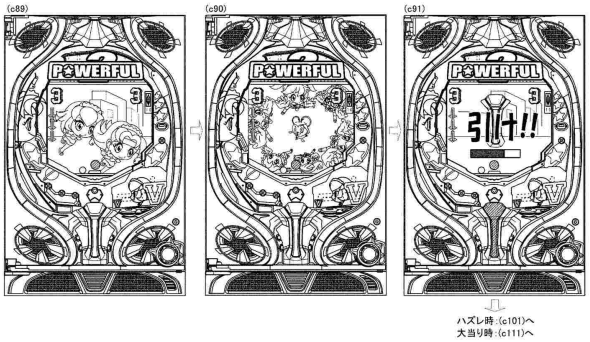
【図１２１】

【図121】



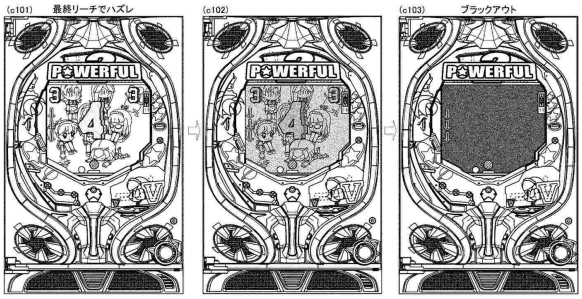
【図１２２】

【図122】



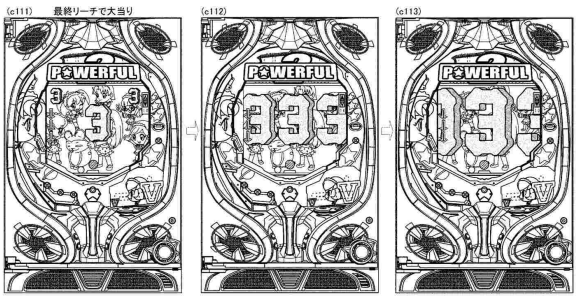
【図１２３】

【図123】



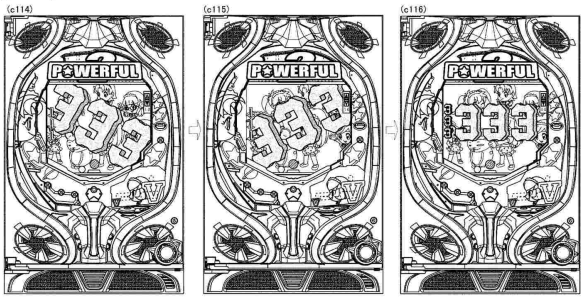
【図１２４】

【図124】



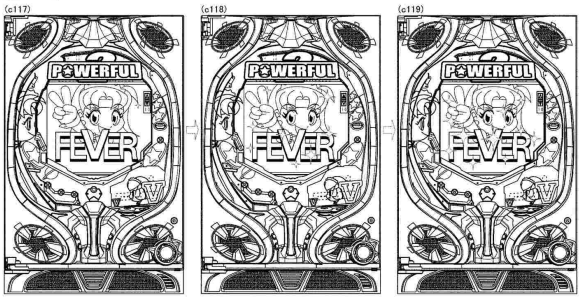
【図１２５】

【図125】



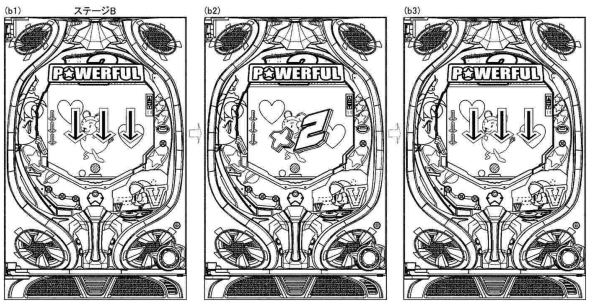
【図１２６】

【図126】



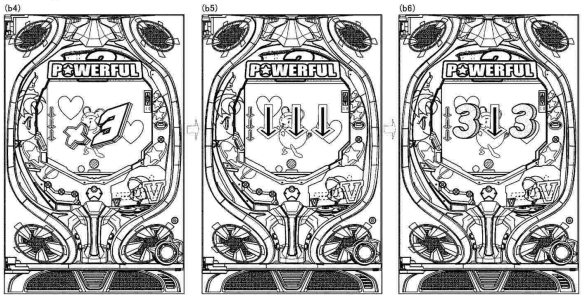
【図１２７】

【図127】



【図１２８】

【図128】



【図１２９】

【図129】



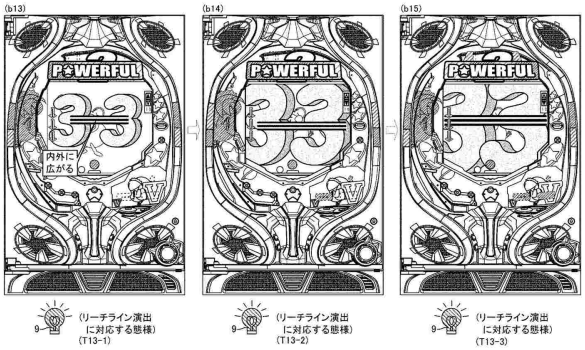
【図１３０】

【図130】



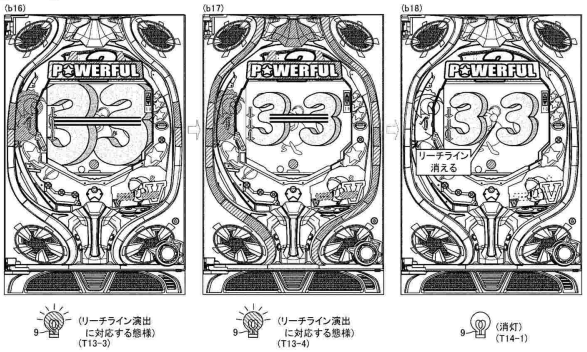
【図１３１】

【図131】



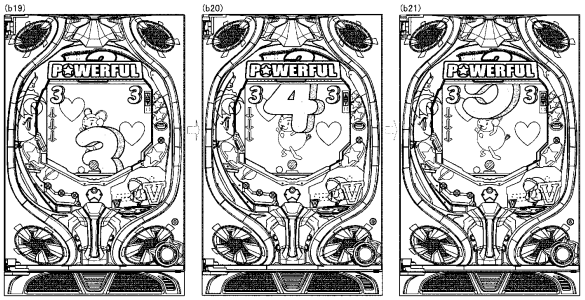
【図１３２】

【図132】



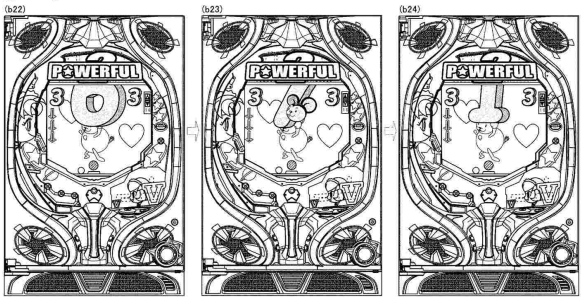
【図１３３】

【図133】



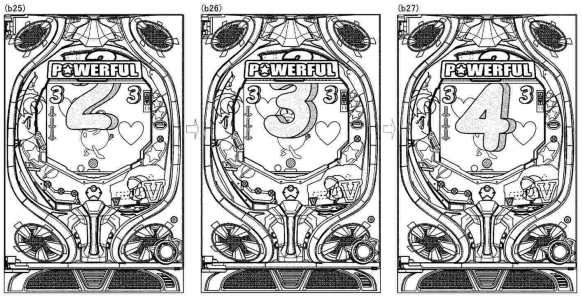
【図１３４】

【図134】



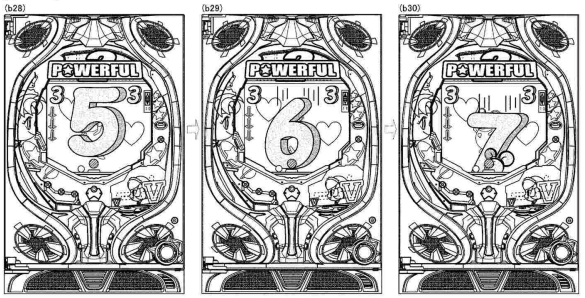
【図１３５】

【図135】



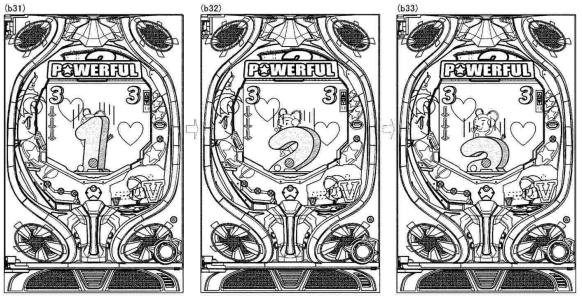
【図１３６】

【図136】



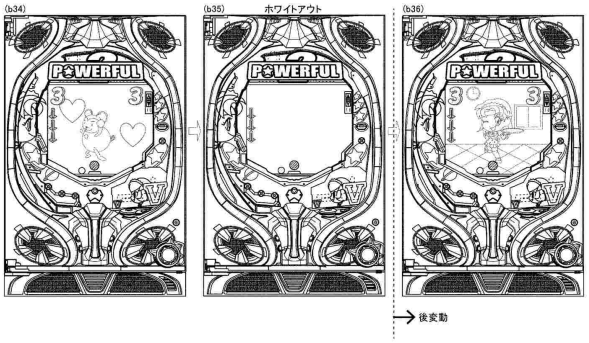
【図１３７】

【図137】



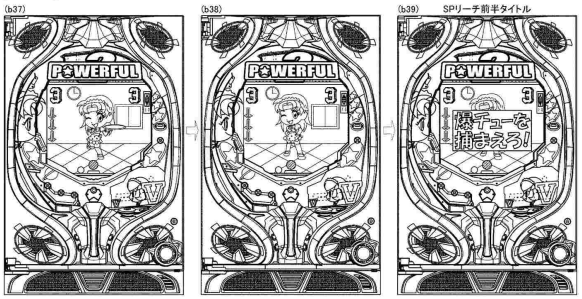
【図１３８】

【図138】



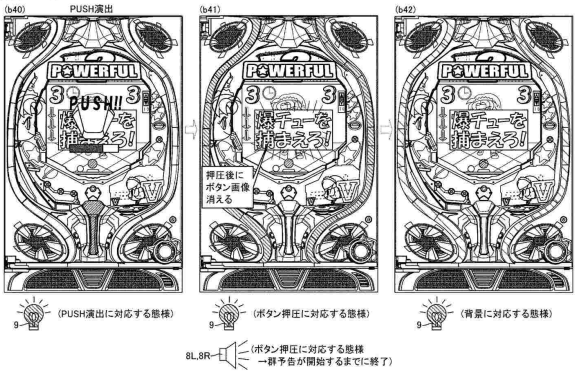
【図１３９】

【図139】



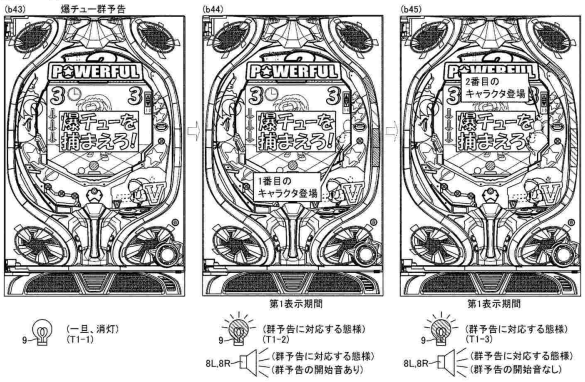
【図１４０】

【図140】



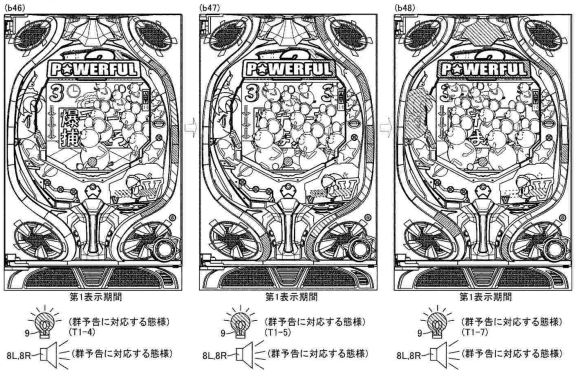
【図１４１】

【図141】



