

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7309634号  
(P7309634)

(45)発行日 令和5年7月18日(2023.7.18)

(24)登録日 令和5年7月7日(2023.7.7)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全235頁)

(21)出願番号	特願2020-35706(P2020-35706)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年3月3日(2020.3.3)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-137171(P2021-137171		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和3年9月16日(2021.9.16)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和4年11月15日(2022.11.15)		株式会社三共内
		審査官	大浜 康夫

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能であり、擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

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

を備え、

前記演出実行手段は、

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

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、

前記特別演出が実行される前に特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後に非表示とすることが可能であり、

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

前記特定表示の表示態様は、通常態様、特殊態様及び特別態様を含み、

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

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

前記特定発光演出が実行される場合に前記特殊態様の特定表示が表示される割合は、前記特定発光演出が実行される場合に前記第 1 特別態様の特定表示が表示される割合よりも高い、

10

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

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

20

【0003】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2016 - 105941 号公報

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

【0006】

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

【課題を解決するための手段】

【0007】

40

手段 A の遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能であり、擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段と、

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

前記演出実行手段は、

50

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

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、

前記特別演出が実行される前に特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後に非表示とすることが可能であり、

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

前記特定表示の表示態様は、通常態様、特殊態様及び特別態様を含み、

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

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

前記特定発光演出が実行される場合に前記特殊態様の特定表示が表示される割合は、前記特定発光演出が実行される場合に前記第 1 特別態様の特定表示が表示される割合よりも高い、

ことを特徴としている。

さらに、手段 1 の遊技機は、

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

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F）と、

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

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターン ~ 表示パターン

のいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図 1 0 - 2 8、図 1 0 - 2 9（A）~図 1 0 - 3 2（H）、図 1 0 - 4 9（A）~図 1 0 - 5 0（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が P.

2 有利状態に制御される割合が高く（例えば、図 1 0 - 2 4 に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第 1 発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F）と、該第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）と、を含み、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第 1 期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第 2 期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてか

10

20

30

40

50

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

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

10

さらに、

前記表示手段は、擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能であり、

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動させる可動体演出と、

20

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、

ことを特徴としている。

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

30

【0008】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の(A)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2019-92949号公報に示されているような、動作可能な可動体を用いた演出を実行可能であり、擬似可動体表示を移動表示させることで、構造物としての可動体を移動させる演出と同じような演出を実行可能としたもの等があった。しかしながら、このような遊技機にあっては、擬似可動体を可動体と同じように移動表示させるだけであり、演出の興趣を高めることができないという問題があり、この点に鑑み、擬似可動体表示の興趣を高めることができる遊技機の提供が求められている。

40

【0009】

手段(A)記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

50



前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、  
を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

10

【 0 0 1 0 】

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

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

20

【図 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

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

【図 10 - 3】画像表示装置の正面図である。

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

30

【図 10 - 5】各乱数を示す説明図である。

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

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

【図 10 - 8】変動パターンを例示する図である。

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

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

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

40

【図 10 - 12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 13】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 14】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

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

【図 10 - 16】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

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

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

【図 10 - 19】特定表示開始演出 A の演出態様を示す図である。

50

- 【図 10 - 20】特定表示開始演出 B の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 21】入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 22】入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 23】前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10 - 24】入賞時フラッシュ演出の実行割合を示す図である。
- 【図 10 - 25】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 26】( A ) は遊技効果ランプが高輝度 ( C 1 ) で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図であり、( B ) は遊技効果ランプが消灯している状態のパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 10 - 27】遊技効果ランプが低輝度 ( C 2 ) で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図と、遊技効果ランプが低輝度で点灯している状態における遊技効果ランプの発光態様の遷移を示すパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 10 - 28】入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図 10 - 29】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 30】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 31】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 32】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 33】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 34】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 35】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 36】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 37】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 38】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 39】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 40】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 41】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 42】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 43】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 44】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 45】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合

10

20

30

40

50

合の演出態様を示す図である。

【図 10 - 46】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 10 - 47】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 10 - 48】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 10 - 49】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 10 - 50】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

10

【図 10 - 51】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 10 - 52】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 10 - 53】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

50

イミングチャートである。

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

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

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

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

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

10

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

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

【図 10 - 77】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

50

10

20

30

40

50

【図 1 0 - 1 1 9】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと可動体の動作のタイミングを示すタイミングチャートと、入賞時フラッシュ用ランプの発光態様が変化するタイミングの決定割合を示す図である。

【図 1 0 - 1 2 0】変形例における保留表示・アクティブ表示の表示態様と各表示居態様の示唆内容及び入賞時フラッシュ演出実行決定時における選択割合を示す図である。

【図 1 0 - 1 2 1】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

【図 1 0 - 1 2 2】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

【図 1 0 - 1 2 3】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

10

【図 1 0 - 1 2 4】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 0 - 1 2 5】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 0 - 1 2 6】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 0 - 1 2 7】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 0 - 1 2 8】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

20

【図 1 0 - 1 2 9】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 0 - 1 3 0】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図 1 3】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 1】特徴部 2 4 1 S G としてのパチンコ遊技機を示す正面図である。

30

【図 1 4 - 2】特徴部 2 4 1 S G としての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 1 4 - 3】( A ) , ( B ) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 4 - 4】各乱数を示す説明図である。

【図 1 4 - 5】( A ) は表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、( B ) は表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。

【図 1 4 - 6】( A ) は大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、( B ) は各種大当りの内容を示す図である。

【図 1 4 - 7】変動パターンを例示する図である。

【図 1 4 - 8】( A ) ( B ) は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。

40

【図 1 4 - 9】ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【図 1 4 - 1 0】スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。

【図 1 4 - 1 1】発展演出 A と発展演出 B の実行状況別の大当り期待度を示す図である。

【図 1 4 - 1 2】パチンコ遊技機の開発の流れの概略を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 3】( A ) は搭載可動体の移動態様を示す図、( B ) は搭載可動体を持ち上げる状況を説明する図である。

【図 1 4 - 1 4】( A ) は第 1 擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、( B ) は第 1 非

50

搭載可動体の移動態様を示す図である。

【図 1 4 - 1 5】( A ) は第 2 擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、( B ) は第 2 非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【図 1 4 - 1 6】( A ) は搭載可動体の移動可能範囲、( B ) は第 1 擬似可動体表示の移動表示領域、( C ) は第 2 擬似可動体表示の移動表示領域を示す図である。

【図 1 4 - 1 7】( A ) は第 1 擬似可動体表示の特定移動表示領域、( B ) は第 2 擬似可動体表示の特定移動表示領域を示す図である。

【図 1 4 - 1 8】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 1 9】予告演出種別決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 2 0】( A ) は予告演出 A 種別決定用テーブル、( B ) は予告演出 B 種別決定用テーブルを示す図である。

10

【図 1 4 - 2 1】( A ) は発展演出 A 種別決定処理を示すフローチャート、( B ) は発展演出 A 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 1 4 - 2 2】( A ) は発展演出種別決定処理を示すフローチャート、( B ) は発展演出種別決定用テーブルを示す図である。

【図 1 4 - 2 3】( A ) は発展演出 B 種別決定処理を示すフローチャート、( B ) は発展演出 B 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 1 4 - 2 4】( A ) は決め演出種別決定処理を示すフローチャート、( B ) は決め演出種別決定用テーブルを示す図である。

【図 1 4 - 2 5】( A ) ~ ( H ) はスーパーリーチ の主にノーマルリーチでの演出動作例を示す図である。

20

【図 1 4 - 2 6】( A ) ~ ( J ) は主に弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 1 4 - 2 7】( A ) ~ ( F ) は同じく弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 1 4 - 2 8】( A ) ~ ( D ) は主に強スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 1 4 - 2 9】( E ) ~ ( J ) は強スーパーリーチ演出の演出動作例を示す図である。

【図 1 4 - 3 0】( A ) ~ ( F ) は大当たり確定報知後の演出動作例を示す図である。

【図 1 4 - 3 1】( A ) ~ ( D ) は第 1 擬似可動体表示の移動表示の詳細を示す図である。

【図 1 4 - 3 2】発光表示部と搭載可動体 L E D との関係を示す図である。

【図 1 4 - 3 3】( A ) ~ ( F ) はスーパーリーチ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

30

【図 1 4 - 3 4】( A ) ~ ( F ) はスーパーリーチ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 1 4 - 3 5】擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 1 4 - 3 6】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 1 4 - 3 7】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 1 4 - 3 8】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 1 4 - 3 9】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 1 4 - 4 0】第 1 擬似可動体表示と第 2 擬似可動体表示とを比較するための説明図である。

40

【図 1 4 - 4 1】( A ) ~ ( D ) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 1 を示す図である。

【図 1 4 - 4 2】( A ) ~ ( H ) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 2 を示す図である。

【図 1 4 - 4 3】( A ) ~ ( C ) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 3 を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 2 】

( 基本説明 )

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

【 0 0 1 3 】

( 形態 )

50

形態 1 の遊技機は、

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

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F）と、

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

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターン ~ 表示パターンのいずれかで表示する部分、特定表示開始演出）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図 1 0 - 2 8、図 1 0 - 2 9（A）~図 1 0 - 3 2（H）、図 1 0 - 4 9（A）~図 1 0 - 5 0（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図 1 0 - 2 4 に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第 1 発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F）と、該第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）と、を含み、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第 1 期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第 2 期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図 1 0 - 2 8 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅する部分）、

前記第 2 発光手段は、前記第 1 期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第 2 期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図 1 0 - 2 8 に示すように、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 0 にて点滅する部分）、@ことを特徴としている。

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

【 0 0 1 4 】

形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

前記特定表示演出は、前記特定表示の出現演出が実行される出現演出部（例えば、図 1 0 - 1 5、図 1 0 - 3 0（D）~図 1 0 - 3 2（H）、図 1 0 - 4 9（B）~図 1 0 - 5 0（D）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が特定表示開始演出実行処理を実行する

10

20

30

40

50



ことで、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分）と、該出現演出後において所定位置にて前記特定表示の表示態様が周期的に変化する周期演出が実行される周期演出部（例えば、図10-15、図10-30（D）～図10-32（H）、図10-49（B）～図10-50（D）に示すように、演出制御用CPU120が特定表示回転表示演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が回転アニメーションとして表示される部分）とで構成され、

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

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示への遊技者の注目を高めることができる。

#### 【0015】

形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

20

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

#### 【0016】

形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

30

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

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

ことを特徴としている。

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

40

#### 【0017】

形態5の遊技機は、形態1～形態4のいずれかに記載の遊技機であって、

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

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。

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

【0018】

形態6の遊技機は、形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

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

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。

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

【0019】

形態7の遊技機は、形態1～形態6のいずれかに記載の遊技機であって、

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

20

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

前記音出力手段は、

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

30

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

ことを特徴としている。

40

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

【0020】

形態8の遊技機は、形態1～形態7のいずれかに記載の遊技機であって、

音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、前記特定表示の表示完了及び前記発光手段の発光のいずれよりも前に特定発光演出対応音を前記音出力手段から出力する（例えば、図10-28、図10-29(A)～図10-32(H)、図10-49(A)～図10-50(D)に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定

50

された場合は、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅が開始されるとともに、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分)

ことを特徴としている。

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

#### 【0021】

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

音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、

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

前記発光手段を、前記特定表示の表示完了及び前記特定発光演出対応音の出力よりも前に発光させる（例えば、変形例 1 3 5 S G - 1 2 に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅が開始されてからスピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分）

ことを特徴としている。

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

#### 【0022】

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

前記特定発光演出は、前記第 1 期間において前記第 1 発光手段が前記特定発光演出に応じた態様である所定態様で発光し、前記第 2 期間において前記第 1 発光手段が前記所定態様よりも強調度合いが低い特定態様で発光する演出である（例えば、図 10 - 28 に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 1 にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 (C 1 > C 2) にて点滅させる部分)

ことを特徴としている。

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

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

#### 【0023】

形態 11 の遊技機は、形態 10 に記載の遊技機であって、

前記第 2 期間は、前記特定発光演出の対象である可変表示が実行される前の期間と、前記特定発光演出の対象である可変表示の実行中の期間とを含む（例えば、図 10 - 28 に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいる部分）、

ことを特徴としている。

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

#### 【0024】

形態 12 の遊技機は、形態 10 または形態 11 に記載の遊技機であって、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

#### 【 0 0 2 5 】

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

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

ことを特徴としている。

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

#### 【 0 0 2 6 】

形態 1 4 の遊技機は、形態 1 3 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

#### 【 0 0 2 7 】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

#### 【 0 0 2 8 】

形態 1 6 の遊技機は、形態 1 5 に記載の遊技機であって、

前記音出力手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記特定発光演出対応音を前記第 1 出力態様にて出力する（例えば、変形例 1 3 5 S G - 1 3

10

20

30

40

50

に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 にて出力させる部分)、  
ことを特徴としている。

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

#### 【 0 0 2 9 】

形態 1 7 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 1 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第 2 期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を停止する(例えば、変形例 1 3 5 S G - 1 とし図 1 0 - 6 9 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力の停止、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の消灯、画像表示装置 5 におけるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の非表示化、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアする等によって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示を実行しないようにし、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出(入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示)を開始する部分)、

ことを特徴としている。

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

#### 【 0 0 3 0 】

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

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

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第 2 期間に実行される再可変表示演出が実行されるときに仮停止において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する(例えば、変形例 1 3 5 S G - 1 とし図 1 0 - 6 9、図 1 0 - 7 0 ( A ) ～ 図 1 0 - 8 9 ( n ) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前に実行される可変表示での飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅を継続する部分)、

ことを特徴としている。

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

#### 【 0 0 3 1 】

形態 1 9 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 1 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第 1 発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記第 2 期間として前記特定発光演出に応じた態様にて発光し(例えば、変形例 1 3 5 S G - 1 とし図 1 0 - 6 9、図 1 0 - 7 0 ( A ) ～ 図 1 0 - 8 9 ( n ) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中においても入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 1 且つ周期 T 2 にて点滅させる部分)、

前記特定発光演出の対象である可変表示において前記再可変表示演出が実行されると

10

20

30

40

50

きの仮停止においても、前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、変形例 1 3 5 S G - 1 として図 1 0 - 6 9、図 1 0 - 7 0 ( A ) ~ 図 1 0 - 8 9 ( n ) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅を継続する部分）、

ことを特徴とする形態 1 ~ 形態 1 8 のいずれかに記載の遊技機。

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

#### 【 0 0 3 2 】

形態 2 0 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 1 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

10

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第 2 期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、図 1 0 - 2 9 ( A ) ~ 図 1 0 - 4 8 ( n ) に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を継続する部分）、

ことを特徴としている。

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

20

#### 【 0 0 3 3 】

形態 2 1 の遊技機は、形態 2 0 に記載の遊技機であって、

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

前記結果表示期間においては、停止状態の第 2 演出識別情報が前記表示手段に表示される（例えば、図 1 0 - 3 3 ( J ) 等）に示すように、図柄確定期間においては、小図柄が可変表示を停止した状態で表示される部分）、

ことを特徴としている。

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

30

#### 【 0 0 3 4 】

形態 2 2 の遊技機は、形態 2 1 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第 2 期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、第 2 演出識別情報の表示に重複しないように表示可能である（例えば、図 1 0 - 3 3 ( J ) 等）に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の右部にてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示される一方で、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M は画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の左端部に表示されている部分）、

40

ことを特徴としている。

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

#### 【 0 0 3 5 】

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

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

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示において前記特定演出が実行される場合に、該特定演出が開始されるまで前記特定発光演出に応じた態様で発光し、該特定演出が開始される際に該特定演出に応じた態様での発光を開始する（例えば、変

50

形態 1 3 5 S G - 2 として図 1 0 - 9 0 に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 にて点灯させる部分)、

ことを特徴としている。

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

#### 【 0 0 3 6 】

形態 2 4 の遊技機は、形態 2 3 に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

#### 【 0 0 3 7 】

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

可動体（例えば、可動体 3 2 ）を備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

#### 【 0 0 3 8 】

形態 2 6 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 2 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 発光手段は、

前記特定発光演出と異なる特別演出が前記演出実行手段によって実行されたときに該特別演出に応じた態様にて発光可能であり（例えば、変形例 1 3 5 S G - 3 として図 1 0 - 1 0 8 ( A ) に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、該ステップアップ演出に応じた態様で入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を点灯可能な部分）、

前記特別演出の実行中に前記特定発光演出が開始されたときは、前記特別演出に応じた態様よりも優先して前記特定発光演出に応じた態様にて発光する（例えば、変形例 1 3

10

20

30

40

50

５ＳＧ－３として図１０－１０８（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、入賞時フラッシュ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点灯（点滅）を継続する部分）、

ことを特徴としている。

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

#### 【００３９】

形態２７の遊技機は、形態１～形態２６のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

#### 【００４０】

形態２８の遊技機は、形態２７に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

#### 【００４１】

形態２９の遊技機は、形態１～形態２８のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第１発光手段は、

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

10

20

30

40

50



前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第 2 演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第 2 演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 として図 1 0 - 1 1 9 ( B ) に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、リーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化させる部分）、

前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第 1 演出に応じた態様の発光に変化するときと前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第 2 演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 として図 1 0 - 1 1 9 ( C ) に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

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

#### 【 0 0 4 2 】

形態 3 0 の遊技機は、形態 1 ～形態 2 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

可動体（例えば、可動体 3 2 ）を備え、

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

前記第 1 発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記動作示唆演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該動作示唆演出に応じた態様に変化可能であり（例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に変化させる部分）、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記特定演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該特定演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様からスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化させる部分）、

前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記動作示唆演出に応じた態様に変化するときと前記特定演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

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

#### 【 0 0 4 3 】

形態 3 1 の遊技機は、形態 1 ～形態 3 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定表示の表示態様として通常態様（例えば、表示パターン ）、特殊態様（例えば、変形例 1 3 5 S G - 5 として図 1 0 - 1 2 0 に示す表示パターン と表示パターン ）及び特別態様（例えば、表示パターン と表示パターン ）があり、

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

10

20

30

40

50

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

前記特殊態様の特定表示は前記第 1 特別態様と前記第 2 特別態様とのいずれにも変化可能であって（例えば、変形例 1 3 5 S G - 5 として図 10 - 1 2 0 に示すように、表示パターン や表示パターン にて表示されている保留表示やアクティブ表示が表示パターン や表示パターン の保留表示やアクティブ表示に変化可能な部分）、

前記特定表示が前記特殊態様にて表示されるときの方が前記特別態様にて表示されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例 1 3 5 S G - 5 として図 10 - 1 2 0 に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターン や表示パターン で表示される場合の方が、保留表示やアクティブ表示が表示パターン や表示パターン で表示される場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）、ことを特徴としている。

10

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

#### 【 0 0 4 4 】

形態 3 2 の遊技機は、形態 3 1 に記載の遊技機であって、

前記特殊態様は、特定色（例えば、変形例 1 3 5 S G - 5 として図 10 - 1 2 0 に示すように、白色の点滅）の態様であり、

20

前記特別態様は、前記特定色と異なる特別色（例えば、図 10 - 1 7 に示すように、青色や赤色）の態様であり、

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

前記特定色の特定表示は、前記特定発光演出が実行されていないときよりも前記特定発光演出が実行されているときの方が前記特別色に変化する割合が高い（例えば、変形例 1 3 5 S G - 5 に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターン や表示パターン にて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターン や表示パターン に変化する割合が異なる部分）、

30

ことを特徴としている。

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

#### 【 0 0 4 5 】

形態 3 3 の遊技機は、形態 3 1 または形態 3 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特殊態様にて表示されている特定表示が前記特別態様に変化することを示唆する変化示唆演出を第 1 態様と該第 1 態様とは異なる第 2 態様にて実行可能であり（例えば、変形例 1 3 5 S G - 5 に示す第 1 作用演出と第 2 作用演出とを実行可能な部分）、

40

前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第 2 態様にて実行されたときには前記第 1 態様にて実行されたときよりも高い割合にて前記特別態様に変化し（例えば、変形例 1 3 5 S G - 5 に示すように、第 2 作用演出は、表示パターン にて表示されている特定表示に作用することで第 1 作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターン や表示パターン に変化可能な演出である部分）、

前記変化示唆演出が前記第 2 態様にて実行されるときの方が前記第 1 態様にて実行されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例 1 3 5 S G - 5 に示すように、第 2 作用演出が実行されるときは、第 1 作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

50

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

【0046】

形態34の遊技機は、形態33に記載の遊技機であって、

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

10

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

ことを特徴としている。

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

【0047】

20

形態35の遊技機は、形態1～形態34のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

30

【0048】

形態36の遊技機は、形態35に記載の遊技機であって、

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

前記特定表示への重複態様が、前記特定発光演出対応表示の種類に応じて異なる（例えば、変形例135SG-7として図10-129（L）や図10-130（N）等に示すように、表示されるシルエット画像135SG005Sの大きさに応じてシルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとの重複態様が異なる部分）

40

ことを特徴としている。

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

【0049】

形態37の遊技機は、形態35または形態36に記載の遊技機であって、

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

前記表示手段は、前記特定発光演出対応表示を、前記特定発光演出の対象である可変表

50

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

ことを特徴としている。

10

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

【 0 0 5 0 】

形態 3 8 の遊技機は、形態 1 ～形態 3 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記表示手段は、前記再可変表示演出に関する再可変関連表示を表示可能であるとともに、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、前記再可変関連表示に重複して表示可能である（例えば、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止する特殊図柄（図 1 0 - 4 0 等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が重複して表示可能な部分）、

20

ことを特徴としている。

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

【 0 0 5 1 】

形態 3 9 の遊技機は、形態 3 5 ～形態 3 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記特定発光演出対応表示を表示可能である（例えば、図 1 0 - 2 8、図 1 0 - 4 2 ( a ) ～図 1 0 - 4 7 ( 1 ) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置 5 においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示される部分）、

30

ことを特徴としている。

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

【 0 0 5 2 】

形態 4 0 の遊技機は、形態 1 ～形態 3 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定発光演出に対応した可変表示中においても継続して前記第 1 発光手段を該特定発光演出に応じた態様にて発光させ、該特定発光演出に対応した可変表示が終了する前の所定終了タイミングにおいて該発光を終了させる演出制御が可能であり（例えば、図 1 0 - 2 8 に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を消灯する部分）、

40

所定事象が発生したことにより前記所定終了タイミングにおいて前記第 1 発光手段の前記特定発光演出に応じた態様の発光が終了されなかった場合、前記所定終了タイミングよりも後の特定終了タイミングにおいて該第 1 発光手段の発光を終了させる特別終了制御を行う（例えば、図 1 0 - 2 2 に示すように、静電気の発生等によって演出制御用 C P U

50

120が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、  
ことを特徴としている。

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

#### 【0053】

形態41の遊技機は、形態40に記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）を備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

#### 【0054】

形態42の遊技機は、形態39～形態41のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

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

#### 【0055】

形態43の遊技機は、形態1～形態42のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴としている。

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

#### 【0056】

10

20

30

40

50

形態４４の遊技機は、形態１～形態４３のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【００５７】

形態４５の遊技機は、形態１～形態４４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００５８】

形態４６の遊技機は、形態１～形態４５のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

を備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

【００５９】

形態４７の遊技機は、形態４６に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

#### 【0060】

形態48の遊技機は、形態46または形態47に記載の遊技機であって、

10

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

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

20

ことを特徴としている。

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

#### 【0061】

形態49の遊技機は、形態46～形態48のいずれかに記載の遊技機であって、

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

30

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

ことを特徴としている。

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

#### 【0062】

40

（パチンコ遊技機1の構成等）

図1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

#### 【0063】

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

50

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。

【0064】

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。

10

【0065】

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。

【0066】

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。

20

【0067】

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。

【0068】

30

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。

【0069】

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。

【0070】

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。

40

【0071】

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。

【0072】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図3参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに

50



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。

【0073】

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（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

10

【0074】

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3参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0075】

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。

20

【0076】

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。

【0077】

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。

30

【0078】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左下方）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。

【0079】

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。

40

【0080】

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。

【0081】

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。

【0082】

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

50

が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。

【 0 0 8 3 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、L E D を含んで構成されている。

10

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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。

20

【 0 0 8 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 3 参照）により検出される。

【 0 0 8 7 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 3 参照）により検出される。

30

【 0 0 8 8 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 8 9 】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

40

【 0 0 9 0 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 1 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの L E D 表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 0 9 1 】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比

50

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。

#### 【0092】

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が回転可能に設けられ、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。

10

#### 【0093】

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。

20

#### 【0094】

（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。

#### 【0095】

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）。

30

#### 【0096】

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。

#### 【0097】

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。

40

#### 【0098】

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

#### 【0099】

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

50

図柄、例えば「 - 」) が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【 0 1 0 0 】

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。

【 0 1 0 1 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウン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。

10

【 0 1 0 2 】

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。

【 0 1 0 3 】

20

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。

【 0 1 0 4 】

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

30

【 0 1 0 5 】

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。

【 0 1 0 6 】

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。

40

【 0 1 0 7 】

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。

【 0 1 0 8 】

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

50

時短、回数切り確変等)ともいう。

【0109】

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。

【0110】

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。

【0111】

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。

【0112】

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)

【0113】

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。

【0114】

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

【0115】

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。

【0116】

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

10

20

30

40

50

る。

【0117】

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。

【0118】

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。

10

【0119】

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

20

【0120】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の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、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の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（飾り図柄の変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

30

【0121】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（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変表示中に実行される。予告演出には、実行中の変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の変表示（実行が保留されている変表示）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、変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0122】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の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。

【0123】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確

50

状態とする大当り種別)での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

#### 【0124】

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)。

#### 【0125】

(基板構成)

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

#### 【0126】

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

#### 【0127】

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

#### 【0128】

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。

#### 【0129】

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。

#### 【0130】

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。

#### 【0131】

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

10

20

30

40

50

信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図保留表示器 2 5 Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 1 3 2 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過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 1 0 0 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。

【 0 1 3 3 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 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 1 0 0 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 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【 0 1 3 4 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 1 3 5 】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 1、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【 0 1 3 6 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

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

10

20

30

40

50



## 【 0 1 4 0 】

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。

## 【 0 1 4 1 】

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。

## 【 0 1 4 2 】

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。

10

## 【 0 1 4 3 】

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。

20

## 【 0 1 4 4 】

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。

## 【 0 1 4 5 】

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。

## 【 0 1 4 6 】

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。

30

## 【 0 1 4 7 】

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。

## 【 0 1 4 8 】

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。

40

## 【 0 1 4 9 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

## 【 0 1 5 0 】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図4は、主基板11におけるCPU103が実行す

50

る遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 1 5 1 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。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、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 1 5 2 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ 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 S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 102 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

10

【 0 1 5 3 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Yes）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、RAM 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

20

【 0 1 5 4 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；No）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 0 1 5 5 】

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

30

【 0 1 5 6 】

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 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。

40

【 0 1 5 7 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 20 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う

50

遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 1 5 8 】

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

【 0 1 5 9 】

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

【 0 1 6 0 】

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

【 0 1 6 1 】

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

【 0 1 6 2 】

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

【 0 1 6 3 】

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

【 0 1 6 4 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲ

10

20

30

40

50

ートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

#### 【 0 1 6 5 】

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

#### 【 0 1 6 6 】

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

#### 【 0 1 6 7 】

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

#### 【 0 1 6 8 】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

#### 【 0 1 6 9 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

#### 【 0 1 7 0 】

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

10

20

30

40

50

の送信設定が行われる。

【 0 1 7 1 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” ( 初期値 ) のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」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 )。

10

【 0 1 7 2 】

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

20

【 0 1 7 3 】

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

【 0 1 7 4 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間 ( 特図変動時間 ) ( 飾り図柄の可変表示の実行時間でもある ) や、飾り図柄の可変表示の態様 ( リーチの有無等 )、飾り図柄の可変表示中の演出内容 ( リーチ演出の種類等 ) を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

30

【 0 1 7 5 】

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

40

【 0 1 7 6 】

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

50

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。

【 0 1 7 7 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

10

【 0 1 7 8 】

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

【 0 1 7 9 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

20

【 0 1 8 0 】

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

30

【 0 1 8 1 】

ステップ S 1 1 8 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

40

【 0 1 8 2 】

ステップ S 1 1 9 の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【 0 1 8 3 】

ステップ S 1 2 0 の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行され

50

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

#### 【 0 1 8 4 】

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

#### 【 0 1 8 5 】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7（A）は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7（B）は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。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。

#### 【 0 1 8 6 】

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

#### 【 0 1 8 7 】

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

#### 【 0 1 8 8 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設

10

20

30

40

50

定値 2 ～ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 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。

#### 【 0 1 8 9 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値 2 ～ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 6 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

10

#### 【 0 1 9 0 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ～ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

#### 【 0 1 9 1 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ～ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

#### 【 0 1 9 2 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ～ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

#### 【 0 1 9 3 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ～ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

#### 【 0 1 9 4 】

パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当り確率が 1 / 3 2 0、確変状態が 6 5 % 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 / 2 0 0、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

50



なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当たり確率が1/320で小当たり確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

#### 【0195】

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

#### 【0196】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図8のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図8に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

#### 【0197】

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。

#### 【0198】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発光することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信

割込み処理では、I/O 125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RAM 122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CPU 120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。

#### 【0199】

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RAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122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。

#### 【0200】

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

#### 【0201】

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。

#### 【0202】

図9は、演出制御プロセス処理として、図8のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU 120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。

#### 【0203】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU 120は、例えばRAM 122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。

#### 【0204】

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。

#### 【0205】

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

10

20

30

40

50

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

#### 【 0 2 0 6 】

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

#### 【 0 2 0 7 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

#### 【 0 2 0 8 】

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

#### 【 0 2 0 9 】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 2 1 0 】

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

## 【 0 2 1 1 】

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

## 【 0 2 1 2 】

( 基本説明の変形例 )

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

## 【 0 2 1 3 】

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

## 【 0 2 1 4 】

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 ) 。

## 【 0 2 1 5 】

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

## 【 0 2 1 6 】

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。

## 【 0 2 1 7 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0218】

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。

【0219】

（特徴部135SGに関する説明）

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

10

【0220】

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

20

【0221】

図10-2に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、始動口ランプ135SG009S、スティックランプ135SG009X、ボタンランプ135SG009Yはランプ制御基板14に接続されており、該ランプ制御基板14を介した演出制御用CPU120からの制御によって点灯（点滅）可能となっている。

【0222】

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

30

【0223】

そして、画像表示装置5の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第4図柄135SG005Jと第1特図保留記憶数の表示及び第2特図保留記憶数の表示を含む第3表示領域135SG005Sbを構成している。

【0224】

このうち第1表示領域135SG005Fの中央部には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されており、飾り図柄の可変表示を実行可能となっている。また、第1表示領域135SG005Fの左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄135SG005Mが表示されている。該小図柄は、「左」の各飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「中」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄、「右」の各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、該小図柄135SG005Mは、可変表示中は非表示化させることが無く、常時画像表示装置5の第1表示領域135SG005F内に表示されている図柄でもある。

40

【0225】

50

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

【 0 2 2 6 】

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

【 0 2 2 7 】

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

【 0 2 2 8 】

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

【 0 2 2 9 】

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

【 0 2 3 0 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 1 0 - 4 ( B ) に示すように、可変表示結果 ( 変動表示結果ともいう ) が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果 ( 事前決定結果 ) や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 ( 大当たり種別決定結果 ) に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 2 3 1 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 0 - 4 ( B ) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H 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 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当

10

20

30

40

50

り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

【0232】

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。

10

【0233】

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

20

【0234】

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

30

【0235】

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

40

【0236】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマン

50

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

#### 【0237】

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。

10

#### 【0238】

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

#### 【0239】

20

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

#### 【0240】

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

30

#### 【0241】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図10-10に示す遊技制御カウンタ設定部135SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

40

#### 【0242】

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。

#### 【0243】

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

50



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。

【０２４４】

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。

【０２４５】

図１０－６（Ａ）は、ROM１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル１の構成例を示している。本特徴部１３５SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

10

【０２４６】

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

【０２４７】

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

20

【０２４８】

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

30

【０２４９】

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

40

【０２５０】

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

50

## 【 0 2 5 1 】

特図表示結果判定テーブル 2 において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部 1 3 5 S G における特図表示結果判定テーブル 2 では、第 1 特図の特図ゲームである場合と第 2 特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第 1 特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第 2 特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第 2 特図の可変表示が第 1 特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口への入賞が発生して第 2 特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興味が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

## 【 0 2 5 2 】

図 1 0 - 7 ( A ) は、R O M 1 0 1 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 1 3 5 S G における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置お 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

20

## 【 0 2 5 3 】

ここで、本特徴部 1 3 5 S G における大当り種別について、図 1 0 - 7 ( B ) を用いて説明すると、本特徴部 1 3 5 S G では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後にお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。

30

## 【 0 2 5 4 】

「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 1 0 回（いわゆる 1 0 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。そして、「確変大当り C」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「確変大当り C」「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当り A」を 1 0 ラウンド（1 0 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド（2 R）確変大当りと呼称する場合がある。

40

## 【 0 2 5 5 】

また、特に図示はしないが、本特徴部 1 3 5 S G における小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に 2 回変化させるとともに、該開放時間が 0 . 1 秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き

50

継がれる。

【 0 2 5 6 】

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

【 0 2 5 7 】

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 1 3 5 S G では 1 0 0 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。

【 0 2 5 8 】

図 1 0 - 7 ( A ) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A 」、「確変大当り B 」、「確変大当り C 」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「 8 1 」～「 1 0 0 」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 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B 」や「確変大当り C 」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B 」や「確変大当り C 」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【 0 2 5 9 】

尚、図 1 0 - 7 ( A ) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【 0 2 6 0 】

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。

【 0 2 6 1 】

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。

## 【 0 2 6 2 】

図 1 0 - 8 は、本特徴部 1 3 5 S G における変動パターンを示している。本特徴部 1 3 5 S G では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

10

## 【 0 2 6 3 】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 1 3 5 S G では、ノーマルリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が実行されないノーマルリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が 1 回実行されるノーマルリーチ変動パターンとで、共通のノーマルリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。更に、スーパーリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が 2 回実行されるスーパーリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が 3 回実行されるスーパーリーチ変動パターンとで、共通のスーパーリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。つまり、本特徴部 1 3 5 S G では、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出として、各 1 種類のリーチ演出のみが設けられている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出としては、複数のリーチ演出を設けてもよい。

20

## 【 0 2 6 4 】

尚、本特徴部 1 3 5 S G における変動パターンには、可変表示結果が「小当たり」または可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「確変大当たり C」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（P C 1 - 1）も含まれている。

30

## 【 0 2 6 5 】

図 1 0 - 8 に示すように、本特徴部 1 3 5 S G におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

## 【 0 2 6 6 】

また、本特徴部 1 3 5 S G におけるノーマルリーチ変動パターンには、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を実行しない変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を 1 回実行する変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を 1 回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

40

## 【 0 2 6 7 】

更に、本特徴部 1 3 5 S G におけるスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に擬似連演出を 2 回実行する変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を 3 回実行する変動パターンとがある。尚、スーパーリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を 2 回実行する変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を 3 回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

## 【 0 2 6 8 】

尚、本特徴部 1 3 5 S G では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマ

50

ルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0269】

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

【0270】

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

【0271】

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

【0272】

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

【0273】

尚、図10-9に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAと大当たり用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1～PB1-4に対する決定割合が異なっている。具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を30%の割合で決定し、PB1-2を45%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB1-4を5%の割合で決定する。一方で、大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を30%の割合で決定し、PB1-4を45%の割合で決定する。つまり、本特徴部135SGでは、可変表示結果が確変大当たりである場合は、可変表示結果が非確変大当ある場合よりも高い割合でスーパーリーチの変動パターンに決定されるようになっている。更に、擬似連演出の実行回数に注目すると、可変表示結果が確変大当たりである場合は、可変表示結果が非確変大当ある場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部135SGでは、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0274】

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

## 【 0 2 7 5 】

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

## 【 0 2 7 6 】

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

10

## 【 0 2 7 7 】

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

20

## 【 0 2 7 8 】

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

30

## 【 0 2 7 9 】

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

40

## 【 0 2 8 0 】

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

## 【 0 2 8 1 】

本特徴部135SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図10-1

50

0に示すような遊技制御用データ保持エリア135SG150が設けられている。図10-10に示す遊技制御用データ保持エリア135SG150は、第1特図保留記憶部135SG151Aと、第2特図保留記憶部135SG151Bと、普図保留記憶部135SG151Cと、遊技制御フラグ設定部135SG152と、遊技制御タイマ設定部135SG153と、遊技制御カウンタ設定部135SG154と、遊技制御バッファ設定部135SG155とを備えている。

#### 【0282】

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

#### 【0283】

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

#### 【0284】

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。

#### 【0285】

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

#### 【0286】

遊技制御フラグ設定部135SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御

10

20

30

40

50

フラグ設定部 1 3 5 S G 1 5 2 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【 0 2 8 7 】

遊技制御タイマ設定部 1 3 5 S G 1 5 3 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 1 3 5 S G 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 0 2 8 8 】

遊技制御カウンタ設定部 1 3 5 S G 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 3 5 S G 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 1 3 5 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【 0 2 8 9 】

遊技制御カウンタ設定部 1 3 5 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 2 ~ M R 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【 0 2 9 0 】

遊技制御バッファ設定部 1 3 5 S G 1 5 5 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 1 3 5 S G 1 5 5 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 0 2 9 1 】

演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 1 0 - 1 1 ( A ) に示すような演出制御用データ保持エリア 1 3 5 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 0 - 1 1 ( A ) に示す演出制御用データ保持エリア 1 3 5 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 1 3 5 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 1 3 5 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 1 3 5 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 1 3 5 S G 1 9 4 とを備えている。

【 0 2 9 2 】

演出制御フラグ設定部 1 3 5 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 1 3 5 S G 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【 0 2 9 3 】

演出制御タイマ設定部 1 3 5 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 1 3 5 S G 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 0 2 9 4 】

演出制御カウンタ設定部 1 3 5 S G 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 1 3 5 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶

10

20

30

40

50



される。

【 0 2 9 5 】

演出制御バッファ設定部 1 3 5 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 1 3 5 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 0 2 9 6 】

本特徴部 1 3 5 S G では、図 1 0 - 1 1 ( B ) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 3 5 S G 1 9 4 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 1」～「1 - 4」に対応した領域）が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）が設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【 0 2 9 7 】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）が、図 1 0 - 1 1 ( C ) のアクティブ表示バッファ 1 3 5 S G 1 9 4 B にコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A から削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、1 つずつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。

【 0 2 9 8 】

アクティブ表示バッファ 1 3 5 S G 1 9 4 B には、上記したように、保留記憶（バッファ番号「1 - 1」または「2 - 1」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）がコピーされるので、図 1 0 - 1 1 ( C ) に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A と同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、が設けられている。

【 0 2 9 9 】

本特徴部 1 3 5 S G では、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A を経由することなくアクティブ表示バッファ 1 3 5 S G 1 9 4 B に格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用 C P U 1 2 0 が後述する先読予告設定処理（S 1 6 1）を実行することでセットされる。

## 【0300】

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

## 【0301】

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

## 【0302】

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

## 【0303】

ステップ135SGS101aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ135SGS101；N）、ステップ135SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ135SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ135SGS101b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ135SGS101b；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ135SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部135SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ135SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ135SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部135SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ135SGS106）。

## 【0304】

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

10

20

30

40

50

ウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

【0305】

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

10

【0306】

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

20

【0307】

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

30

【0308】

ステップ135SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(ステップ135SGS112)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(ステップ135SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0309】

ステップ135SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(ステップ135SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップ135SGS114;Y)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップ135SGS115)、ステップ135SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(ステップ135SGS114;N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップ135SGS116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第

50

1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B 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。

【 0 3 1 0 】

図 1 0 - 1 3 ( A ) は、入賞時乱数値判定処理として、図 1 0 - 1 2 のステップ 1 3 5 S G S 1 1 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部 1 3 5 S G において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理 ( 図 6 のステップ S 1 1 0 ) により、特図表示結果 ( 特別図柄の可変表示結果 ) を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理 ( 図 6 のステップ S 1 1 1 ) において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。

10

【 0 3 1 1 】

他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口 ( 第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口 ) にて検出されたタイミングで、C P U 1 0 3 がステップ 1 3 5 S G S 1 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

20

【 0 3 1 2 】

図 1 0 - 1 3 ( A ) に示す入賞時乱数値判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部 1 3 5 S G 1 5 2 などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する ( ステップ 1 3 5 S G S 1 2 1 ) 。C P U 1 0 3 は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【 0 3 1 3 】

ステップ 1 3 5 S G S 1 2 1 の処理に続いて、図 1 0 - 6 に示す特図表示結果判定テーブル 1 を選択してセットする ( ステップ 1 3 5 S G S 1 2 2 ) 。その後、図 1 0 - 1 2 のステップ 1 3 5 S G S 1 0 9 にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する ( ステップ 1 3 5 S G S 1 2 3 ) 。大当り判定範囲には、ステップ 1 3 5 S G S 1 2 2 の処理により選択された特図表示結果判定テーブル 1 において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、C P U 1 0 3 が乱数値 M R 1 と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値 M R 1 と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値 ( 下限値 ) と最大値 ( 上限値 ) とを示す数値を設定して、C P U 1 0 3 が乱数値 M R 1 と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値 M R 1 が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値 M R 1 が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値 M R 1 を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

30

40

【 0 3 1 4 】

ステップ 1 3 5 S G S 1 2 3 にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には ( ステップ 1 3 5 S G S 1 2 3 ; N ) 、図 1 0 - 6 に示す特図表示結果判定テーブル 2 を選択してセットする ( ステップ 1 3 5 S G S 1 2 4 ) 。その後、図 1 0 - 1 2 のステップ 1 3 5 S G S 1 0 9 にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する ( ステップ 1 3 5 S G S 1 2 5 ) 。

50

## 【 0 3 1 5 】

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

## 【 0 3 1 6 】

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

## 【 0 3 1 7 】

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

## 【 0 3 1 8 】

このため、ステップ135SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

## 【 0 3 1 9 】

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

を判定する。

【 0 3 2 0 】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当り A である場合には第 2 図柄指定コマンド、確変大当り B である場合には第 3 図柄指定コマンド、確変大当り C である場合には第 4 図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第 5 図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ 1 3 5 S G S 1 3 3）、その後、判定した大当り種別が、非確変大当りであるか否かを判定する（ステップ 1 3 5 S G S 1 3 4）。判定した大当り種別が非確変大当りである場合（ステップ 1 3 5 S G S 1 3 4 ; Y）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択してセットして（ステップ 1 3 5 S G S 1 3 5）、ステップ 1 3 5 S G S 1 3 8 に進む。

10

【 0 3 2 1 】

また、判定した大当り種別が確変大当りである場合（ステップ 1 3 5 S G S 1 3 4 ; N）は、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択してセットして（ステップ 1 3 5 S G S 1 3 6）、ステップ 1 3 5 S G S 1 3 8 に進む。

【 0 3 2 2 】

ステップ 1 3 5 S G S 1 2 7、ステップ 1 3 5 S G S 1 3 0、ステップ 1 3 5 S G S 1 3 1、ステップ 1 3 5 S G S 1 3 5、ステップ 1 3 5 S G S 1 3 6 の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データとを用いて、乱数値 M R 3 が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ 1 3 5 S G S 1 3 8）。本特徴部 1 3 5 S G では、図 1 0 - 1 3 ( B ) に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値 M R 3 に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

20

【 0 3 2 3 】

その後、ステップ 1 3 5 S G S 1 3 8 の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行ってから（ステップ 1 3 5 S G S 1 3 9）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

30

【 0 3 2 4 】

図 1 0 - 1 4 は、コマンド解析処理として、図 8 のステップ S 7 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 - 1 4 に示すコマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板 1 5 を介して伝送された主基板 1 1 からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ 1 3 5 S G S 2 2 1）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ 1 3 5 S G S 2 2 1 ; N）、コマンド解析処理を終了する。

【 0 3 2 5 】

ステップ 1 3 5 S G S 2 2 1 にて受信コマンドがある場合には（ステップ 1 3 5 S G S 2 2 1 ; Y）、例えば受信コマンドの M O D E データを確認することなどにより、その受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 1 3 5 S G S 2 2 2）。

40

【 0 3 2 6 】

ステップ 1 3 5 S G S 2 2 2 にて受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 1 3 5 S G S 2 2 2 ; N）、その受信コマンドは第 2 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 1 3 5 S G S 2 2 4）。

【 0 3 2 7 】

ステップ 1 3 5 S G S 2 2 4 にて受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 1 3 5 S G S 2 2 4 ; N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドで

50

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

【0328】

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

10

【0329】

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

20

【0330】

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

【0331】

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

30

【0332】

ステップ135SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ135SGS230；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行い（ステップ135SGS234）、ステップ135SGS221の処理に戻る。

【0333】

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

40

【0334】

次に、本特徴部135SGにおける演出制御プロセス処理について説明する。図10-

50

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

#### 【0335】

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

#### 【0336】

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

#### 【0337】

表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが無い場合(ステップ135SGS242;N)は、更に、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示しているか否かを判定する(ステップ135SGS243)。該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示していない場合(ステップ135SGS243;N)は、該エントリの図柄指定コマンドから可変表示結果を特定する(ステップ135SGS244a)とともに、該エントリの変動カテゴリコマンドから変動カテゴリを特定する(ステップ135SGS244b)。そして、演出制御用CPU120は、特定した可変表示結果及び変動カテゴリに基づいて、保留表示予告演出の実行の有無及び表示パターンを決定する(ステップ135SGS245)。

#### 【0338】

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

10

20

30

40

50



クティブ表示の表示態様を赤色)で実行することに決定する。

【0339】

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

【0340】

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

【0341】

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

【0342】

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

【0343】

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

【0344】

尚、既に表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有る場合(ステップ135SGS242;Y)、該エントリの図柄指定コマンドが小当たりを示している場合(ステップ135SGS243;Y)、保留表示予告演出の非実行を決定した場合(ステップ135SGS246;N)については、該エントリの表示態様フラグに掘るウ表示予告演出の非実行に対応する「0」をセットし(ステップ135SGS248)、先読予告設定処理を終了する。

【0345】

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

【0346】

図10-18は、特定表示開始演出実行処理として、図10-15のステップ135SGS162にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特定表示開始演出実

10

20

30

40

50

行処理において、演出制御用CPU120は、先ず、特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bのどちらかが実行中であるか否かを判定する（ステップ135SGS251）。尚、特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bのどちらかが実行中であるか否かは、後述する特定表示開始演出A用プロセスタイマまたは特定表示開始演出B用プロセスタイマの動作中が否かにより判定すればよい。

【0347】

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

【0348】

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

【0349】

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

【0350】

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

【0351】

ステップ135SGS256またはステップ135SGS258の実行後、演出制御用CPU120は、セットした特定表示開始演出用プロセステーブルのプロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS259）、特定表示開始演出実行処理を終了する。

【0352】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 3 5 3 】

また、実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ 1 3 5 S G S 2 6 1 ; Y）は、該特定表示開始演出用プロセスタイマが最後の特定表示開始演出用プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ 1 3 5 S G S 2 6 3）。最後の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ 1 3 5 S G S 2 6 3 ; Y）は、特定表示開始演出を終了（ステップ 1 3 5 S G S 2 6 7）し、特定表示開始演出実行処理を終了する。最後の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ 1 3 5 S G S 2 6 3 ; N）は、プロセスデータの切替を実行し、次の特定表示開始演出用プロセスタイマスタートさせ、次の特定表示開始演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御（ステップ 1 3 5 S G S 2 6 4、ステップ 1 3 5 S G S 2 6 5、ステップ 1 3 5 S G S 2 6 6）し、特定表示開始演出実行処理を終了する。

10

## 【 0 3 5 4 】

以上のように、本特徴部 1 3 5 S G では、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の非実行が決定された場合、または、該始動入賞が第 2 始動口への始動入賞である場合は、図 1 0 - 1 9（A）及び図 1 0 - 1 9（B）、図 1 0 - 1 9（B - 1）～図 1 0 - 1 9（B - 4）に示すように、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A または保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D、1 3 5 S G 0 0 5 U の保留記憶数に応じた位置において、特定表示開始演出 A として、保留表示（アクティブ表示）が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

20

## 【 0 3 5 5 】

尚、本特徴部 1 3 5 S G において、始動入賞の発生から該特定表示開始演出 A として保留表示（アクティブ表示）の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約 0 . 2 秒である。そして、該特定表示開始演出 A 終了後の保留表示（アクティブ表示）は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じくアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A または保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D、1 3 5 S G 0 0 5 U における回転アニメーションでの表示に移行する。

## 【 0 3 5 6 】

また、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の実行が決定されており、且つ該始動入賞が第 1 始動口への始動入賞である場合は、図 1 0 - 2 0（A）～図 1 0 - 2 0（C）、図 1 0 - 2 0（C - 1）～図 1 0 - 2 0（C - 4）に示すように、特定表示開始演出 B として、先ず、画像表示装置 5 において入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F からキャラクタ A が出現するアニメーションが表示される。入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F からキャラクタ A が出現した後は、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されている、または、第 1 特図保留記憶が既に存在している場合は、キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D まで移動するアニメーションが表示される。このとき、キャラクタ A は、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D まで移動する過程でアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A の一部と重複して表示される。

30

## 【 0 3 5 7 】

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

40

## 【 0 3 5 8 】

本特徴部 1 3 5 S G において、始動入賞の発生から該特定表示開始演出 B としてキャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D の保留表示が表示される位置に対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約 1 秒であり、該アニメーションの終了から保留表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約 0 . 2 秒である。つま

50

り、第1特図の保留表示を対象として特定表示開始演出Bを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づく保留表示の表示が完了するまでに1.2秒を要する。そして、該特定表示開始演出B終了後の保留表示は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じく第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

#### 【0359】

尚、特定表示開始演出Bとして入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現したとき、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されておらず且つ第1特図保留記憶が存在していない場合は、キャラクタAがアクティブ表示エリア135SG005Aまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAがアクティブ表示エリア135SG005Aまで移動すると、図10-20(C-1)~図10-20(C-4)と同じく、該キャラクタAが前記始動入賞に基づいてアクティブ表示が表示される位置、すなわち、アクティブ表示エリア135SG005Aに対して攻撃する(作用する)アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタAが攻撃した位置においてアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

#### 【0360】

本特徴部135SGにおいて、始動入賞の発生から該特定表示開始演出BとしてキャラクタAがアクティブ表示エリア135SG005Aに対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約0.5秒であり、該アニメーションの終了からアクティブ表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約0.2秒である。つまり、アクティブ表示を対象として特定表示開始演出Bを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づくアクティブ表示の表示が完了するまでに0.7秒を要する。そして、該特定表示開始演出B終了後のアクティブ表示は、前述した特定表示回転表示演出として、アクティブ表示エリア135SG005Aにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

#### 【0361】

図10-21及び図10-22は、入賞時フラッシュ演出実行処理として、図10-21のステップ135SGS163にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。入賞時フラッシュ演出実行処理において演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bをチェックし(ステップ135SGS272)、これら始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bに表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する(ステップ135SGS273)。

#### 【0362】

表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有る場合(ステップ135SGS273;Y)、演出制御用CPU120は、該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かを判定する(ステップ135SGS274)。尚、該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドから特定すればよい。

#### 【0363】

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

## 【 0 3 6 4 】

該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチである場合（ステップ 1 3 5 S G S 2 7 7 ; Y）は、演出制御プロセスフラグの値が 2 であるか否か、つまり、可変表示の実行中であるか否かを判定する（ステップ 1 3 5 S G S 2 7 8）。演出制御プロセスフラグの値が 2 である場合（ステップ 1 3 5 S G S 2 7 8 ; Y）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ演出の実行中か否かを判定する（ステップ 1 3 5 S G S 2 7 9）。尚、リーチ演出の実行中か否かは、可変表示のプロセスデータの内容等から判定すればよい。

## 【 0 3 6 5 】

演出制御プロセスフラグの値が 2 でない場合（ステップ 1 3 5 S G S 2 7 8 ; N）やリーチ演出の実行中ではない場合（ステップ 1 3 5 S G S 2 7 9 ; N）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行・非実行を決定する。尚、可変表示結果は、入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリの図柄指定コマンドから特定すればよい。

10

## 【 0 3 6 6 】

図 1 0 - 2 4 に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を 1 0 % の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を 9 0 % の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を 2 0 % の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を 8 0 % の割合で決定する。

## 【 0 3 6 7 】

つまり、本特徴部 1 3 5 S G では、始動入賞時から入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高く設定されている。

20

## 【 0 3 6 8 】

図 1 0 - 2 1 に戻り、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ 1 3 5 S G 2 7 9 b）。入賞時フラッシュ演出の実行を決定している場合（ステップ 1 3 5 S G 2 7 9 b ; Y）は、当該エントリ（入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリ）の入賞時フラッシュ演出対象フラグに入賞時フラッシュ演出の対象の保留記憶であることを示す「1」をセットするとともに（ステップ 1 3 5 S G 2 8 0）、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオン状態とする（ステップ 1 3 5 S G 2 8 0 a）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセスデータ 1 の内容に従って演出装置を制御し（ステップ 1 3 5 S G S 2 8 1 ~ ステップ 1 3 5 S G S 2 8 3）、ステップ 1 3 5 S G S 2 9 2 に進む。

30

## 【 0 3 6 9 】

前期入賞時フラッシュ演出とは、図 1 0 - 2 3 に示すように、始動入賞の発生から 1 . 5 秒間に亘って、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F と遊技効果ランプ 9 とを該前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ（図 1 0 - 2 6 ( A ) 及び図 1 0 - 2 6 ( B ) に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F と遊技効果ランプ 9 とを、高輝度である輝度 C 1 での点灯と消灯とを繰り返し実行する）、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 にて出力させ、画像表示装置 5 において入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F のエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E を表示させる演出である。尚、本特徴部 1 3 5 S G における入賞時フラッシュ演出対応音は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される前期入賞時フラッシュ演出対応音と、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される後期入賞時フラッシュ演出対応音と、に分かれる。このうち、前期入賞時フラッシュ演出対応音としては、電子音や特定のキャラクタのボイス音等、比較的出力期間が短い音（例えば、1 秒間）を 1 回出力すればよい。また、後期入賞時フラッシュ演出対応音としては、専用の B G M や S E（サウンドエフェクト）等の前期入賞時フラッシュ演出対応音よりも出力期間が長い音を繰り返し出力すればよい。尚、本特徴部 1 3 5 S G におけるパチンコ遊技機 1 では、前述した入賞時フラッシュ演出対応音の他、後述する予告演出対応音、可変表示対応音等の複数の演出音を、そ

40

50

れぞれ異なるチャンネルを用いて異なる音量にてスピーカ 8 L、8 R から同時出力可能となっている。

【0370】

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

10

【0371】

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

20

【0372】

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

30

【0373】

そして、ステップ135SGS292では、演出制御用CPU120は、ボタンランプ135SG009Xとスティックランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）と入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御させる。また、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力し（ステップ135SGS293）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。尚、前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを白色や赤色で繰り返し発光させればよい。また、前記入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、ボタンランプ135SG009Xとスティックランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）と入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fとを、同色で発光させればよい。

40

【0374】

また、ステップ135SGS288において、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロ

50

セスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS288；Y）、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出を終了する（ステップ135SGS294）。そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS294～ステップ135SGS297）、ステップ135SGS307に進む。

【0375】

後期入賞時フラッシュ演出とは、図10-23に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の終了から対象の可変表示のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングに亘って、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力させ、画像表示装置5において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが模したキャラクターAのシルエット画像135SG005Sを表示させる演出である。後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを、前期入賞時フラッシュ演出と同じく白色や赤色で繰り返し発光させればよい。尚、後期入賞時フラッシュ演出は、前期入賞時フラッシュ演出よりも低輝度で実施されるため（図10-28参照）、後期入賞時フラッシュ演出における実際の入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出よりも暗めの色での発光となる。

【0376】

尚、図10-27（A）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間において遊技効果ランプ9（特に枠ランプ9b）は、前述した輝度C1よりも低輝度である輝度C2にて点灯と（点滅）消灯を繰り返すようになっている。特に、輝度C2での点滅周期は前期入賞時フラッシュ演出の実行時の点滅周期よりも長期間であるとともに、該点滅中は、図10-27（B）～図10-27（D）に示すように、枠ランプ9bは、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた態様にて、複数個所が段階的に発光色を変化させながら点滅するようになっている。このため、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間での遊技効果ランプ9は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中の遊技効果ランプ9よりも遊技者に与える印象度が抑えられている。

【0377】

また、ステップ135SGS284において前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中ではない場合、つまり、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合（ステップ135SGS284；N）、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を-1し（ステップ135SGS298）、該値を-1した後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS299）。後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS299；N）は、実行中の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS300）、ステップ135SGS307に進む。

【0378】

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

【0379】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 3 8 0 】

ステップ 1 3 5 S G S 3 0 7において演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fを後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御する。また、スピーカ 8 L、8 Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 にて出力する(ステップ 1 3 5 S G S 3 0 8)。

【 0 3 8 1 】

更に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示バッファ 1 3 5 S G 1 9 4 Bをチェックし(ステップ 1 3 5 S G S 3 0 9)、アクティブ表示バッファ 1 3 5 S G 1 9 4 Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「1」がセットされているか否か、つまり、実行中の可変表示が入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示であるか否かを判定する(ステップ 1 3 5 S G S 3 1 0)。アクティブ表示バッファ 1 3 5 S G 1 9 4 Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「0」がセットされている場合(ステップ 1 3 5 S G S 3 1 0; N)は、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。アクティブ表示バッファ 1 3 5 S G 1 9 4 Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「1」がセットされている場合(ステップ 1 3 5 S G S 3 1 0; Y)は、リーチ演出の開始タイミングか否かを判定する(ステップ 1 3 5 S G S 3 1 1)。

10

【 0 3 8 2 】

リーチ演出の開始タイミングである場合(ステップ 1 3 5 S G S 3 1 1; Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし(ステップ 1 3 5 S G S 3 1 2、ステップ 1 3 5 S G S 3 1 3)、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

20

【 0 3 8 3 】

また、リーチ演出の開始タイミングではない場合(ステップ 1 3 5 S G S 3 1 1; N)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄確定コマンドの受信が有るか否かを判定する(ステップ 1 3 5 S G S 3 1 1 a)。図柄確定コマンドの受信が有る場合(ステップ 1 3 5 S G S 3 1 1 a; Y)は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし(ステップ 1 3 5 S G S 3 1 2、ステップ 1 3 5 S G S 3 1 3)、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。図柄確定コマンドの受信が無い場合(ステップ 1 3 5 S G S 3 1 1 a; N)は、ステップ 1 3 5 S G S 3 1 2 及びステップ 1 3 5 S G S 3 1 3 の処理を実行することなく入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

30

【 0 3 8 4 】

以上のように、本特徴部 1 3 5 S Gにおける前期入賞時フラッシュ演出は、予め定められた演出期間(例えば 1 . 5 秒)が経過することによって終了する演出である一方、後期入賞時フラッシュ演出は、演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで一定期間が経過する毎に終了することなく繰り返し実行される演出となっている。

【 0 3 8 5 】

また、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に、静電気の発生等によって演出制御用 C P U 1 2 0 が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング(図柄確定コマンドの受信タイミング)において改めて入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することが可能となっている。

40

【 0 3 8 6 】

尚、図 1 0 - 2 1 におけるステップ 1 3 5 S G S 2 8 1 及び図 1 0 - 2 2 におけるステップ 1 3 5 S G S 2 9 5 に示すように、本特徴部 1 3 5 S Gでは、演出制御用 C P U 1 2 0 は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての 1 の演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての 1 の演出用プロセステーブルを選択する。つまり、本特徴部 1 3 5 S Gの前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出パターン(演出期間)としては、保留記憶数等にかかわらず必

50



ず同一の演出態様・同一の演出期間にて前期入賞時フラッシュ演出及び後期入賞時フラッシュ演出が実行されるようになっている。

【0387】

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

【0388】

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

【0389】

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

【0390】

次に、演出制御用CPU120は、予告演出実行処理を実行する（ステップ135SGS364）。該予告演出実行処理では、例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理を実行した時点で可変表示の実行中に予告演出を実行するか否か及びいずれの演出パターンにて予告演出を実行するのかを決定しておき、該決定結果に応じて予告演出を実行可能となっていればよい。また、前述した可変表示開始設定処理において予告演出の演出パターンを決定する際には、可変表示結果に応じて異なる割合で複数の演出パターンから1の演出パターンを決定することによって、予告演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにすればよい。

【0391】

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

【0392】

また、演出制御用CPU120は、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ135SGS365）。可変表示制御タイマがタイマアウトしてい

10

20

30

40

50

る場合には（ステップ 1 3 5 S G S 3 6 5 ; Y）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から 3 0 m s 経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、V R A M の所定領域に書き込む（ステップ 1 3 5 S G S 3 6 6）。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 1 2 3 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ 1 3 5 S G S 3 6 7）。

10

#### 【 0 3 9 3 】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ 1 3 5 S G S 3 6 5 ; N）やステップ 1 3 5 S G S 3 6 6 の実行後、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 3 5 S G S 3 6 8）。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 S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 1 3 5 S G S 3 7 0）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップ 1 3 5 S G S 3 6 9 ; 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 S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 1 3 5 S G S 3 7 0）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定コマンドを受信したら可変表示を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

20

#### 【 0 3 9 4 】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ 1 ~ n のプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ 1 3 5 S G S 3 5 6 の処理において最後のプロセスデータ n のプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の演出制御は終了する。

30

#### 【 0 3 9 5 】

次に、本特徴部 1 3 5 S G における入賞時フラッシュ演出実行時での各演出装置の動作態様について図 1 0 - 2 8 ~ 図 1 0 - 6 8 に基づいて説明する。まず、図 1 0 - 2 8 は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合のタイミングチャートである。尚、図 1 0 - 2 8 は、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定したときに保留表示予告演出の実行が共に決定した場合と保留表示予告演出の非実行が決定した場合の両方に対応するタイミングチャートである。図 1 0 - 2 9 ~ 図 1 0 - 4 8 は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合の画像表示装置 5 及び入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F における演出態様を示す図である。図 1 0 - 4 9 ~ 図 1 0 - 6 8 は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合の画像表示装置 5 及び入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F における演出態様を示す図である。

40

#### 【 0 3 9 6 】

尚、図 1 0 - 2 9 ~ 図 1 0 - 4 8 に示す「保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合」、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターン または表示パターン で表示される（青色や赤色の丸形で表示される）場合

50

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

#### 【0397】

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

10

#### 【0398】

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

#### 【0399】

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

20

#### 【0400】

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

30

#### 【0401】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図10-30(D)、図10-31(E)、図10-31(F)に示すように、前述した特定表示開始演出Bとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動した後は、キャラクタAが該第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける保留表示が表示される位置（本特徴部135SGであれば4個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

40

#### 【0402】

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

50

演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0403】

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

10

【0404】

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

【0405】

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

20

【0406】

尚、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の輝度C2且つ周期T0での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図10-29（A）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置5の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

30

40

【0407】

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

【0408】

また、図10-32（H）、図10-33（I）及び図10-33（J）に示すように、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される際には、画像

50

表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の全域に対して透過性を有する黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるようになっている。本特徴部 1 3 5 S G におけるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S は、黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B と重複表示されたときに遊技者から視認され易いように青色にて表示される。

【 0 4 0 9 】

尚、本特徴部 1 3 5 S G では、黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B と重複表示されたときに遊技者から視認され易いようにシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を青色にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を緑色や赤色等の青色以外の色で表示可能としてもよい。特に、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を前述した青色、緑色や赤色等の複数色で表示可能とする場合は、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S がいずれの色で表示されるかに応じて大当り期待度を異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の色に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 4 1 0 】

尚、図 1 0 - 3 2 ( H ) 及び図 1 0 - 3 3 ( J ) に示すように、本特徴部 1 3 5 S G では、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S は画像表示装置 5 の右部にて表示される一方で、画像表示装置 5 の左端部には小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M が表示されている。このため、本特徴部 1 3 5 S G の入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S と小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M とが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示中であるか否かにかかわらず、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M を視認することによって可変表示の実行中であるか否かを確認することが可能となっている。

【 0 4 1 1 】

図 1 0 - 3 3 ( J ) 、図 1 0 - 3 4 ( K ) 及び図 1 0 - 3 4 ( L ) に示すように、図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M がはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ 8 L 、 8 R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A からアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部 1 3 5 S G における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図 1 0 - 3 3 ( J ) に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置 5 において黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるとともに、スピーカ 8 L 、 8 R からは入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V 2 にて出力されるようになっている。

【 0 4 1 2 】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 では、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D において先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に移動するとともに、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている残りの保留表示の表示位置が 1 個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ 8 L 、 8 R からの可変表示対応音の音量 V 2 での出力も開始される。

【 0 4 1 3 】

以降、図 1 0 - 3 4 ( K ) ~ 図 1 0 - 4 1 ( Z ) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L 、 8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が繰り返し実行される。

【 0 4 1 4 】

特に図 1 0 - 3 8 ( S ) ~ 図 1 0 - 4 0 ( X ) に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図 1 0 - 4 0 ( W ) 参照。本特

10

20

30

40

50

徴部 1 3 5 S G では左と右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア 5 C に仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する) においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が実行される。

【 0 4 1 5 】

更に、図 1 0 - 4 1 ( Y ) 及び図 1 0 - 4 1 ( Z ) に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M がはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A からアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部 1 3 5 S G における後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図 1 0 - 4 1 ( Y ) 及び図 1 0 - 4 1 ( Z ) に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置 5 において黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V 2 にて出力されるようになっている。

【 0 4 1 6 】

尚、図 1 0 - 4 0 ( W ) 及び図 1 0 - 4 0 ( X ) に示すように、飾り図柄の仮停止の間中は、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様(例えば、該可変表示において 1 回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度 C 2 での青色)にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M の可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M の可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【 0 4 1 7 】

そして、図 1 0 - 4 2 ( a ) 及び図 1 0 - 4 2 ( b ) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に移動する。

【 0 4 1 8 】

図 1 0 - 4 3 ( c ) ~ 図 1 0 - 4 7 ( l ) に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある(図 1 0 - 4 3 ( d )、図 1 0 - 4 4 ( e ) 参照)。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも 2 回の擬似連演出が実行される(図 1 0 - 4 5 ( g ) ~ 図 1 0 - 4 6 ( j ) 参照)。

【 0 4 1 9 】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中(図 1 0 - 4 6 ( j ) 参照)に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が実行される。

【 0 4 2 0 】

図 1 0 - 4 5 ( g )、図 1 0 - 4 6 ( j ) に示すように、飾り図柄の仮停止の間中は、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様(例えば、1 回目の仮停止であれば輝度 C 2 での青色、2 回目の仮停止であれば輝度 C 2 での緑色)にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部 1 3 5 S G では図示していないが、可変表示中

10

20

30

40

50

に3回の擬似連演出を実行する場合は、3回目の飾り図柄の仮停止期間中において、メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 dが該3回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、輝度C 2での赤色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

【0421】

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

10

【0422】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C 2且つ周期T 2の点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。

【0423】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 d）の輝度C 2且つ周期T 0での点滅が終了する。これらメインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 dは、ホワイトアウト期間中では消灯した状態を維持する。

20

【0424】

つまり、ホワイトアウトの期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 dの消灯した状態が維持される。そして、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述したリーチ演出に応じた態様として、これら入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 dのリーチ演出に応じた発光態様（輝度C 1での点灯）が開始される。

30

【0425】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ8 L、8 Rからの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ8 L、8 Rからいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 dのリーチ演出に応じた発光態様（輝度C 1での点灯）が開始とともに、スピーカ8 L、8 Rからリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部135SGにおけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なるBGM等出力すればよい。

40

【0426】

尚、図10 - 28 に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ135SG009Sが保留表示予告演出の表示パターンに応じた色（例えば、保留表示の表示パターンが表示パターン である場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターン である場合は赤）で発光を開始する。

【0427】

該始動口ランプ135SG009Sの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fや遊技効果ランプ9の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の

50

対象可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象可変表示）の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。

【0428】

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

【0429】

まず、図10-28及び図10-49（A）に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは可変表示対応音が音量V2にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点灯されているとともに、遊技効果ランプ9が可変表示に応じた周期T0にて点滅（図10-27（A）～図10-27（D）に示す態様での点滅）制御されている。

10

【0430】

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

【0431】

このような可変表示中に第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図10-28及び図10-49（B）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

20

【0432】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図10-28及び図10-49（B）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1（ $V1 > V2$ ）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図10-28、図10-50（C）及び図10-50（D）に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スティックランプ135SG00X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。

30

【0433】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図10-49（B）、図10-50（C）、図10-50（D）に示すように、前述した特定表示開始演出Aとして、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図10-19（B-1）～図10-19（B-4）参照）。尚、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

40

【0434】

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

50



ション)が完了し、回転アニメーションに移行するようになっている。

【0435】

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

【0436】

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

【0437】

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

【0438】

尚、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9(メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d)の輝度C2且つ周期T0での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様(図10-29(A)に示す発光態様)と同一の態様として、画像表示装置5の背景画像に応じた色(例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等)にて実行される。

【0439】

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

【0440】

また、図10-52(H)、図10-53(I)及び図10-53(J)に示すように、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される際には、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG0

10

20

30

40

50

0 5 Fの全域に対して透過性を有する黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 Bが重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sが表示されるようになっている。

【 0 4 4 1 】

尚、図 1 0 - 5 2 ( H ) 及び図 1 0 - 5 3 ( J ) に示すように、本特徴部 1 3 5 S G では、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sは画像表示装置 5の右部にて表示される一方で、画像表示装置 5の左端部には小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 Mが表示されている。このため、本特徴部 1 3 5 S Gの入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sと小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 Mとが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示中であるか否かにかかわらず、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 Mを視認することによって可変表示の実行中であるか否かを確認することが可能となっている。

10

【 0 4 4 2 】

図 1 0 - 5 3 ( J )、図 1 0 - 5 4 ( K ) 及び図 1 0 - 5 4 ( L ) に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置 5において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ 8 L、8 Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部 1 3 5 S Gにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図 1 0 - 5 3 ( J ) に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置 5において黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 Bが重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sが表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V 2にて出力されるようになっている。

20

【 0 4 4 3 】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5では、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Dにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Aに移動するとともに、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Dに表示されている残りの保留表示の表示位置が 1 個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ 8 L、8 Rからの可変表示対応音の音量 V 2での出力も開始される。