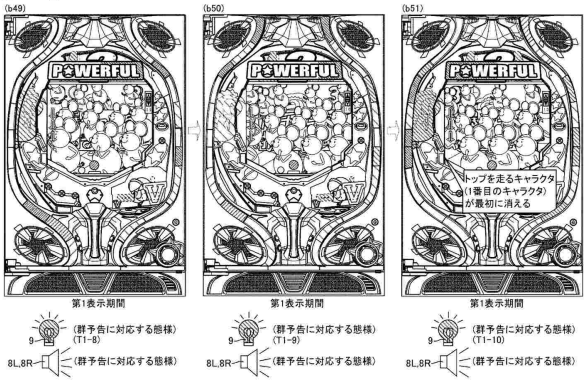
【図１４２】

【図142】



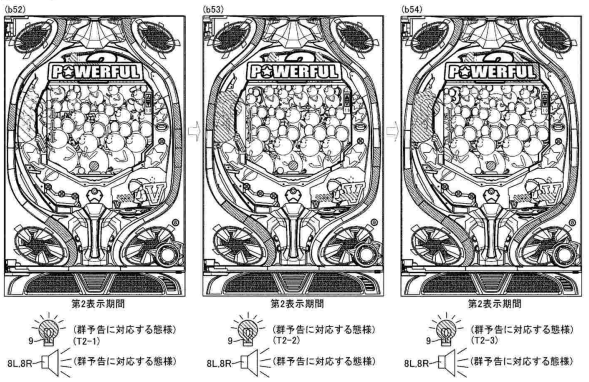
【図１４３】

【図143】



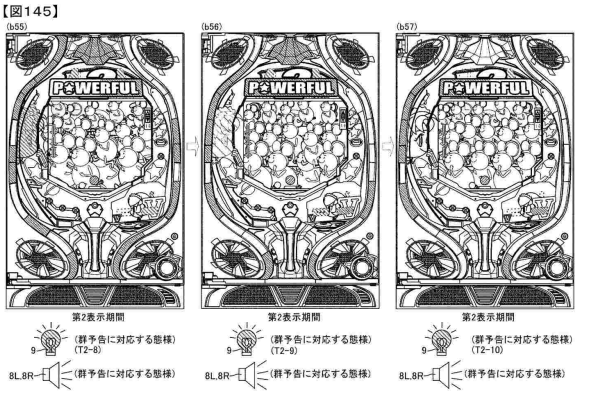
【図１４４】

【図144】



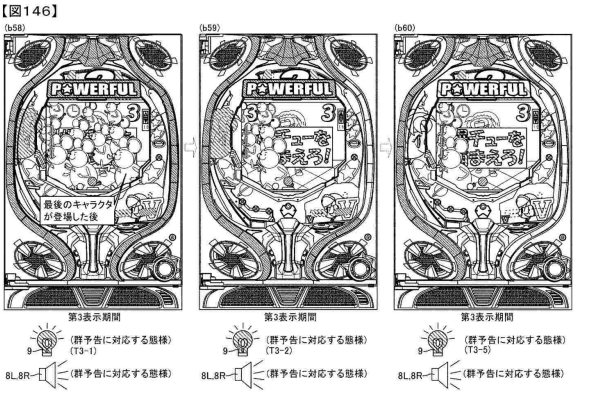
【図１４５】

【図145】



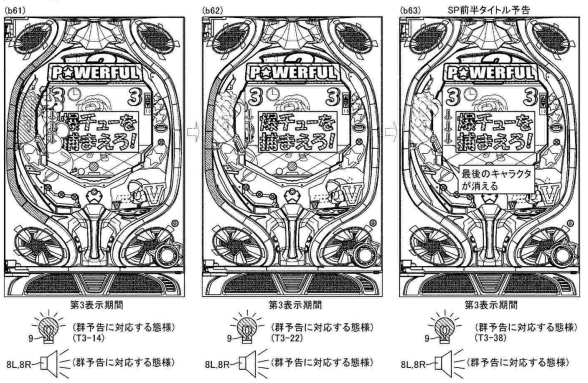
【図１４６】

【図146】



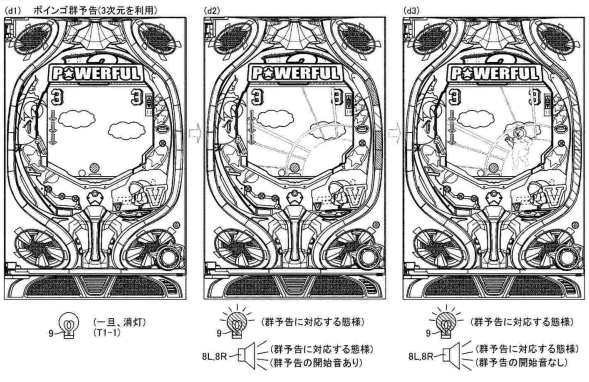
【図１４７】

【図147】



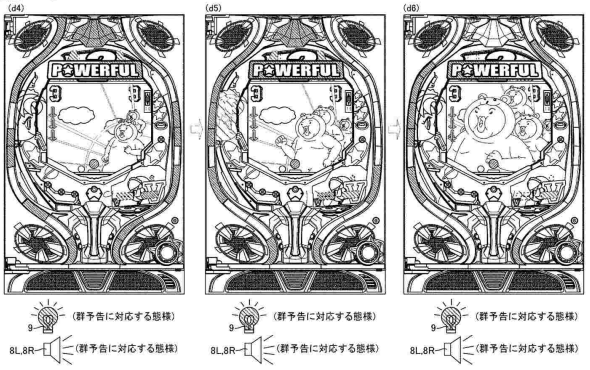
【図１４８】

【図148】



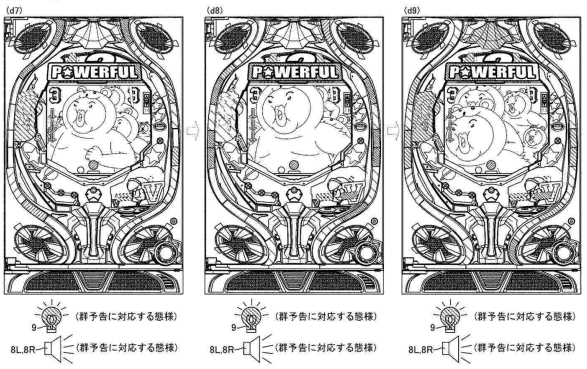
【図１４９】

【図149】



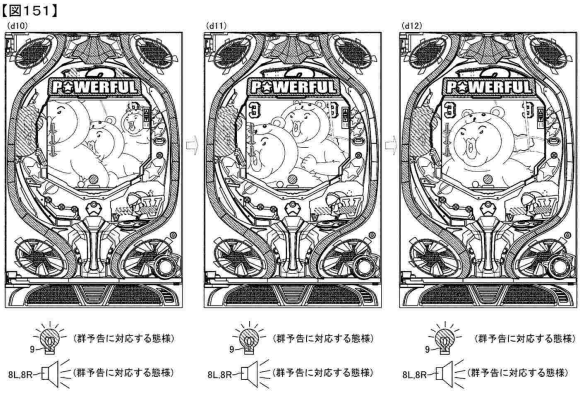
【図１５０】

【図150】



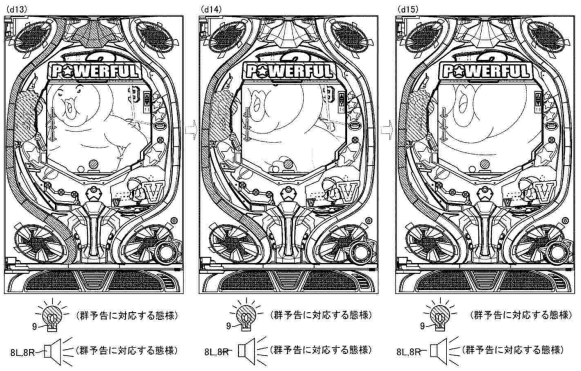
【図１５１】

【図151】



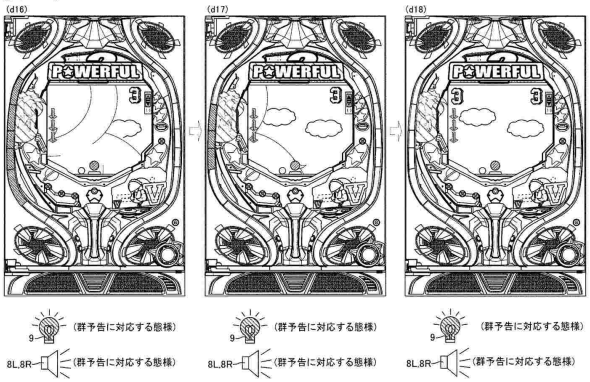
【図１５２】

【図152】



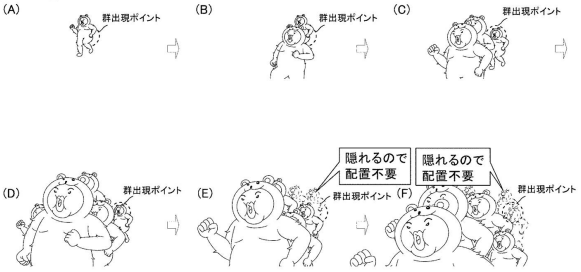
【図１５３】

【図153】



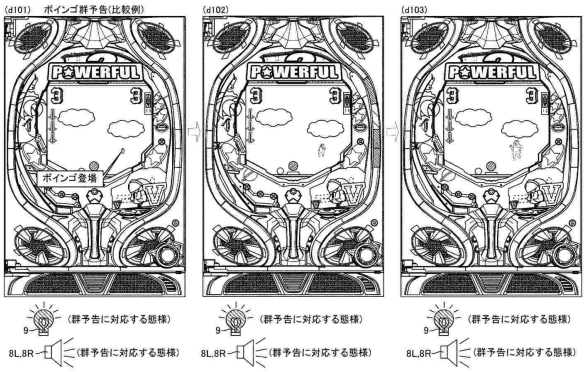
【図１５４】

【図154】



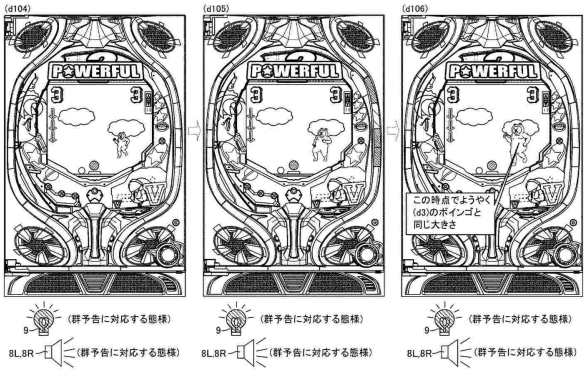
【図１５５】

【図155】



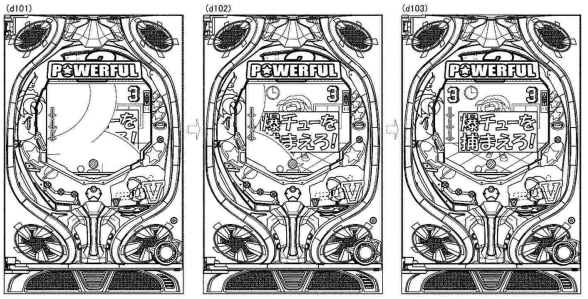
【図１５６】

【図156】



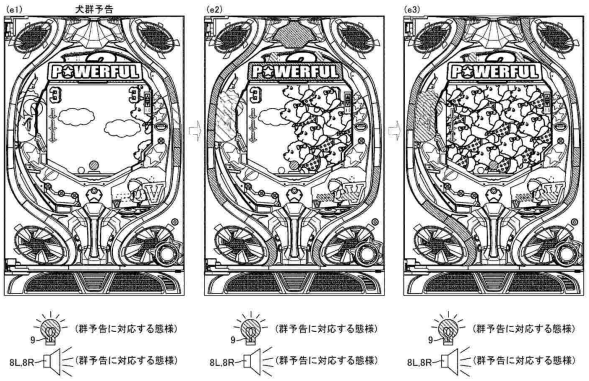
【図１５７】

【図157】



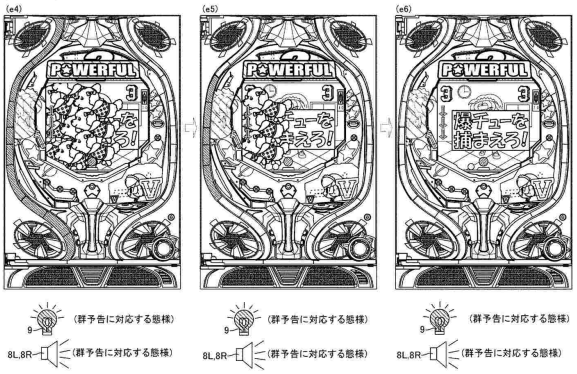
【図１５８】

【図158】



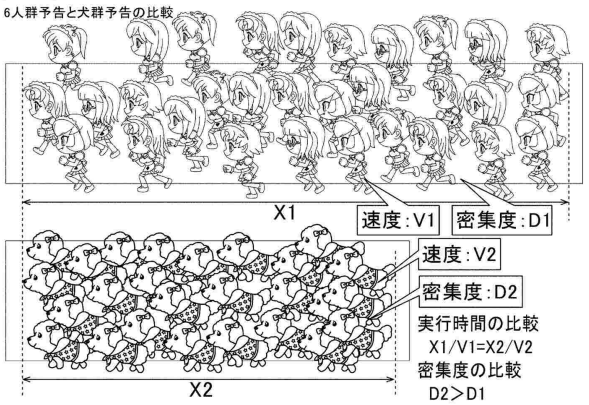
【図１５９】

【図159】



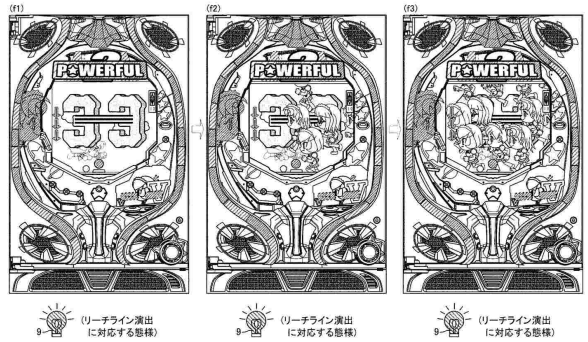
【図１６０】

【図160】



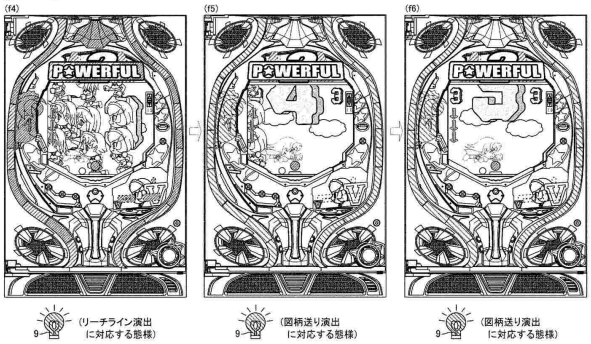