【 0 4 4 4 】

以降、図 1 0 - 5 4 ( K ) ~ 図 1 0 - 6 1 ( Z ) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度 C 2 且つ周期 T 2での点滅、画像表示装置 5でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示が繰り返し実行される。

30

【 0 4 4 5 】

特に図 1 0 - 5 8 ( S ) ~ 図 1 0 - 6 0 ( X ) に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中(図 1 0 - 6 0 ( W ) 参照。本特徴部 1 3 5 S G では左と右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 Rに通常の数値を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア 5 Cに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する)においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度 C 2 且つ周期 T 2での点滅、画像表示装置 5でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示が実行される。

40

【 0 4 4 6 】

更に、図 1 0 - 6 1 ( Y ) 及び図 1 0 - 5 1 ( Z ) に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置 5において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ 8 L、8 Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Aからアクティブ表示

50

が消去される。尚、本特徴部 1 3 5 S G における後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図 1 0 - 6 1 ( Y ) 及び図 1 0 - 6 1 ( Z ) に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置 5 において黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V 2 にて出力されるようになっている。

【 0 4 4 7 】

尚、図 1 0 - 6 0 ( W ) 及び図 1 0 - 6 0 ( X ) に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、該可変表示において 1 回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度 C 2 での青色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M の可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M の可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【 0 4 4 8 】

そして、図 1 0 - 6 2 ( a ) 及び図 1 0 - 6 2 ( b ) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に移動する。

【 0 4 4 9 】

図 1 0 - 6 3 ( c ) ~ 図 1 0 - 6 7 ( l ) に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図 1 0 - 6 3 ( d )、図 1 0 - 6 4 ( e ) 参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも 2 回の擬似連演出が実行される（図 1 0 - 6 5 ( g ) ~ 図 1 0 - 6 6 ( j ) 参照）。

【 0 4 5 0 】

図 1 0 - 6 5 ( g )、図 1 0 - 6 6 ( j ) に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、1 回目の仮停止であれば輝度 C 2 での青色、2 回目の仮停止であれば輝度 C 2 での緑色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部 1 3 5 S G では図示していないが、可変表示中に 3 回の擬似連演出を実行する場合は、3 回目の飾り図柄の仮停止期間中において、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が該 3 回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、輝度 C 2 での赤色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

【 0 4 5 1 】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図 1 0 - 6 6 ( j ) 参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が実行される。

【 0 4 5 2 】

そして、図 1 0 - 6 8 ( m ) 及び図 1 0 - 6 8 ( n ) に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウト（第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F に表示されている演出画像が一旦非表示となり第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部 1 3 5 S G では、第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F がホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

## 【0453】

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

## 【0454】

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

10

## 【0455】

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

20

## 【0456】

以上、本特徴部135SGにおけるパチンコ遊技機1にあつては、図10-28、図10-29(A)～図10-32(H)、図10-49(A)～図10-50(D)に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが発光することで、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示を遊技者が認識し易くなっている。更に、本発明における第1発光手段としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと、本発明における第2発光手段としてメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dと、を有し、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する一方で、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T0にて点滅するので、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fだけでなく、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dについても輝度C1且つ周期T1にて点滅することで入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるので、該入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示をより一層遊技が認識し易くなっている。

30

40

## 【0457】

尚、本特徴部135SGでは、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合に、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しないときに新たな始動入賞が発生した場合、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能としてもよい。具体的には、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合は、特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bとして、アクティブ表示エリア135SG005Aに表示パターン～表示パターン（保留表示予告演出の非実行の場合の表示パターンまたは保留表示予告演出の実行の場合の表示パ

50

ターン)のいずれかの表示パターンのアクティブ表示の出現アニメーションを実行した後、特定表示回転表示演出として、該アクティブ表示の回転表示を実行するとともに、該始動入賞に基づく可変表示の開始に基づいて入賞時フラッシュ演出(前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出)を実行すればよい。

【0458】

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

10

【0459】

また、図10-29(A)~図10-32(H)に示すように、特定表示開始演出Bを実行する場合は、保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができる。尚、本特徴部135SGでは、図10-49(A)~図10-50(D)特定表示開始演出Aを実行する場合においても保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるようになっている。

20

【0460】

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

30

【0461】

また、図10-28、図10-29(A)、図10-29(B)、図10-49(A)、図10-49(B)に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、一旦入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを消灯することで、入賞時フラッシュ演出の開始を遊技者が認識できる。

【0462】

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

40

【0463】

また、図10-29(A)~図10-48(n)、図10-49(A)~図10-68

50

(n) に示すように、可変表示中は、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合とで入賞時フラッシュ演出を実行可能となっており、スピーカ 8 L、8 R は、図 10 - 29 (B) に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、可変表示対応音を音量 V 2 にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 ( $V 1 > V 2$ ) にて出力し、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、予告演出対応音を音量 V 2 にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 ( $V 1 > V 2$ ) にて出力する。このため、スピーカ 8 L、8 R から可変表示対応音や予告演出対応音出力が出力されていても、入賞時フラッシュ演出対応音を遊技者が聞き取り易いように出力することができるので、該入賞時フラッシュ演出対応音の出力によって入賞時フラッシュ演出の実行を遊技者が認識し易くできる。

10

#### 【0464】

尚、本特徴部 135 SG では、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態として、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 にて出力し、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量 V 2 にて出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態としては、入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 2 にて出力する一方で、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量 V 2 よりも低音量 (例えば、音量 V 3) にて出力してもよい。

#### 【0465】

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

20

#### 【0466】

また、図 10 - 28、図 10 - 29 (A) ~ 図 10 - 32 (H)、図 10 - 49 (A) ~ 図 10 - 50 (D) に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ 135 SG 009 F の点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了するので、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力により、始動入賞の発生や入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

#### 【0467】

尚、本特徴部 135 SG では、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ 135 SG 009 F の点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ 135 SG 009 F と保留表示の出現アニメーションとが開始されるようにしてもよい。

40

#### 【0468】

また、図 10 - 28 に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ 135 SG 009 F を輝度 C 1 にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ 135 SG 009 F を輝度 C 2 ( $C 1 > C 2$ ) にて点滅させることで、少なくとも入賞時フラッシュ用ランプ 135 SG 009 F を輝度 C 1 にて点滅させることによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識

50

させることができるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F が後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においても輝度 C 1 にて点滅してしまうことにより他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【 0 4 6 9 】

本特徴部 1 3 5 S G では、図 1 0 - 2 8 に示すように、前期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 1 且つ周期 T 2 にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を、「強調度合いが低い特定態様」として輝度 C 1 よりも低輝度である輝度 C 2 且つ周期 T 1 よりも長い周期である周期 T 2 にて点滅させる形態を例示した。つまり、本特徴部 1 3 5 S G の後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の「強調度合いが低い特定態様」としては、点滅速度が遅い（点滅周期が長い）ことによって強調度合いが低い低速点滅態様であることと、輝度が低いことによって強調度合いが低い低輝度態様であることの両方を含んでいるが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の「強調度合いが低い特定態様」としては、これら低速点滅態様と低輝度態様のどちらか一方のみであってもよい。

10

【 0 4 7 0 】

また、図 1 0 - 2 8 に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始前後に亘って入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F が輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅するため、該対象の可変表示であることを遊技者が認識し易くなり、遊技興趣を向上できる。

20

【 0 4 7 1 】

また、図 1 0 - 2 8 に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置 5 においてエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E を表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置 5 においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示することで、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置 5 にてエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E を表示することによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置 5 にてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示することで、画像表示装置 5 がエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E を表示し続けることにより他の表示の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

30

【 0 4 7 2 】

特に、本特徴部 1 3 5 S G では、図 1 0 - 3 0 ( D ) ~ 図 1 0 - 3 1 ( F ) 及び図 1 0 - 3 4 ( L ) 等に示すように、エフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E は、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S と比較して明るい色で表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示領域も広いので、エフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示により遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を効果的に認識させることができる。

【 0 4 7 3 】

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

40

【 0 4 7 4 】

50

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

【 0 4 7 5 】

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

【 0 4 7 6 】

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

【 0 4 7 7 】

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

【 0 4 7 8 】

また、図 1 0 - 3 3 ( J ) 等 に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の右部にてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示される一方で、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M は画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の左端部に表示されているので、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M に重複表示されることによって可変表示の終了を遊技者が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【 0 4 7 9 】

また、本特徴部 1 3 5 S G では、可変表示中に画像表示装置 5 において飾り図柄の仮停止と再可変表示を含む擬似連演出を実行可能となっており、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止する特殊図柄（図 1 0 - 4 0 等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が重複して表示可能である

10

20

30

40

50



ので、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S により特殊図柄が隠れることにより、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【 0 4 8 0 】

更に、図 1 0 - 2 8、図 1 0 - 4 2 ( a ) ~ 図 1 0 - 4 7 ( 1 ) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置 5 においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の興趣を向上できる。

【 0 4 8 1 】

また、図 1 0 - 2 8 に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を消灯する一方で、図 1 0 - 2 2 に示すように、静電気の発生等によって演出制御用 C P U 1 2 0 が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング ( 図柄確定コマンドの受信タイミング ) において改めて入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅がリーチ演出の開始のタイミングにおいて終了しなかった場合の違和感を低減することができる。

【 0 4 8 2 】

更に、図 1 0 - 2 2 に示すように、静電気の発生等によって演出制御用 C P U 1 2 0 が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。

【 0 4 8 3 】

また、図 1 0 - 2 1 に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第 1 始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しないので、スーパーリーチのリーチ演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【 0 4 8 4 】

また、図 1 0 - 1 7 に示すように、本特徴部 1 3 5 S G では、保留表示やアクティブ表示を大当り期待度の異なる表示パターン ~ 表示パターン のいずれかで表示可能であるとともに、図 1 0 - 2 8 に示すように、始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S は、保留表示やアクティブ表示を表示パターン や表示パターン で表示することが決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅や遊技効果ランプ 9 等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表示の終了まで表示パターン や表示パターン に応じた色で発光するので、遊技者は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様 ( 発光色 ) によっても認識することができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 4 8 5 】

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

【 0 4 8 6 】

例えば、前記特徴部 1 3 5 S G における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間中 ( 可変表示の停止中 ) であるか否かに関わらず実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 3 5 S G - 1 として図 1 0 - 6 9 ~ 図 1 0 - 8 9 に示すように、後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5

10

20

30

40

50

Sの表示等は、図柄確定期間中は実行しないようにしてもよい。

【0487】

具体的には、図10-69及び図10-70(A)に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは可変表示対応音が音量V2にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点灯されているとともに、遊技効果ランプ9が可変表示に応じた周期T0にて点滅(図10-27(A)~図10-27(D)に示す態様での点滅)制御されている。

【0488】

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

10

【0489】

このような可変表示中に第1始動口への入賞(始動入賞)が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図10-69及び図10-70(B)に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0490】

20

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図10-69及び図10-70(B)に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1(V1>V2)にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図10-69、図10-71(C)及び図10-71(D)に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スティックランプ135SG00X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。

30

【0491】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図10-71(D)、図10-72(E)、図10-72(F)に示すように、前述した特定表示開始演出Bとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動した後は、キャラクタAが該第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける保留表示が表示される位置(本変形例135SG-1であれば4個目の保留表示を表示する位置)に対して攻撃する(作用する)アニメーションが表示される。

40

【0492】

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

【0493】

つまり、本変形例135SG-1では、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示

50

の表示完了よりも先にスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E が開始されるようになっている。尚、本変形例 1 3 5 S G - 1 における特定表示開始演出 B の実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図 1 0 - 7 3（G）及び図 1 0 - 7 3（H）参照）。

【0 4 9 4】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図 1 0 - 6 9、図 1 0 - 7 3（G）及び図 1 0 - 7 3（H）に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V 2 にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2（周期 T 2 > 周期 T 1）での点滅、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅（図 1 0 - 2 7（A）～図 1 0 - 2 7（D）に示す態様での点滅）、画像表示装置 5 における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の周囲でのキャラクタ A のシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の一定周期毎の表示が開始される。

10

【0 4 9 5】

尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅としては、画像表示装置 5 の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

20

【0 4 9 6】

入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅周期である周期 T 2 は、前述した周期 T 1 よりも長い周期である一方で、前述した周期 T 0 よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：T 0 > T 2 > T 1）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y が点灯されることはない。

【0 4 9 7】

また、図 1 0 - 7 4（I）及び図 1 0 - 7 4（J）に示すように、画像表示装置 5 においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示される際には、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の全域に対して透過性を有する黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるようになっている。

30

【0 4 9 8】

図 1 0 - 7 4（J）、図 1 0 - 7 5（K）及び図 1 0 - 7 5（L）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M がはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A からアクティブ表示が消去される。そして、図 1 0 - 6 9、図 1 0 - 7 6（M）及び図 1 0 - 7 6（N）に示すように、該可変表示の終了タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの図柄確定期間中は、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力と、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が停止され、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた態様での点滅のみが継続して実行される。

40

【0 4 9 9】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 では、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D において先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に移動するとともに、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている残りの保留表示の表示位

50

置が1個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ8 L、8 Rからの可変表示対応音の音量V 2での出力も開始される。

【0500】

以降、図10-75(K)~図10-82(Z)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C 2且つ周期T 2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が繰り返し実行される一方で、図柄確定期間中は、これら後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C 2且つ周期T 2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行されることがない。

10

【0501】

尚、図10-79(S)~図10-81(X)に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中(図10-81(W)参照。本変形例135SG-1では左と右の飾り図柄表示エリア5 L、5 Rに通常の数値を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア5 Cに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する)においては後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C 2且つ周期T 2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

20

【0502】

尚、図10-81(W)では、入賞時フラッシュ演出の実行中は、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示において飾り図柄が仮停止しているときについて、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C 2且つ周期T 2での点滅が実行されていないが、仮停止のタイミングによっては、飾り図柄の仮停止中であっても入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C 2且つ周期T 2での点滅が実行されるようになっている。つまり、本変形例135SG-1においては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示については、飾り図柄の仮停止期間中において入賞時フラッシュ演出が継続して実行される。

30

【0503】

更に、図10-82(Y)及び図10-82(Z)に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8 L、8 Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図10-82(Y)及び図10-82(Z)に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8 L、8 Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V 2にて出力されるようになっている。

40

【0504】

尚、図10-81(W)及び図10-81(X)に示すように、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄135SG005Mの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄135SG005Mの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【0505】

そして、図10-83(a)及び図10-83(b)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005D

50

に表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に移動する。

【 0 5 0 6 】

図 1 0 - 8 4 ( c ) ~ 図 1 0 - 8 8 ( l ) に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある ( 図 1 0 - 8 4 ( d ) 、 図 1 0 - 8 5 ( e ) 参照 ) 。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも 2 回の擬似連演出が実行される ( 図 1 0 - 8 6 ( g ) ~ 図 1 0 - 8 7 ( j ) 参照 ) 。

【 0 5 0 7 】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中 ( 図 1 0 - 8 7 ( j ) 参照 ) に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L 、 8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が実行される。

10

【 0 5 0 8 】

そして、図 1 0 - 8 9 ( m ) 及び図 1 0 - 8 9 ( n ) に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウト ( 第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F に表示されている演出画像が一旦非表示となり第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が白色の表示となる ) した後、リーチ演出が開始される。尚、本変形例 1 3 5 S G - 1 では、第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F がホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

20

【 0 5 0 9 】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L 、 8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅、画像表示装置 5 におけるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が終了する。一方で、スピーカ 8 L 、 8 R からの可変表示対応音の音量 V 2 での出力、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X とボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 の輝度 C 2 且つ周期 T 0 での点滅は継続して実行される。

【 0 5 1 0 】

30

尚、図 1 0 - 6 9 に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S が保留表示予告演出の表示パターンに応じた色 ( 例えば、保留表示の表示パターンが表示パターン である場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターン である場合は赤 ) で発光を開始する。

【 0 5 1 1 】

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

40

【 0 5 1 2 】

以上のように本変形例 1 3 5 S G - 1 では、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出が開始された場合は、図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点灯が停止されるので、図柄確定期間中に継続して後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F が点灯することにより遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止できるようになっている。更には、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中及び入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅を継続す

50

ることによって、飾り図柄の仮停止期間中であるにもかかわらず可変表示が終了したと遊技が誤認してしまうこと防止できるようになっている。

【0513】

尚、本変形例135SG-1では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像135SG005Sの表示を停止する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止可能であれば、これら入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像135SG005Sの表示のいずれか1つまたは2つのみを実行するようにしてもよい。

10

【0514】

更に、本変形例135SG-1では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示等を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示等を実行しない形態としては、例えば、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示を実行しないようにしてもよい。

20

【0515】

この場合、演出制御用CPU120は、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示）を開始すればよい。

30

【0516】

また、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光を実行しない形態としては、例えば、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、ランプ制御基板14に対して後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた点灯制御データではなく、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの消灯を維持する点灯制御データ（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FのRGB値として、消灯を示す「0：0：0」）を、可変表示開始コマンドを受信するまで継続して出力してもよい。

40

【0517】

また、このように図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出を実行しない場合は、新たな可変表示の開始タイミングから改めて入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯、シルエット画像135SG005Sの表示を各周期の冒頭から実行し直してもよいし（図10-69参照）、新たな可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯、シルエット画像135SG005Sの表示を各周期の途中から再開してもよい。

【0518】

50

また、本変形例 1 3 5 S G - 1 では、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に可変表示が終了した場合は、該可変表示の図柄確定期間中において、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力及びシルエット画像 2 3 5 S G 0 0 5 S の表示を停止する一方で、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた態様での点滅は継続する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄確定期間中は、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の点滅も停止してもよい。特に、図柄確定期間中にメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の点滅を停止する形態としては、図柄確定期間中にインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を消灯してもよいし、図柄確定期間中にインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を一定の色（例えば、画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた色）にて継続して点灯している状態で維持してもよい。

10

#### 【0519】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、図 1 0 - 8 の説明として、スーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設けてもよい旨を記載したが、このようにスーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設ける場合は、複数のスーパーリーチのリーチ演出間で大当たり期待度を異ならせる（例えば、スーパーリーチのリーチ演出として、スーパーリーチ のリーチ演出と、該スーパーリーチ のリーチ演出よりも大当たり期待度の高いスーパーリーチ のリーチ演出を設ける）ようにしてもよい。

20

#### 【0520】

特にこのように、大当たり期待度の異なる複数のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能とする場合は、変形例 1 3 5 S G - 2 として図 1 0 - 9 0 ( A ) 及び図 1 0 - 9 0 ( B ) に示すように、可動体 3 2 を退避位置（例えば、画像表示装置 5 の上方位置）と演出位置（例えば、画像表示装置 5 の正面視における中央前方位置）との間で移動可能とするとともに、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示（スーパーリーチ のリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、該可変表示中の画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウトする期間中において可動体 3 2 を退避位置と退避位置（例えば、前述した退避位置と演出位置との中間位置）との間を繰り返し移動させることで可動体 3 2 の演出位置に移動することを示唆する可動体動作示唆演出を実行し、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示（スーパーリーチ のリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウトする期間中において前述した可動体動作示唆演出を実行した後に、更に可動体 3 2 を退避位置から演出位置に移動させる可動体動作演出を実行してもよい。

30

#### 【0521】

このようにすることで、ホワイトアウトの期間中は、可動体 3 2 の動作に遊技者を注目させることができるとともに、可動体 3 2 が演出位置に移動した場合（可動体動作演出を実行した場合）は、該可動体動作演出によってスーパーリーチ のリーチ演出よりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ のリーチ演出が実行されることを遊技者に報知することができるので、遊技興趣を向上できる。

40

#### 【0522】

例えば、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示である場合は、図 1 0 - 9 1 ( A ) 及び図 1 0 - 9 1 ( B ) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図 1 0 - 9 1 ( B )、図 1 0 - 9 2 ( C )、図 1 0 - 9 2 ( D ) 参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも 2 回の擬似連演出が

50

実行される（図 10 - 93（E）～図 10 - 94（H）参照）。

【0523】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図 10 - 94（H）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 135SG005S の表示が実行される。

【0524】

そして、図 10 - 95（I）～図 10 - 96（L）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 135SG005A を除く第 1 表示領域 135SG005F が一旦ホワイトアウト（第 1 表示領域 135SG005F に表示されている演出画像が一旦非表示となり第 1 表示領域 135SG005F が白色の表示となる）する。尚、本変形例 135SG - 2 では、第 1 表示領域 135SG005F がホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0525】

図 10 - 90（A）及び図 10 - 96（K）～図 10 - 97（N）に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C 2 での点灯と、画像表示装置 5 におけるシルエット画像 135SG005S の表示が終了する。そして可動体動作示唆演出として可動体 32 が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復（本変形例 135SG - 2 では 4 往復）したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了するとともにホワイトアウトの期間も終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ 8 L、8 R から、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量 V 2 にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体 32 が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ガタガタ」等の効果音）等を出力すればよい。

【0526】

図 10 - 90（A）、図 10 - 98（O）及び図 10 - 98（P）に示すように、該可動体動作示唆演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置 5 においてスーパーリーチのリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の該リーチ演出に対応した態様での輝度 C 1 の点灯が開始され、スピーカ 8 L、8 R からはスーパーリーチのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音（可変表示対応音とは異なる BGM 等）の出力が開始される。

【0527】

また、入賞時フラッシュ演出の対象が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は、図 10 - 99（A）及び図 10 - 99（B）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図 10 - 99（B）、図 10 - 100（C）、図 10 - 100（D）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも 2 回の擬似連演出が実行される（図 10 - 101（E）～図 10 - 102（H）参照）。

【0528】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図 10 - 102（H）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 135SG005S の表示が実行される。

10

20

30

40

50



## 【 0 5 2 9 】

そして、図 1 0 - 1 0 3 ( I ) ~ 図 1 0 - 1 0 4 ( L ) に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウト ( 第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F に表示されている演出画像が一旦非表示となり第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が白色の表示となる ) する。尚、本変形例 1 3 5 S G - 2 では、第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F がホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

## 【 0 5 3 0 】

図 1 0 - 9 0 ( B ) 及び図 1 0 - 1 0 4 ( K ) ~ 図 1 0 - 1 0 5 ( N ) に示すように、  
該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 での点灯と、画像表示装置 5 におけるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が終了する。そして、可動体動作示唆演出として可動体 3 2 が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復 ( 本変形例 1 3 5 S G - 2 では 4 往復 ) したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ 8 L、8 R から、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量 V 2 にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体 3 2 が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音 ( 例えば、「ガタガタ」等の効果音 ) 等を出力すればよい。

## 【 0 5 3 1 】

可動体動作示唆演出の終了後は、図 1 0 - 9 0 ( B ) 及び図 1 0 - 1 0 6 ( O ) ~ 図 1 0 - 1 0 6 ( P ) に示すように、共にホワイトアウト期間が終了し、可動体動作演出として可動体 3 2 が図示しない駆動機構によって退避位置から演出位置へ移動する。尚、該可動体動作演出の期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を該可動体動作演出に応じた態様で輝度 C 1 にて点灯する。また、図 1 0 - 9 0 ( B ) には図示されていないが、スピーカ 8 L、8 R からは可動体動作演出対応音が音量 V 1 にて出力される ( 図 1 0 - 1 0 6 ( P ) 参照 )。尚、本特徴部 1 3 5 S G における可動体動作演出対応音としては、可動体が動作したことを遊技者が認識可能な効果音 ( 例えば、「ズドン」等の効果音 ) 等を出力すればよい。

## 【 0 5 3 2 】

そして、図 1 0 - 1 0 7 ( Q ) に示すように、可動体 3 2 が演出位置から退避位置に戻ることに基づいて可動体動作演出が終了する。図 1 0 - 9 0 ( B )、図 1 0 - 1 0 7 ( Q ) 及び図 1 0 - 1 0 7 ( R ) に示すように、該可動体動作演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置 5 においてスーパーリーチ のリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の該リーチ演出に対応した態様での輝度 C 1 の点灯が開始され、スピーカ 8 L、8 R からはスーパーリーチ のリーチ演出に対応したリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、スーパーリーチ のリーチ演出に対応したリーチ演出対応音としては、スーパーリーチ のリーチ演出の実行中であることを遊技者が認識可能なように、可変表示対応音やスーパーリーチ のリーチ演出に対応したリーチ演出対応音とは異なる B G M 等を出力すればよい。

## 【 0 5 3 3 】

以上のように、本変形例 1 3 5 S G - 2 では、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 にて点灯させる、つまり、リーチ演出が開始される際には、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F が輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅に替えてリーチ演出に応じた態様に

10

20

30

40

50

て発光（輝度C2での点灯）するので、リーチ演出の遊技興趣を向上できる。

【0534】

特に、図10-96(K)~図10-98(O)、図10-104(K)~図10-106(O)に示すように、第1表示領域135SG005Fを白色表示（ホワイトアウト）させるとともに、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させることで、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様の变化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0535】

更に、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチの変動パターンでの可変表示である場合は、ホワイトアウトの期間中に可動体動作示唆演出を実行するとともに、該可動体動作示唆演出の実行に応じて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯し、その後、可動体動作演出の実行（可動体32の演出位置への移動）に応じて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該可動体動作演出に応じた態様で輝度C1にて点灯する。つまり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様は、可動体動作示唆演出の実行に伴う消灯を挟んで輝度C1にて点灯するため、これら発光態様の变化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0536】

また、前記特徴部135SGでは、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出としてセリフ予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-3として、該予告演出としては、セリフ予告演出以外にも、画像表示装置5に表示される画像が段階的に変化していき、最終的な変化段階数に応じて大当たり期待度が異なるステップアップ演出や、画像表示装置5を複数体のキャラクタ群が横切る群予告演出等を実行可能としてもよい。

【0537】

特に、該変形例135SG-3としてステップアップ演出を実行可能とする場合は、図10-108(A)、図10-109(A)~図10-113(L)に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、画像表示装置5において画像（ステップアップ画像）を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2で一時的に点灯させることによって該ステップアップ演出の演出効果を高めるようにしてもよい。一方で、図10-108(B)、図10-114(A)~図10-118(F)に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、既に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅が実行されているので、画像表示装置5において画像（ステップアップ画像）を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させない、つまり、入賞時フラッシュ演出の実行中は、既に入賞時フラッシュ演出に応じた態様で発光している入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fをステップアップ演出に応じた態様で発光させないようにしてもよい。

【0538】

以上のように、本変形例135SG-3では、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示においてステップアップ演出が開始された場合、つまり、入賞時フラッシュ演出として既に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが輝度C2且つ周期T2にて点滅している状態で更に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させるステップアップ演出が開始された場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が優先して実行されるので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミング等の不適切なタイミングからステップアップ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯が開始されてしまうことを防ぐことができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 3 9 】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には可動体 3 2 を動作させない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には、可動体 3 2 を退避位置（例えば、画像表示装置 5 の上方位置）から演出位置（例えば、画像表示装置 5 の正面視における中央前方位置）に移動させる可動体動作演出を実行可能とすることで、スーパーリーチのリーチ演出が実行されることを遊技者に対して報知できるようにしてもよい。

## 【 0 5 4 0 】

このように、スーパーリーチのリーチ演出の前に可動体動作演出を実行可能とする場合は、変形例 1 3 5 S G - 4 として図 1 0 - 1 1 9 ( A ) 及び図 1 0 - 1 1 9 ( B ) に示すように、該スーパーリーチの可変表示を対象として入賞時フラッシュ演出が実行されている場合に、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様とスーパーリーチのリーチ演出に応じた発光態様のどちらに変化させるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

10

## 【 0 5 4 1 】

例えば、図 1 0 - 1 1 9 ( C ) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果が大当たりである場合は、該可変表示の開始時において、70%の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、30%の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。そして、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果がはずれである場合は、該可変表示の開始時において、30%の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、70%の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。

20

## 【 0 5 4 2 】

尚、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様またはリーチ演出に応じた発光態様に変化させることを決定した場合は、該決定に応じたプロセスデータを選択し、可変表示の進行に応じてプロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を制御すればよい。

30

## 【 0 5 4 3 】

以上のように、本変形例 1 3 5 S G - 4 では、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがあるので、該入賞時フラッシュ演出の終了タイミングが可動体動作演出の実行期間中とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中とのどちらであるかを遊技者が認識し易くできる。特に、図 1 0 - 1 1 9 ( C ) に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なっているので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できるようになっている。

40

## 【 0 5 4 4 】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 4 では、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅が終了する（可動体動作演出に応じた発光態様やリーチ演出に応じた発光態様に変化する）タイミングに応じて大当たり期待度が異なる形態を例示

50

したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅が終了するタイミングに応じて、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆可能としてもよい。このようにすることによっても、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 4 5 】

また、本変形例 1 3 5 S G - 4 では、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中における可動体動作演出の開始時とスーパーリーチのリーチ演出の開始時のどちらかで入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を変化可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なるので、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様に変化するタイミングで実行されている演出に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 4 6 】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 4 では、スーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行前では、該可動体動作演出を実行することを示唆する可動体動作示唆演出を実行可能としてもよい。このように、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を実行可能とする場合は、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に変化させる場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様に変化するときに実行されている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 4 7 】

更に、本変形例 1 3 5 S G - 4 では、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光（点滅）を、可動体動作示唆演出の開始タイミングで終了する場合とリーチ演出の開始タイミングとで終了する場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光がいずれのタイミングで終了するかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。尚、このように、1 の可変表示中において入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を停止するタイミングを複数設ける場合においても、静電気の発生等によって演出制御用 C P U 1 2 0 が入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を停止できなかった場合は、これらタイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了すればよい。

【 0 5 4 8 】

このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングで終了できなかった場合においても、入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示の終了タイミングにおいて、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を含めた後期

入賞時フラッシュ演出を終了することができる。

【0549】

また、前記特徴部135SGでは、特定表示（保留表示及びアクティブ表示）の表示パターンとして、大当り期待度が最も低く白色の丸形である表示パターンと、大当り期待度が表示パターンよりも高く青色の丸形である表示パターンと、大当り期待度が表示パターンよりも高く赤色の丸形である表示パターンとを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定表示の表示パターンとしては、これら表示パターン～表示パターン以外の表示パターンを設けてもよい。

【0550】

例えば、変形例135SG-5として図10-120に示すように、特定表示の表示パターンとしては、前述の表示パターン～表示パターンに加えて、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターンや表示パターンに変化する可能性のある（表示パターンや表示パターンへの変化期待度：低）白色点滅の丸形である表示パターン、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターンや表示パターンに変化する可能性が表示パターンよりも高い（表示パターンや表示パターンへの変化期待度：高）特定のキャラクタ形の丸の表示パターンを設けてもよい。

10

【0551】

つまり、変形例135SG-5における保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしては、表示パターン～表示パターンについては、表示パターン（赤色表示）が最も大当り期待度が高く、表示パターン（白色表示）が最も大当り期待度が低く設定されている。一方で、表示パターンや表示パターンに変化しない場合の表示パターン、表示パターンの大当り期待度については、表示パターンよりも大当り期待度を低く設定してもよいし、表示パターンよりも大当り期待度が高く且つ表示パターンよりも大当り期待度を低く設定してもよい。

20

【0552】

また、本変形例135SG-5では、保留表示やアクティブ表示パターンとして、表示パターンや表示パターンに変化する可能性のある表示パターンや表示パターンを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示パターンについても表示パターンや表示パターンよりも低い割合で表示パターンや表示パターンに変化する場合は設けてもよい。更に、表示パターンの保留表示やアクティブ表示についても、表示パターンに変化する場合は設けてもよい。

30

【0553】

更に、前記特徴部135SGでは、保留表示予告演出（保留表示やアクティブ表示を表示パターンや表示パターンにて表示する演出）の実行の有無や表示パターンを、入賞時フラッシュ演出の実行の決定と関わらず決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留表示予告演出の実行の有無や表示パターンの決定と入賞時フラッシュ演出の実行の決定とを関連して決定してもよい。

【0554】

例えば、前述の変形例135SG-5として図10-120に示すように、始動入賞時に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、該始動入賞に基づく保留表示やアクティブ表示の表示態様として、表示パターンを最も高い割合で決定し、表示パターンを表示パターンよりも低い割合で決定し、表示パターンを表示パターンよりも低い割合で決定し、表示パターンを表示パターンよりも低い割合で決定し、表示パターンを最も低い割合で決定すればよい（入賞時フラッシュ演出実行決定時における表示パターンの決定割合：表示パターン＞表示パターン＞表示パターン＞表示パターン＞表示パターン）。

40

【0555】

以上のように、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示態様として表示パターン～表示パターンを設け、特定表示が表示パターンや表示パターンにて表示される

50

場合は、特定表示が表示パターン 又は表示パターン にて表示される場合よりも入賞時フラッシュ演出がともに実行される割合が高いので、入賞時フラッシュ演出の実行により特定表示に遊技者を注目させることができるとともに、該特定表示が表示パターン 又は表示パターン から表示パターン と表示パターン のどちらに変化するかについても遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0556】

更には、表示パターン は特定表示を白色の丸形で表示する表示パターン、表示パターン は特定表示を青色の丸形で表示する表示パターン、表示パターン は特定表示を赤色の丸形で表示する表示パターン、表示パターン は特定表示を白色に点滅する丸形で表示する表示パターンであるので、遊技者は、表示色や点滅態様にて特定表示の違いを容易に特定することができる。

10

【0557】

尚、本変形例135SG-5では、特定表示が表示パターン 又は表示パターン にて表示される場合については、入賞時フラッシュ演出の実行の有無により該特定表示の表示パターンが表示パターン 又は表示パターン に変化する割合について記載されていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定表示が表示パターン 又は表示パターン にて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターン 又は表示パターン に変化する割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、特定表示が表示パターン 又は表示パターン にて表示されたときに入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0558】

尚、本変形例135SG-5では、本発明における特定表示の特殊態様として、白色に点滅する表示パターン を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における特定表示の特殊態様(表示パターン )としては、本発明における特定表示の通常態様や特別態様である白色、青色、赤色の以外の色(例えば、紫や黒等)としてもよい。

【0559】

また、本変形例135SG-5では、特定表示を表示パターン にて表示することによって、該特定表示が表示パターン 又は表示パターン に変化することを示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示パターン にて表示されている特定表示に作用することによって該特定表示を表示パターン 又は表示パターン に変化可能な作用演出を実行可能として実行可能もよい。

30

【0560】

特に、作用演出をとする場合、場合は、該作用演出の演出態様として、表示パターン にて表示されている特定表示を表示パターン 又は表示パターン に変化させる割合が異なる複数の演出態様(例えば、表示パターン にて表示されている特定表示に作用することで該特定表示を表示パターン 又は表示パターン に変化可能な第1作用演出と、第1作用演出とは演出態様が異なる作用演出であり、表示パターン にて表示されている特定表示に作用することで第1作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターン 又は表示パターン に変化可能な第2作用演出)を設け、第2作用演出が実行されるときは、第1作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0561】

このようにすることで、作用演出が第1作用演出と第2作用演出のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、入賞時フラッシュ演出の実行によって、作用演出が第2作用演出にて実行されることに対する期待感を高めることができる。

【0562】

また、本変形例135SG-5では、特定表示が表示パターン にて表示されている場合は、特定表示が表示パターン にて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高いため、特定表示が表示パターン にて表示され且つ入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、該特定表示の表示パターンが表示パターン 又は表示パタ

50

ーン に変化することに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 6 3 】

また、前記変形例 1 3 5 S G - 5 では、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示パターンとして、キャラクタを表示する表示パターン を設け、該特定表示としてのキャラクタに対して作用演出が実行されることで該特定表示の表示パターンが表示パターン や表示パターン に変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 3 5 S G - 6 として、特定表示としてのキャラクタが他のキャラクタに作用し、該作用結果として特定表示の表示パターンが表示パターン や表示パターン に変化可能としてもよい。

10

【 0 5 6 4 】

具体的には、図 1 0 - 1 2 1 ( A ) 及び図 1 0 - 1 2 1 ( B ) に示すように、第 1 特図保留記憶数が 3 個で可変表示中である場合に第 1 始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出として該始動入賞に基づく保留表示の表示パターンが表示パターン に決定されると、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D の 4 個目の保留表示として味方キャラクタが表示されるとともに、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に表示されているアクティブ表示が敵キャラクタに変化する（図 1 0 - 1 2 1 ( B - 1 ) 参照）。

【 0 5 6 5 】

この状態において可変表示が終了して新たな可変表示が開始される、つまり図 1 0 - 1 2 2 ( A ) 及び図 1 0 - 1 2 2 ( B ) に示すように、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている味方キャラクタ（表示パターン の保留表示）が 4 個目の保留表示の表示位置から 3 個目の保留表示の表示位置に移動すると、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に表示されている敵キャラクタに対して作用（射撃）する。

20

【 0 5 6 6 】

次いで、再び可変表示が終了して新たな可変表示が開始される毎、つまり図 1 0 - 1 2 2 ( C ) 及び図 1 0 - 1 2 2 ( D ) に示すように、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている味方キャラクタが 3 個目の保留表示の表示位置から 2 個目の保留表示の表示位置に移動する場合と、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている味方キャラクタが 2 個目の保留表示の表示位置から 1 個目の保留表示の表示位置に移動する場合とで、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に表示されている敵キャラクタに対して作用（射撃）する。

30

【 0 5 6 7 】

更に可変表示が終了して保留表示予告演出の対象である可変表示が開始されると、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D の 1 個目の保留表示の表示位置に表示されている味方キャラクタがアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に移動し、該アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A 内において味方キャラクタが敵キャラクタに直接作用する（味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出が実行される）。

【 0 5 6 8 】

そして、図 1 0 - 1 2 3 ( G ) 及び図 1 0 - 1 2 3 ( H ) に示すように、該バトル演出の演出結果として味方キャラクタが勝利した場合は、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A において該味方キャラクタが表示パターン または表示パターン のアクティブ表示に変化する。一方で、図 1 0 - 1 2 3 ( I ) 及び図 1 0 - 1 2 3 ( J ) に示すように、該バトル演出の結果として味方キャラクタが敗北した場合は、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A において敵キャラクタまたは味方キャラクタが表示パターン のアクティブ表示に変化する。

40

【 0 5 6 9 】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 6 では、保留表示を表示パターン にて表示する場合は、該表示パターン の保留表示としての味方キャラクタがアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0

50

05Aにて敵キャラクタを倒すことで、アクティブ表示となった味方キャラクタを表示パターン や表示パターン のアクティブ表示に変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示を表示パターン にて表示する場合は、該保留表示が第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されているときに敵キャラクタを倒すことで、保留表示としての味方キャラクタを表示パターン や表示パターン の保留表示に変化可能としてもよい。

#### 【0570】

また、保留表示を表示パターン にて表示するときは、共に入賞時フラッシュ演出が実行される場合の方が、共に入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも高い割合で該表示パターン の保留表示が表示パターン や表示パターン の保留表示（またはアクティブ表示）に変化可能としてもよい。このようにすることで、表示パターン の保留表示としての味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル結果に遊技者を注目させることができるばかりか、該バトルの実行中に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かについても遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0571】

また、前記変形例135SG-5や前記変形例135SG-6では、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして、前記特徴部135SGに記載の表示パターン ~表示パターン に表示パターン と表示パターン とを追加した形態を例示したが、保留表示やアクティブ表示をこれら表示パターン や表示パターン にて表示する場合は、保留表示やアクティブ表示を表示パターン ~表示パターン にて表示する場合と同様に、特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bを実行すればよい。

#### 【0572】

より具体的には、保留表示やアクティブ表示を表示パターン で表示する場合は、表示パターン の場合と同じく特定表示開始演出A（図10-19参照）を実行し、保留表示やアクティブ表示を表示パターン で表示する場合は、表示パターン や表示パターン の場合と同じく特定表示開始演出B（図10-20参照）、若しくは、保留表示やアクティブ表示の表示が完了する期間が特定表示開始演出Aよりも長く且つ特定表示開始演出Bよりも短い特定表示開始演出を実行すればよい。このようにすることで、保留表示やアクティブ表示を表示パターン や表示パターン で表示する場合は、前記特徴部135SGと同様に、保留表示やアクティブ表示の表示が完了するよりも前のタイミングから、入賞時フラッシュ演出音や入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光が遊技者から認識されるようになる。

#### 【0573】

また、前記特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅とともに画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-7として、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて、画像表示装置5に表示するシルエット画像135SG005Sの表示態様を段階的に変化可能としてもよい。

#### 【0574】

例えば、図10-124（A）及び図10-124（B）に示すように、第1特図保留記憶が3個存在している状態での可変表示中において第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図10-124（B）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

#### 【0575】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図10-124（B）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1（ $V1 > V2$ ）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図10-125（C）及び図10-125（D）に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲から

10

20

30

40

50



エフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 X、ボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y の周期 T 1 での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度 C 2 よりも高輝度である輝度 C 1 にて点灯される。

【 0 5 7 6 】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図 1 0 - 1 2 5 ( D )、図 1 0 - 1 2 6 ( E )、図 1 0 - 1 2 6 ( F ) に示すように、前述した特定表示開始演出 B として、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F からキャラクタ A が出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D まで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D まで移動した後は、キャラクタ A が該第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D における保留表示が表示される位置（本特徴部 1 3 5 S G であれば 4 個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

10

【 0 5 7 7 】

キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図 1 0 - 2 0 ( D - 1 ) ~ 図 1 0 - 2 0 ( D - 5 ) 参照）。尚、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D における出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

20

【 0 5 7 8 】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図 1 0 - 1 2 7 ( G ) 及び図 1 0 - 1 2 7 ( H ) に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V 2 にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2（周期 T 2 > 周期 T 1）での点滅、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅（図 1 0 - 2 7 ( A ) ~ 図 1 0 - 2 7 ( D ) に示す態様での点滅）、画像表示装置 5 における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の周囲でのキャラクタ A のシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の一定周期毎の表示が開始される。

30

【 0 5 7 9 】

尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅としては、画像表示装置 5 の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【 0 5 8 0 】

入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅周期である周期 T 2 は、前述した周期 T 1 よりも長い周期である一方で、前述した周期 T 0 よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：T 0 > T 2 > T 1）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y が点灯されることはない。

40

【 0 5 8 1 】

また、図 1 0 - 1 2 8 ( I ) 及び図 1 0 - 1 2 8 ( J ) に示すように、画像表示装置 5 においてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示される際には、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の全域に対して透過性を有する黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるようになっている。

【 0 5 8 2 】

50

図10-128(J)、図10-129(K)及び図10-129(L)に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本変形例135SG-7における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図10-128(J)に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

10

#### 【0583】

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

#### 【0584】

尚、該可変表示では、図10-129(K)及び図10-129(L)に示すように、画像表示装置5において黒色画像135SG005Bとともに表示されるシルエット画像135SG005Sが前回の可変表示よりも大きく表示される場合がある。このようにシルエット画像135SG005Sが前回の可変表示よりも大きく表示されることによって、該シルエット画像はアクティブ表示エリア135SG005Aに重複して表示される。

20

#### 【0585】

図10-130(M)、図10-130(N)に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。該図柄確定期間中においても後期入賞時フラッシュ演出は実行される。すなわち、図10-130(N)に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示される。特に、該シルエット画像135SG005Sは、アクティブ表示エリア135SG005Aとも重複して表示される。また、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

30

#### 【0586】

尚、本変形例135SG-7では、入賞時フラッシュ演出としての画像表示装置5にて表示されるシルエット画像135SG005Sとして大きさの異なる2つのシルエット画像135SG005Sのいずれかを表示可能とし、大きいサイズのシルエット画像135SG005Sが表示された場合は、該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複して表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大きいサイズのシルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複して表示されるのは、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行時のみとしてもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する可変表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像135SG005Sによってアクティブ表示エリア135SG005A、すなわち、入賞時フラッシュ演出に対応するアクティブ表示が隠れるようになるので、遊技者に対して意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

40

#### 【0587】

50

また、本変形例 1 3 5 S G - 7 では、入賞時フラッシュ演出として大きさの異なるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を画像表示装置 5 に表示可能であり、表示されるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の大きさに応じてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S とアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A との重複態様が異なるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 8 8 】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 7 では、画像表示装置 5 に表示されるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の大きさに応じて該シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S とアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A とが重複する場合と重複しない場合とを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置 5 に表示するシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の大きさに応じて該シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S とアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A との重複面積が異なる場合（例えば、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A の一部のみがシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S と重複している場合と、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A の全域がシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S と重複している場合等）を設けてもよい。

【 0 5 8 9 】

また、本変形例 1 3 5 S G - 7 では、画像表示装置 5 に表示されるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の大きさに応じて該シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S とアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A とが重複する場合を設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する保留表示やアクティブ表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S によって保留表示だけでなくアクティブ表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。

【 0 5 9 0 】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 7 では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示によって、保留表示とアクティブ表示のいずれか一方のみが隠れる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示によって、保留表示とアクティブ表示の両方が隠れる場合を設けてもよい。

【 0 5 9 1 】

また、本変形例 1 3 5 S G - 7 では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S がアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A や第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に重複して表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記特徴部 1 3 5 S G に例示したように入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止する特殊図柄（図 1 0 - 4 0 等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が重複して表示可能なようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S によって仮停止を報知するための特殊図柄が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【 0 5 9 2 】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 7 では、本発明における再可変表示演出として、特殊図柄が「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、再可変表示演出としては、画像表示装置 5 において特殊図柄とは異なる画像を表示可能とし、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が該画像と重複して表示されるようにしてもよい。

## 【0593】

また、前記特徴部135SGでは、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない（非実行に決定する）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-8として、可変表示の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない（非実行に決定する）ようにしてもよい。このようにすることで、可変表示の残り期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である等の短いときに入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象の特定表示（保留表示やアクティブ表示）が解り難くなってしまうことを防ぐことができる。

10

## 【0594】

尚、本変形例135SG-8では、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かを、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間とを基準に判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かは、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以外の期間（例えば、5秒や10秒等の期間）とを基準に判定してもよい。

## 【0595】

更に、本変形例135SG-8では、可変表示の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出が重複して実行されることによるスーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。

20

## 【0596】

また、前記特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様として、輝度C1且つ周期T1での点滅（前期入賞時フラッシュ演出での発光態様）と輝度C2且つ周期T2での点滅（後期入賞時フラッシュ演出での発光態様）との2つの発光態様が設けられている。一方で、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様としては、表示パターンにに応じた輝度C2での青色の発光と、表示パターンにに応じた輝度C2での赤色の発光と、が設けられている。つまり、前記特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様数と、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様数と、が同数である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-9として、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様数と始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様数とは異なっているもよい。

30

40

## 【0597】

特に、変形例135SG-5に示すように、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして表示パターンや表示パターンを設けるとともに、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様としてこれら表示パターンや表示パターンにに応じた発光態様を設けることによって、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様数よりも多く設けてもよい。このようにすることで、始動口ランプ135SG009Sの発光のバリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

50

## 【 0 5 9 8 】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を発光させ、始動口ランプ発光演出において始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S を発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 3 5 S G - 1 0 として、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F が発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S が発光する発光領域よりも大きく設けてもよい。

## 【 0 5 9 9 】

また、図 1 0 - 2 8 に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F は、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S は、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示）の終了まで発光するので、該変形例 1 3 5 S G - 1 0 を適用することによって、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F による入賞時フラッシュ演出に応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様により大当たり遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を維持することができる。

## 【 0 6 0 0 】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S を点滅させずに発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S を点滅させてもよい。更に、このように始動口ランプ発光演出として始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S を点滅させる場合は、該始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅周期（周期 T 2 ）と異ならせてもよい。このように入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅周期と始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の点滅周期とを異ならせることによって、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅と始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の点滅との双方に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

## 【 0 6 0 1 】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、図 1 0 - 2 8 に示すように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d 等を一旦消灯させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 3 5 S G - 1 1 として、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、一旦画像表示装置 5 に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置 5 に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始するようにしてもよい。このように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、画像表示装置 5 に表示されている画像の視認性を低下させることによって遊技者が入賞時フラッシュ演出の開始を認識し易くできる。

## 【 0 6 0 2 】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 1 1 では、画像表示装置 5 に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置 5 に表示されている画像の視認性を低下させる、つまり、画像表示装置 5 の明るさを変化させることによって画像表示装置 5 を直前の状態よりも視認性の低い低視認状態に変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、て画像表示装置 5 に表示されている画像の視認性を低下させる形態としては、画像表示装置の 5 輝度（明るさ）を低下させる他にも、画像表示装置 5 における画像の表示を一旦停止するもの、可動体 3 2 を画像表示装置 5 の正面で動作させるもの、画像表示装置 5 自体を上下方向等に繰り返し動作させるもの、遊技効果ランプ 9 の輝度を高めることによって相対的に画像表示装置 5 に表示されている画像の視認性を低下させるもの等であってもよい。

10

20

30

40

50

## 【0603】

つまり、本発明における「低視認状態」とは、画像表示装置5における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、画像表示装置5の明るさの低下以外の手法により画像の視認性が低下するものを含んでいる。

## 【0604】

また、前記特徴部135SGでは、図10-28に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-12として、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了するようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅（発光）により始動入賞が発生したこと、および入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

## 【0605】

尚、本変形例135SG-12では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが開始されるようにしてもよい。

20

## 【0606】

また、前記特徴部135SGでは、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示を実行し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示をそれぞれ繰り返し実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-13として、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示を一時的に実行してもよい。このようにすることで、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、前期入賞時フラッシュ演出と同じくスピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されることを遊技者が認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

30

40

## 【0607】

尚、本変形例135SG-13では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示を一時的

50

に実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには、スピーカ 8 L、8 R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 1 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示の内の 1 つのみ或いは 2 つのみを実行するようにしてもよい。

#### 【0608】

また、本明細書のパチンコ遊技機 1 としては、設定されている設定値に応じて大当たり確率が異なるもの（図 1 ～ 図 9）、始動入賞に基づいて保留表示予告演出や入賞時フラッシュ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出としての発光態様の変化がランプに応じた異なるもの（特徴部 1 3 5 S G、図 10 - 1 ～ 図 10 - 68）、可変表示の図柄確定期間中は入賞時フラッシュ演出を停止するもの（変形例 1 3 5 S G - 1、図 10 - 69 ～ 図 10 - 89）、大当たり期待度の異なるスーパーリーチのリーチ演出を実行可能であるとともに大当たり期待度の高いリーチ演出前に可動体動作演出を実行可能であり、該可動体動作演出を実行する場合には、可動体動作演出の開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を該可動体動作演出に応じた発光態様に变化させるもの（変形例 2、図 10 - 90 ～ 図 10 - 107）、可変表示中にステップアップ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を該ステップアップ演出に応じた態様で発光させる一方で、入賞時フラッシュ演出の実行中にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から变化させないもの（変形例 1 3 5 S G - 3、図 10 - 108 ～ 図 10 - 118）、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様が入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に变化する場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に变化する場合とで大当たり期待度が異なるもの（変形例 1 3 5 S G - 4、図 10 - 119）、保留表示やアクティブ表示の表示態様として表示パターン ～ 表示パターン が設けられており、始動入賞により入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことに応じて、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしていずれの表示パターンが決定されるかの割合が異なるもの（変形例 1 3 5 S G - 5、図 10 - 120）、保留表示の表示パターンとして表示パターン が決定された場合に、作用演出の実行に応じて該表示パターン から表示パターン ～ 表示パターン のいずれかに变化するもの（変形例 1 3 5 S G - 6、図 10 - 121 ～ 図 10 - 123）、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて画像表示装置 5 に表示されるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示態様が変化していくもの（変形例 1 3 5 S G - 7、図 10 - 124 ～ 図 10 - 130）等を開示しているが、本発明のパチンコ遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から 2 つ以上の特徴部や変形例を組み合わせる実施してもよい。

#### 【0609】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機 1 を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機 1 の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

#### 【0610】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

#### 【0611】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

## 【 0 6 1 2 】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

## 【 0 6 1 3 】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F）と、

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

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターン ~ 表示パターンのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図 1 0 - 2 8、図 1 0 - 2 9（A）~図 1 0 - 3 2（H）、図 1 0 - 4 9（A）~図 1 0 - 5 0（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図 1 0 - 2 4 に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第 1 発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F）と、該第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）と、を含み、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第 1 期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第 2 期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図 1 0 - 2 8 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅する部分）、

前記第 2 発光手段は、前記第 1 期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第 2 期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図 1 0 - 2 8 に示すように、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 0 にて点滅する部分）、

さらに、

前記表示手段は、擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能であり、

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

10

20

30

40

50



を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、遊技機が挙げられる。

10

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

【 0 6 1 4 】

つまり、発光手段の発光態様により特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易い遊技機とすることができるとともに、遊技者は、擬似可動体表示演出が実行されるときに可動体演出が実行されることを期待して演出に注目することになるので、演出の興趣を向上できる。すなわち、遊技場に設置したときに演出が遊技者にわかりやすく演出の興趣が向上しやすい遊技機を提供することができる。

20

【 0 6 1 5 】

また、擬似可動体演出が実行される場合に連動して発光演出を実行するようにしてもよい。そうすることでより好適な演出を実行でき興趣が向上する。

【 0 6 1 6 】

さらに、擬似可動体表示演出が実行されることに遊技者を注目させることができる遊技機の形態の一例として、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、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段と、

30

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

40

【 0 6 1 7 】

(他の形態例)

【 0 6 1 8 】

この発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【 0 6 1 9 】

(特徴部 2 4 1 S G 形態)

形態 1 の遊技機は、

50

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

擬似可動体表示を第１表示位置から該第１表示位置とは異なる第２表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、画像表示装置５にて第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

第１位置から該第１位置とは異なる第２位置に移動可能な可動体（例えば、原点位置から演出位置に移動可能な搭載可動体３２）と、

を備え、

前記擬似可動体表示が前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示する方向と、前記可動体が前記第１位置から前記第２位置に移動する方向と、は共通の方向であり（例えば、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体３２が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向）、

10

前記擬似可動体表示の前記第１表示位置から前記第２表示位置への移動表示の方が、前記可動体の前記第１位置から前記第２位置への移動よりも速い（例えば、第１擬似可動体表示Ｚ１００の単位時間ＴＬ２あたりの移動量Ｌ２は、搭載可動体３２の単位時間ＴＬ２あたりの移動量Ｌ１Ａよりも大きい。図１４－３７参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により可動体の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

【０６２０】

20

形態２の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

擬似可動体表示を表示可能な表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、画像表示装置５にて第１擬似可動体表示Ｚ１００を表示可能な部分）を備え、

前記擬似可動体表示は、第１位置（例えば、第１原点位置）から該第１位置とは異なる第２位置（例えば、第１演出位置）に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる可動体（例えば、第１非搭載可動体Ｍ１００）を模した表示であり、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第１位置に対応する第１表示位置から前記第２位置に対応する第２表示位置に移動表示可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、画像表示装置５にて第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１原点位置に対応する第１初期表示位置と、第１演出位置に対応する第１演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である部分）、

30

前記擬似可動体表示は、前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示したときに特定の移動量の反動動作表示を行い（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示して該第１演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う部分）、

前記特定の移動量の方が、前記所定の移動量よりも大きい（例えば、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示したときに行われる１回目の反動動作表示の移動量Ｌ１２の方が、第１非搭載可動体Ｍ１００が第１原点位置から第１演出位置に移動表示したときに行われる１回目の反動動作表示の移動量Ｌ１３よりも多い。図１４－３８参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により、可動体を搭載せずとも可動体と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、可動体が第２位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【０６２１】

形態３の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

50

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体（例えば、原点位置から演出位置に移動可能な搭載可動体 32）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

10

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出（例えば、演出制御用 CPU 120 が、搭載可動体 32 を原点位置から演出位置に移動可能な部分）と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、スーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体 32 を用いた発展演出 A と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を用いた発展演出 B とが実行されるときの方が、発展演出 A が実行されずに発展演出 B が実行されるときよりも大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高い。図 14 - 11 参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

#### 【0622】

形態 4 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、画像表示装置 5 にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

30

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示が表示されることにより前記有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出（例えば、可変表示結果が大当たりになる可能性（期待度）を予告する予告演出 A）と、

遊技者にとって有利な内容を報知する報知演出（例えば、強スーパーリーチ演出に発展することを報知する発展演出 B）と、

40

前記報知演出の前に実行され、前記報知演出に関連する報知関連画像（例えば、キャラクタ画像 Z 3 1 0）が表示されることにより前記報知演出が実行されることを示唆する所定演出（例えば、発展演出 B が実行される可能性を示唆する発展示唆演出）と、

を実行可能であり、

前記所定演出において、前記報知演出が実行される期待度が異なる複数の態様（例えば、パターン PS - 1 ~ PS 1 - 4）のいずれかにより前記擬似可動体表示が表示され、

前記表示手段は、

前記特別示唆演出において、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示した後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示してから非表

50

示とし（図 1 4 - 2 5（C）～（F）参照）、

前記所定演出において、前記擬似可動体表示を前記第 2 表示位置に表示した後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし（図 1 4 - 2 6（A）～（J）、図 1 4 - 2 7（A）参照）、

前記報知演出を実行する前であって前記第 2 表示位置に表示している前記擬似可動体表示を非表示とするときに、前記第 2 表示位置を含む表示領域に前記報知関連画像（例えば、キャラクタ画像 Z 3 1 0）を表示可能である（図 1 4 - 2 6（F）～（J）、図 1 4 - 2 7（A）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出では、擬似可動体表示が構造物としての可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく有利状態に制御されるか否かに注目させることができる一方で、所定演出では、擬似可動体表示が可動体と同じように移動表示することよりも報知関連画像の表示を優先して第 2 表示位置から第 1 表示位置へ戻すことなく非表示とするため、報知演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる。

【 0 6 2 3 】

形態 5 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分や、画像表示装置 5 にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、  
を備え、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出（例えば、大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出）と、

前記特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出（例えば、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されることを報知する発展演出 B）と、

を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させることなく非表示するとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像（例えば、リーチタイトル画像 Z 5 1 の表示開始時の態様）を、前記第 2 表示位置を含む表示領域に表示可能であり（図 1 4 - 2 7（B）（D）～（F）参照）、

前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させてから非表示とする（図 1 4 - 3 0（A）～（F）参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出が実行される前は、擬似可動体表示が構造物としての可動体と同じように移動表示することよりも示唆画像の表示を優先して第 2 表示位置から第 1 表示位置へ戻すことなく非表示とするため、特別演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる一方で、特別演出では、擬似可動体表示が可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく遊技者にとって有利な内容の報知に注目させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 6 2 4 】

形態 6 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分）を備え、

前記表示手段は、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から中間表示位置（例えば、第 1 中間表示位置）を経て前記第 2 表示位置に移動表示し、

前記擬似可動体表示の前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、前記第 1 表示位置、前記中間表示位置、及び前記第 2 表示位置の順に行い（図 14 - 40（A）～（C）参照）、

前記第 1 表示位置、前記中間表示位置、及び前記第 2 表示位置を含む表示領域で、前記擬似可動体表示の移動表示を強調する特定画像（例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像 Z 7 1 A が飛び散る態様のエフェクト画像 Z 7 1）を表示可能である（図 14 - 31 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができるとともに、移動表示を特定画像により強調することで移動表示を遊技者に好適に印象付けることができる。

## 【 0 6 2 5 】

形態 7 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

第 1 擬似可動体表示と該第 1 擬似可動体表示とは異なる第 2 擬似可動体表示とを含む擬似可動体表示を表示可能な表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分や、画像表示装置 5 にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示可能な部分）を備え、

前記第 1 擬似可動体表示は、第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能であり（図 14 - 16（B）参照）、

前記第 2 擬似可動体表示は、第 1 所定表示位置から該第 1 所定表示位置とは異なる第 2 所定表示位置に移動表示可能であり（図 14 - 16（C）参照）、

前記表示手段は、

前記第 1 擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から中間表示位置（例えば、第 1 中間表示位置）を経て前記第 2 表示位置へ移動表示し（図 14 - 40（A）～（C）参照）、

前記第 1 擬似可動体表示の前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、前記第 1 表示位置、前記中間表示位置、及び前記第 2 表示位置の順に行い（図 14 - 40（A）～（C）参照）、

前記第 1 擬似可動体表示の前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置への移動表示と、前記第 2 擬似可動体表示の前記第 1 所定表示位置から前記第 2 所定表示位置への移動表示とで、速度が異なり（例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示の方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。図 14 - 40 参照）、

前記第 1 擬似可動体表示が前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示されるときと、前記第 2 擬似可動体表示が前記第 1 所定表示位置から前記第 2 所定表示位置に移動表示されるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、予告演出 B において、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 3 や第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 4 が実行されるときと、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 2 特定初期表示

10

20

30

40

50

位置から第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1や第2特定演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-2が実行されるときとで、大当り遊技状態に制御される割合(大当り期待度)が異なる。図14-10、図14-20(B)参照)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示と第2擬似可動体表示のいずれが移動表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、有利状態に制御される割合が異なる第1擬似可動体表示と第2擬似可動体表示とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

【0626】

形態8の遊技機は、形態1~7のいずれかに記載の遊技機であって、

第1位置(例えば、第1原点位置)から該第1位置とは異なる第2位置(例えば、第1演出位置)に移動可能な可動体(例えば、第1非搭載可動体M100)を備え、

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動したときに一定の移動量の反動動作が行われ(図14-36参照)、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示したときに特定の移動量の反動動作表示が行われ(図14-36参照)、

前記特定の移動量の方が、前記一定の移動量よりも大きい(例えば、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。図14-38参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により、可動体を搭載せずとも可動体と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、可動体が第2位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0627】

形態9の遊技機は、形態1~8のいずれかに記載の遊技機であって、

第1位置(例えば、原点位置)から該第1位置とは異なる第2位置(例えば、演出位置)に移動可能な可動体(例えば、搭載可動体32)を備え、

前記第1表示位置から前記第2表示位置までの距離(例えば、移動表示距離L2)の方が、前記第1位置から前記第2位置までの距離(例えば、移動距離L1)よりも長い(図14-16参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示の方が可動体よりも移動速度が速く、かつ、移動距離が長いため、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0628】

形態10の遊技機は、形態1~9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示は、演出表示部(例えば、演出表示部Z100A, Z200A)と機構表示部(例えば、機構表示部Z100B, Z200B)とを含み、

前記擬似可動体表示の移動表示において、前記機構表示部の方が前記演出表示部よりも先に前記第2表示位置に到達する(図14-36(B1)(B2)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0629】

形態11の遊技機は、形態1~10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示の方が、前記第2表示位置から前記第1表示位置への移動表示よりも速い(例えば、第1擬似可動体表示Z100の単位時間TL2あたりの移動量L2は、搭載可動体32の単位時間TL2

10

20

30

40

50

あたりの移動量  $L1A$  よりも大きい。図 14 - 37 参照)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0630】

形態 12 の遊技機は、形態 1 ~ 11 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体の前記第 1 位置と前記第 2 位置との間での移動期間として、速さが増加する第 1 期間と、速さが減少する第 2 期間とを含み (図 14 - 39 (A) 参照)、

前記擬似可動体表示の移動表示期間は、前記第 1 期間と前記第 2 期間とを含まない (図 14 - 39 (B) 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示の移動表示を可動体の移動よりもスムーズに行うことができる。

【0631】

形態 13 の遊技機は、形態 1 ~ 12 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示は、発光表示部 (例えば、発光表示部  $Z108A$ 、 $Z208A \sim Z208E$ ) を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第 2 表示位置まで移動表示させたときに前記発光表示部を発光表示可能である (演出制御用 CPU 120 が、第 1 擬似可動体表示  $Z100$  を第 1 演出位置に移動表示した後、搭載可動体  $LED208$  の発光と発光表示部  $Z108A$  の発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図 14 - 31 (D) 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 表示位置に移動表示した擬似可動体表示に遊技者を注目させることができる。

【0632】

形態 14 の遊技機は、形態 1 ~ 13 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示は、発光表示部 (例えば、発光表示部  $Z108A$ 、 $Z208A \sim Z208E$ ) を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を移動表示させているときは前記発光表示部を発光表示しない (図 14 - 31 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、移動表示中の (不完全な) 擬似可動体表示を目立たせないことで、演出効果の低下を抑制することができる。

【0633】

形態 15 の遊技機は、形態 13 または形態 14 に記載の遊技機であって、

前記可動体は、発光可能な発光部 (例えば、発光表示部  $Z108A$ 、 $Z208A \sim Z208E$ ) を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第 2 表示位置に移動表示したときに、前記発光部の発光と共通の態様にて前記発光表示部の発光表示を行う (演出制御用 CPU 120 が、第 1 擬似可動体表示  $Z100$  を第 1 演出位置に移動表示した後、搭載可動体  $LED208$  の発光と発光表示部  $Z108A$  の発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図 14 - 31 (D) 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0634】

形態 16 の遊技機は、形態 1 ~ 17 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を第 1 特殊表示位置から該第 1 特殊表示位置とは異なる第 2 特殊表示位置に移動表示可能であり (例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 2 擬似可動体表示  $Z200$  を第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置や第 2 特定

10

20

30

40

50

演出表示位置に移動表示可能な部分)、

前記擬似可動体表示が前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示する方向と、前記擬似可動体表示が前記第1特殊表示位置から前記第2特殊表示位置に移動表示する方向と、は異なる方向である(例えば、演出制御用CPU120が予告演出Aにて第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出Bにて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示する右方向とは異なる。図14-33参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の擬似可動体表示を複数の表示位置から移動表示させることができるため、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

10

【0635】

形態17の遊技機は、形態1~16のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能である(図14-43参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる

【0636】

図11は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図11(A)は、変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図11(B)は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、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。

20

【0637】

図11(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0~65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1237までが「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11(A)に示す通りである。

30

【0638】

図11(B)に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0~65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1237までが「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11(B)に示す通りである。

40

50



## 【 0 6 3 9 】

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 1 2 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 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

## 【 0 6 4 0 】

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 ( 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 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、1 2 3 8 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 1 2 3 8 ~ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ~ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ~ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ~ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ~ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

10

## 【 0 6 4 1 】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 ( 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 ) 内の数値のみが「大当り」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 1 2 3 8 を基準として増加していく。

20

## 【 0 6 4 2 】

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

## 【 0 6 4 3 】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが大当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 ( 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 ) とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7 を時短付きはずれの基準値 ( 時短付きはずれ基準値 ) として、6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

## 【 0 6 4 4 】

また、遊技状態が確変状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

40

## 【 0 6 4 5 】

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 ( 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 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、1 3 4 7 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 1 3 4 7 ~ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ~ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ~ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ~ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ~ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

50

## 【 0 6 4 6 】

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。

## 【 0 6 4 7 】

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

10

## 【 0 6 4 8 】

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

## 【 0 6 4 9 】

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。

20

## 【 0 6 5 0 】

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。

30

## 【 0 6 5 1 】

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

## 【 0 6 5 2 】

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。

40

## 【 0 6 5 3 】

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

50

めの大当た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。

【0654】

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。

10

【0655】

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。

20

【0656】

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

30

【0657】

図13は、演出制御プロセス処理として、図9のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図13に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0658】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S90175の処理のいずれかを選択して実行する。

40

【0659】

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。

【0660】

50

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

10

#### 【 0 6 6 1 】

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

20

#### 【 0 6 6 2 】

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

30

#### 【 0 6 6 3 】

ステップ S 9 0 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 5 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

40

#### 【 0 6 6 4 】

ステップ S 9 0 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、エンディング演出処理を終了する。

#### 【 0 6 6 5 】

50

(基本説明の変形例)

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

【0666】

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。

【0667】

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)。

【0668】

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 (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) にもこの発明を適用可能である。

【0669】

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

【0670】

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。

【0671】

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。

【0672】

(特徴部 241SG に関する説明)

次に、この実施の形態における特徴部 241SG としてのパチンコ遊技機 1 について、図 14-1 ~ 図 14-40 に基づいて説明する。尚、以下においては、基本説明にて説明したパチンコ遊技機 1 と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略し、基本説明にて説明したパチンコ遊技機 1 と異なる点について主に説明する。

【0673】

図 14-1 に示すように、特徴部 241SG としてのパチンコ遊技機 1 は、搭載可動体 32 が、図 1 に示す搭載可動体 32 よりもやや大きく形成されている。

10

20

30

40

50

## 【 0 6 7 4 】

図 1 4 - 2 に示すように、演出制御基板 1 2 には、スティックコントローラ 3 1 A 内に内蔵された振動モータ 6 1 が接続されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スティックコントローラ 3 1 A 及びプッシュボタン 3 1 B を振動させることが可能とされている。また、ランプ制御基板 1 4 には、プッシュボタン 3 1 B に内蔵されたボタン L E D 6 2 が接続されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ボタン L E D 6 2 を点灯 / 消灯させることが可能とされている。

## 【 0 6 7 5 】

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

## 【 0 6 7 6 】

図 1 4 - 3 ( A ) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で可変表示される飾り図柄 ( 演出図柄ともいう ) などの変動パターン ( 変動時間 ( 可変表示時間 ) ) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

## 【 0 6 7 7 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 1 4 - 3 ( B ) に示すように、可変表示結果 ( 変動表示結果ともいう ) が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果 ( 事前決定結果 ) や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 ( 大当たり種別決定結果 ) に応じて、異なる E X T データが設定される。

## 【 0 6 7 8 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 4 - 3 ( B ) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H 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 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 5 H は、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第 6 可変表示結果指定コマンドである。

## 【 0 6 7 9 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄

10

20

30

40

50

表示エリア 5 L, 5 C, 5 R 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 9 5 X X H 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 E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われぬ遊技状態（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 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われぬ遊技状態（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 9 5 0 2 H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われぬ遊技状態（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 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに

10

#### 【 0 6 8 0 】

コマンド 9 0 0 0 ( H ) は、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド 9 2 0 0 ( H ) は、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が一時的に停止した後に電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップ R A M にデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

20

#### 【 0 6 8 1 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H 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 A 2 X X H 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 A 3 X X H は、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

#### 【 0 6 8 2 】

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 E X T 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 E X T 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 E X T 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 E X T データが設定される。

30

#### 【 0 6 8 3 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A 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 2 2 A 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 4 A 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 B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B 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 4 B 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。

40

#### 【 0 6 8 4 】

コマンド C 1 X X H 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 C 2 X X H 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

50

ある。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 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。

【 0 6 8 5 】

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。

【 0 6 8 6 】

コマンド D 1 0 0 は、客待ちデモ演出の実行を指定するための客待ちデモ指定コマンドであり、後述するように、特別図柄通常処理において第 1 保留記憶も第 2 保留記憶も存在しないときに実行されるデモ表示設定によって送信されるコマンドであり、該客待ちデモ指定コマンドが送信された後、所定期間が経過したときに客待ちデモ演出が実行される。