【図１６１】

【図161】



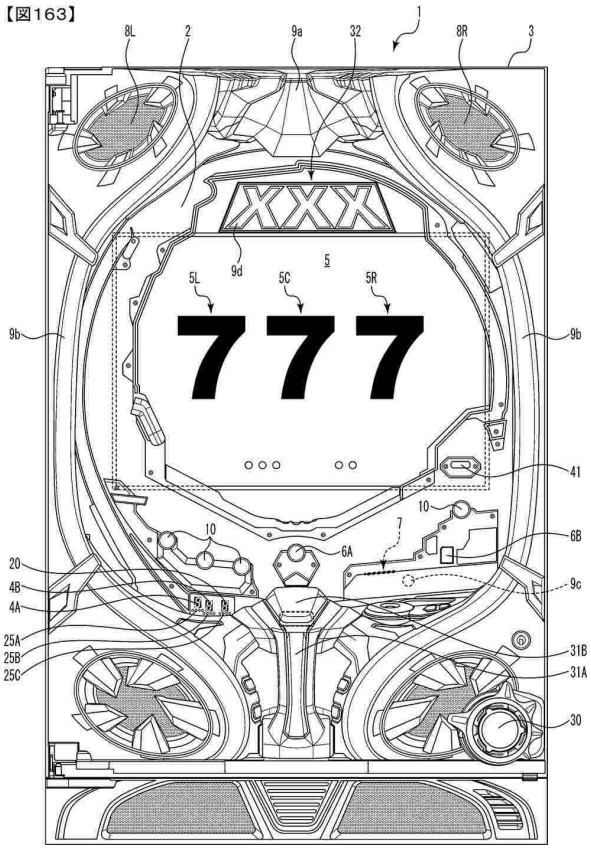
【図１６２】

【図162】



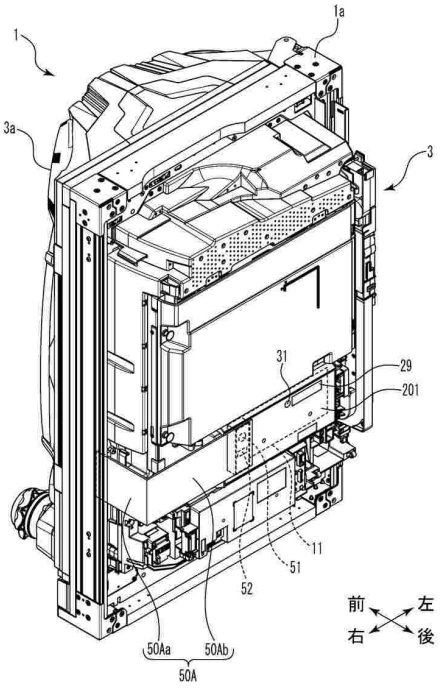
【図１６３】

【図163】



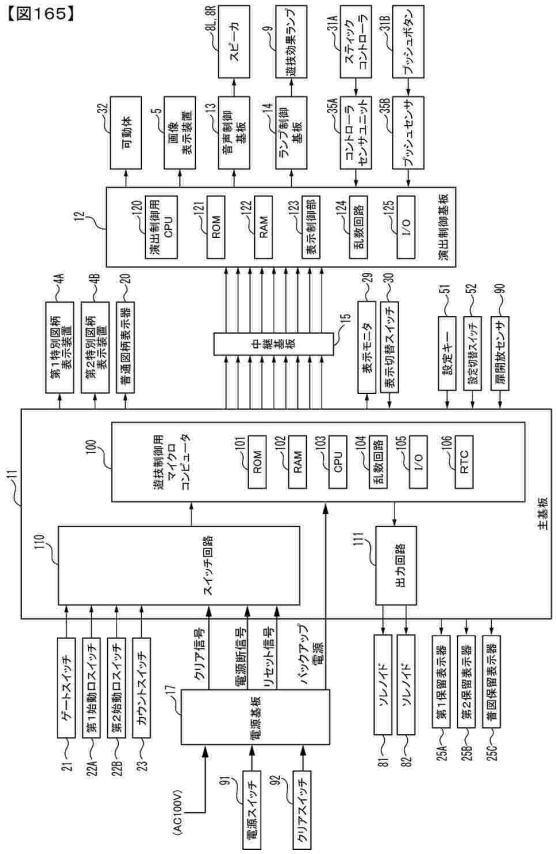
【図１６４】

【図164】



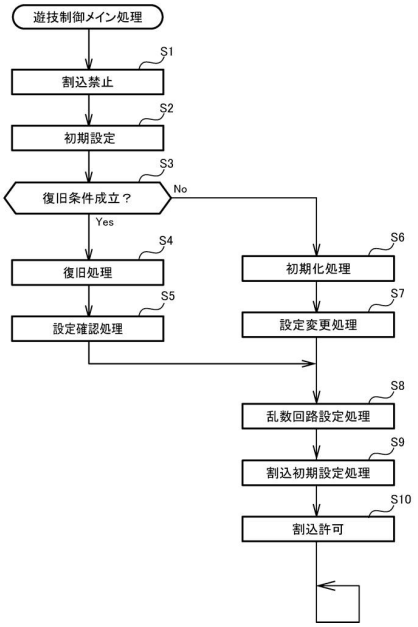
【図１６５】

【図165】



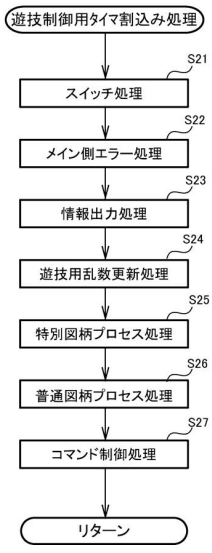
【図１６６】

【図166】



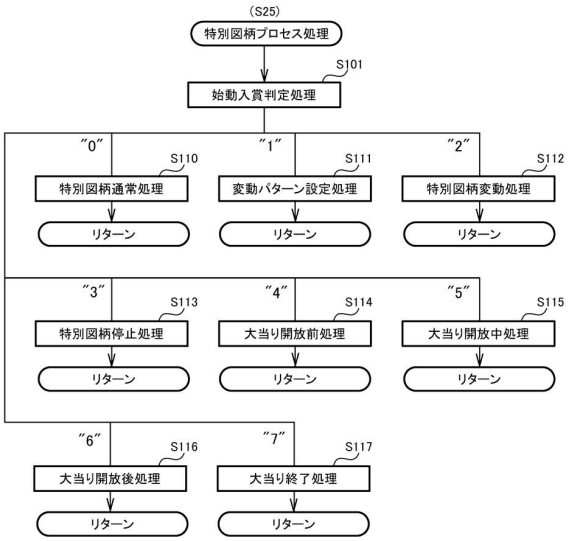
【図１６７】

【図167】



【図１６８】

【図168】



【図１６９】

【図169】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	時短付きはずれ	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

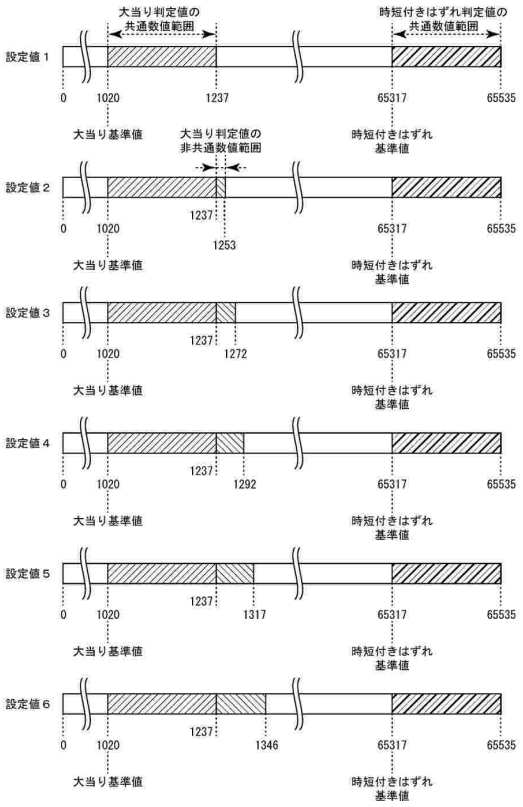
(B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	時短付きはずれ	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図１７０】

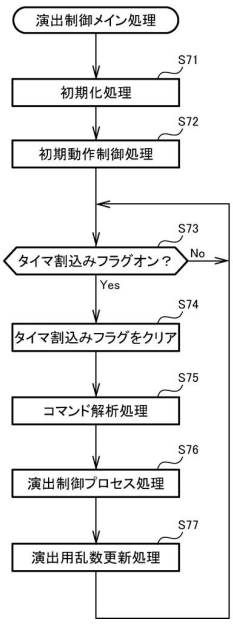
【図170】

通常状態または時短状態の場合（第１特図）



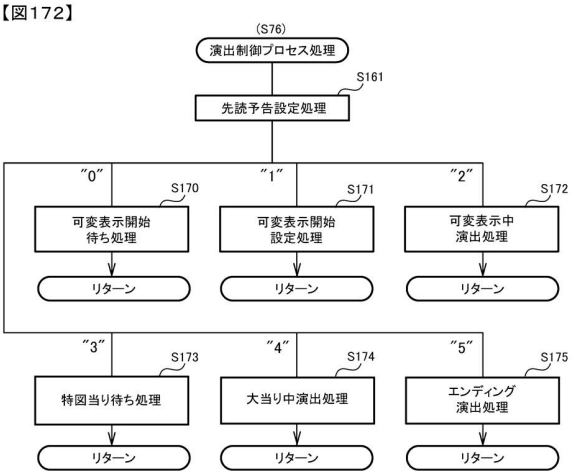
【図１７１】

【図171】



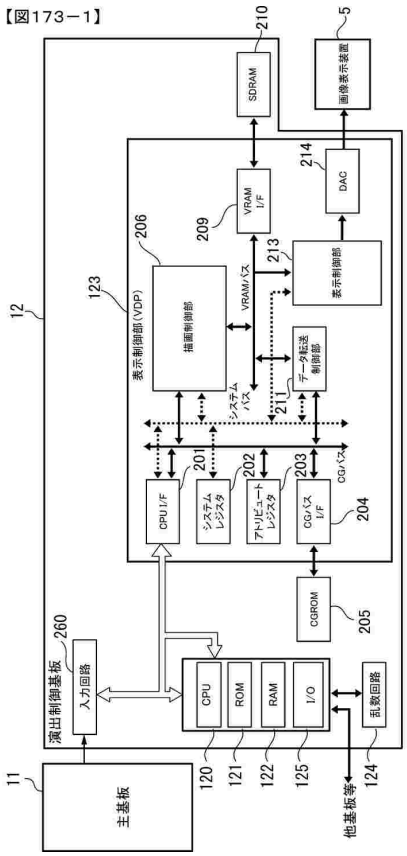
【図１７２】

【図172】



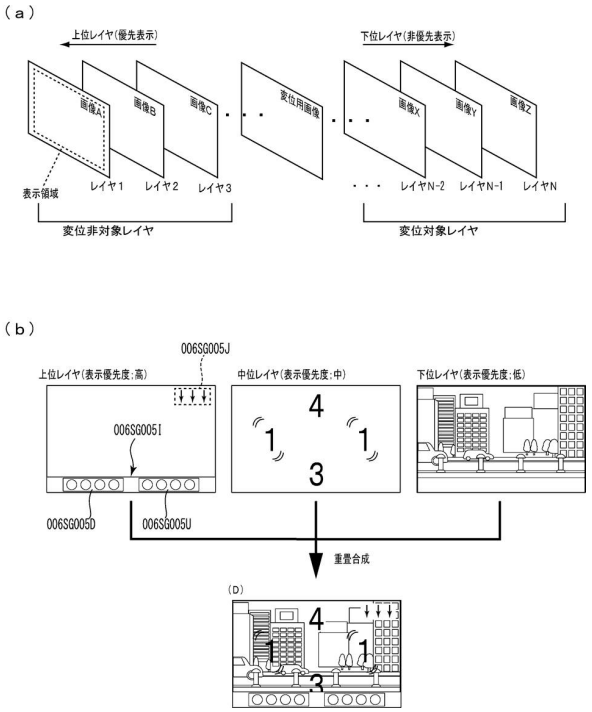
【図１７３－１】

【図173－1】



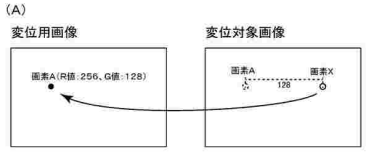
【図１７３－２】

【図173－2】



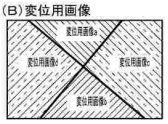
【図１７３－３】

【図173－3】



・変位対象画像における画素Aに対応する位置から画素Xの位置を特定
・特定した画素X画素Aに位置に変位

(B)変位用画像

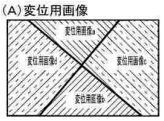