【 0 6 8 7 】

尚、図 1 4 - 3 ( A ) に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 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。

【 0 6 8 8 】

図 1 4 - 4 は、主基板 1 1 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 1 4 - 4 に示すように、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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。

【 0 6 8 9 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 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。C P U 1 0 3 は、後述するように、R A M 1 0 2 に設定された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 1 0 4 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 M R 1 ~ M R 4 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。

【 0 6 9 0 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」 ~ 「 6 5 5 3 6 」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」、「非確変大当たり」の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 」 ~ 「 1 0 0 」の範囲の値をとる。

【 0 6 9 1 】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パ

10

20

30

40

50



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。

【０６９２】

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。

【０６９３】

図１４－５（Ａ）は、ROM１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル１の構成例を示している。この実施の形態においては、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定

10

【０６９４】

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

【０６９５】

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

20

【０６９６】

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

30

【０６９７】

また、図１４－５（Ｂ）は、ROM１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル２の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル２は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。この実施の形態における特図表示結果判定テーブル２では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR１と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

40

【０６９８】

50

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

10

#### 【０６９９】

図１４－６（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。この実施の形態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。

20

#### 【０７００】

ここで、この実施の形態における大当り種別について、図１４－６（Ｂ）を用いて説明すると、この実施の形態では、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。

30

#### 【０７０１】

「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。更に、「確変大当りＣ」による大当り遊技は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）繰返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置７の開放期間が他の大当り遊技よりも短い（例えば、０．１秒）高速開放大当りである。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

40

#### 【０７０２】

また、特に図示はしないが、この実施の形態における小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に２回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りＣと同じ開放期間（この実施の形態では０．１秒）となっている。尚、小当り遊技

50

の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【 0 7 0 3 】

つまり、この実施の形態においては、「確変大当り C」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン（図 1 4 - 7 に示す P C 1 - 1）にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置 7 の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置 7 の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当り C」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当り C の大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

10

【 0 7 0 4 】

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

【 0 7 0 5 】

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（この実施の形態では 1 0 0 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。

20

【 0 7 0 6 】

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

30

【 0 7 0 7 】

尚、図 1 4 - 6（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。

40

【 0 7 0 8 】

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

50

されている。

【 0 7 0 9 】

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。

【 0 7 1 0 】

図 1 4 - 6 は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【 0 7 1 1 】

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、この実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...の各ノーマルリーチ変動パターンの大当り期待度（大当り信頼度）が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチとスーパーリーチとを設けているが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく 1 種類のみとしてもよい。

【 0 7 1 2 】

尚、この実施の形態における変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当り C」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（P C 1 - 1）も含まれている。

【 0 7 1 3 】

図 1 4 - 7 に示すように、この実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチ及びスーパーリーチの変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチの変動パターンの可変表示期間（50 秒）よりも長い期間（60 秒）とされている。

【 0 7 1 4 】

また、この実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 M R 3 のみを用いて決定するようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に加えて、変動パターン種

10

20

30

40

50

別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0715】

図14-8は、この実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。この実施の形態では、遊技状態、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。

【0716】

具体的には、図14-8(A)に示すように、通常遊技状態(低ベース状態)において可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当りの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチ大当りの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチ大当りの変動パターン)とから決定する。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確変大当りAまたは確変大当りBである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当りの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチ大当りの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチ大当りの変動パターン)とから決定する。

【0717】

尚、図14-8(A)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1、PB1-2、PB1-3に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に497個の判定値が割り当てられ、PB1-2に300個の判定値が割り当てられ、PB1-3に200個の判定値が割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に250個の判定値が割り当てられ、PB1-2に347個の判定値が割り当てられ、PB1-3に400個の判定値が割り当てられている。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当りAや確変大当りBである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチの変動パターンが決定され易いとともに、スーパーリーチよりもスーパーリーチの方が決定され易くなっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0718】

また、可変表示結果が確変大当りCや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1(特殊当りの変動パターン)に決定する。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当りCとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りCであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【0719】

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)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-2(スーパーリーチはずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチはずれの変動パターン)とから決定する。

【0720】

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に600個の判定値が割り当てられ、PA2-1に300個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

【0721】

10

20

30

40

50

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が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）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。

【0722】

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に700個の判定値が割り当てられ、PA2-1に200個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

10

【0723】

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）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチ はずれの変動パターン）とから決定する。

【0724】

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に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

20

【0725】

このように、この実施の形態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個等であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【0726】

次に、図14-8（B）に示すように、高ベース状態において可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）とから決定する。また、低ベース状態において可変表示結果が確変大当たりAまたは確変大当たりBである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）とから決定する。

30

【0727】

尚、図14-8（B）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAと大当たり用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1、PB1-2、PB1-3、PB1-4に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に97個の判定値が割り当てられ、PB1-2に350個の判定値が割り当てられ、PB1-3に300個の判定値が割り当てられ、PB1-4に250個の判定値が割り当てられている。一方で、大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に50個の判定値が割り当てられ、PB1-2に200個の判定値が割り当てられ、PB1-3に347個の判定値が割り当てられ、PB1-4に400個の判定値が割り当てられている。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当たりAや確変

40

50

大当り B である場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチ やスーパーリーチ の変動パターンが決定され易くなっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

#### 【 0 7 2 8 】

また、可変表示結果が確変大当り C や小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを P C 1 - 1 ( 特殊当りの変動パターン ) に決定する。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当り C となる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当り C であるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

10

#### 【 0 7 2 9 】

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 P A 1 - 4 ( 非リーチはずれの時短用短縮変動パターン ) と P A 2 - 1 ( ノーマルリーチはずれの変動パターン ) と P A 2 - 2 ( スーパーリーチ はずれの変動パターン ) と P A 2 - 3 ( スーパーリーチ はずれの変動パターン ) と P A 2 - 4 ( スーパーリーチ はずれの変動パターン ) とから決定する。

#### 【 0 7 3 0 】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル D では、P A 1 - 4 に 8 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 1 に 1 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 2 に 8 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 3 に 1 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 4 に 7 個の判定値が割り当てられている。

20

#### 【 0 7 3 1 】

つまり、この実施の形態では、高ベース状態 ( 時短状態 ) において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン ( P A 1 - 1 ) よりも短い短縮用の変動パターン ( P A 1 - 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。尚、変動パターン P A 2 - 4、P B 1 - 4 ( スーパーリーチ ) は、高ベース状態 ( 時短状態 ) でのみ実行可能な変動パターンとされている。

30

#### 【 0 7 3 2 】

この実施の形態における R A M 1 0 2 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、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、例えば、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。

#### 【 0 7 3 3 】

第 1 特図保留記憶部は、入賞球装置 6 A 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 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム ) の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部は、第 1 始動入賞口への入賞順 ( 遊技球の検出順 ) に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過 ( 進入 ) における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值 ( 例えば「 4 」 ) に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果 ( 特図表示結果 ) に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

40

50

## 【 0 7 3 4 】

第 2 特図保留記憶部は、可変入賞球装置 6 B 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 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて CPU 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

## 【 0 7 3 5 】

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。

## 【 0 7 3 6 】

20

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

## 【 0 7 3 7 】

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。

30

## 【 0 7 3 8 】

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。

## 【 0 7 3 9 】

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

40

## 【 0 7 4 0 】

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

50



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。

【0741】

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。

【0742】

図14-2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、演出制御用データ保持エリアが設けられている。この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

10

【0743】

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。

【0744】

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。

20

【0745】

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。

【0746】

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。

30

【0747】

この実施の形態では、第1特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号1-0、第1特図の保留記憶1~4に対応するバッファ番号1-1~バッファ番号1-4、第2特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号2-0、第2特図の保留記憶1~4に対応するバッファ番号2-1~バッファ番号2-4のそれぞれに対応付けて、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド等のデータを格納可能なエントリが設定されている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ている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。そして、これら1セットを構成する始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの4つのコマンドが、始動口入賞指定コマンドおよび保留記憶数通知コマンドに対応するバッファ番号のエントリに格納される。

40

【0748】

第1特図に該当するバッファ番号1-0~バッファ番号1-4に対応する格納領域(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」)の可変表示が開始されるときに、後述するように1つつ上位にシフトされていくと

50

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」の記憶内容は、当該可変表示を終了するとき実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。同様に、第2特図に該当するバッファ番号2 - 0 ~ バッファ番号1 - 4に対応する格納領域（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「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「2 - 0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するとき実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

#### 【0749】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファのバッファ番号1 - 1 ~ バッファ番号1 - 4のうちの空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、バッファ番号2 - 1 ~ バッファ番号2 - 4のうちの空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」 ~ 「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

#### 【0750】

始動入賞時受信コマンドバッファに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 0」または「2 - 0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 1」または「2 - 1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば、第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「1 - 0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1 - 1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「1 - 0」にシフトされるとともに、バッファ番号「1 - 2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1 - 1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「1 - 3」、「1 - 4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「1 - 2」、「1 - 3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

#### 【0751】

（スーパーリーチ中の演出）

ここで、スーパーリーチ中の演出について、図14 - 9に基づいて説明する。図14 - 9は、ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。

#### 【0752】

図14 - 9に示すように、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出を行う。また、スーパーリーチ変動パターンでは、ノーマルリーチ演出を実行した後、可変表示態様をスーパーリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてスーパーリーチ演出（弱スーパーリーチ演出や強スーパーリーチ演出）を行い、スーパーリーチ演出の終了後に飾り図柄の可変表示を終了する。

#### 【0753】

また、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ、  
、  
）におけるノーマルリーチ演出において、可変表示演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりになる可能性（期待度）を予告す

る予告演出 A または予告演出 B を実行可能である。また、スーパーリーチ変動パターンにおけるノーマルリーチ演出において、弱スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出 A を実行可能である。

【 0 7 5 4 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ、 ）における弱スーパーリーチ演出において、強スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出 B が実行される可能性を示唆する発展演出を実行可能であり、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ、 ）における弱スーパーリーチ演出において、強スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出 B を実行可能である。

10

【 0 7 5 5 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ、 ）における強スーパーリーチ演出において、可変表示結果が大当たりになること、またははずれになることを報知する決め演出を実行可能である。

【 0 7 5 6 】

このように、ノーマルリーチはずれの変動パターンでは、ノーマルリーチ演出において弱スーパーリーチ演出に発展せずに大当たりまたははずれとなり、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ、 ）では、ノーマルリーチ演出において弱スーパーリーチ演出に発展し、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ、 ）では、弱スーパーリーチ演出において強スーパーリーチ演出に発展する。

20

【 0 7 5 7 】

つまり、スーパーリーチ は、ノーマルリーチより期待度が高い弱スーパーリーチであり、スーパーリーチ、 は、弱スーパーリーチより期待度が高い強スーパーリーチとされている（大当たり期待度；ノーマルリーチ < スーパーリーチ < スーパーリーチ < スーパーリーチ）。

【 0 7 5 8 】

また、ノーマルリーチやスーパーリーチ、 、 では、各々異なる種別のノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出が実行されるようになっていてもよいし、共通または少なくとも一部が類似する種別のスーパーリーチ演出が実行されるようになっていてもよい。また、スーパーリーチの種別は上記 3 種類に限定されるものではなく、1 種類または 2 種類でもよいし、4 種類以上でもよい。

30

【 0 7 5 9 】

特徴部 2 4 1 S G では、上記予告演出 A 及び予告演出 B、発展演出 A、B、発展演出、決め演出において、構造物である搭載可動体 3 2 を移動することや、後述する第 1 擬似可動体表示や第 2 擬似可動体表示を移動表示することを実行可能とされている。よって、各演出の具体的な内容を説明する前に、搭載可動体 3 2 や第 1 擬似可動体表示及び第 2 擬似可動体表示について説明する。

【 0 7 6 0 】

（パチンコ遊技機の開発の流れ）

まず、パチンコ遊技機 1 に上記のような搭載可動体 3 2、第 1 擬似可動体表示及び第 2 擬似可動体表示などを搭載することになった経緯を理解するために、パチンコ遊技機 1 の開発の流れの概略について図 1 4 - 1 2 に基づいて説明する。図 1 4 - 1 2 は、パチンコ遊技機の開発の流れの概略を示す説明図である。

40

【 0 7 6 1 】

図 1 4 - 1 2 に示すように、所定のパチンコ遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）の開発がスタートすると、まず、遊技店、遊技客に何を伝え、何を感じ取って欲しいかを明確にした企画書の作成等を行う（ステップ 2 4 1 S G S 0 0 1）。具体的には、当該機種種のゲーム内容、見所、スペック、ゲームフロー、リーチなどの演出構成、盤面構成、可動体（構造物）などをどのようにするかなどが検討される。

【 0 7 6 2 】

50

次いで、企画書に基づいて、盤面（遊技盤）の試作品（一次試作品、デザインモック）、可変表示などがイメージできる映像や資料、スペック確認表などを作成する（ステップ 241SGS002）。この試作品を作成した段階で、例えば、可動体を複数搭載する予定であったが、可動体を複数搭載することができない事由（例えば、他の可動体と干渉するなどといったスペース不足、コスト、耐久性）などの問題が生じることがある。

【0763】

次いで、可変表示や演出などの映像等を作成する（ステップ 241SGS003）。ここで、演出映像について、ステップ 241SGS002 において問題が生じたことにより搭載できなかった可動体のデザインや動作を元に、この非搭載となった可動体を模した擬似可動体表示の映像を作成する。尚、擬似可動体表示での移動表示は、非搭載となった可動体を移動させる場合に比べてインパクトで劣るため、例えば、移動表示して停止させたときの反動表示動作や移動表示の速さをデフォルメ表示（誇張表示や強調表示）することが多い。

10

【0764】

そして、可変表示や演出などの映像を含む盤面（遊技盤）の試作品（二次試作品）を作成し、可変表示や核となる演出、可動体の動作などを確認し（ステップ 241SGS004）、問題がなければ盤面（遊技盤）の金型品等の作成を行う（ステップ 241SGS005）。

【0765】

このように、遊技者にインパクトある演出を提供可能な可動体は、複数搭載することで演出効果をより高め、演出の多様化を図ることができるが、上記したような種々の問題により実際には複数搭載することが困難なことが多い。そこで、搭載することができなかった可動体のデザインや動作を元に、この非搭載となった可動体を模した擬似可動体表示の移動表示を用いることが多くなっている。

20

【0766】

以下、特徴部 241SG としてのパチンコ遊技機 1 にあっては、開発段階では複数の可動体を搭載する予定であったが、上記したような種々の問題が生じたことにより、1つの可動体（例えば、搭載可動体 32）についての搭載は決定され、他の可動体（例えば、第 1 非搭載可動体 M100、第 2 非搭載可動体 M200）については搭載が決定されず非搭載とされたため、第 1 非搭載可動体 M100 と第 2 非搭載可動体 M200 に替えて、第 1 非搭載可動体 M100 を模した第 1 擬似可動体表示の移動表示と、第 2 非搭載可動体 M200 を模した第 2 擬似可動体表示の移動表示と、を採用したものとして説明する。

30

【0767】

尚、上記では、擬似可動体表示は最終的に非搭載になった第 1 非搭載可動体 M100 と第 2 非搭載可動体 M200 の代用として採用された形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体の搭載は可能であったが演出の多様化を図るためにあえて擬似可動体表示を用いる場合もある。また、開発段階で搭載予定のない可動体（例えば、仮想の可動体や他機種に搭載または搭載予定の可動体など）を模した擬似可動体表示を用いることも可能である。

【0768】

（搭載可動体 32）

以下、搭載可動体 32 について、図 14 - 13 に基づいて説明する。図 14 - 13 は、（A）は搭載可動体の移動態様を示す図、（B）は搭載可動体を持ち上げる状況を説明する図である。

40

【0769】

図 14 - 13（A）に示すように、搭載可動体 32 は、正面視略台形状に形成され前面に装飾等が施された演出部 32A と機構部 32B とから構成され、演出部 32A から左右側方に各々延設された機構部 32B の左右側が画像表示装置 5 の左右側方に配置された駆動機構 201L、201R に支持されることにより、上方の原点位置（図 14 - 13（A）において実線で示す原点位置）と原点位置の下方の演出位置（図 14 - 13（A）にお

50

いて2点鎖線で示す位置)との間で上下方向に移動可能とされている。尚、機構部32Bとは、駆動機構201L, 201Rの動力を演出部32Aに伝達する伝達部材である。

【0770】

駆動機構201L, 201Rは、搭載可動体モータ202L, 202Rと、搭載可動体モータ202L, 202Rの駆動軸に固着された駆動ギヤ203L, 203R及び駆動ギヤ203L, 203Rに噛合する従動ギヤ204L, 204Rと、従動ギヤ204L, 204Rが下端に固着された上下方向を向く回動軸205L, 205Rと、回動軸205L, 205Rに挿入された移動体206L, 206Rと、搭載可動体32を原点位置に保持可能な搭載可動体ソレノイド207L, 207Rと、演出部32Aに内蔵され「X」の文字からなる発光部208Aを発光可能な搭載可動体LED208(図14-2参照)と、

10

【0771】

搭載可動体32は、機構部32Bの左右端部(被案内部)が回動軸205L, 205Rに上下方向に移動可能に挿入(案内)され、搭載可動体ソレノイド207L, 207Rに係止されることで原点位置にて保持される。原点位置に保持されている状態で搭載可動体ソレノイド207L, 207Rがオン状態になり係止状態が解除されると、搭載可動体32は原点位置から自重により落下され、機構部32Bの左右端部が移動体206L, 206Rに当接して下方への移動が規制されることで演出位置にて停止するようになっている。

【0772】

また、回動軸205L, 205Rの外周には螺旋状の溝部205Aが形成される一方で、移動体206L, 206Rは、内周面に溝部205Aに係止可能な係止部(図省略)が形成され、かつ、回動軸205L, 205Rを中心とする回転が規制されていることで、搭載可動体モータ202L, 202Rにより回動軸205L, 205Rを正逆回転させることで上下方向に移動可能とされている。よって、搭載可動体32は、原点位置から演出位置まで自重により落下可能であり、落下した後は、図14-13(B)に示すように、搭載可動体モータ202L, 202Rにより回動軸205L, 205Rを回転させて移動体206L, 206Rを上昇させることにより演出位置から原点位置まで上昇し、搭載可動体ソレノイド207L, 207Rにより原点位置にて保持される。

20

【0773】

(第1擬似可動表示と第1非搭載可動体)

30

次に、第1擬似可動表示と第1非搭載可動体について、図14-14に基づいて説明する。図14-14は、(A)は第1擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B)は第1非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【0774】

図14-14(A)に示す第1擬似可動体表示Z100は、図14-14(B)に示すように、当該パチンコ遊技機1に搭載する予定であったが諸事情により非搭載となった第1非搭載可動体M100を模した画像とされている。

【0775】

パチンコ遊技機1に非搭載の第1非搭載可動体M100は、正面視略長形状に形成され前面に装飾等が施された演出部M100Aと機構部M100Bと、から構成され、演出部M100Aから左方に延設された機構部M100Bの左側が画像表示装置5の左側方に配置された駆動機構M101に支持されることにより、上方の第1原点位置(図14-14(B)において2点鎖線で示す原点位置)と第1原点位置の下方の第1演出位置(図14-14(B)において実線で示す位置)との間で上下方向に移動可能とされている。

40

【0776】

駆動機構M101は、可動体モータM102と、可動体モータM102の駆動軸に固着された駆動ギヤM103及び駆動ギヤM103に噛合する従動ギヤM104と、従動ギヤM104が下端に固着された上下方向を向く回動軸M105と、第1非搭載可動体M100を第1原点位置に保持可能な可動体ソレノイドM107と、回動軸M105に挿入された移動体M106と、演出部M100Aに内蔵され、正面視円形の発光部M108Aを発

50

光可能な非搭載可動体 L E D ( 図示略 ) と、を主に有する。

【 0 7 7 7 】

また、演出部 M 1 0 0 A は、前面に筋状の装飾が施され、発光部 M 1 0 8 A の周囲に配置された 4 つの演出可動部 M 1 1 0 A ~ M 1 1 0 D を有し、演出可動部 M 1 1 0 A ~ M 1 1 0 D が互いに近接する第 1 演出状態 ( 図 1 4 - 1 4 ( B ) ) において 2 点鎖線で示す状態) と、演出可動部 M 1 1 0 A ~ M 1 1 0 D が発光部 M 1 0 8 A から放射状に離れる第 2 演出状態と、に変化可能とされている。

【 0 7 7 8 】

第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 は、機構部 M 1 0 0 B の左端部 ( 被案内部 ) が回転軸 M 1 0 5 に上下方向に移動可能に挿入 ( 案内 ) され、可動体ソレノイド M 1 0 7 に係止されることで第 1 原点位置にて保持される。第 1 原点位置に保持されている状態で可動体ソレノイド M 1 0 7 がオン状態になり係止状態が解除されると、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 は第 1 原点位置から自重により落下され、機構部 M 1 0 0 B の左右端部が移動体 M 1 0 6 に当接して下方への移動が規制されることで第 1 演出位置にて停止するようになっている。

【 0 7 7 9 】

また、回転軸 M 1 0 5 の外周には螺旋状の溝部 M 1 0 5 A が形成される一方で、移動体 M 1 0 6 は、内周面に溝部 M 1 0 5 A に係止可能な係止部 ( 図示略 ) が形成され、かつ、回転軸 M 1 0 5 を中心とする回転が規制されていることで、可動体モータ M 1 0 2 により回転軸 M 1 0 5 を正逆回転させることで上下方向に移動可能とされている。よって、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 は、第 1 原点位置から第 1 演出位置まで自重により落下可能であり、落下した後は、可動体モータ M 1 0 2 により回転軸 M 1 0 5 を回転させて移動体 M 1 0 6 を上昇させることにより第 1 演出位置から第 1 特定原点位置まで上昇し、可動体ソレノイド M 1 0 7 により第 1 原点位置にて保持される。

【 0 7 8 0 】

図 1 4 - 1 4 ( A ) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、上記第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した画像であり、演出部 M 1 0 0 A に対応する演出表示部 Z 1 0 0 A と、機構部 M 1 0 0 B に対応する機構表示部 Z 1 0 0 B と、発光部 M 1 0 8 A に対応する発光表示部 Z 1 0 8 A と、を有する。そして、第 1 原点位置に対応する第 1 初期表示位置と、第 1 演出位置に対応する第 1 演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに ( 図 1 4 - 1 6 ( B ) 参照 )、第 1 原点位置とは異なる位置に対応する第 1 初期表示位置と、第 1 演出位置とは異なる位置に対応する第 1 演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である ( 図 1 4 - 1 7 ( A ) 参照 )。また、演出部 M 1 0 0 A は、演出可動部 M 1 1 0 A ~ M 1 1 0 D に対応する演出可動表示部 Z 1 1 0 A ~ Z 1 1 0 D を有し、第 1 演出状態に対応する第 1 演出表示状態と、第 2 演出状態に対応する第 2 演出表示状態とに変化可能とされている。

【 0 7 8 1 】

( 第 2 擬似可動表示と第 2 非搭載可動体 )

次に、第 2 擬似可動表示と第 2 非搭載可動体について、図 1 4 - 1 5 に基づいて説明する。図 1 4 - 1 5 は、( A ) は第 2 擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、( B ) は第 2 非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【 0 7 8 2 】

図 1 4 - 1 5 ( A ) に示す第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、図 1 4 - 1 5 ( B ) ( C ) に示すように、当該パチンコ遊技機 1 に搭載する予定であったが諸事情により非搭載となった第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 を模した画像とされている。

【 0 7 8 3 】

尚、第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 については、開発当初に動作態様が異なる 2 通りの搭載案 ( 例えば、図 1 4 - 1 5 ( B ) に示す搭載案 1 と、図 1 4 - 1 5 ( C ) に示す搭載案 2 ) が考案されたが、開発の都合上、第 2 非搭載可動体自体が搭載できなくなってしまったため、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 として、以下に説明する搭載案 1 に対応する移動表示と、搭載案 2 に対応する移動表示とを実行可能とした。

## 【 0 7 8 4 】

図 1 4 - 1 5 ( B ) ( C ) に示すように、パチンコ遊技機 1 に非搭載の第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 は、正面視円形状に形成され前面に装飾が施された演出部 M 2 0 0 A と機構部 M 2 0 0 B と、から構成され、機構部 M 1 0 0 B の下端が画像表示装置 5 の下側方に配置された第 1 駆動機構 M 2 0 1 A に支持される第 1 演出装置 ( 搭載案 1 : 図 1 4 - 1 5 ( B ) 参照 ) と、機構部 M 1 0 0 B の上端が画像表示装置 5 の上方に配置された第 2 駆動機構 M 2 0 1 B に支持される第 2 演出装置 ( 搭載案 2 : 図 1 4 - 1 5 ( C ) 参照 ) との各々に組込まれている。

## 【 0 7 8 5 】

図 1 4 - 1 5 ( B ) に示すように、第 1 駆動機構 M 2 0 1 A は、ベース部材 M 2 0 2 に背面側に設けられた可動体モータ ( 図示略 ) と、可動体モータ ( 図示略 ) により回転する回転体 M 2 0 3 と、演出部 M 2 0 0 A を上下方向に移動可能に案内する案内レール M 2 0 4 と、を有する。機構部 M 2 0 0 B は、ベース部材 M 2 0 2 に対し前後方向を向く回動軸を中心として回動可能に一端が支持され、また、回転体 M 2 0 3 の前面における周縁部に突設された連結軸 M 2 0 5 が摺動可能に挿入される長孔 M 2 0 6 が形成されている。

10

## 【 0 7 8 6 】

よって、第 1 駆動機構 M 2 0 1 A により駆動する第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 は、可動体モータ ( 図示略 ) により回転体 M 2 0 3 が回転して機構部 M 2 0 0 B が回動軸を中心として回動することで、下方の第 1 特定原点位置 ( 図 1 4 - 1 5 ( B ) において 2 点鎖線で示す原点位置 ) と第 1 特定原点位置の上方の第 1 特定演出位置 ( 図 1 4 - 1 5 ( B ) において実線で示す位置 ) との間で上下方向に移動可能とされている。

20

## 【 0 7 8 7 】

また、演出部 M 2 0 0 A は、正面視円形の回転部 M 2 0 7 と、回転部 M 2 0 7 に設けられた複数 ( 例えば、5 個 ) の発光部 M 2 0 8 A ~ M 2 0 8 E を発光可能な非搭載可動体 L E D ( 図示略 ) と、を有し、回転部 M 2 0 7 が回転しながら非搭載可動体 L E D ( 図示略 ) が点灯して発光部 M 2 0 8 A ~ M 2 0 8 E を複数色 ( 例えば、7 色 ) にて発光させることができようになっている。

## 【 0 7 8 8 】

また、図 1 4 - 1 5 ( C ) に示すように、第 2 駆動機構 M 2 0 1 B は、可動体モータ M 2 1 2 と、可動体モータ M 2 1 2 の駆動軸に固着された駆動ギヤ M 2 1 3 及び駆動ギヤ M 2 1 3 に噛合する従動ギヤ M 2 1 4 と、従動ギヤ M 2 1 4 が左端に固着された左右方向を向く回動軸 M 2 1 5 と、を主に有する。また、回動軸 M 2 1 5 の外周には螺旋状の溝部 M 2 1 5 A が形成される一方で、演出部 M 2 0 0 A から上方に延設された機構部 M 2 0 0 B は、内周面に溝部 M 2 1 5 A に係止可能な係止部 ( 図示略 ) が形成され、かつ、回動軸 M 2 1 5 を中心とする回転が規制されている。

30

## 【 0 7 8 9 】

よって、第 2 駆動機構 M 2 0 1 B により駆動する第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 は、可動体モータ M 2 1 2 により回動軸 M 2 1 5 を正逆回転させることで、左側の第 2 特定原点位置 ( 図 1 4 - 1 5 ( C ) において 2 点鎖線で示す原点位置 ) と右側の第 2 特定演出位置 ( 図 1 4 - 1 5 ( C ) において実線で示す位置 ) との間で左右方向に移動可能とされるとともに、第 2 特定原点位置と第 2 特定演出位置との中間の第 2 中間演出位置にて停止可能とされている。

40

## 【 0 7 9 0 】

図 1 4 - 1 5 ( A ) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、上記第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 を模した画像であり、演出部 M 2 0 0 A に対応する演出表示部 Z 2 0 0 A と、機構部 M 2 0 0 B に対応する機構表示部 Z 2 0 0 B と、回転部 M 2 0 7 に対応する回転表示部 Z 2 0 7 と、発光部 M 2 0 8 A ~ M 2 0 8 E に対応する発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E と、を有する。

## 【 0 7 9 1 】

尚、開発当初は、非搭載可動体 L E D ( 図示略 ) としてフルカラー L E D の搭載を予定

50

していたものの、コスト面から単色LEDの搭載を余儀なくされることがあるが、第2擬似可動体表示Z200とすることで、コスト面を考慮せず、発光表示部Z208A～Z208Eを複数色（例えば、7色など）にて発光表示させることができる。

【0792】

そして、第1特定原点位置に対応する第1特定初期表示位置と、第1特定演出位置に対応する第1特定演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに（図14-16（C）参照）、第2特定原点位置に対応する第2特定初期表示位置と、第2特定演出位置に対応する第2特定演出表示位置との間で左右方向に移動表示可能である（図14-17（B）参照）。

【0793】

次に、搭載可動体32の移動態様と、第1擬似可動体表示Z100及び第2擬似可動体表示Z200の移動表示態様について、図14-16及び図14-17に基づいて説明する。図14-16は、（A）は非搭載可動体の移動可能範囲、（B）は第1擬似可動体表示の移動表示領域、（C）は第2擬似可動体表示の移動表示領域を示す図である。図14-17は、（A）は第1擬似可動体表示の特定移動表示領域、（B）は第2擬似可動体表示の特定移動表示領域を示す図である。

【0794】

図14-16（A）に示すように、搭載可動体32は、画像表示装置5の表示領域の上部にて演出部32Aの下部が重複する原点位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央にて演出部32A及び機構部32Bが重複する演出位置と、の間で上下方向に移動可能とされ、原点位置から演出位置までの移動距離はL1とされている。

【0795】

図14-16（B）に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、画像表示装置5の表示領域の上部位置にて演出表示部Z100Aの下部が表示される第1初期表示位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央下位置にて演出表示部Z100A及び機構表示部Z100Bが表示される第1演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離はL2とされている。

【0796】

図14-17（A）に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、画像表示装置5の表示領域の下部位置にて演出表示部Z100Aの上部が表示される第1特定初期表示位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央上位置にて演出表示部Z100A及び機構表示部Z100Bが表示される第1特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの特定移動表示距離はL2Aとされている。

【0797】

このように第1擬似可動体表示Z100は、第1非搭載可動体M100と同様に、第1原点位置に対応する第1初期表示位置と第1演出位置に対応する第1演出表示位置との間の移動可能範囲を上下方向に移動表示可能であるだけでなく、第1原点位置に対応しない第2初期表示位置と第1演出位置に対応しない第2演出表示位置との間の特定移動可能範囲を上下方向に移動表示可能である。

【0798】

次に、図14-16（C）に示すように、第2擬似可動体表示Z200は、画像表示装置5の表示領域の上部位置にて演出表示部Z200Aの下部が表示される第1特定初期表示位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央位置にて演出表示部Z200A及び機構表示部Z200Bが表示される第1特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示距離はL3とされている。

【0799】

また、図14-17（B）に示すように、第2擬似可動体表示Z200は、画像表示装置5の表示領域の左部位置にて演出表示部Z200Aの右部が表示される第2特定初期表

10

20

30

40

50



示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央位置にて演出表示部 Z 2 0 0 A 及び機構表示部 Z 2 0 0 B が表示される第 2 特定演出表示位置と、の間で左右方向に移動表示可能とされ、第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置までの移動表示距離は L 3 A とされている。

【 0 8 0 0 】

このように第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 と同様に、第 1 特定原点位置に対応する第 1 特定初期表示位置と第 1 特定演出位置に対応する第 1 特定演出表示位置との間の移動可能範囲を上下方向に移動表示可能であるだけでなく、第 1 特定原点位置に対応しない第 2 特定初期表示位置と第 1 特定演出位置に対応しない第 2 特定演出表示位置との間の特定移動可能範囲を左右方向に移動表示可能である。

10

【 0 8 0 1 】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示距離 L 2 は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L 1 よりも長く、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示距離 L 3 は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L 1 よりも短い ( $L 2 > L 1 > L 3$ )。また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示距離 L 2 A は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L 1 よりも長く、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示距離 L 3 A は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L 1 や移動表示距離 L 2 A よりも長い ( $L 3 A > L 2 A > L 1$ )。

【 0 8 0 2 】

このように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、搭載されている搭載可動体 3 2 の移動距離 L 1 よりも長い移動表示距離 (L 2、L 2 A、L 3 A) を移動表示可能とされているため、搭載可動体 3 2 よりもインパクトがある演出を実現可能とされている。

20

【 0 8 0 3 】

図 1 4 - 1 6 に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、演出表示部 Z 1 0 0 A、Z 2 0 0 A と機構表示部 Z 1 0 0 B、Z 2 0 0 B とから構成され、機構表示部 Z 1 0 0 B、Z 2 0 0 B は、画像表示装置 5 の表示領域の縁部まで延設されていることで、あたかも画像表示装置 5 の側方に配置された駆動機構 M 1 0 1、第 1 駆動機構 M 2 0 1 A、第 2 駆動機構 M 2 0 1 B により演出表示部 Z 1 0 0 A、Z 2 0 0 A が支持されているように見えるので、移動表示をより現実的に表現することが可能である。

30

【 0 8 0 4 】

すなわち、擬似可動体表示 (擬似可動体画像) とは、パチンコ遊技機 1 に搭載した可動体、非搭載の可動体、仮想の可動体など、駆動機構により動作可能な構造物としての可動体を模した表示であって、例えば、発展報知画像 Z 3 0 0 (図 1 4 - 2 5 (H) 参照) のように機構表示部を有しない画像とは異なる。

【 0 8 0 5 】

また、モデルとした可動体とは表示態様の一部が異なる表示や、モデルとした可動体では実現できない態様の表示 (例えば、デフォルメ表示や変形表示など) や移動表示 (例えば、高速移動表示など) が可能なものであればよい。

【 0 8 0 6 】

40

また、擬似可動体表示 (擬似可動体画像) は、コンピュータなどにより作成された画像や動画画像であってもよいし、実際に作成された構造物としての可動体を撮影した画像や動画画像であってもよい。さらに、これら擬似可動体表示の移動表示に際し、可動体を移動するときに出る効果音や停止の際に生じる衝撃音と同じまたは類似した効果音を出力したり、擬似可動体表示が演出表示位置に到達したときに振動モータ 6 1 によりプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A などを振動させたり、スピーカ 8 L、8 R から重低音を出力すること等により擬似的な衝撃を発生させることで、より現実的な演出を遊技者に提供することが可能となる。

【 0 8 0 7 】

次に、上記した搭載可動体 3 2、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z

50

200を用いた各種演出の詳細について、図14-10を用いて説明する。図14-10は、スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。

【0808】

(予告演出A)

図14-10に示すように、予告演出Aは、低ベース状態である場合に実行可能とされ、第2擬似可動体表示Z200が、第1特定初期表示位置に表示されてから第1特定演出表示位置に移動表示された後、発光表示部Z208A～Z208Eが決定された演出パターンに対応する色にて発光表示することにより大当りになる可能性(期待度)が示唆される。

【0809】

また、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示された第2擬似可動体表示Z200は、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示された後に消去される(図14-25(C)～(F)参照)。

【0810】

詳しくは、後述するステップ241SGS278Aの予告演出A種別決定処理にて、パターンPYA-1が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eは白色に表示され、パターンPYA-2が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eは青色に表示され、パターンPYA-3が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eは緑色に表示され、パターンPYA-4が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eは赤色に表示される。よって、大当り期待度が最も高い発光表示部Z208A～Z208Eの発光表示色は赤色となる。尚、発光色は種々に変更可能であり、大当りが確定している場合には金色や虹色等に発光させてもよい。

【0811】

(予告演出B)

予告演出Bは、高ベース状態である場合に実行可能とされ、第1擬似可動体表示Z100が、第1初期表示位置から第1演出表示位置または第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるか、第2擬似可動体表示Z200が、第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置または第2特定演出表示位置のいずれに移動表示されるかにより、可変表示結果が大当りになる可能性(期待度)が示唆される。

【0812】

また、第1演出表示位置に移動表示された第1擬似可動体表示Z100は、第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示されることなく消去される(図14-34(A)～(C)参照)。また、第2演出表示位置に移動表示された第1擬似可動体表示Z100は、第2演出表示位置から第2初期表示位置に移動表示されることなく消去される(図14-34(D)～(F)参照)。

【0813】

また、第2中間演出表示位置に移動表示された第2擬似可動体表示Z200は、第2中間演出表示位置から第2特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される(図14-33(A)～(C)参照)。また、第2特定演出表示位置に移動表示された第2擬似可動体表示Z200は、第2特定演出表示位置から第2特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される(図14-33(D)～(F)参照)。

【0814】

詳しくは、後述するステップ241SGS278Aの予告演出B種別決定処理にて、パターンPYB-1が決定された場合、第2擬似可動体表示Z200は第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置に移動表示され、パターンPYB-2が決定された場合、第2擬似可動体表示Z200は第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示され、パターンPYB-3が決定された場合、第1擬似可動体表示Z100は第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示され、パターンPYB-4が決定された場合、第1擬似可動体表示Z100は第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示される。よって、第1擬似可動体表示Z100が移動表示される方が、第2擬似可動体表示Z200

10

20

30

40

50

0 が移動表示されるよりも大当たり期待度が高く、大当たり期待度が最も高い移動表示パターンは、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示されるパターンとなる。

【 0 8 1 5 】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置や第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置へ移動表示する方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置や第 2 特定演出表示位置へ移動表示するよりも速い。

【 0 8 1 6 】

( 発展演出 A )

発展演出 A は、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置に移動（落下）することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される（図 1 4 - 2 5（H）参照）。原点位置から演出位置に移動された搭載可動体 3 2 は、所定時間が経過した後に演出位置から原点位置まで上昇して復帰する。

【 0 8 1 7 】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の発展演出 A 種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される（図 1 4 - 2 5（H）参照）。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体 3 2 は原点位置から落下せず、画像表示装置 5 に発展報知画像 Z 3 0 0 が表示されることにより弱スーパーリーチへの発展が報知される（図 1 4 - 2 5（G）参照）。つまり、発展演出 A 種別決定処理にて非実行が決定されるとは、搭載可動体 3 2 を落下させず発展報知画像 Z 3 0 0 の表示により弱スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

【 0 8 1 8 】

尚、発展報知画像 Z 3 0 0 は、搭載可動体 3 2 を模した画像（表示）とされているが、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 のように、可動体と同じように移動表示される擬似可動体表示とは異なり、あくまで演出部 3 2 A のみを模した画像（表示）であり、搭載可動体 3 2 の移動とは異なる表示態様にて表示される。例えば、演出開始タイミングにて、移動表示を伴うことなく最初から搭載可動体 3 2 の演出位置に対応する演出表示位置に表示される。

【 0 8 1 9 】

( 発展示唆演出 )

発展示唆演出は、発展演出 B が実行される前に実行可能であり、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が、第 1 特定初期表示位置に表示されてから第 1 特定演出表示位置に移動表示された後、遊技者による押しボタン 3 1 B の連打操作（押しボタン 3 5 B の検出信号が所定期間内に複数回検出される操作）が有効となる操作有効期間において連打操作が検出されたことに基づいて、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E が決定された演出パターンに対応する発光表示色に変化することにより、後述するキャラクタ画像 Z 3 1 0 の表示色、つまり、発展演出 B が実行される可能性が示唆される。

【 0 8 2 0 】

また、特徴部 2 4 1 S G では、発展示唆演出における押しボタン 3 1 B の連打操作が有効となる操作有効期間において、押しボタン 3 1 B の連打操作を促進する操作促進画像（例えば、押しボタン 3 1 B を模した画像など）を画像表示装置 5 に表示せず、押しボタン 3 1 B に内蔵されたボタン L E D 6 2（図 1 4 - 2 参照）を点灯させることで押しボタン 3 1 B の連打操作を促進する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、操作有効期間において押しボタン 3 1 B の連打操作を促進する操作促進表示を画像表示装置 5 に表示してもよい。

【 0 8 2 1 】

また、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動

10

20

30

40

50

体表示 Z 2 0 0 は、当該機種に関連するキャラクタ画像 Z 3 1 0 が、画像表示装置 5 の表示領域における第 1 特定演出表示位置を含む領域に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 に重複（作用）するように表示された後、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 1 4 - 2 6（A）～（J）、図 1 4 - 2 7（A）参照）。

#### 【0822】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の発展演出種別決定処理にて、パターン P S - 1 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E はプッシュボタン 3 1 B が連打操作されても白色のまま変化せず、パターン P S - 2 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E はプッシュボタン 3 1 B の連打操作に応じて白色 青色の順に変化し、パターン P S - 3 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E はプッシュボタン 3 1 B の連打操作に応じて白色 青色 緑色の順に変化し、パターン P S - 4 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E はプッシュボタン 3 1 B の連打操作に応じて白色 青色 緑色 赤色の順に変化する。よって、発展演出 B の実行期待度が最も高い発光表示部 Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E の最終発光表示色は赤色となる。

10

#### 【0823】

尚、発光色及び発光色の変化パターンも種々に変更可能であり、例えば、白色から青色や緑色に変化せずに赤色に変化したり、最初から白色以外の発光表示色とされていてよい。また、プッシュボタン 3 1 B の連打操作に応じて複数の発光表示部 Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E の点灯数が増加するようにし、点灯数が多い方が少ない場合よりも発展演出 B の実行期待度が高くなるようにしてもよい。また、発光色と発光数により期待度が異なるようにしてもよい。

20

#### 【0824】

また、特徴部 2 4 1 S G では、操作有効期間にプッシュボタン 3 1 B の連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合、パターン P S - 2 ～ 4 のいずれかが決定されている場合でも、連打操作量によっては、各パターン P S - 2 ～ 4 に応じた発光表示色まで変化しない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、操作有効期間にプッシュボタン 3 1 B の連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合でも、操作有効期間が終了したタイミングで、決定されたパターン P S - 2 ～ 4 に応じた発光表示色に変化するようにしてもよい。

30

#### 【0825】

また、操作有効期間の終了後に表示されるキャラクタ画像 Z 3 1 0 は、操作有効期間が終了したときの発光表示部 Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E の発光表示色に対応する色のキャラクタ画像 Z 3 1 0 が表示されるようになっている。

#### 【0826】

尚、操作有効期間が終了したときの発光表示部 Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E の発光表示色に応じて、種別が異なるキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示するようにしてもよい。また、上記のようにパターン P S - 2 ～ 4 のいずれかが決定されたにも関わらず発光表示部 Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E の発光表示色が変化しなかった場合でも、決定されたパターン P S - 2 ～ 4 に応じた色のキャラクタ画像 Z 3 1 0（発光表示部 Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E の発光表示色とは異なる色）を表示するようにしてもよい。また、キャラクタ画像 Z 3 1 0 が表示されたタイミングで発光表示部 Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E の発光表示色をキャラクタ画像 Z 3 1 0 と同色に変化させてもよい。

40

#### 【0827】

（発展演出 B）

発展演出 B は、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示することにより、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されること（遊技者にとって有利な内容）が報知される（図 1 4 - 2 7（D）参照）。また、第 1 特定演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去される（図 1 4 - 2 7（

50

D) ~ (F) 参照)。

【0828】

また、第2擬似可動体表示Z200が、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示することなく消去されるときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域に、リーチタイトル画像Z51を、該画像の表示開始時であることを示す態様にて第2擬似可動体表示Z200に重複するように表示することにより、可変表示結果が大当たりとなる(大当たり遊技状態に制御される)ことが示唆される。

【0829】

詳しくは、後述するステップ241SGS280の発展演出B種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第2擬似可動体表示Z200が第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示されることにより、強スーパーリーチへの発展が報知される(図14-27(D)参照)。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第2擬似可動体表示Z200は第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示されず、画像表示装置5にリーチタイトル画像Z51が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展が報知される(図14-27(C)参照)。つまり、発展演出B種別決定処理にて非実行が決定されるとは、第2擬似可動体表示Z200を移動表示させずリーチタイトル画像Z51が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

【0830】

(決め演出)

決め演出は、スーパーリーチ演出において実行されていた味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル対決の決着をつけ、大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する演出とされている。具体的には、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与える表示を行った後、遊技者に対しプッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作促進表示が行われ、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、搭載可動体32を原点位置から演出位置に移動させることにより敵キャラクタを倒してバトルに勝利する大当たり確定報知、または搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動されずに敵キャラクタに倒されてバトルに敗北するはずれ確定報知のいずれかが行われる。

【0831】

パターンKB-1、KV-1は、可変表示結果がはずれとなる場合に選択され、味方キャラクタが敵キャラクタに倒されてバトルに敗北するはずれ確定報知が行われるパターンとされ、パターンKB-2、KV-2は、可変表示結果が大当たりとなる場合に選択され、味方キャラクタが敵キャラクタを倒してバトルに勝利する大当たり確定報知が行われるパターンとされている。

【0832】

また、パターンKB-2、KV-2では、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、振動モータ61を所定期間(例えば、約10秒間など)にわたり駆動させてプッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aを振動させる振動演出が行われる。

【0833】

また、後述するステップ241SGS282の決め演出種別決定処理にて、パターンKB-2またはKV-2の実行が決定した場合、搭載可動体32の落下タイミングにて該搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動して大当たり確定報知が行われ、演出位置から原点位置に復帰した後で、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して飾り図柄の可変表示が再開される。そして、第1擬似可動体表示Z100が第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示して、飾り図柄の可変表示

が停止表示されることで、可変表示結果が大当たりとなる（図 14 - 29（E）～（G）、図 14 - 30（A）～（F）参照）。

#### 【0834】

一方、パターン K B - 1 または K V - 1 の実行が決定した場合、搭載可動体 32 の落下タイミングにて該搭載可動体 32 が原点位置から移動せず、ガラスがひび割れたエフェクト画像 Z 57 が表示されてはずれ確定報知が行われ、可変表示結果がはずれとなる（図 14 - 29（H）～（J）参照）。

#### 【0835】

次に、スーパーリーチ、（強スーパーリーチ）における搭載可動体 32 を用いた発展演出 A と、第 2 擬似可動体表示 Z 200 を用いた発展演出 B と、の実行状況別の大当たり期待度について、図 14 - 11 に基づいて説明する。図 14 - 11 は、発展演出 A と発展演出 B の実行状況別の大当たり期待度を示す図である。

#### 【0836】

図 14 - 11 に示すように、パターン A は、スーパーリーチ、（強スーパーリーチ）の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間に発展演出 A 及び発展演出 B の双方が非実行となるパターンであり、パターン B は、発展演出 A が非実行、発展演出 B が実行となるパターンであり、パターン C は、発展演出 A が実行、発展演出 B が非実行となるパターンであり、パターン D は、発展演出 A 及び発展演出 B の双方が実行となるパターンである。

#### 【0837】

上記において、大当たり期待度は、パターン A < パターン B < パターン C < パターン D の順に高くなるように設定されている。つまり、スーパーリーチ またはスーパーリーチの変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体 32 を用いた発展演出 A と第 2 擬似可動体表示 Z 200 を用いた発展演出 B とが実行されるときの方が、発展演出 A が実行されずに発展演出 B が実行されるときよりも大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高い。また、発展演出 A と発展演出 B とが実行されるときの方が、発展演出 B が実行されずに発展演出 A が実行されるときよりも大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高い。また、発展演出 A と発展演出 B とが実行されるときの方が、発展演出 A と発展演出 B とが実行されないときよりも大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高い。

#### 【0838】

図 14 - 18 は、図 13 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S 171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ 241 S G S 271）。第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 241 S G S 271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」～「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 241 S G S 272）。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

#### 【0839】

具体的には、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 0」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

#### 【0840】

また、ステップ 241 S G S 271 において第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオ

10

20

30

40

50

フである場合は（ステップ241SGS271；N）、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ241SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ241SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ241SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ241SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

#### 【0841】

10

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

#### 【0842】

ステップ241SGS272またはステップ241SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ241SGS275）。

20

#### 【0843】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ241SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

#### 【0844】

尚、本特徴部241SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当たりと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりCに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当たりに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当たりCと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が揃わない飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

30

40

#### 【0845】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出し

50

た乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【0846】

次いで、演出制御用CPU120は、当該可変表示における変動パターンがノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し（ステップ241SGS277）、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンであるときには（ステップ241SGS277；Y）、図14-19に示す予告演出種別決定処理を実行して、当該可変表示において予告演出Aまたは予告演出Bの演出パターン（演出種別）を決定するとともに（ステップ241SGS278A）、図14-21（A）に示す発展演出A種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出Aの演出パターン（演出種別）を決定する（ステップ241SGS278B）。ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンではないときには（ステップ241SGS277；N）、ステップ241SGS283に進む。

10

【0847】

図14-19に示すように、予告演出種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ241SGS301）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り（確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当りCの場合を除外してもよい。

20

【0848】

次いで、演出制御用CPU120は、遊技状態が低ベース状態（時短状態）であるか否かを判定し（ステップ241SGS302）、低ベース状態である場合は（ステップ241SGS302；Y）、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図14-20（A）に示す予告演出種別決定用テーブルAを用いて予告演出Aの演出パターンを決定する（ステップ241SGS303）。一方、低ベース状態でない場合、つまり、高ベース状態である場合は（ステップ241SGS302；N）、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図14-20（B）に示す予告演出種別決定用テーブルBを用いて予告演出Bの演出パターンを決定する（ステップ241SGS304）。

30

【0849】

図14-20（A）に示すように、予告演出A種別決定用テーブルにおいては、「パターンPYA-1」、「パターンPYA-2」、「パターンPYA-3」、「パターンPYA-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチははずれとなる場合、ノーマルリーチははずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図14-20（A）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

40

【0850】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については「パターンPYA-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-3」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-4」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「パターンPYA-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パタ

50



ーン P Y A - 3」に対して 50 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 4」に対して 30 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターン P Y A - 1」に対して 50 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 2」に対して 30 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 3」に対して 15 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 4」に対して 30 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「パターン P Y A - 1」に対して 80 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 2」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 3」に対して 8 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 4」に対して 2 個の判定値が割り当てられている。

10

#### 【0851】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たりとなる場合には、「パターン P Y A - 4」が最も高い割合で決定され、非確変大当たりとなる場合には、「パターン P Y A - 3」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「パターン P Y A - 1」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターン P Y A - 4」が最も大当たり期待度が高く、「パターン P Y A - 4」>「パターン P Y A - 3」>「パターン P Y A - 2」>「パターン P Y A - 1」の順に大当たり期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

#### 【0852】

図 14 - 20 (B) に示すように、予告演出 B 種別決定用テーブルにおいては、「パターン P Y B - 1」、「パターン P Y B - 2」、「パターン P Y B - 3」、「パターン P Y B - 4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり（確変大当たり A、確変大当たり B、確変大当たり C のいずれか）となる場合、非確変大当たりとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図 14 - 20 (B) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

20

#### 【0853】

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については「パターン P Y B - 1」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 2」に対して 15 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 3」に対して 30 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 4」に対して 50 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「パターン P Y B - 1」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 2」に対して 15 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 3」に対して 50 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 4」に対して 30 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターン P Y B - 1」に対して 50 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 2」に対して 30 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 3」に対して 15 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 4」に対して 30 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「パターン P Y B - 1」に対して 80 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 2」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 3」に対して 8 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y B - 4」に対して 2 個の判定値が割り当てられている。

30

40

#### 【0854】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たりとなる場合には、「パターン P Y B - 4」が最も高い割合で決定され、非確変大当たりとなる場合には、「パターン P Y B - 3」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「パターン P Y B - 1」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターン P Y B - 4」が最も大当たり期待度が高く、「パターン P Y B - 3」>「パターン P Y B - 3」>「パターン P Y B - 2」>「パターン P Y B - 1」の順に大当たり期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

50

## 【0855】

尚、特徴部241SGでは、低ベース状態用の予告演出A種別決定用テーブルと高ベース状態用の予告演出B種別決定用テーブルとで、各パターンの決定割合を同一とした形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、予告演出A種別決定用テーブルと予告演出B種別決定用テーブルとで、各パターンの決定割合を異ならせてもよい。

## 【0856】

図14-19に戻り、ステップ241SGS305においては、ステップ241SGS303またはステップ241SGS304において決定された予告演出種別をRAM122の所定領域に記憶する(ステップ241SGS305)。そして、ステップ241SGS306に進んで、予告演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS306)、当該処理を終了する。

10

## 【0857】

次に、図14-21に示すように、発展演出A種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する(ステップ241SGS311)。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果(はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り、小当り)を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、発展演出Aの対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り)またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、発展演出Aの対象として確変大当りCの場合を除外してもよい。

20

## 【0858】

次いで、演出制御用CPU120は、発展演出種別決定用乱数を抽出するとともに、図14-21(B)に示す発展演出A種別決定用テーブルを用いて発展演出Aの演出パターンを決定する(ステップ241SGS312)。

## 【0859】

30

図14-21(B)に示すように、発展演出A種別決定用テーブルにおいては、「非実行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか)となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図14-21(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

## 【0860】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して90個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。つまり、ノーマルリーチはずれの場合、弱スーパーリーチ演出に発展しないため、発展演出Aは実行しない。

40

## 【0861】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当り、非確変大当りとなる場合には、「実行」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「非実行」が最も高い割合で決定される。つまり、発展演出Aが実行された方が、実行されない場合よりも大当り期待度が高くなってい

50

る。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【0862】

図14-21(A)に戻り、ステップ241SGS313においては、ステップ241SGS312において決定された発展演出A種別をRAM122の所定領域に記憶する(ステップ241SGS313)。そして、ステップ241SGS314に進んで、発展演出A開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS314)、当該処理を終了する。

【0863】

図14-18に戻って、ステップ241SGS278Bの処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当該可変表示における変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し(ステップ241SGS279)、スーパーリーチ変動パターンであるときには(ステップ241SGS279;Y)、図14-22(A)に示す発展示唆演出種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展示唆演出の演出パターン(演出種別)を決定し(ステップ241SGS280)、図14-23(A)に示す発展演出B種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出Bの演出パターン(演出種別)を決定し(ステップ241SGS281)、図14-24(A)に示す決め演出B種別決定処理を実行して、当該可変表示において決め演出の演出パターン(演出種別)を決定する(ステップ241SGS282)。スーパーリーチ変動パターンではないとき、つまり、ノーマルリーチ変動パターンであるときは(ステップ241SGS279;N)、ステップ241SGS283に進む。

【0864】

図14-22(A)に示すように、発展示唆演出種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する(ステップ241SGS321)。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果(はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り、小当り)を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り)またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当りCの場合を除外してもよい。

【0865】

次いで、演出制御用CPU120は、発展示唆演出決定用乱数を抽出するとともに、図14-22(B)に示す発展示唆演出種別決定用テーブルを用いて発展示唆演出の演出パターンを決定する(ステップ241SGS322)。

【0866】

図14-22(B)に示すように、発展示唆演出種別決定用テーブルにおいては、「パターンPS-1」、「パターンPS-2」、「パターンPS-3」、「パターンPS-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか)となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図14-20(A)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0867】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については「パターンPS-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-3」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-4」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変

10

20

30

40

50

大当たりとなる場合については、「パターンPS-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-3」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-4」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターンPS-1」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-2」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-3」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPS-4」に対して5個の判定値が割り当てられている。

#### 【0868】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たりとなる場合には、「パターンPS-4」が最も高い割合で決定され、非確変大当たりとなる場合には、「パターンPS-3」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれとなる場合は「パターンPS-1」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターンPS-4」が最も大当たり期待度が高く、「パターンPS-4」>「パターンPS-3」>「パターンPS-2」>「パターンPS-1」の順に大当たり期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

10

#### 【0869】

図14-22(A)に戻り、ステップ241SGS323においては、ステップ241SGS322において決定された発展示唆演出種別をRAM122の所定領域に記憶する(ステップ241SGS323)。そして、ステップ241SGS324に進んで、発展示唆演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS324)

20

、当該処理を終了する。

#### 【0870】

次に、図14-23(A)に示すように、発展演出B種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する(ステップ241SGS331)。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果(はずれ、確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりC、非確変大当たり、小当たり)を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当たり(確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりC、非確変大当たり)またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当たりCの場合を除外してもよい。

30

#### 【0871】

次いで、演出制御用CPU120は、発展演出決定用乱数を抽出するとともに、図14-23(B)に示す発展演出B種別決定用テーブルを用いて発展演出Bの演出パターンを決定する(ステップ241SGS332)。

#### 【0872】

40

図14-23(B)に示すように、発展演出B種別決定用テーブルにおいては、「非実行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり(確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりCのいずれか)となる場合、非確変大当たりとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図14-23(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

#### 【0873】

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「非実行」に対して30個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、

50

可変表示結果がスーパーリーチ・はずれとなる場合については、「非実行」に対して 30 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 70 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ・はずれとなる場合については、「非実行」に対して 100 個の判定値が割り当てられている。つまり、スーパーリーチ・はずれの場合、強スーパーリーチ演出に発展しないため、発展演出 B は実行しない。

【0874】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たり、非確変大当たりとなる場合には、「実行」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチははずれやノーマルリーチははずれとなる場合は「非実行」が最も高い割合で決定される。つまり、発展演出 B が実行された方が、実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなっている。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

10

【0875】

図 14 - 23 (A) に戻り、ステップ 241SGS333 においては、ステップ 241SGS332 において決定された発展演出 B 種別を RAM122 の所定領域に記憶する (ステップ 241SGS333)。そして、ステップ 241SGS334 に進んで、発展演出 B 開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し (ステップ 241SGS334)、当該処理を終了する。

【0876】

図 14 - 24 (A) に示すように、決め演出種別決定処理において演出制御用 CPU 120 は、ステップ 241SGS301 にて特定された可変表示結果に基づき、図 14 - 24 (B) に示す決め演出種別決定用テーブルを用いて決め演出の演出パターンを決定する (ステップ 241SGS341)。次いで、決定した決め演出種別を RAM122 の所定領域に記憶し (ステップ 241SGS342)、決め演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し (ステップ 241SGS343)、当該処理を終了する。

20

【0877】

図 14 - 24 (B) に示すように、決め演出種別決定用テーブルにおいては、プッシュボタン 31B の操作を有効として遊技者に対しプッシュボタン 31B の単押し操作を促進する操作促進表示を行う「パターン KB - 1」、「パターン KB - 2」、スティックコントローラ 31A の操作を有効として遊技者に対しスティックコントローラ 31A の単引き操作を促進する操作促進表示を行う「パターン KV - 1」、「パターン KV - 2」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり (確変大当たり A、確変大当たり B、確変大当たり C のいずれか) となる場合、非確変大当たりとなる場合、スーパーリーチははずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図 14 - 24 (B) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

30

【0878】

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については、「パターン KB - 2」に対して 30 個の判定値が割り当てられ、「パターン KV - 2」に対して 70 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「パターン KB - 2」に対して 70 個の判定値が割り当てられ、「パターン KV - 2」に対して 30 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ・はずれとなる場合については、「パターン KB - 1」に対して 70 個の判定値が割り当てられ、「パターン KV - 1」に対して 30 個の判定値が割り当てられている。

40

【0879】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たりとなる場合には、操作対象がスティックコントローラ 31A となる「パターン KV - 1」が最も高い割合で決定され、非確変大当たりとなる場合には、操作対象がプッシュボタン 31B となる「パターン KB - 2」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチははずれとなる場合には、操作対象がプッシュボタン 31B となる「パターン KB - 1」が最も高い割合で決定される。つまり、スティックコントローラ 31A が操作対象となる方が、プッシュボタン 31B が操作対象となる場合よりも確変大当たり期待度が高い。尚、上記決定割合

50

は種々に変更可能である。

【0880】

尚、本特徴部241SGでは、予告演出決定用乱数、発展演出A決定用乱数、発展示唆演出決定用乱数、発展演出B決定用乱数、決め演出決定用乱数は、各々1～100の範囲の乱数とされていて1～100の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、これら各種演出決定用乱数の判定値数の1～100の範囲の100個とされているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら各種演出決定用乱数の範囲等は適宜に決定すればよい。また、これら各種演出決定用乱数を生成するための演出決定用乱数カウンタがRAM122に設定されており、該演出決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。また、これら各種演出決定用乱数は共通の乱数を用いてもよい。

10

【0881】

尚、本特徴部241SGでは、各種演出種別決定処理において各種演出の演出パターンを決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上記演出以外に、例えば、キャラクタが登場するキャラクタ予告演出、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等の予告演出の実行を決定するようにしても良く、これら異なる態様の予告演出を決定する場合には、予告演出を開始するタイミングが予告演出の態様に依りて異なるので、後述する予告演出開始待ちタイマに、予告演出の態様に依りて異なる期間を設定すればよい。

【0882】

図14-18に戻って、ステップ241SGS283において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ241SGS284）。

20

【0883】

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

【0884】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ241SGS285）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【0885】

尚、本特徴部241SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0886】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ241SGS286）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ241SGS287）。尚、所定時間は例えば33msであり、演出制御用CPU120は、該所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状

40

50

態を示す画像データを含む可変表示中の画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示する。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他の演出の動画の表示が実現される。

#### 【0887】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する（ステップ241SGS288）。

#### 【0888】


（スーパーリーチの演出動作例）

次に、スーパーリーチの演出動作例について、図14-25～図14-31に基づいて説明する。図14-25は、（A）～（H）はスーパーリーチの主にノーマルリーチでの演出動作例を示す図である。図14-26は、（A）～（J）は主に弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図14-27は、（A）～（F）は同じく弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図14-28は、（A）～（D）は主に強スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図14-29は、（E）～（J）は強スーパーリーチ演出の演出動作例を示す図である。図14-30は、（A）～（F）は大当たり確定報知後の演出動作例を示す図である。図14-31は、（A）～（D）は第1擬似可動体表示の移動表示の詳細を示す図である。図14-32は、発光表示部と搭載可動体LEDとの関係を示す図である。

#### 【0889】

以下、スーパーリーチの変動パターンに基づく可変表示期間における各種演出動作例について説明する。

#### 【0890】

図14-25（A）に示すように、演出制御用CPU120は、始動入賞の発生に基づいてスーパーリーチの変動パターンに基づき、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示を開始する。また、画像表示装置5の表示領域の左上には、第1保留記憶数（例えば、数字の「2」）、第2保留記憶数（例えば、数字の「0」）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「」）を表示するための表示領域5SLが設けられており、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄を可変表示する。

#### 【0891】

尚、上記第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄や、パチンコ遊技機1に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）については、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200よりも手前側（上位レイヤー）に表示されるため、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200が重複して第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200よりも奥側（下位レイヤー）に表示されるため、飾り図柄が重複して第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の視認性が低下することが防止されている。

#### 【0892】

可変表示を開始した後、図14-25（B）に示すように、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とした場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出を開始する。

#### 【0893】

図14-25（C）に示すように、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Aの開始タイミングにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示した後、第1特定演出表示位置に移動表示し（図14-25（D）参照）、図14-25（E）に示すように、ステップ241SGS278Aの予告演出種別決定処理にて決定されたパターン（PYA-1～4のいずれか）に対応する表示色にて発光表示部Z208A～Z208Eを発光表示させることで、大当

10

20

30

40

50

り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Aを実行する。また、第1特定演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z60を表示する。

【0894】

尚、エフェクト画像Z60は、発光表示部Z208A～Z208Eの発光表示色に対応した態様で表示される。例えば、パターンPYA-1に基づき発光表示部Z208A～Z208Eの発光表示色が白色にて発光表示される場合、エフェクト画像Z60は白色で表示サイズは小さく、パターンPYA-4に基づき発光表示部Z208A～Z208Eの発光表示色が赤色にて発光表示される場合、エフェクト画像Z60は赤色で、表示サイズは期待度に応じて大きくなるのが好ましい。

10

【0895】

次いで、図14-25(F)に示すように、エフェクト画像Z60を消去するとともに、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示した後に第2擬似可動体表示Z200を消去することで、予告演出Aを終了する。その後、画像表示装置5の表示領域の右上に設けた表示領域5SRに、小図柄よりやや大きい態様で飾り図柄を縮小して表示する。

【0896】

そして、ステップ241SGS278Bの発展演出A種別決定処理にて発展演出Aの非実行が決定されている場合、図14-25(G)に示すように、発展演出Aの開始タイミングにて、搭載可動体32を落下させずに原点位置に保持したまま、発展報知画像Z300を表示するとともに、その周囲にエフェクト画像Z61Aを表示し、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知する。また、発展演出Aの実行が決定されている場合、図14-25(H)に示すように、発展演出Aの開始タイミングにて、搭載可動体ソレノイド207L, 207Rをオン状態にして搭載可動体32を原点位置から演出位置に落下させるとともに、その周囲に、搭載可動体32を強調するためのエフェクト画像Z61Aとは異なるエフェクト画像Z61Bを表示し、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知する。

20

【0897】

尚、特徴部241SGでは、発展演出Aとして搭載可動体32の落下が実行されるときの方が実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いが、発展演出A(搭載可動体32の落下)の非実行が決定されている場合でも、発展報知画像Z300を表示することにより、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知することができる。

30

【0898】

図14-26(A)に示すように、演出制御用CPU120は、発展演出Aの実行期間が終了した後、キャラクタ画像Z310を表示するなどして弱スーパーリーチ演出を開始するとともに、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示した後、第1特定演出表示位置に移動表示して、発展示唆演出を開始する(図14-26(B)参照)。このとき、第2擬似可動体表示Z200は、一部がキャラクタ画像Z310の手前側に重複するように表示される。

【0899】

また、発展示唆演出として第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置まで移動表示したときに、発光表示部Z208A～Z208Eを白色に発光表示するとともに、プッシュボタン31BのボタンLED62を点灯し、プッシュボタン31Bの操作を促進する。

40

【0900】

次いで、図14-26(C)に示すように、第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z62を表示する。そして、ステップ241SGS280の発展示唆演出種別決定処理にてパターン(PS-2～4)のいずれかが決定されている場合、図14-26(D)に示すように、操作有効期間におけるプッシュボタン31Bの連打操作(操作の検出回数)に応じて、エフェクト画像Z62を大きくしていくとともに、所定時間が経過するごとに発光表示部Z208A～Z20

50



８Ｅの発光表示色を変化させていくことで、発展演出Ｂが実行されることを示唆する。

【０９０１】

また、図１４－２６（Ｅ）に示すように、操作有効期間が終了した後も発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色を維持したまま、背景画像を暗くするブラックアウト表示とする。その後、第２擬似可動体表示Ｚ２００の上方位置に、操作有効期間が終了したときの発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色と同色の小サイズのキャラクタ画像Ｚ３１０を表示するとともに、キャラクタ画像Ｚ３１０を強調するためのエフェクト画像Ｚ６３を表示した後（図１４－２６（Ｆ）参照）、エフェクト画像Ｚ６３を表示したままキャラクタ画像Ｚ３１０を一旦消去し（図１４－２６（Ｇ）参照）、次いで、中サイズのキャラクタ画像Ｚ３１０を表示した後（図１４－２６（Ｈ）参照）、エフェクト画像Ｚ

10

【０９０２】

尚、図１４－２６（Ｅ）～（Ｊ）においては、演出の見栄えを考慮して、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示は継続するが、エフェクト画像Ｚ６２は表示しないことが好ましい。

【０９０３】

このように、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅと同色のキャラクタ画像Ｚ３１０を、画面奥側から手前側に向けて漸次大きくなる態様で表示するとともに、小サイズ、中サイズ、大サイズのキャラクタ画像Ｚ３１０を表示するときに、図１４－２７における図１４－２６（Ｊ）の拡大図に示すように、第２擬似可動体表示Ｚ２００の第１特定演出表示位置を含む領域にて該第２擬似可動体表示Ｚ２００の少なくとも一部の手前側に重複させ、該重複した領域を透して第２擬似可動体表示Ｚ２００を視認できるようにすることで、発展演出Ｂが実行されることに対する期待感をより好適に煽ることができる。

20

【０９０４】

また、キャラクタ画像Ｚ３１０を第２擬似可動体表示Ｚ２００よりも手前側に優先して表示するため、第２擬似可動体表示Ｚ２００が第１特定初期表示位置に移動表示することなく消去されることに対する遊技者の意識をそらしつつ、キャラクタ画像Ｚ３１０の表示により発展演出Ｂが実行されることを好適に示唆することができる。

【０９０５】

30

また、キャラクタ画像Ｚ３１０を段階的に大きくする態様にて表示したが、表示開始から第２擬似可動体表示Ｚ２００の第１特定演出表示位置を含む領域にて該第２擬似可動体表示Ｚ２００の少なくとも一部の手前側に重複するように表示してもよい。また、エフェクト画像Ｚ６３も示唆画像として第２擬似可動体表示Ｚ２００の少なくとも一部の手前側に重複するように表示してもよい。

【０９０６】

次いで、図１４－２７（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大サイズのキャラクタ画像Ｚ３１０を表示している間に、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。具体的には、第２擬似可動体表示Ｚ２００が消去したことを強調するための消去表示として、漸次フェードアウトさせる態様にて非表示とする。その後、大サイズのキャラクタ画像Ｚ３１０を漸次フェードアウトさせる態様にて非表示することにより消去する。

40

【０９０７】

尚、特徴部２４１ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－２７（Ａ）に示すように、大サイズのキャラクタ画像Ｚ３１０を表示している間に第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図１４－２６（Ｆ）に示すようにキャラクタ画像Ｚ３１０の表示を開始したときに、あるいは、表示を開始してから所定時間が経過したときにおいて、キャラクタ画像Ｚ３１０を表示している間に第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移

50

動表示させることなく消去（非表示）するようにしてもよい。

【0908】

また、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）するものに限定されるものではなく、第2擬似可動体表示Z200をフェードアウトさせながら第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示して消去（非表示）するようにしてもよい。

【0909】

その後、図14-27(B)に示すように、発展演出Bの開始タイミングにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示する。ここで、ステップ241SGS281の発展演出B種別決定処理にて発展演出Bの非実行が決定されている場合、  
図14-27(C)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示することなく消去するとともに、後述するリーチタイトル画像Z51を所定の態様（例えば、透過率が高く視認性が低い表示開始時の態様）にて表示することで、強スーパーリーチに発展することを報知する。