・各変位用画像a～dの画素の赤色成分値(R値)と緑色成分値(G値)により変位対象画像から変位後画像を生成可能
・赤色成分値(R値)と緑色成分値(G値)は1～256の範囲の値をとり、中央値は128
・各変位用画像a～dでは、各画素の位置にR値とG値により変位対象画像を構成する画素のうち任意の画素を指定して配置可能
・変位用画像における画素のR値が1～127である場合は、変位対象画像において該画素からX軸のマイナス方向(左方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する
・変位用画像における画素のR値が129～256である場合は、変位対象画像において該画素からX軸のプラス方向(右方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する
・変位用画像における画素のG値が1～127である場合は、変位対象画像において該画素からY軸のマイナス方向(下方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する
・変位用画像における画素のG値が129～256である場合は、変位対象画像において該画素からY軸のプラス方向(上方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する
・R値とG値のいずれにおいても移動量は中央値である128からの差分

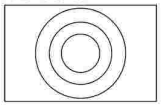
【図１７３－４】

【図173－4】

(A)変位用画像



(B)変位対象画像

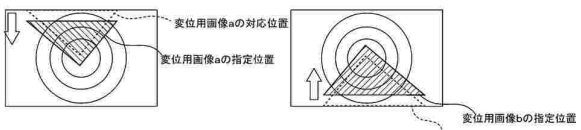


(C)変位後画像の生成例

変位用画像の各領域	R値	G値
変位用画像a	128	1～127
変位用画像b	128	129～256
変位用画像c	1～127	128
変位用画像d	129～256	128

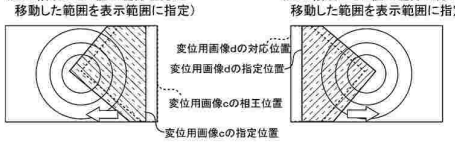
(D)変位用画像aの表示範囲
(元の領域からG値の差分下方に移動した範囲を表示範囲に指定)

(E)変位用画像bの表示範囲
(元の領域からG値の差分上方に移動した範囲を表示範囲に指定)

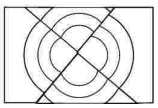


(F)変位用画像cの表示範囲
(元の領域からR値の差分左方に移動した範囲を表示範囲に指定)

(G)変位用画像dの表示範囲
(元の領域からR値の差分右方に移動した範囲を表示範囲に指定)