【0910】

一方、図14-27(D)に示すように、発展演出Bの実行が決定されている場合、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示することで、強スーパーリーチに発展することを報知する。このとき、拡大図に示すように、移動表示の際に発光表示部Z208A~Z208Eを所定の色（例えば、白色など）に発光表示するとともに、発光表示部Z208A~Z208Eを含む回転表示部Z207  
を正面視時計回りに回転させる態様にて表示する。また、第1特定演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z65を表示する。

【0911】

尚、図14-27(D)における発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色は、発展演出とは異なり、大当たり期待度を示唆するものではなく、弱リーチ演出の画像として画像表示装置5にて表示しているエフェクト画像Z65等の色に応じた発光表示色とされている。

【0912】

次いで、図14-27(E)に示すように、後述するリーチタイトル画像Z51を所定の態様（例えば、透過率が高く視認性が低い表示開始時の態様）にて表示した後、図14-27(F)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示することなく消去（非表示）する。

【0913】

次に、図14-28(A)に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示態様をスーパーリーチ表示態様としたときに、スーパーリーチ演出の種別を示すリーチタイトルや大当たり期待度を示すリーチタイトル画像Z51を表示し、スーパーリーチ演出に発展したことを報知する。次いで、スーパーリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル（対決）する画像Z52を表示する演出など）を開始する（図14-28(B)参照）。そして、スーパーリーチ表示態様としたときから所定時間が経過したタイミングで、ステップ241SGS282の決め演出種別決定処理にてパターンKB-1、KB-2が決定されている場合、つまり、操作対象がプッシュボタン31Bである場合は、図14-28(C)に示すように、遊技者に対しプッシュボタン31Bの押し操作を促進するための操作促進画像Z53を表示する。一方、ステップ241SGS282の決め演出種別決定処理にてパターンKV-1、KV-2が決定されている場合、つまり、操作対象がスティックコントローラ31Aである場合は、図14-28(D)に示すように、遊技者に対しスティックコントローラ31Aの引き操作を促進するための操作促進画像Z54を表示する。

【0914】

操作促進表示を表示している操作有効期間においてプッシュボタン31Bの押し操作（

10

20

30

40

50

プッシュセンサ 3 5 B からの検出信号) またはスティックコントローラ 3 1 A の引き操作 (スティックコントローラ 3 1 A からの検出信号) を検出したタイミング、またはプッシュボタン 3 1 B の押し操作またはスティックコントローラ 3 1 A の引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図 1 4 - 2 9 ( E ) に示すように、搭載可動体 3 2 を原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演出を実行するとともにエフェクト画像 Z 5 5 を表示する。また、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動に応じて、所定の効果音をスピーカ 8 L , 8 R を出力するとともに、搭載可動体 L E D 2 0 8 を所定の色 (例えば、虹色など) にて発光させる。

【 0 9 1 5 】

10

尚、エフェクト画像 Z 5 5 は、ガラスがひび割れて飛び散る態様で表示される複数のガラス破片画像を含むエフェクト画像とされ、後述するエフェクト画像 Z 7 1 と同様の態様とした形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、エフェクト画像 Z 7 1 と異なる態様のエフェクト画像としてもよい。例えば、ガラスの一部分のみがひび割れて破片となって飛び散り、残りの部分を残した態様で表示することで、搭載可動体 3 2 が画像表示装置 5 に表示されたエフェクト画像 Z 5 5 に重複して表示を視認しづらい状況でも、多少の時間をかけて何が起こったのかを遊技者が把握しやすくなるようにしてもよい。

【 0 9 1 6 】

20

また、エフェクト画像 Z 5 5 においても、後述するエフェクト画像 Z 7 1 と同様に、飛び散る態様で表示される複数のガラス破片画像のうち少なくとも一つに、画像表示装置 5 の前側に配置される搭載可動体 3 2 の一部を反射表示したりすることで、搭載可動体 3 2 とガラス破片画像との位置関係がより明確になるため、より立体感がある表示を実現することができる。

【 0 9 1 7 】

その後、搭載可動体 3 2 を演出位置から原点位置に移動させた後、図 1 4 - 2 9 ( F ) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す画像 Z 5 6 を表示した後、図 1 4 - 2 9 ( G ) に示すように、大当り図柄の組合せを仮停止表示して大当り確定報知を行う。尚、大当り図柄の組合せを仮停止表示しても小図柄は可変表示したままとする。

30

【 0 9 1 8 】

次いで、図 1 4 - 3 0 ( A ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の表示領域に、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散るエフェクト画像 Z 7 1 を表示するとともに、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置に表示する。そして、図 1 4 - 3 0 ( B ) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで移動表示するとともに、演出可動表示部 Z 1 1 0 A ~ Z 1 1 0 D を第 1 演出表示状態から第 2 演出表示状態に変化させる。また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示に応じて、図 1 4 - 2 9 ( E ) にて搭載可動体 3 2 を落下させたときと同じように、所定の効果音をスピーカ 8 L , 8 R を出力するとともに、発光表示部 Z 1 0 8 A を所定の色 (例えば、虹色など) にて発光させる。

40

【 0 9 1 9 】

ここで、図 1 4 - 3 0 ( A ) ( B ) にて説明した第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示の詳細について、図 1 4 - 3 1 にて説明する。

【 0 9 2 0 】

図 1 4 - 3 1 ( A ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の表示領域に、ガラスがひび割れて複数のガラス破片が飛び散る態様を示す画像 Z 7 1 A を含むエフェクト画像 Z 7 1 を表示するとともに、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置に表示する。尚、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を、原点

50

位置に保持されている搭載可動体 3 2 の下方に一部が視認可能となるように表示する。そして、図 1 4 - 3 1 ( B ) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置と第 1 演出表示位置との間の第 1 中間表示位置に表示するときは、図 1 4 - 3 1 ( A ) に示す状態よりもガラス破片を示す画像 Z 7 1 A の量及び移動表示速度を増加するとともに、これら画像 Z 7 1 A よりも手前側に第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を表示する。

【 0 9 2 1 】

次いで、図 1 4 - 3 1 ( C ) ( D ) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出表示位置に表示するときは、図 1 4 - 3 1 ( B ) に示す状態よりもガラス破片を示す画像 Z 7 1 A の量及び移動表示速度をさらに増加するとともに、これら画像 Z 7 1 A を第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 よりも手前側に表示する。

10

【 0 9 2 2 】

このように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示に応じて、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示を強調するためのエフェクト画像 Z 7 1 を、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置、第 1 中間表示位置及び第 1 演出表示位置を含む表示領域に表示するとともに、エフェクト画像 Z 7 1 におけるガラス破片を示す画像 Z 7 1 A のみを、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の奥側から手前側に移動表示させることで、周囲に飛び散る態様の画像 Z 7 1 A により立体感を生じさせることができるだけでなく、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 をあたかも本物の構造物のように見せることができる。

【 0 9 2 3 】

さらに、図 1 4 - 3 1 ( C ) の拡大図に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の手前側に表示した複数の画像 Z 7 1 A のうちいずれかを透して第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を視認可能に表示したり、図 1 4 - 3 1 ( D ) の拡大図に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の手前側に表示した複数の画像 Z 7 1 A のうちいずれかに第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の一部を反射表示したりすることで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 と画像 Z 7 1 A との位置関係がより明確になるため、より立体感がある表示を実現することができる。

20

【 0 9 2 4 】

また、図 1 4 - 3 1 ( D ) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出位置に移動表示した後、演出可動表示部 Z 1 1 0 A ~ Z 1 1 0 D を第 1 演出表示状態から第 2 演出表示状態に変化させるとともに、搭載可動体 LED 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行する。

30

【 0 9 2 5 】

詳しくは、図 1 4 - 3 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 演出表示位置に移動表示した後、発光表示部 Z 1 0 8 A を、第 1 期間  $t_{a1} \sim t_{a2}$  (例えば、33ms) にわたり発光表示した後、第 2 期間  $t_{a2} \sim t_{a3}$  (例えば、33ms) にわたり非表示する点滅表示パターンを、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出表示位置に表示している演出期間  $t_{a1} \sim t_{a4}$  にわたり複数回繰返し行う一方で、搭載可動体 LED 2 0 8 を、第 1 期間に対応する第 1 対応期間 (例えば、30ms) にわたり点灯した後、第 2 期間に対応する第 2 対応期間 (例えば、40ms) にわたり消灯する点滅パターンを、演出期間  $t_{a1} \sim t_{a4}$  にわたり複数回繰返し行う。

【 0 9 2 6 】

40

このように、搭載可動体 LED 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行する (同期させる) ことで、より好適に演出を盛り上げることができる。尚、第 1 期間  $t_{a1} \sim t_{a2}$  において発光表示部 Z 1 0 8 A を発光表示する時間 (例えば、33ms) と搭載可動体 LED 2 0 8 を点灯する時間 (例えば、30ms) とを正確に一致 (同期) させることが困難である場合でも、例えば、搭載可動体 LED 2 0 8 の消灯期間を点灯期間よりも長くするなどすることで、時間の経過に応じて発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示と搭載可動体 LED 2 0 8 の点灯のズレが大きくなることを防止することができる。

【 0 9 2 7 】

また、演出期間  $t_{a1} \sim t_{a4}$  において、振動モータ 6 1 を駆動してプッシュボタン 3

50

1 B 及びスティックコントローラ 3 1 A を振動させる振動演出を実行してもよい。このようにすることで、より演出を盛り上げることができる。尚、振動モータ 6 1 の駆動を発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示と搭載可動体 L E D 2 0 8 の点灯と同期させてもよい。

【 0 9 2 8 】

図 1 4 - 3 0 ( C ) に戻って、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 2 演出表示状態から第 1 演出表示状態に復帰させるとともに、飾り図柄の縮小表示を終了して、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した後、図 1 4 - 3 0 ( D ) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を上方に向けて移動表示し、図 1 4 - 3 0 ( E ) に示すように、第 1 演出表示位置まで移動表示した後に消去する。そして、確定飾り図柄の組合せを停止表示するとともに、小図柄も大当り図柄の組合せにて停止表示する。

10

【 0 9 2 9 】

このように、搭載可動体 3 2 を落下させる演出を実行して大当り確定報知を行った後、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示させる演出を実行することで、大当り遊技状態に制御されることを遊技者により好適に実感させることができる。

【 0 9 3 0 】

図 1 4 - 2 9 に戻って、操作促進表示を表示している操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の単押し操作 ( プッシュセンサ 3 5 B からの検出信号 ) またはスティックコントローラ 3 1 A の単引き操作 ( スティックコントローラ 3 1 A からの検出信号 ) を検出したタイミング、またはプッシュボタン 3 1 B の単押し操作またはスティックコントローラ 3 1 A の単引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、図 1 4 - 2 9 ( H ) に示すように、搭載可動体 3 2 を画像表示装置 5 の表示領域上方の原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演出を実行せず、エフェクト画像 Z 5 7 を表示するとともに、図 1 4 - 2 9 ( I ) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す画像 Z 5 8 を表示した後、図 1 4 - 2 9 ( J ) に示すように、はずれ図柄の組合せを停止表示してはずれ確定報知を行う。また、はずれ図柄の組合せを停止表示に同期して小図柄をはずれ図柄の組合せにて停止表示する。

20

【 0 9 3 1 】

尚、例えば、操作有効期間の開始とともにプッシュボタン 3 1 B を操作した場合と、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合とで、その後の尺に差が生じるので、プッシュボタン 3 1 B の操作タイミングで生じた尺の差を、1 . 図柄確定までの飾り図柄の揺れ期間、2 . 画像 Z 5 5 ~ Z 5 8 の表示期間、3 . 可動体演出の演出期間のうちいずれかの期間を延長したり短縮したりすることで吸収するようにしてもよい。

30

【 0 9 3 2 】

( スーパーリーチ の演出動作例 )

次に、スーパーリーチ の演出動作例について、図 1 4 - 3 3 ~ 図 1 4 - 3 4 に基づいて説明する。図 1 4 - 3 3 は、( A ) ~ ( F ) はスーパーリーチ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。図 1 4 - 3 4 は、( A ) ~ ( F ) はスーパーリーチ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

40

【 0 9 3 3 】

以下においては、スーパーリーチ の変動パターンにおけるノーマルリーチ演出にて実行される予告演出 B の演出動作例について説明し、可変表示開始からノーマルリーチ演出が開始されるまでの流れはスーパーリーチ と同様であるので説明は省略する。尚、スーパーリーチ は、遊技状態が高ベース状態であるときにのみ選択される変動パターンとされている。

【 0 9 3 4 】

図 1 4 - 3 3 ( A ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の予告演出種別決定処理にてパターン P Y B - 1 が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 B の開始タイミングにおいて、

50

第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置に表示した後、第2中間演出表示位置に移動表示することで(図14-33(B)参照)、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第2中間演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z81を表示する。

【0935】

第2擬似可動体表示Z200は、第2中間演出表示位置において飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示される飾り図柄の視認が困難となる。

【0936】

その後、演出制御用CPU120は、図14-33(C)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第2中間演出表示位置から第2特定初期表示位置に移動表示させることなく消去(非表示)する。

【0937】

図14-33(D)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-2が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置に表示した後、第2特定演出表示位置に移動表示することで(図14-33(E)参照)、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第2特定演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z81を表示する。

【0938】

第2擬似可動体表示Z200は、第2特定演出表示位置において飾り図柄表示エリア5Cにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア5Cにて可変表示される飾り図柄の視認が困難となる。

【0939】

その後、演出制御用CPU120は、図14-33(F)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第2特定演出表示位置から第2特定初期表示位置に移動表示させることなく消去(非表示)する。

【0940】

図14-34(A)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-3が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示した後、第1演出表示位置に移動表示することで(図14-34(B)参照)、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第1演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示Z100の周囲に、第1擬似可動体表示Z100を強調するためのエフェクト画像Z82を表示する。

【0941】

第1擬似可動体表示Z100は、第1演出表示位置において飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の視認が一部困難となる。

【0942】

その後、演出制御用CPU120は、図14-34(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示させることなく消去(非表示)する。

【0943】

図14-34(D)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-4が決定されている場合、ノーマ

10

20

30

40

50

ルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 B の開始タイミングにおいて、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 2 初期表示位置に表示した後、第 2 演出表示位置に移動表示することで（図 1 4 - 3 4（E）参照）、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出 B を実行する。また、第 2 演出表示位置に移動表示した第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の周囲に、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 8 2 を表示する。

【0944】

第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 2 演出表示位置において飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄の視認が一部困難となる。

10

【0945】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 4 - 3 4（F）に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 2 演出表示位置から第 2 初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。

【0946】

（擬似可動体表示と可動体）

次に、擬似可動体表示と可動体とについて、図 1 4 - 3 5 ~ 図 1 4 - 4 0 に基づいて説明する。図 1 4 - 3 5 は、擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図 1 4 - 3 6 は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図 1 4 - 3 7 は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図 1 4 - 3 8 は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図 1 4 - 3 9 は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図 1 4 - 4 0 は、第 1 擬似可動体表示と第 2 擬似可動体表示とを比較するための説明図である。

20

【0947】

図 1 4 - 3 5 に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、図 1 4 - 1 4（B）にて説明したように、搭載可動体 3 2 とは形態、重量、駆動機構などが異なる第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した擬似可動体表示であるが、第 1 初期表示位置と搭載可動体 3 2 の原点位置はともに画像表示装置 5 の表示領域上部でほぼ同位置であり、第 1 演出表示位置と搭載可動体 3 2 の演出位置はともに第 1 初期表示位置や原点位置よりも下方の位置であるため、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方方向である。つまり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 と搭載可動体 3 2 とは、共に画像表示装置 5 の表示領域上部の第 1 初期表示位置や原点位置から下方方向に向けて移動可能とされている。

30

【0948】

尚、図 1 4 - 1 6 にて説明したように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示距離 L 2 は、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置までの移動距離 L 1 よりも長い（ $L 2 > L 1$ ）。

【0949】

ここで、図 1 4 - 3 5（A'）~（C'）に示すように、搭載可動体 3 2 は、上方の原点位置から中間位置を経て下方の演出位置まで自重により落下（移動）するのに約 3 0 0 m s を要するのに対し、図 1 4 - 3 5（A）~（C）に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 初期表示位置から第 1 中間表示位置を経て第 1 演出表示位置に移動表示するのに約 1 0 0 m s を要する。つまり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示の方が、移動表示距離が長い上に搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動よりも速い。

40

【0950】

このように、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 と共通の方向（例えば、下方方向）に移動可能な構造物としての搭載可動体 3 2 とほぼ同じ位置から同じ方向に移動表示可能とする場合において、第 1 擬似可

50

動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動よりも速くなるようにすることで、実際に搭載されている搭載可動体 3 2 の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

【 0 9 5 1 】

次に、図 1 4 - 3 6 ( A ' ) ( B ' ) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 原点位置から該第 1 原点位置よりも下方の第 1 演出位置に移動したときに、機構部 M 1 0 0 B が移動体 M 1 0 6 の上部に当接して下方への移動が規制されることにより停止するとともに、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作（跳ね返り）が行われる第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した表示とされている。

10

【 0 9 5 2 】

よって、図 1 4 - 3 6 ( A ) ( B ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示して該第 1 演出表示位置に停止表示するときに、特定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う。

【 0 9 5 3 】

より詳しくは、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 は、演出部 M 1 0 0 A の左側方のみが駆動機構 M 1 0 1 により支持される片持ち構造であり、第 1 演出位置まで移動したとき、機構部 M 1 0 0 B が移動体 M 1 0 6 の上部に当接して下方への移動が規制されるので、演出部 M 1 0 0 A よりも先に機構部 M 1 0 0 B に振動による反動動作が生じ、その後、振動が演出部 M 1 0 0 A に伝達されて反動動作が生じる。

20

【 0 9 5 4 】

よって、図 1 4 - 3 6 ( B 1 ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出表示位置に移動表示したとき、機構部 M 1 0 0 B の反動動作表示を行った後、図 1 4 - 3 6 ( B 2 ) に示すように、演出部 M 1 0 0 A の反動動作表示を行う。このようにすることで、搭載可動体 3 2 とは異なる第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 をより現実的な態様（例えば、搭載可動体 3 2 を模した表示とは異なる態様）にて移動表示させることができる。

【 0 9 5 5 】

また、図 1 4 - 3 6 ( C ' ) ( D ' ) に示すように、搭載可動体 3 2 は、演出部 3 2 A の左右側方が駆動機構 1 0 1 L , 1 0 1 R により支持される構造であり、演出位置まで移動したとき、機構部 3 2 B が左右の移動体 2 0 6 の上部に当接して下方への移動が規制されることで、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作が行われる。

30

【 0 9 5 6 】

次に、決め演出における搭載可動体 3 2 と第 1 擬似可動体の動作態様について説明する。

【 0 9 5 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 4 - 2 8 ~ 図 1 4 - 3 0 にて説明したように、決め演出の実行期間 ( t a 0 ~ t a 1 0 ) において搭載可動体 3 2 を原点位置から演出位置に落下させる可動体演出を実行して大当り確定報知を行った後、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで移動表示させる擬似可動体表示を実行可能である。

40

【 0 9 5 8 】

詳しくは、図 1 4 - 3 7 ( A ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイミング t a 0 にて決め演出を開始した後、操作有効期間内に遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B の操作を検出したタイミング t a 1 で、搭載可動体 3 2 を原点位置から演出位置に落下させる。搭載可動体 3 2 は、タイミング t a 1 ~ t a 2 の期間 T L 1 （例えば、約 3 0 0 m s ）に原点位置から演出位置まで移動した後、タイミング t a 2 ~ t a 3 の期間（例えば、約 7 0 0 m s など）に反動動作が行われる。

【 0 9 5 9 】

その後、タイミング t a 4 で搭載可動体 3 2 を演出位置から原点位置まで移動（上昇）させ、大当り確定報知を行う。ここで、搭載可動体 3 2 が演出位置から原点位置まで移動

50



するタイミング  $t_{a4} \sim t_{a5}$  の期間  $TL3$  (例えば、約  $1000\text{ms}$ ) は、搭載可動体  $32$  が原点位置から演出位置まで移動するタイミング  $t_{a1} \sim t_{a2}$  の期間  $TL1$  (例えば、約  $300\text{ms}$ ) よりも長い。言い換えると、搭載可動体  $32$  が演出位置から原点位置まで移動する際の速さは、搭載可動体  $32$  が原点位置から演出位置まで移動 (落下) する際の速さよりも遅い。

【0960】

このように、構造物である搭載可動体  $32$  を用いた演出では、遊技者の操作検出に応じて搭載可動体  $32$  を原点位置から演出位置まで移動させるときは、自重により速く落下させることで遊技者にインパクトを与えることができる一方で、搭載可動体  $32$  を演出位置から原点位置まで移動させるときは、遅く移動させることで搭載可動体  $32$  が衝撃により損傷すること等を抑制することができる。

10

【0961】

次いで、演出制御用  $CPU120$  は、大当り確定報知を行ってから所定時間が経過したタイミング  $t_{a6}$  で、第1擬似可動体表示  $Z100$  を第1初期表示位置に表示し、タイミング  $t_{a6} \sim t_{a7}$  の期間  $TL2$  (例えば、約  $100\text{ms}$ ) に第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示した後、タイミング  $t_{a7} \sim t_{a8}$  の期間 (例えば、約  $900\text{ms}$  など) に反動動作表示を行う。

【0962】

その後、タイミング  $t_{a9}$  で第1擬似可動体表示  $Z100$  を第1演出表示位置から第1初期表示位置まで移動表示 (上昇) させた後、第1擬似可動体表示  $Z100$  を消去する。ここで、第1擬似可動体表示  $Z100$  が第1演出表示位置から第1初期表示位置まで移動するタイミング  $t_{a9} \sim t_{a10}$  の期間  $TL4$  (例えば、約  $1000\text{ms}$ ) は、第1擬似可動体表示  $Z100$  を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示するタイミング  $t_{a6} \sim t_{a7}$  の期間  $TL2$  (例えば、約  $100\text{ms}$ ) よりも長い。言い換えると、第1擬似可動体表示  $Z100$  を第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示する際の速さは、第1擬似可動体表示  $Z100$  を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する際の速さよりも遅い。

20

【0963】

このように、第1擬似可動体表示  $Z100$  の移動表示では、第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、第1演出表示位置から第1初期表示位置への移動表示よりも速くするなど、搭載可動体  $32$  と同じようにすることで、第1擬似可動体表示  $Z100$  をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

30

【0964】

また、図14-37(B)に示すように、第1擬似可動体表示  $Z100$  を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させる際の単位時間 (例えば、 $TL2$ ) あたりの移動量  $L2$  (移動表示距離  $L2$ ) と、搭載可動体  $32$  を原点位置から演出位置に移動させる際の単位時間 (例えば、 $TL2$ ) あたりの移動量  $L1A$  と、を比較すると、第1擬似可動体表示  $Z100$  の単位時間  $TL2$  あたりの移動量  $L2$  は、搭載可動体  $32$  の単位時間  $TL2$  あたりの移動量  $L1A$  よりも大きい。つまり、第1擬似可動体表示  $Z100$  の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体  $32$  の原点位置から演出位置への移動よりも速い。このようにすることで、第1擬似可動体表示  $Z100$  により搭載可動体  $32$  の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができるため、遊技者に驚きを与えることができる。

40

【0965】

また、図14-37(C)に示すように、第1擬似可動体表示  $Z100$  が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量  $L12$  の方が、搭載可動体  $32$  が原点位置から演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量  $L11$  よりも多い。また、第1擬似可動体表示  $Z100$  の反動動作表示回数 (例えば、6回) は、搭載可動体  $32$  の反動動作回数 (例えば、4回) よりも多い。このようにすることで、第1擬似可動体表示  $Z100$  により、第1非搭載可動

50

体 M 1 0 0 を搭載せずとも第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

#### 【 0 9 6 6 】

また、図 1 4 - 3 8 ( A ) ( B ) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示距離 L 2 と、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 の第 1 原点位置から第 1 演出位置への移動表示距離 L 2 とは同じであり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示する期間 T L 2 は、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動させる期間 T L 1 0 よりも短い ( T L 2 < T L 1 0 )。よって、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示させる際の単位時間 (例えば、T L 2) あたりの移動量 L 2 は、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動させる際の単位時間 (例えば、T L 2) あたりの移動量よりも大きい。つまり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示の方が、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 の第 1 原点位置から第 1 演出位置への移動よりも速い。このようにすることで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 により第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができるため、遊技者に驚きを与えることができる。

#### 【 0 9 6 7 】

また、図 1 4 - 3 8 ( C ) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 2 の方が、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 1、及び第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 3 よりも多い。また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の反動動作表示回数 (例えば、6 回) は、搭載可動体 3 2 及び第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 の反動動作回数 (例えば、4 回) よりも多い。このようにすることで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 により、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を搭載せずとも、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 や搭載可動体 3 2 と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 演出位置に移動したときや搭載可動体 3 2 が演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

#### 【 0 9 6 8 】

尚、特徴部 2 4 1 S G では、搭載可動体 3 2 や第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 の反動動作における所定の移動量と、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の反動動作表示における特定の移動量との比較は、1 回目の反動動作と反動動作表示との比較としていたが、2 回目以降のいずれかの反動動作と反動動作表示との比較でもよいし、複数回の反動動作の合計または平均移動量と反動動作表示の合計または平均移動量との比較でもよい。

#### 【 0 9 6 9 】

また、反動動作は、可動体が第 2 位置に停止したときの反動により上方に飛び跳ねる動作である形態を例示したが、反動により可動体の所定部が変形したり振動したりすること等を含む。

#### 【 0 9 7 0 】

次に、図 1 4 - 3 9 ( A ) に示すように、搭載可動体 3 2 を演出位置から原点位置に移動する場合や、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を第 1 演出位置から第 1 原点位置に移動する場合、搭載可動体 モータ 2 0 2 L , 2 0 2 R や M 1 0 1 といった駆動源を用いるため、演出制御用 C P U 1 2 0 は、搭載可動体 3 2 や第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 の制御速度を、移動を開始したタイミング t b 1 からタイミング t b 2 までの第 1 期間は増加し、タイミング t b 2 からタイミング t b 3 までの期間は一定とし、タイミング t b 3 からタイミング t b 4 までの第 2 期間は減少させる。つまり、搭載可動体 3 2 や第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 は、移動を開始してから第 1 期間が経過するまで加速し、その後一定速度で移動し、停止

位置手前の第 2 期間において減速して停止する。

【 0 9 7 1 】

これに対し第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を移動表示させる速さは、図 1 4 - 3 9 ( B ) に示すように、移動を開始したタイミング t b 1 から停止するタイミング t b 4 まで一定であり、移動表示を加速させる第 1 期間や減速させる第 2 期間は不要であるため、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示を第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 や搭載可動体 3 2 の移動よりもスムーズに行うことができる。

【 0 9 7 2 】

次に、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示について、図 1 4 - 4 0 を用いて説明する。

10

【 0 9 7 3 】

図 1 4 - 4 0 ( A ) ~ ( C ) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、最低、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置に表示するための入力画像である第 1 フレームと、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出表示位置に表示するための入力画像である第 2 フレームと、が必要になる。

【 0 9 7 4 】

一方、図 1 4 - 4 0 ( A ' ) ~ ( B ' ) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、最低、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置に表示するための入力画像である第 1 フレームと、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置に表示するための入力画像である第 2 フレームと、が必要になる。

20

【 0 9 7 5 】

図 1 4 - 1 6 にて説明したように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示距離 L 2 であり、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示距離 L 3 であり、移動表示距離 L 2 は移動表示距離 L 3 よりも長い、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約 1 0 0 m s であるのに対し、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約 8 0 0 m s で異なっているため、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示の方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。

30

【 0 9 7 6 】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで移動表示するとき、図 1 4 - 4 0 ( A ) に示す第 1 フレーム、図 1 4 - 4 0 ( C ) に示す第 2 フレームの順に表示することも考えられるが、フレームレートが低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。

【 0 9 7 7 】

そこで、第 1 フレームと第 2 フレームの間に、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 中間表示位置に表示するための入力画像として図 1 4 - 4 0 ( B ) に示す 1 の補間フレームを挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高め、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第 1 初期表示位置、第 1 中間表示位置、及び第 1 演出表示位置の順に行うことで、自然で滑らかな移動表示を行うことができる。

40

【 0 9 7 8 】

このように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで高速で移動表示するときでも、第 1 フレームと第 2 フレームの間に少なくとも 1 の補間フレームを挿入して自然で滑らかな移動表示を実現することで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができる。

50

## 【 0 9 7 9 】

一方、演出制御用 CPU 120 が第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示するとき、図 14 - 4 0 ( A ' ) に示す第 1 フレーム、図 14 - 4 0 ( B ' ) に示す第 2 フレームの順に表示すること考えられるが、フレームレートが低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。

## 【 0 9 8 0 】

そこで、第 1 フレームと第 2 フレームの間に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置と第 1 特定演出表示位置との間の複数の第 1 中間表示位置に表示するための入力画像として、複数の補間フレーム ( 図示略 ) を挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高めて自然で滑らかな移動表示を実現し、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第 1 特定初期表示位置、各第 1 中間表示位置、及び第 1 特定演出表示位置の順に行うことで、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を、視認性を低下させることなく第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 よりも遅い速度で移動表示させることができる。

10

## 【 0 9 8 1 】

また、例えば、予告演出 B において、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 3 や第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示される P B Y - 4 が実行されるときと、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置または第 2 中間演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 1、P B Y - 2 が実行されるときとで、大当たり状態に制御される割合 ( 大当たり期待度 ) が異なることで、大当たり遊技状態に制御される割合が異なる第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

20

## 【 0 9 8 2 】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 3 や第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示される P B Y - 4 が実行されるときの方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置または第 2 中間演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 1、P B Y - 2 が実行されるときよりも大当たり状態に制御される割合 ( 大当たり期待度 ) が高いことで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示に注目させることができる。

30

## 【 0 9 8 3 】

また、特徴部 2 4 1 S G では、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示して該第 1 演出表示位置に停止表示するとき、所定の移動量の反動動作表示 ( 跳ね返り表示 ) を行う形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図 14 - 3 4 ( D ) ~ ( E ) に示すように、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示して該第 2 演出表示位置に停止表示するとき、所定の移動量の反動動作表示 ( 跳ね返り表示 ) を行うようにしてもよい。

## 【 0 9 8 4 】

また、図 14 - 3 3 ( A ) ~ ( B ) に示すように、画像表示装置 5 にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置に移動表示して該第 2 中間演出表示位置に停止表示するときや、図 14 - 3 3 ( D ) ~ ( E ) に示すように、画像表示装置 5 にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置に移動表示して該第 2 特定演出表示位置に停止表示するとき、所定の移動量の反動動作表示 ( 跳ね返り表示 ) を行うようにしてもよい。

40

## 【 0 9 8 5 】

また、予告演出 B において第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置または第 2 特定演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示の方が、予告演出 A において第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示よりも移動量が大き

50

いことが好ましい。このようにすることで、予告演出 Bの方が予告演出 Aよりも移動量が大きいので、より現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0986】

また、予告演出 Bのパターン P B Y - 3 や決め演出の大当り報知後において第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示の方が、予告演出 Bのパターン P B Y - 4 において第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示よりも移動量が大きいことが好ましい。このようにすることで、下方に移動表示したときの方が上方に移動表示したときよりも反動動作表示が大きくなるので、より現実的な態様にて移動表示させることができる。

10

【0987】

(作用・効果)

以上説明したように、特徴部 2 4 1 S Gにおけるパチンコ遊技機 1 にあっては、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出位置まで移動する方向と、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方方向であり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 2 は、搭載可動体 3 2 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 1 A よりも大きい。

この特徴によれば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 により搭載可動体 3 2 の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

また、搭載可動体 3 2 では実現が困難な速さで移動表示することや、複数の速さで移動表示させたりすることが可能となるので、演出の多様化を図ることができる。

20

【0988】

尚、特徴部 2 4 1 S Gでは、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示と搭載可動体 3 2 の移動の速さを比較した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示と第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 の移動との速さの比較であってもよいし、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示と第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 の移動との速さの比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の移動表示と可動体の移動との速さの比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別は任意に変更してもよい。

【0989】

30

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した表示であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 原点位置に対応する第 1 初期表示位置と、第 1 演出位置に対応する第 1 演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示して該第 1 演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示(跳ね返り表示)を行うものであり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 2の方が、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 3 よりも多い。

40

この特徴によれば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 により、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を搭載せずとも第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0990】

尚、特徴部 2 4 1 S Gでは、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の反動動作表示と第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 の反動動作の移動量を比較した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の反動動作表示と第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 の反動動作の移動量の比較であってもよいし、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の反動動作表示と搭載可動体 3 2 の反動動作との比較であっても

50

よい。つまり、擬似可動体表示の反動動作表示と可動体の反動動作との移動量の比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別を任意に変更してもよい。

【0991】

また、スーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。

この特徴によれば、可動体演出である発展演出Aと擬似可動体表示演出である発展演出Bとが実行されることに遊技者を注目させることができる。

尚、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いとは、発展演出Aと発展演出Bとが実行されたときに100%の割合で大当り遊技状態に制御されるものを含む。

【0992】

また、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）を予告する予告演出Aと、強スーパーリーチ演出に発展することを報知する発展演出Bと、発展演出Bが実行される可能性を示唆する発展示唆演出と、を実行可能であり、予告演出Aにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示した後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示してから非表示とし、発展演出Bにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置に表示した後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし、発展演出Bを実行する前であって第1特定初期表示位置に表示している第2擬似可動体表示Z200を非表示とするときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域にキャラクタ画像Z310を表示可能である。

この特徴によれば、予告演出Aでは、第2擬似可動体表示Z200が構造物としての可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく有利状態に制御されるか否かに注目させることができる一方で発展示唆演出では、第2擬似可動体表示Z200が可動体と同じように移動表示することよりもキャラクタ画像Z310の表示を優先して第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置へ戻すことなく非表示とするため、発展演出Bの実行の示唆に遊技者を注目させることができる。

【0993】

また、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出と、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されることを報知する発展演出Bと、を実行可能であり、発展演出Bにおいて第2擬似可動体表示Z200を移動表示する場合に、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示させた後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく非表示とするとともに、発展演出Bの実行を示唆するリーチタイトル画像Z51の表示開始時の態様を、第1特定演出表示位置を含む表示領域に表示可能であり、決め演出において第1擬似可動体表示Z100を移動表示する場合に、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、該第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示させてから非表示とする。

この特徴によれば、決め演出が実行される前は、第2擬似可動体表示Z200が構造物としての可動体と同じように移動表示することよりも示唆画像の表示を優先して第2表示位置から第1表示位置へ戻すことなく非表示とするため、決め演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる一方で、決め演出では、第1擬似可動体表示Z100が可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく遊技者にとって有利な内容の報知に注目させることができる。

尚、特徴部241SGでは、発展演出B（特定演出）においては第2擬似可動体表示Z200を移動表示させ、決め演出（特別演出）においては第1擬似可動体表示Z100を移動表示させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、特定演出

10

20

30

40

50

と特別演出とで共通の擬似可動体表示を移動させるようにしてもよい。

【0994】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行い、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置を含む表示領域で、第1擬似可動体表示Z100の移動表示を強調する特定画像（例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像Z71Aが飛び散るエフェクト画像Z71）を表示可能である。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができるとともに、移動表示を特定画像により強調することで移動表示を遊技者に好適に印象付けることができる。