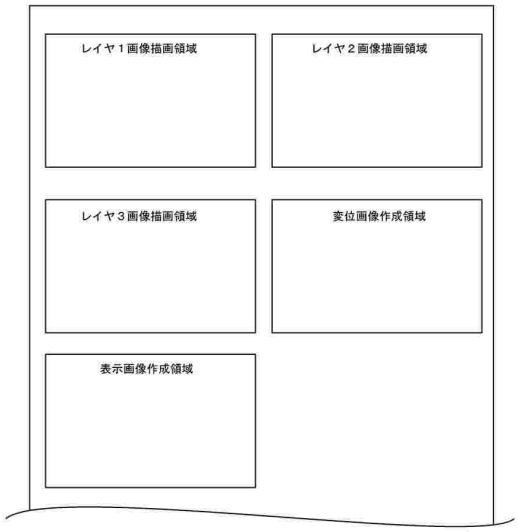
(H)実際に表示される変位後画像



【図１７３－５】

【図173－5】

（Ａ）



（Ｂ）

レイヤ１画像描画領域	レイヤ１用の画像を描画・配置
レイヤ２画像描画領域	レイヤ２用の画像を描画・配置
レイヤ３画像描画領域	レイヤ３用の画像を描画・配置
変位画像作成領域	レイヤ２画像描画領域の画像とレイヤ３画像描画領域の画像とを合成（重畳）した画像を変位対象画像として作成。該画像に変位用画像を適用
表示画像作成領域	レイヤ１画像描画領域の画像、レイヤ２画像描画領域の画像、レイヤ３画像描画領域の画像を合成（重畳）した画像、または、レイヤ１画像描画領域の画像と変位画像作成領域の画像を合成（重畳）した画像を表示用画像として作成

【図１７３－６】

【図173－6】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第１特図の可変表示の開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第２特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第１始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第２始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第１保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第２保留記憶数を通知

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第１可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第２可変表示結果指定	大当り（確変Ａ）
8C	02	第３可変表示結果指定	大当り（確変Ｂ）
8C	03	第４可変表示結果指定	大当り（確変Ｃ）
8C	04	第５可変表示結果指定	大当り（非確変）

【図１７３－７】

【図173－7】

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

【図１７３－８】

【図173－8】

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

【図１７３－９】

【図173－9】

（A）大当り種別判定テーブル

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

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10（通常開放ラウンド）
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5（通常開放ラウンド）
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2（通常開放ラウンド）
非確変	無し	100回（100回以内の大当りまで）	10（通常開放ラウンド）

【図１７３－１０】

【図173－10】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-4	3000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	50000	スーパーリーチα（はずれ）
PA2-3	60000	スーパーリーチβ（はずれ）
PB1-1	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	50000	スーパーリーチα（大当り）
PB1-3	60000	スーパーリーチβ（大当り）

【図１７３－１１】

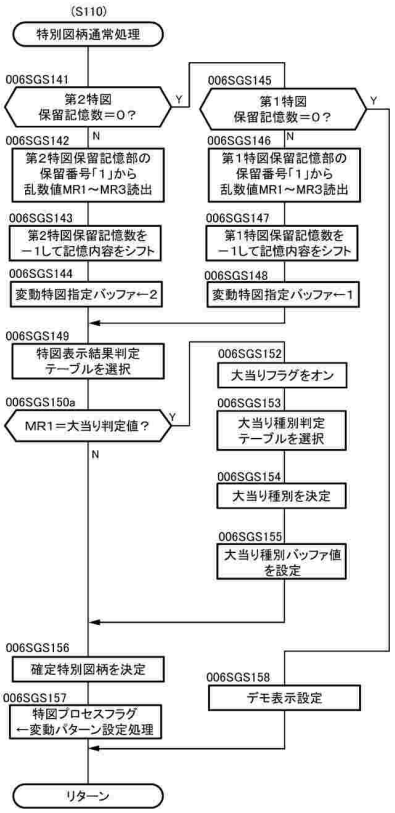
【図173－11】

可変表示結果	大当り	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P判定テーブル	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	－	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)	－	－	－	－	70
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	40	30	20	20
PA2-2(スーパーRαはずれ)	－	7	7	7	7
PA2-3(スーパーRβはずれ)	－	3	3	3	3
PB1-1(ノーマルR大当り)	5	－	－	－	－
PB1-2(スーパーRα大当り)	35	－	－	－	－
PB1-3(スーパーRβ大当り)	60	－	－	－	－

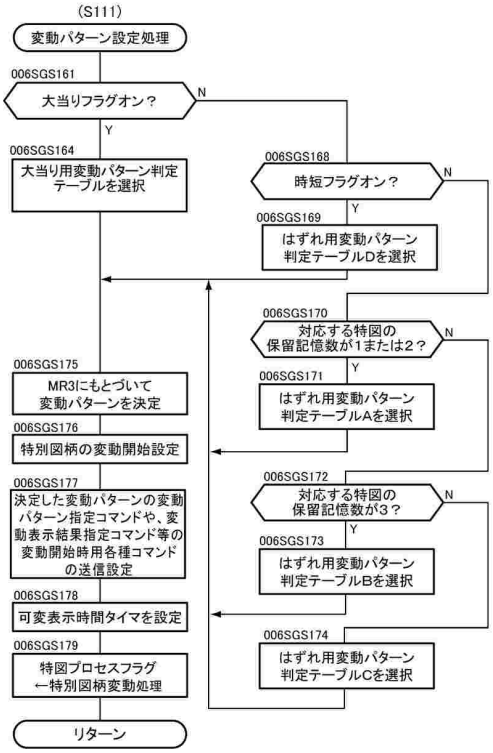
（数値は%）

【図１７３－１２】

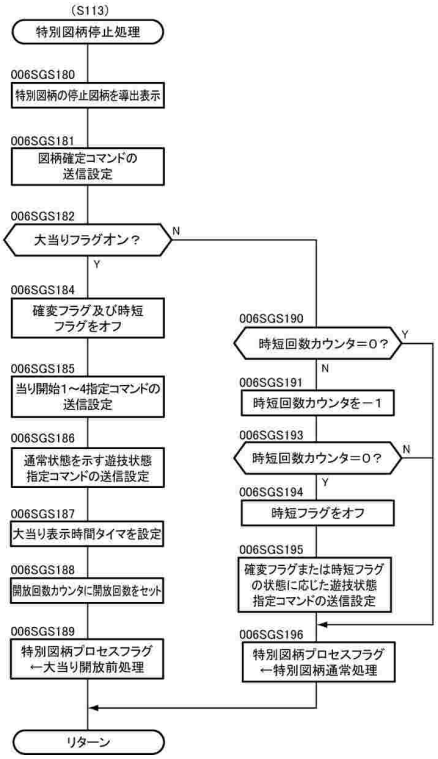
【図173－12】



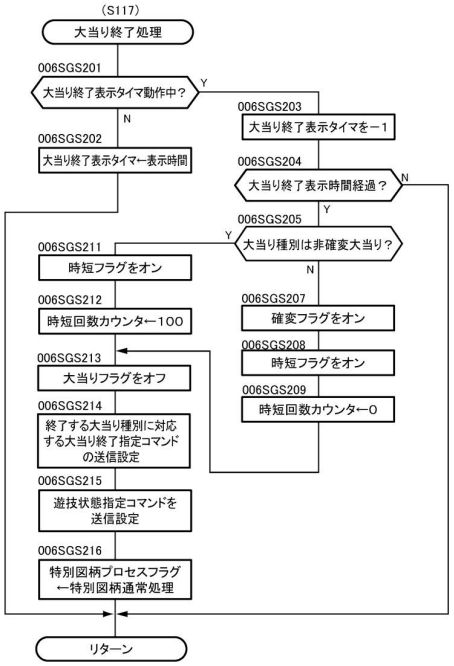
【図１７３－１３】
【図173－13】



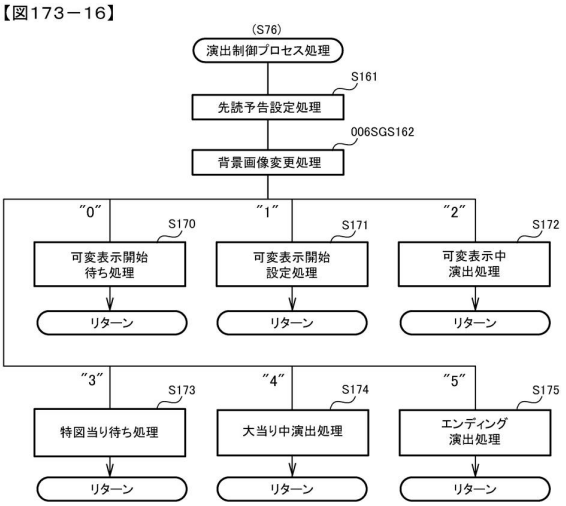
【図１７３－１４】
【図173－14】



【図１７３－１５】
【図173－15】

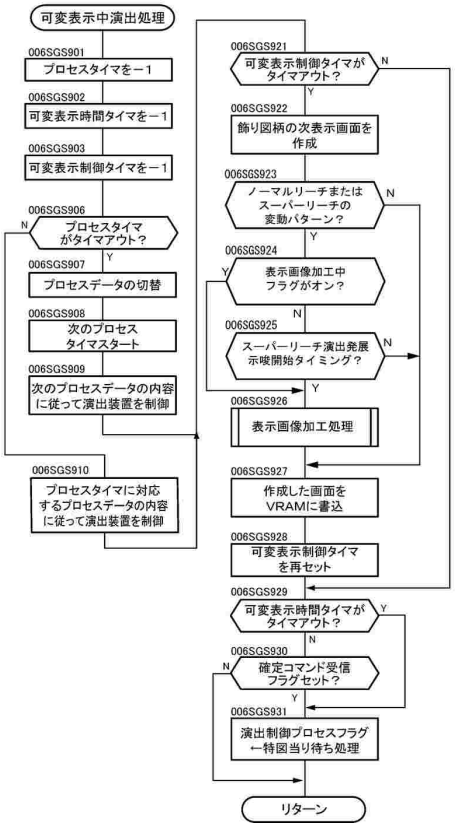


【図１７３－１６】
【図173－16】



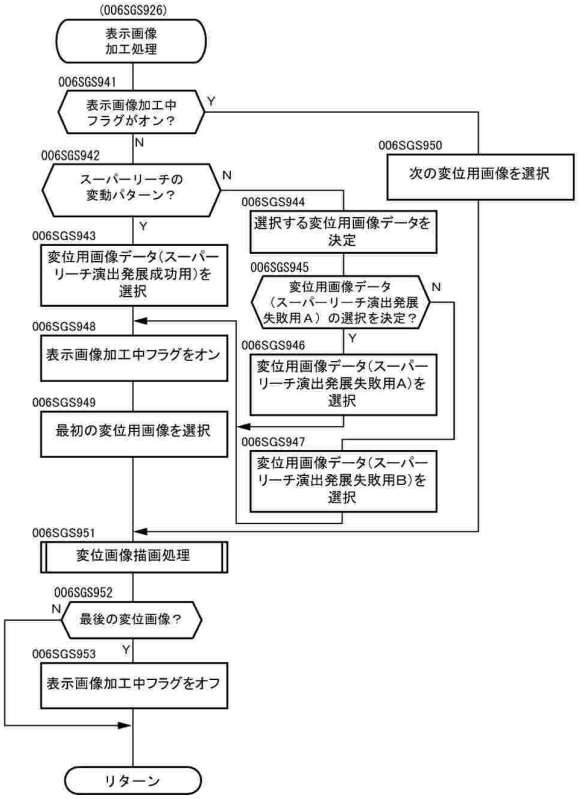
【図１７３－１７】

【図173－17】



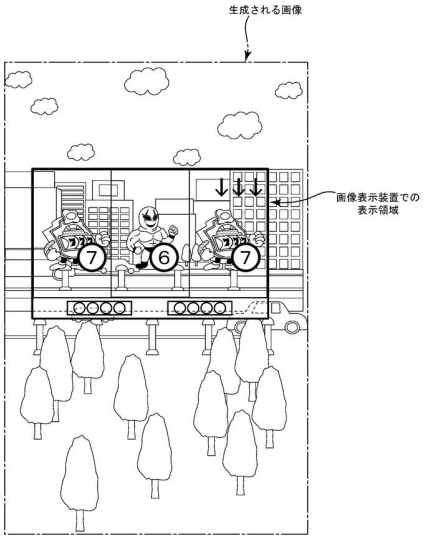
【図１７３－１８】

【図173－18】



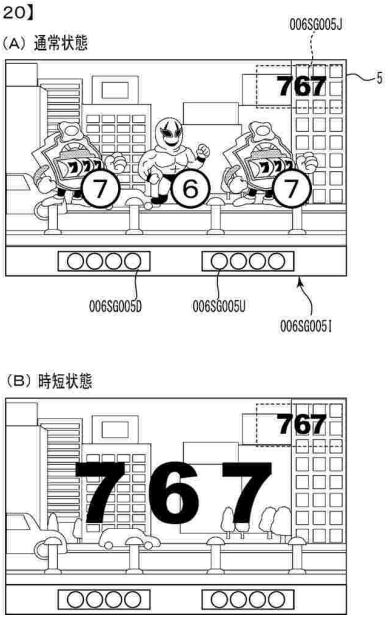
【図１７３－１９】

【図173－19】



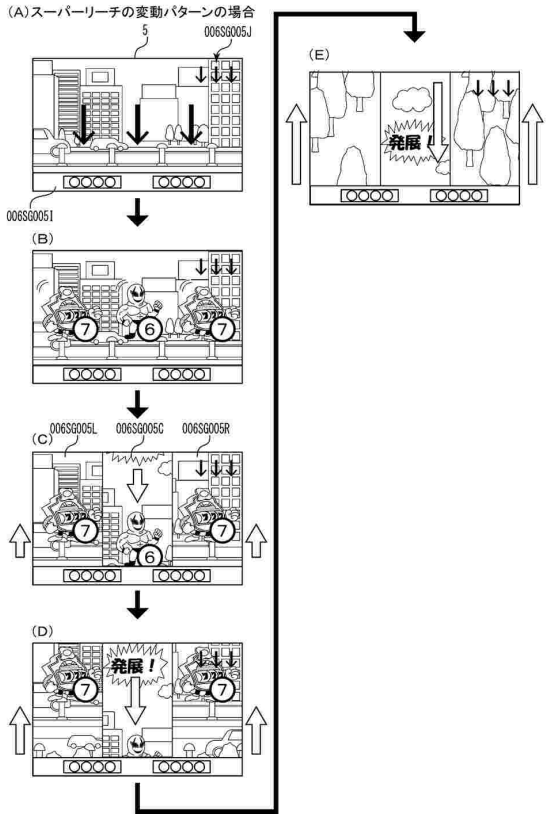
【図１７３－２０】

【図173－20】



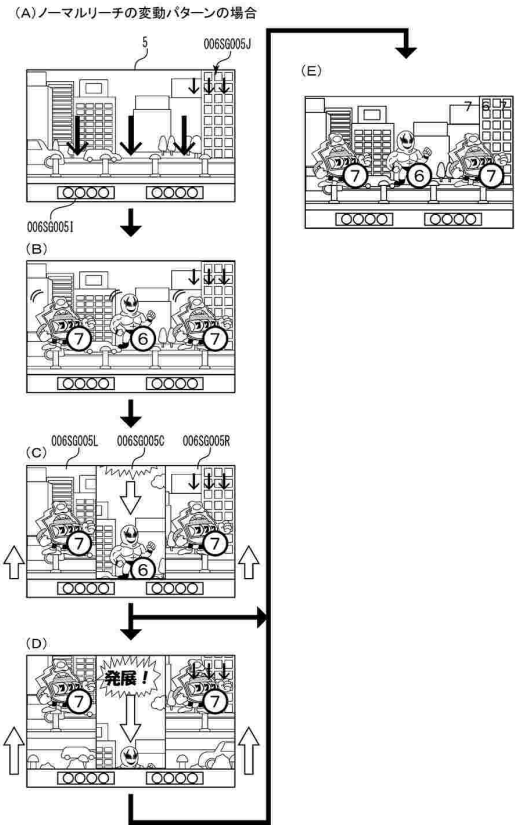
【図１７３－２１】

【図173－21】



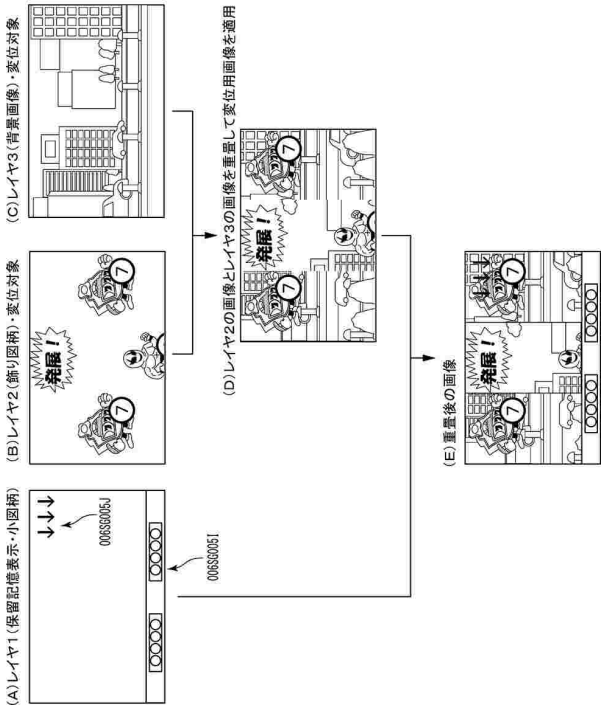
【図１７３－２２】

【図173－22】



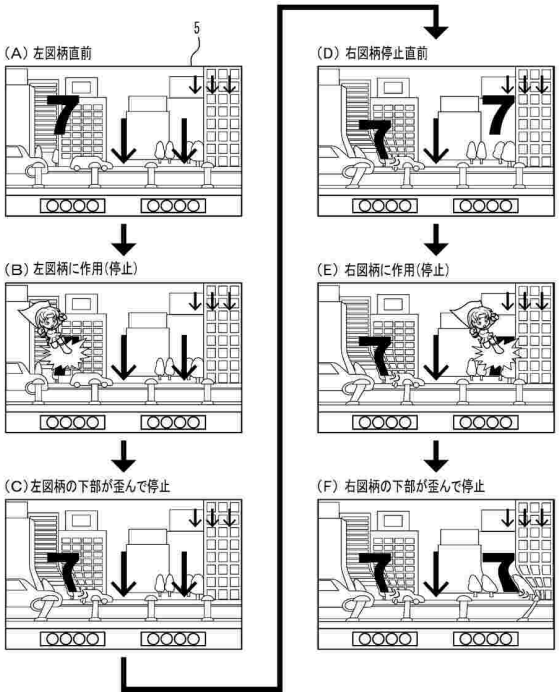
【図１７３－２３】

【図173－23】

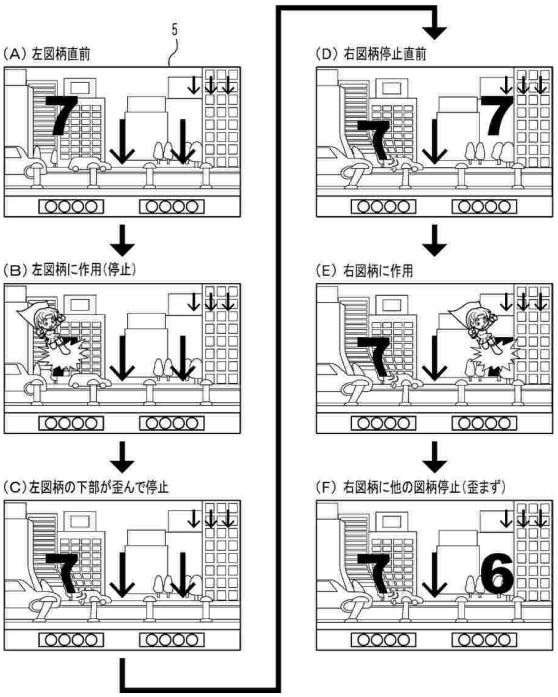


【図１７３－２４】

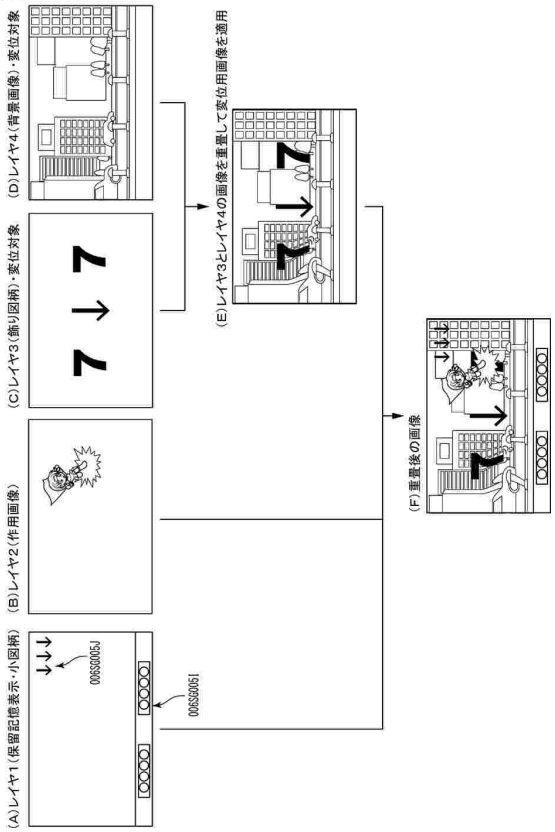
【図173－24】　変形例００６ＳＧ－１



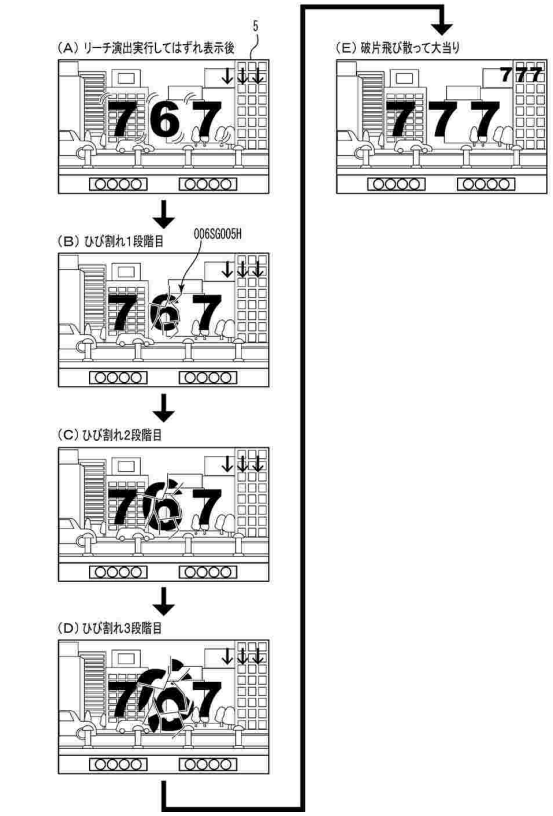
【図１７３－２５】
【図173－25】　変形例００６ＳＧ－１



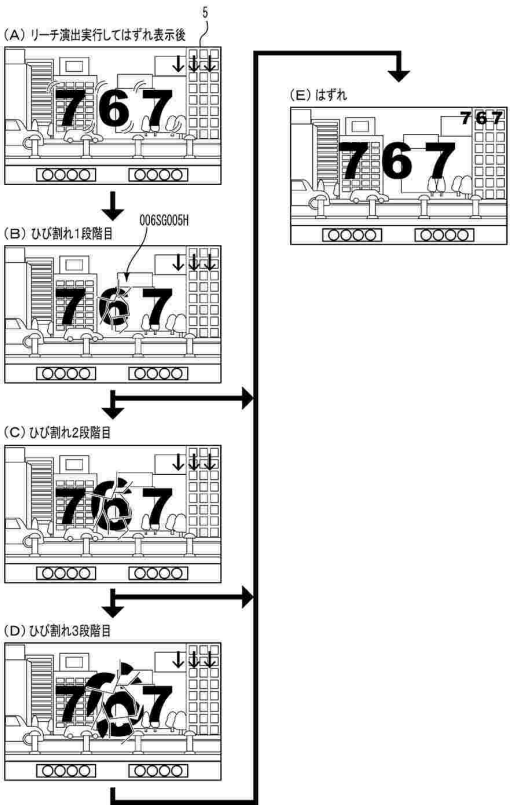
【図１７３－２６】
【図173－26】



【図１７３－２７】
【図173－27】　変形例００６ＳＧ－２

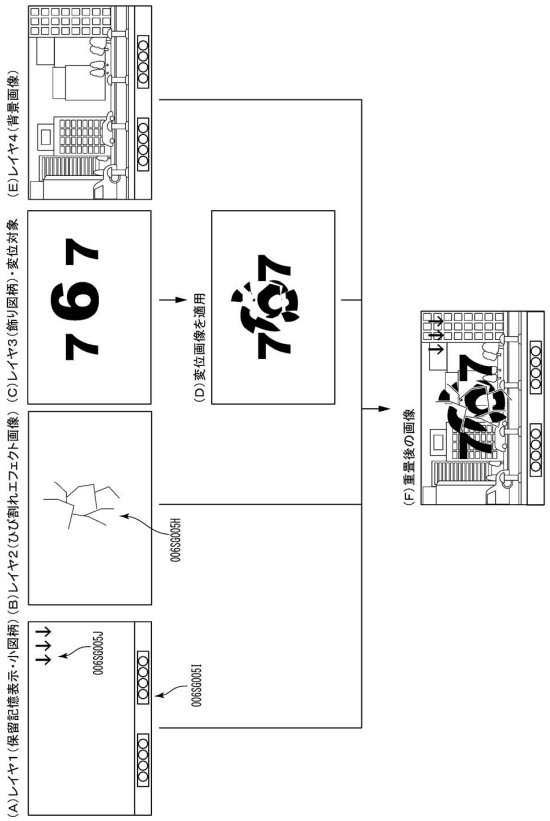


【図１７３－２８】
【図173－28】　変形例００６ＳＧ－２



【図１７３－２９】

【図173－29】



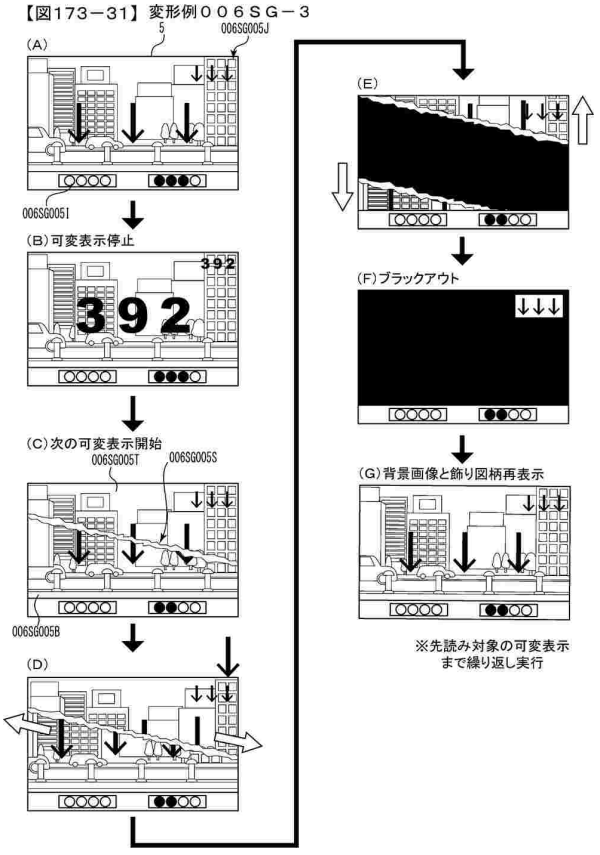
【図１７３－３０】

【図173－30】　変形例００６ＳＧ－２

	ひび割れエフェクト画像表示色	
可変表示結果	青色	赤色
大当り	２０％	８０％
はずれ	８０％	２０％

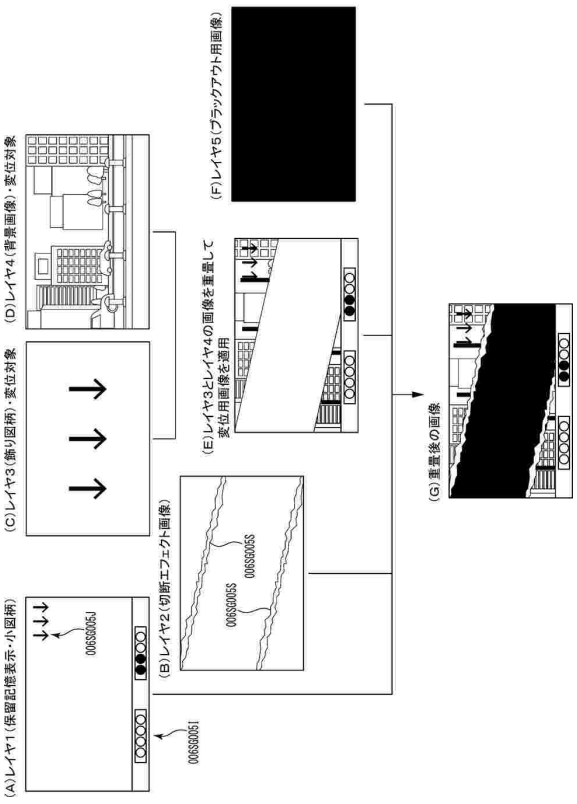
【図１７３－３１】

【図173－31】変形例００６ＳＧ－３



【図１７３－３２】

【図173－32】



【図１７３－３３】

【図173－33】　変形例００６ＳＧ－３

可変表示結果	切断エフェクト画像表示色		
	青色	緑色	赤色
大当り	１０％	３０％	６０％
はずれ	６０％	３０％	１０％

【図１７３－３４】

【図173－34】　変形例００６ＳＧ－４

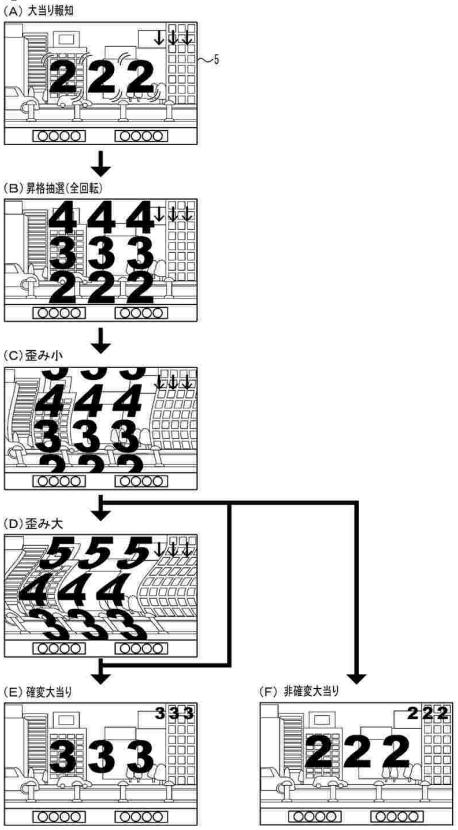
切断エフェクト画像表示色変化パターン
（先読み対象の可変表示まで３回の可変表示を実行する場合）

パターン１	青→緑→赤
パターン２	青→緑→緑
パターン３	青→青→緑
パターン４	青→青→青

高
大当り期待度
低

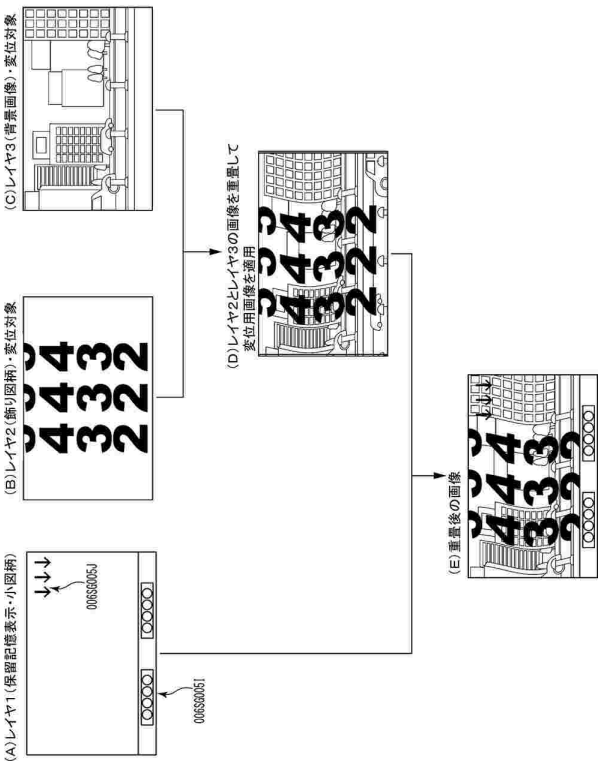
【図１７３－３５】

【図173－35】　変形例００６ＳＧ－５



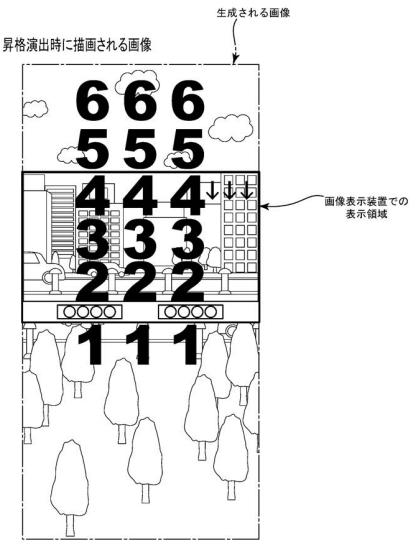
【図１７３－３６】

【図173－36】



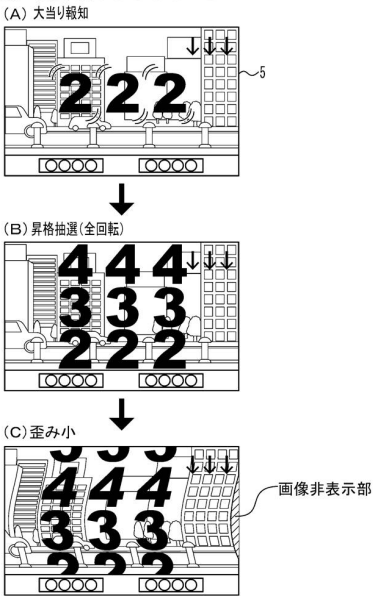
【図１７３－３７】

【図173－37】　変形例００６ＳＧ－５



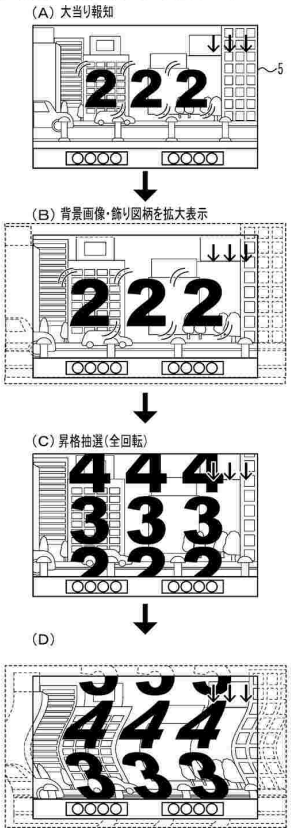
【図１７３－３８】

【図173－38】　変形例００６ＳＧ－５



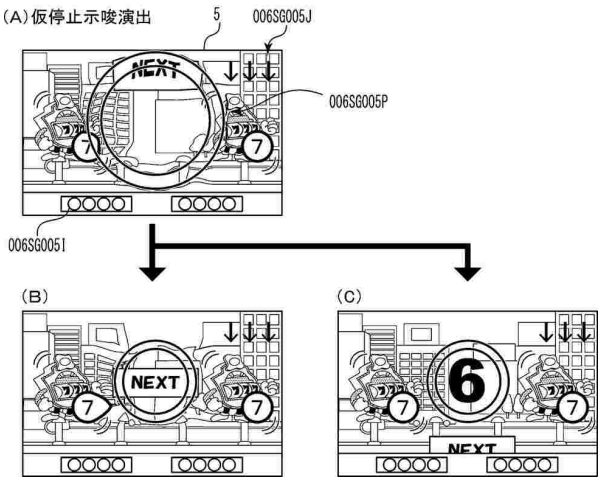
【図１７３－３９】

【図173－39】　変形例００６ＳＧ－５



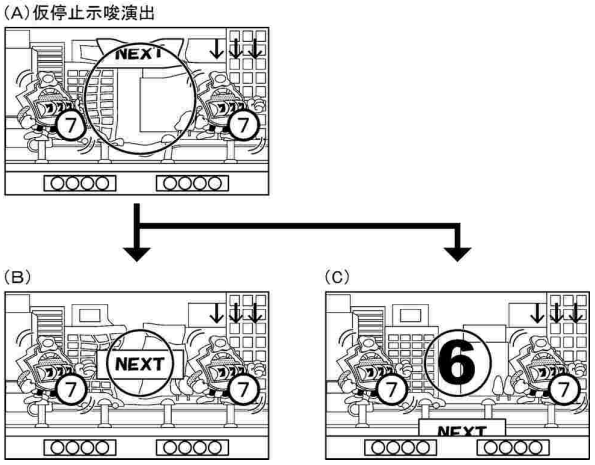
【図１７３－４０】

【図173－40】　変形例００６ＳＧ－６



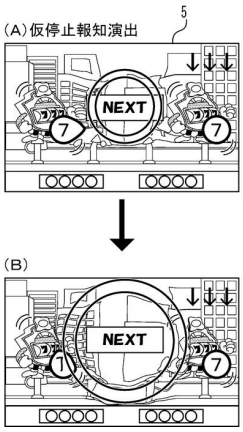
【図１７３－４１】

【図173－41】変形例００６ＳＧ－６



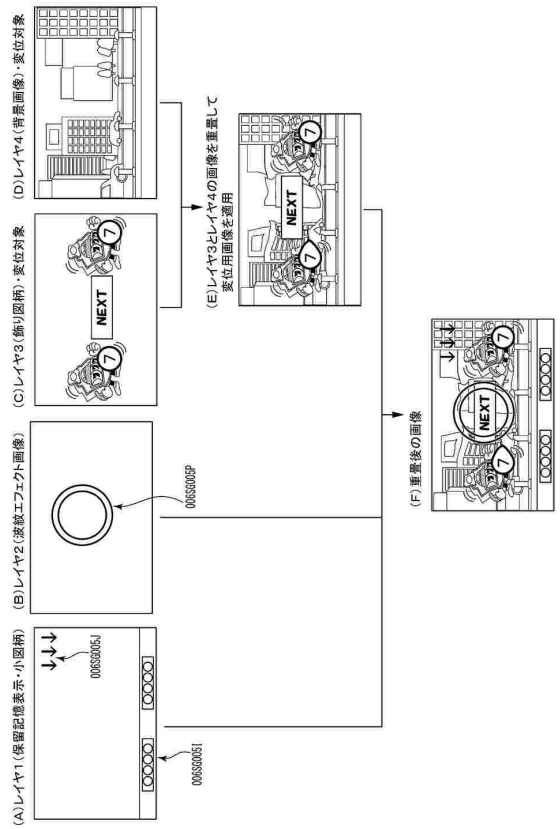
【図１７３－４２】

【図173－42】 変形例００６ＳＧ－６



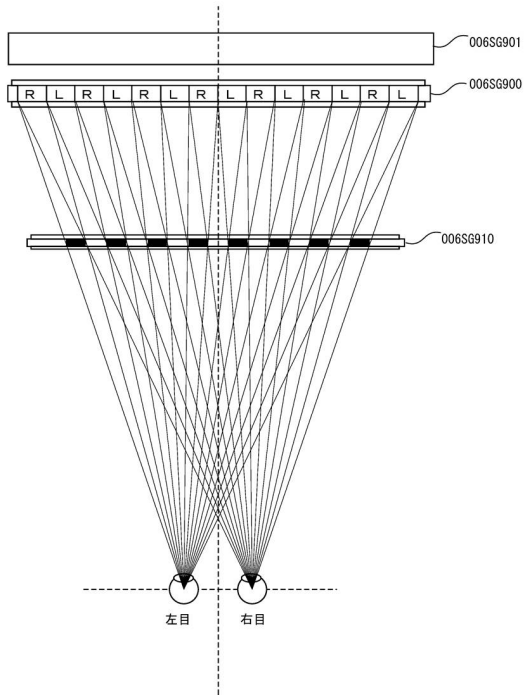
【図１７３－４３】

【図173－43】



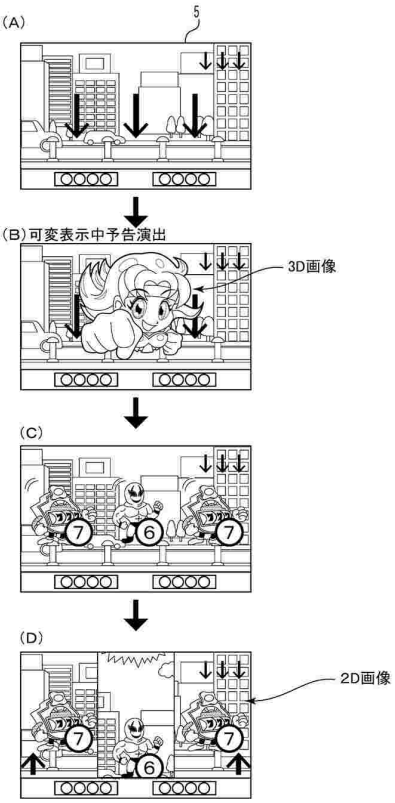
【図１７３－４４】

【図173－44】 変形例００６ＳＧ－７



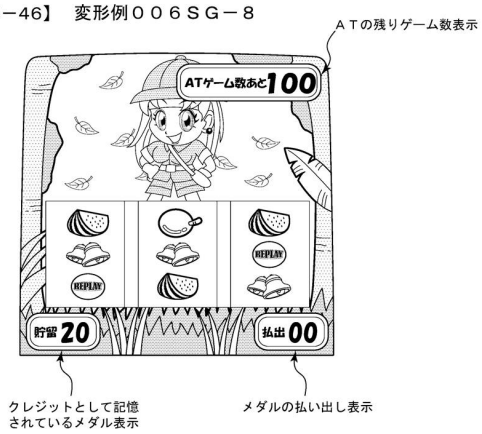
【図１７３－４５】

【図173－45】



【図１７３－４６】

【図173－46】　変形例００６ＳＧ－８



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１６－２０９４７６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１８２４１１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０３０３４５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－９９５４９（ＪＰ，Ａ）
「ＣＲ大海物語」，パチンコ必勝本Ｄｒｅａｍｓ ２００５年５月号 ，株式会社綜合図書，2005年05月01日，p.6-17

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ７／０２