10

【0995】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行い、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示の方が、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示よりも速く、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1、PBY-2が実行されるときとで、大当たり状態に制御される割合（大当たり期待度）が異なる。

20

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200のいずれが移動表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、大当たり遊技状態に制御される割合が異なる第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

尚、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置が実行されるときとで、大当たり状態に制御される割合（大当たり期待度）が異なるとは、予告演出BにおいてパターンPBY-3またはパターンPBY-4が実行されるときに大当たり状態に制御される割合が100%で、パターンPBY-1またはパターンPBY-2が実行されるときに大当たり遊技状態に制御される割合が0%の場合や、予告演出BにおいてパターンPBY-1またはパターンPBY-2が実行されるときに大当たり状態に制御される割合が100%で、パターンPBY-3またはパターンPBY-4が実行されるときに大当たり遊技状態に制御される割合が0%の場合を含む。

30

【0996】

また、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を、演出表示部Z100A、Z200Aだけでなく機構表示部Z100B、Z200B等を有する表示画像とすることで、駆動機構により動作する可動体をより現実的に表現して可動体演出と同様の可動体表示演出を実現可能とする一方で、移動表示に関しては、可動体の移動と同様の態様で移動表示させるだけでなく、可動体では機構が複雑になったりコストが嵩んだりするなどの事由により実現が困難な態様の移動表示を可能とすることで、演出の興趣を好適に向上させることができる。

40

【0997】

また、特徴部241SGでは、可動体では実現が困難な態様の移動表示として、高速移動、デフォルメ表示、及び演出表示位置から初期表示位置への復帰表示をせず消去する（非表示とする）こと等を例示したが、擬似可動体表示の表示態様については現実的に表

50

現しつつ、移動表示に関しては非現実的に表示することで、意外性のある演出を提供することができる。

【 0 9 9 8 】

特に、演出表示位置に移動表示させた擬似可動体表示を所望のタイミングで非表示としたり表示したりすることができるので、例えば、演出位置に移動した構造物としての可動体を原点位置に戻す際に、他の演出画像が隠れたりするなどして視認性が低下すること等を回避し、次の演出を即座に開始することが可能となるなど、演出設計の自由度が高まるといった効果を奏する。

【 0 9 9 9 】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 2 の方が、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 3 よりも多いことで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 により、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を搭載せずとも第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

10

【 1 0 0 0 】

また、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示距離 L 2 の方が、原点位置から演出位置までの移動距離 L 1 よりも長いことで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の方が搭載可動体 3 2 よりも移動速度が速く、かつ、移動距離が長いため、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

20

【 1 0 0 1 】

また、擬似可動体表示は、演出表示部 Z 1 0 0 A , Z 2 0 0 A と機構表示部 Z 1 0 0 B , Z 2 0 0 B とを含み、擬似可動体表示の移動表示において、機構表示部 Z 1 0 0 B , Z 2 0 0 B の方が演出表示部 Z 1 0 0 A , Z 2 0 0 A よりも先に第 1 演出表示位置に到達することで、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【 1 0 0 2 】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 2 は、搭載可動体 3 2 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 1 A よりも大きいことで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

30

【 1 0 0 3 】

また、搭載可動体 3 2 の原点位置と演出位置との間での移動期間として、速さが増加する第 1 期間と、速さが減少する第 2 期間とを含み、擬似可動体表示の移動表示期間は、第 1 期間と第 2 期間とを含まないことで、擬似可動体表示の移動表示を可動体の移動よりもスムーズに行うことができる。

【 1 0 0 4 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出位置に移動表示した後、搭載可動体 LED 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第 1 演出表示位置に移動表示した第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 に遊技者を注目させることができる。

40

【 1 0 0 5 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示させているときは発光表示部 Z 1 0 8 A を発光表示しないことで、移動表示中の不完全な第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を目立たせないことで、演出効果の低下を抑制することができる。

【 1 0 0 6 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出位置に移動表示した後、搭載可動体 LED 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

50



## 【 1 0 0 7 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置や第 2 特定演出表示位置に移動表示可能であり、予告演出 A にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出 B にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置に移動表示する右方向とは異なることで、一の擬似可動体表示を複数の表示位置から移動表示させることができるため、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

## 【 1 0 0 8 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示させた後、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能であることで、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

## 【 1 0 0 9 】

## ( 変形例 1 )

次に、特徴部 2 4 1 S G の変形例 1 について、図 1 4 - 4 1 に基づいて説明する。図 1 4 - 4 1 は、( A ) ~ ( D ) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 1 を示す図である。

## 【 1 0 1 0 】

前記特徴部 2 4 1 S G では、図 1 4 - 2 5 にて説明したように、予告演出 A においては、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示した後、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示してから消去し、その後、発展演出 A として搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置に移動する形態を例示した。

## 【 1 0 1 1 】

ここで、図 1 4 - 4 1 ( D ) に示すように、搭載可動体 3 2 の移動可能範囲と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動可能範囲の一部が重複する、つまり、演出位置に移動した搭載可動体 3 2 と、第 1 特定演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 と、が重複する場合において、演出制御用 CPU 1 2 0 が、搭載可動体 3 2 の演出位置への移動と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定演出表示位置への移動表示とを共通の期間に実行すると、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の前面側に搭載可動体 3 2 が重複して第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の視認が困難となることで、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が構造物ではなく表示体であることが判りやすくなってしまい、演出の興趣が低下してしまう。

## 【 1 0 1 2 】

このような場合、図 1 4 - 4 1 ( A ) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置に表示し、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示した後 ( 図 1 4 - 4 1 ( B ) 参照 )、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去することで ( 図 1 4 - 4 1 ( C ) 参照 )、図 1 4 - 4 1 ( D ) に示すように、発展演出 A として原点位置から演出位置に移動した搭載可動体 3 2 が第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 に重複することを回避するようにしてもよい。

## 【 1 0 1 3 】

## ( 変形例 2 )

次に、特徴部 2 4 1 S G の変形例 2 について、図 1 4 - 4 2 に基づいて説明する。図 1 4 - 4 2 は、( A ) ~ ( H ) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 2 を示す図である。

## 【 1 0 1 4 】

前記特徴部 2 4 1 S G では、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置へ移動する方向と、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置へ移動表示する方向と、が共通の方向 ( 下方向 ) である形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例 2 としての搭載可動体 4 0 1 が第 1 位置と該第 1 位置よりも下方の第 2 位置との間で移動する方向と、変形例 2 としての擬似可動体表示 Z 4 0 2 が第 1 表示位置と該第 1 表示位置よりも上方の第 2 表示位置との間で移動表示する方向と、

10

20

30

40

50

が共通の方向（例えば、上下方向）である場合において、擬似可動体表示 Z 4 0 2 の第 1 表示位置から第 2 表示位置への移動表示の方が、搭載可動体 4 0 1 の第 1 位置から第 2 位置への移動よりも速ければよい。

【1 0 1 5】

また、搭載可動体 4 0 1 が第 1 位置から第 2 位置へ移動する方向（下方向）と、擬似可動体表示 Z 4 0 2 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置へ移動表示する方向（上方向）と、が異なる方向であってもよい。

【1 0 1 6】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、搭載可動体 3 2 の移動と、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示と、を共通の期間に実行することがないが、この発明はこれに限定されるものではなく、本変形例 2 のように、搭載可動体 4 0 1 の移動と擬似可動体表示 Z 4 0 2 の移動表示とを共通の期間に実行することで、搭載可動体 4 0 1 と擬似可動体表示 Z 4 0 2 とを用いた演出を実行可能としてもよい。

【1 0 1 7】

具体的に説明すると、図 1 4 - 4 2 に示すように、変形例 2 としての搭載可動体 4 0 1 は、「合」の文字が表示された構造物であり、画像表示装置 5 の表示領域上部の第 1 位置と該第 1 位置よりも下方の第 2 位置との間で移動可能であり、変形例 2 としての搭載可動体 5 0 1 L , 5 0 1 R は、画像表示装置 5 の表示領域左右側の第 1 所定位置と該第 1 所定位置よりも中央寄りの第 2 所定位置との間で移動可能であり、変形例 2 としての擬似可動体表示 Z 4 0 2 は、「体」の文字を表示可能であり、画像表示装置 5 の表示領域下部の第 1 表示位置と該第 1 表示位置よりも上方の第 2 表示位置との間で移動表示可能とされている。尚、搭載可動体 4 0 1 と搭載可動体 5 0 1 L , 5 0 1 R の詳細な駆動機構の図示や説明は省略する。

【1 0 1 8】

例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、前述した予告演出 A、B や発展演出 A、B などにおいて搭載可動体 4 0 1、5 0 1 L , 5 0 1 R と擬似可動体表示 Z 4 0 2 とを用いた演出を実行する場合、まず、図 1 4 - 4 2 ( A ) に示すように、搭載可動体 4 0 1 及び搭載可動体 5 0 1 L , 5 0 1 R を第 1 位置に待機させている状態で、図 1 4 - 4 2 ( B ) に示すように、擬似可動体表示 Z 4 0 2 を第 1 表示位置に表示した後、図 1 4 - 4 2 ( C ) に示すように、擬似可動体表示 Z 4 0 2 を第 1 表示位置から第 2 表示位置に移動表示する。

【1 0 1 9】

次いで、図 1 4 - 4 2 ( D ) に示すように、搭載可動体 4 0 1 を第 1 位置から第 2 位置に向けて移動させる。そして、搭載可動体 4 0 1 が第 2 表示位置に表示している擬似可動体表示 Z 4 0 2 に近接する位置まで移動したとき、擬似可動体表示 Z 4 0 2 を第 1 表示位置に向けて移動表示させる。このとき、擬似可動体表示 Z 4 0 2 に搭載可動体 4 0 1 が重複しないように移動表示させることが好ましい。

【1 0 2 0】

次いで、図 1 4 - 4 2 ( E ) に示すように、搭載可動体 4 0 1 が第 2 位置に移動し、かつ、擬似可動体表示 Z 4 0 2 が第 1 表示位置に移動表示したときに搭載可動体 4 0 1 が擬似可動体表示 Z 4 0 2 に最も近接して、「合体」の文字を認識可能な擬似合体状態となる。そして、図 1 4 - 4 2 ( F ) に示すように、搭載可動体 4 0 1 と擬似可動体表示 Z 4 0 2 との擬似合体状態を維持しまま、搭載可動体 4 0 1 を上方に移動させるとともに擬似可動体表示 Z 4 0 2 を上方に移動表示させ、さらに、搭載可動体 5 0 1 L , 5 0 1 R を第 2 所定位置に移動させることで、擬似合体が成功したことにより演出が発展すること等を報知する。

【1 0 2 1】

その後、図 1 4 - 4 2 ( G ) に示すように、搭載可動体 4 0 1 及び搭載可動体 5 0 1 L , 5 0 1 R を第 1 位置や第 1 所定位置まで移動させるとともに、擬似可動体表示 Z 4 0 2 を第 1 表示位置とは異なる第 1 特定表示位置（例えば、左右側の位置など）に画像を分割した態様にて移動表示させた後、画面左右にフレームアウトさせたり、フェードアウトさ

10

20

30

40

50

せる態様にて消去する。

【1022】

一方、疑似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知することが決定されている場合は、図14-42(D)に示すように、搭載可動体401の下方への移動と疑似可動体表示Z402の下方への移動表示を行う途中で、搭載可動体401の下方への移動を減速しながら停止させて、疑似可動体表示Z402を上部が破壊される態様にて表示することで、疑似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知する。このように、疑似可動体表示Z402では構造物としての可動体では実現が困難な態様の演出を容易に実現することができる。

【1023】

(変形例3)

次に、特徴部241SGの変形例3について、図14-43に基づいて説明する。図14-43は、(A)~(C)は特徴部241SGの変形例3を示す図である。

【1024】

前記特徴部241SGでは、演出制御用CPU120は、第1疑似可動体表示Z100や第2疑似可動体表示Z200を第1表示位置と第2表示位置との間で移動表示可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上下方向または左右方向といった一方向に往復移動表示が可能なものに限定されるものではなく、例えば、演出制御用CPU120は、図14-43(A)(B)に示すように、第1疑似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、図14-43(C)に示すように、第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能としてもよい。

【1025】

図14-43(C)に示すように、第1演出表示位置において、演出表示部Z200Aのみを左右方向を向く回転軸周りに縦回転表示させるなど、一方向に向けた直線移動表示とは異なる回転移動表示や、一方向とは異なる他方向(例えば、奥行き方向)に向けて移動する態様にて移動表示するなど、種々な態様の移動表示を実行可能とすることが好ましい。このようにすることで、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【1026】

以上、この発明の実施の形態における特徴部241SG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、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【1027】

(変形および応用に関する説明)

前記特徴部241SGでは、パチンコ遊技機1に搭載された可動体として搭載可動体32を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、搭載可動体32以外の複数の可動体がパチンコ遊技機1に搭載されていてもよい。また、遊技盤2に設けられた盤側可動体に限らず、遊技機用枠3や該遊技機用枠3を開閉可能な開閉扉に設けられた枠側可動体であってもよく、枠側可動体を模した疑似可動体表示を移動表示可能としてもよい。また、盤側可動体として、遊技に関連して設けられる可変入賞装置などを模した疑似可動体表示を表示可能としてもよい。

【1028】

また、前記特徴部241SGでは、パチンコ遊技機1に搭載予定とされたが非搭載となった可動体として、第1非搭載可動体M100と第2非搭載可動体M200を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1非搭載可動体M100と第2非搭載可動体M200以外の可動体がパチンコ遊技機1に搭載予定とされたが非搭載となってもよい。

【1029】

また、前記特徴部241SGでは、第1疑似可動体表示Z100や第2疑似可動体表示

10

20

30

40

50

Z 2 0 0 を消去するとき、漸次フェードアウトさせる態様にて非表示とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、消去されたことを強調するエフェクト画像を表示するようにしてもよいし、これら以外の方法により消去するようにしてもよい。

#### 【 1 0 3 0 】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動距離 L 1 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示距離 L 2 よりも短く、かつ、搭載可動体 3 2 が移動するときと第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示するときとで、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散る共通のエフェクト画像 Z 7 1 を表示し、共通の効果音を出力する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動距離 L 1 を、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示距離 L 2 よりも長く、かつ、搭載可動体 3 2 が移動するときと第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示するときとで態様が異なるエフェクト画像を表示するとともに異なる効果音を出力するようにしてもよい。このようにすることで、擬似可動体表示の移動表示を利用して、搭載可動体 3 2 の移動を際立たせることができる。

10

#### 【 1 0 3 1 】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、スーパーリーチの可変表示期間において、搭載可動体 3 2 の移動は、発展演出 A と決め演出の最大 2 回実行可能であり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示は、予告演出 B と決め演出の最大 2 回実行可能であり、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示は、予告演出 A、予告演出 B、発展示唆演出、発展演出 B の最大 4 回実行可能である形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体の移動や擬似可動体表示の移動表示の実行回数は上記回数以外の回数実行するようにしてもよい。

20

#### 【 1 0 3 2 】

さらに、可動体を一の可変表示期間に第 1 回数の移動を可能とした場合、擬似可動体表示を一の可変表示期間に第 1 回数よりも多い第 2 回数の移動を可能とすることが好ましい。このようにすることで、可動体演出の実行機会を増加し過ぎて大当たり期待度を下げしてしまうことがないようにする代わりに、擬似可動体表示の実行機会を増加することで、演出が少なくなつて興味が低下することを防止できる。

30

#### 【 1 0 3 3 】

また、上記複数の演出以外、例えば、大当たり確定報知後の再抽選における図柄昇格時や大当たり中演出などにおいて擬似可動体表示の移動表示を行うようにしてもよく、その際に移動表示される擬似可動体表示は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 とは異なる擬似可動体表示としてもよい。

#### 【 1 0 3 4 】

また、有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出として予告演出 A を適用し、遊技者にとって有利な内容を報知する報知演出として発展演出 B を適用し、報知演出が実行されることを示唆する所定演出として発展示唆演出を適用し、有利状態に制御されることを報知する特別演出として決め演出を適用し、特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出として予告演出 B を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の各種演出を適用可能である。また、これら各種演出は一のスーパーリーチの可変表示期間にて実行可能であったが、複数の可変表示期間に跨って実行可能な演出であってもよい。

40

#### 【 1 0 3 5 】

また、遊技者にとって有利な内容とは、パチンコ遊技機 1 においては、擬似連、大当たり、小当たり、リーチ、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、後述する天井時短制御等、可変表示結果や制御や演出が含まれてもよい。また、スロットマシンにおいては、チャンスゾーン ( C Z ) 当選、アシストタイム ( A T ) 当選、リプレイタイム ( R T ) 当選、ボーナス当選等が含まれてもよい。

50

## 【1036】

また、前記特徴部241SGにおいて、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の表示を開始するときに、遊技盤2や遊技機用枠3に設けられた遊技効果ランプ9などの輝度を低下させたり消灯することで、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の表示を目立たせる一方で、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の表示を消去するときには、遊技盤2や遊技機用枠3に設けられた遊技効果ランプ9などの輝度を高めたり点灯させることで、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200に対する遊技者の意識をそらすことができる。

## 【1037】

また、前記特徴部241SGにおいて、遊技盤2や遊技機用枠3に設けられた遊技効果ランプ9等の光量調整を遊技者の操作にて可能とする一方で、第1擬似可動体表示Z100の発光表示部Z108Aや第2擬似可動体表示Z200の発光表示部Z208A～Z208Eの光量調整を遊技者の操作にて不可能とすることが好ましい。このようにすることで、擬似可動体表示の見栄えが損なわれたり目立たなくなったりすることを抑制できる。

## 【1038】

また、前記特徴部241SGでは、発展演出Bにおいて、第1特定初期表示位置に表示している第2擬似可動体表示Z200を非表示とするときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域に報知関連画像としてキャラクタ画像Z310を優先して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、報知関連画像は、報知演出（例えば、発展演出B）に関連する画像であればキャラクタ画像以外の画像（例えば、煙、霧、波などを模した画像など）を用いてもよい。

## 【1039】

また、前記特徴部241SGでは、発展演出Bにおいて、決め演出の実行を示唆する示唆画像として、リーチタイトル画像Z51を表示開始時の態様にて表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、示唆画像は決め演出の実行を示唆するものであれば、リーチタイトル画像以外の画像（例えば、強スーパーリーチ演出や決め演出にて出現するキャラクタ画像など）を用いてもよい。

## 【1040】

また、前記特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とは別個の期間に表示可能とされた形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、複数の擬似可動体表示を共通の期間に移動表示させてもよい。このようにする場合、例えば、第1擬似可動体表示Z100の移動表示可能範囲と第2擬似可動体表示Z200の移動表示可能範囲とが重複し、該重複領域にて第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とを表示する場合、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とのうち一方を他方よりも手前側の表示レイヤーに表示することで、互いの前後位置関係などを意識させることができるため、より現実的な演出を実現できる。

## 【1041】

また、前記特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の機構表示部Z100B、Z200Bが画像表示装置5の表示領域の縁部で切れて表示されることを考慮して、画像表示装置5の表示領域において擬似可動体表示の機構表示部の表示が開始される部分を覆い隠すように、搭載可動体やセンター飾り枠等を配置してもよいし、搭載可動体を移動させて擬似可動体表示の機構表示部の表示が開始される部分を視認困難としてもよい。

## 【1042】

また、前記特徴部241SGでは、可変表示の表示結果として「時短付きはずれ」が含まれる形態を例示したが、CPU103は、所定条件（例えば、ステップS6の初期化処理において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行うこと、大当たり遊技状態に制御すること、表示結果を時短付きはずれとすることのうちいずれか）が成立したときから可変表示が規定回数（例えば、900回など）行われ

10

20

30

40

50

たことに基づいて、大当り遊技状態を介さずに時短状態に制御する天井時短制御を実行可能としてもよい。尚、規定回数の内部カウントは前記所定条件の成立でリセットされ、また、天井時短制御による時短状態の時短回数（例えば、900回）は、通常の時短状態の時短回数（例えば、100回）とは異なってもよい。

【1043】

上記のような天井時短制御が実行され、上記所定条件が成立せずに可変表示の実行回数が上記規定回数に到達したときに、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200といった擬似可動体表示の移動表示を実行可能としてもよい。このように、大当りの報知、時短付きはずれの報知、天井時短制御の報知など各報知において擬似可動体表示の移動表示を実行可能としてもよく、各報知において擬似可動体表示の種別や移動表示の態様などを異ならせてもよい。

10

【1044】

また、前記特徴部241SGでは、大当りの報知として第1擬似可動体表示Z100を移動表示させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が小当りや時短付きはずれとなる場合や、上記した天井時短制御が実行される場合は、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示により、小当りや時短付きはずれの報知や天井時短制御の実行条件が成立したことの報知を行う一方で、可変表示結果が大当りとなる場合は、搭載可動体32の移動により大当りの報知を行うようにしてもよい。

【1045】

また、可変表示の表示結果が小当りや時短付きはずれとなる場合と、可変表示の表示結果が大当りとなる場合とで、共通の種別の擬似可動体表示を用いて報知するが、移動表示の態様が異なるようにしてもよい。また、可変表示の表示結果が小当りや時短付きはずれとなる場合と、可変表示の表示結果が大当りとなる場合とで、擬似可動体表示を用いて報知するが、擬似可動体表示の種類が異なるようにしてもよい。

20

【1046】

また、前記特徴部241SGでは、パチンコ遊技機として、大当り遊技終了後に確変状態に制御可能な所謂1種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技終了後の時短状態において小当りを契機としてV入賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂1種2種の遊技機であってもよく、遊技性は種々に変更可能である。

30

【1047】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1などを例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にもこの発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【1048】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

40

【1049】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【1050】

50

この発明の遊技機は、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やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【符号の説明】

【 1 0 5 1 】

- 1           パチンコ遊技機
- 4 A       第 1 特別図柄表示装置
- 4 B       第 2 特別図柄表示装置
- 5           画像表示装置
- 1 0 3      C P U
- 1 2 0      演出制御用 C P U

10

20

30

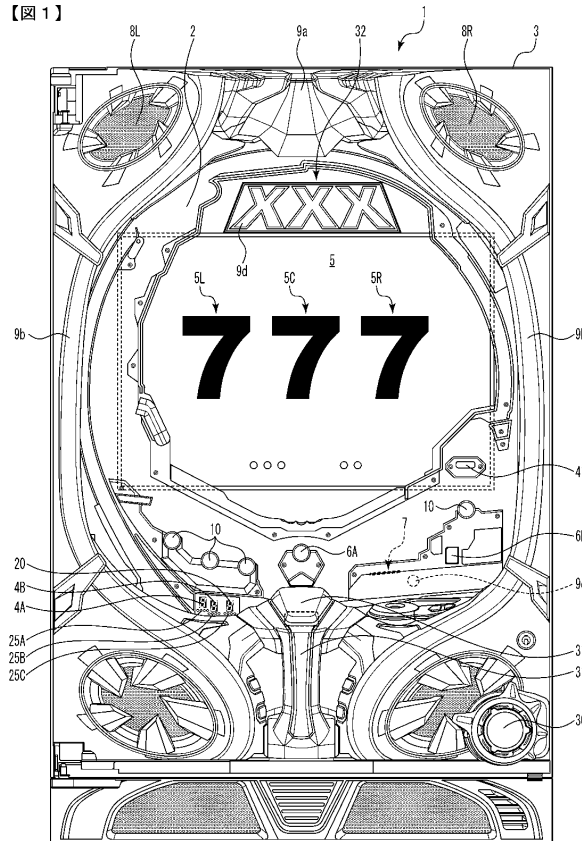
40

50

【図面】

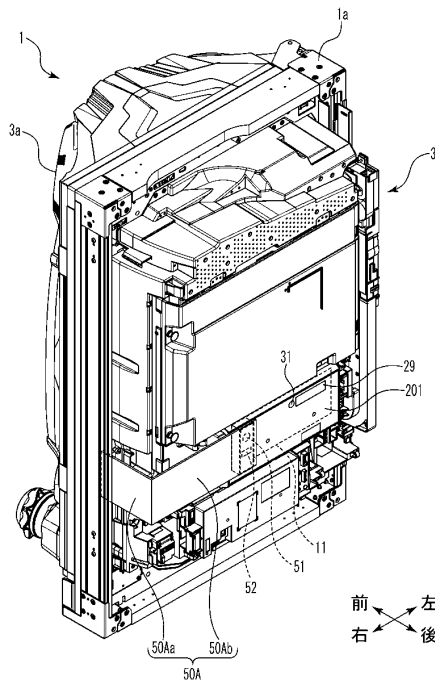
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】

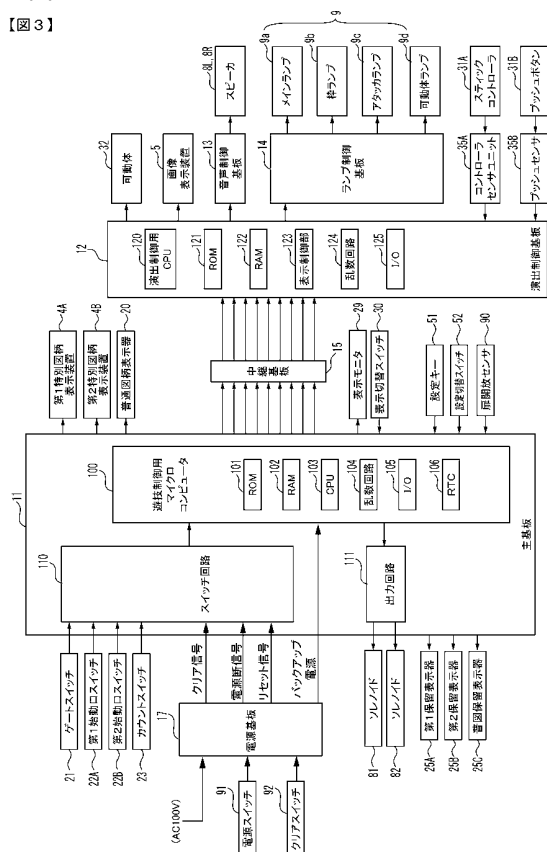


10

20

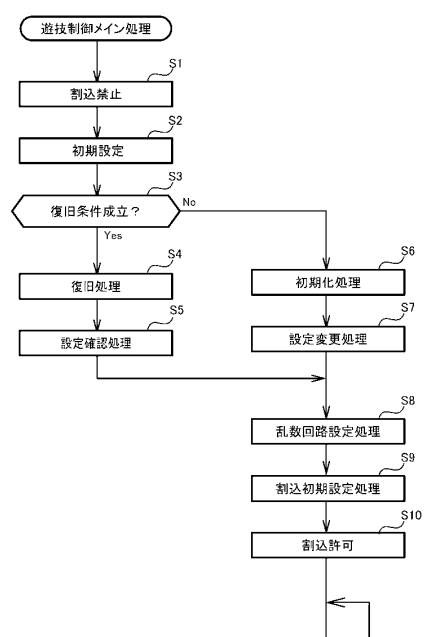
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



30

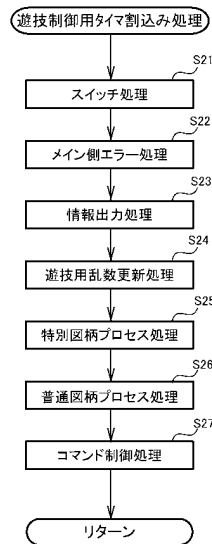
40

50



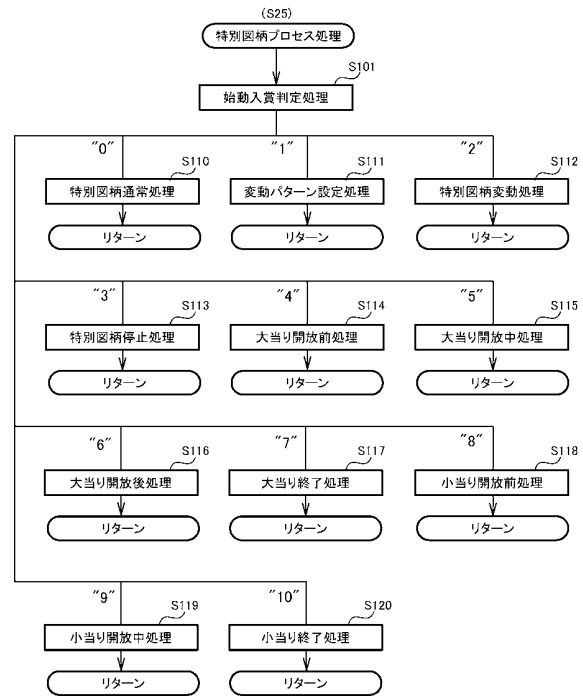
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



10

20

【図 7】

【図 7】

(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

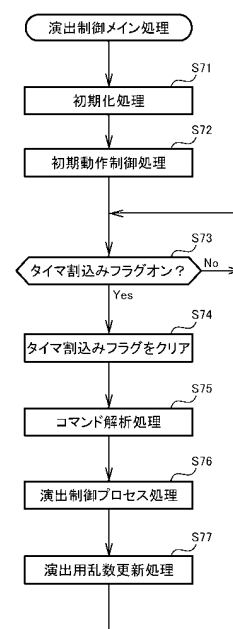
遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33421 (確率1/200)	32767~33421 (確率1/200)	32767~33421 (確率1/200)	32767~33421 (確率1/200)	32767~33421 (確率1/200)	32767~33421 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】

【図 8】



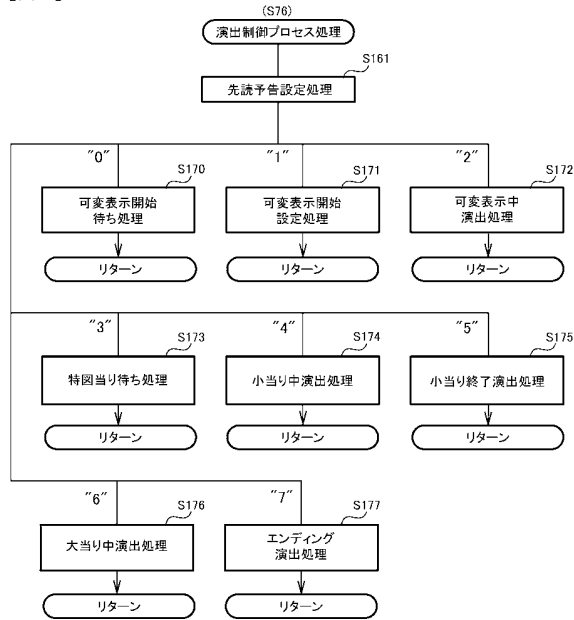
30

40

50

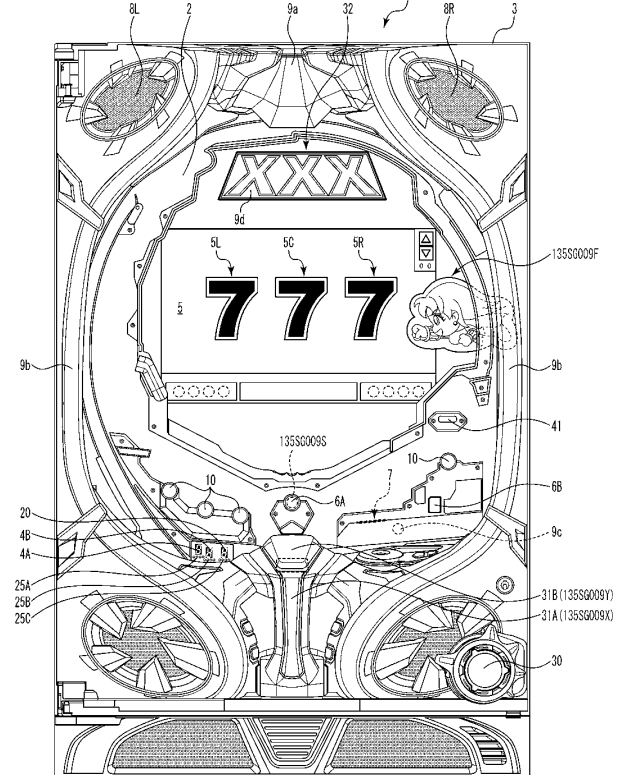
【図 9】

【図 9】



【図 10 - 1】

【図 10 - 1】

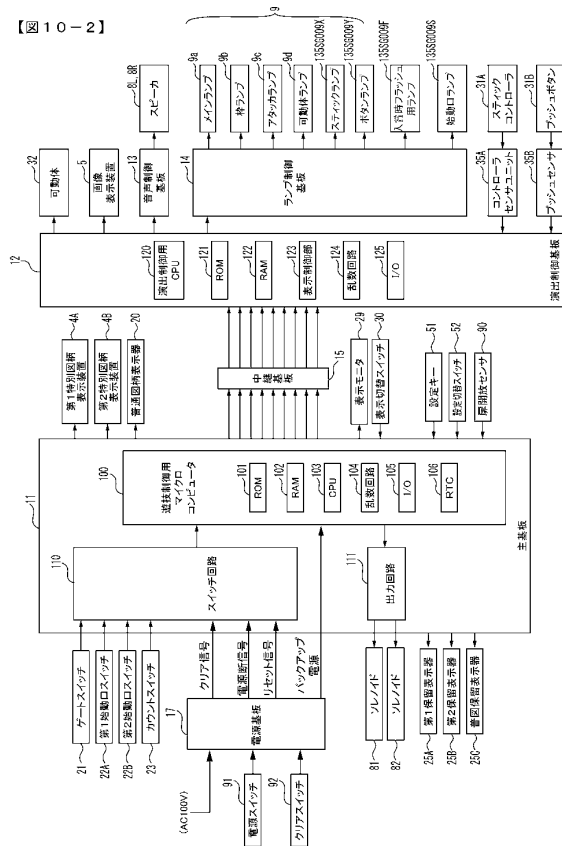


10

20

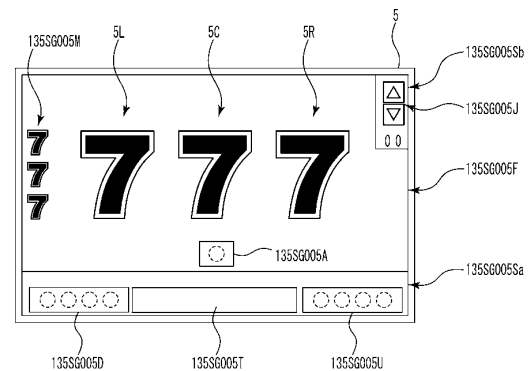
【図 10 - 2】

【図 10 - 2】



【図 10 - 3】

【図 10 - 3】



30

40

50

## 【図 10 - 4】

【図 10-4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

## 【図 10 - 6】

【図 10-6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

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

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54851(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

## 【図 10 - 5】

【図 10-5】

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

## 【図 10 - 7】

【図 10-7】

(A) 大当り種別判定テーブル

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

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回	2

10

20

30

40

50

## 【図 10 - 8】

【図 10 - 8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	25000	ノーマルリーチ(疑似連1回はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ(疑似連2回はずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチ(疑似連3回はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	25000	ノーマルリーチ(疑似連1回大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ(疑似連2回大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ(疑似連3回大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

## 【図 10 - 9】

【図 10 - 9】

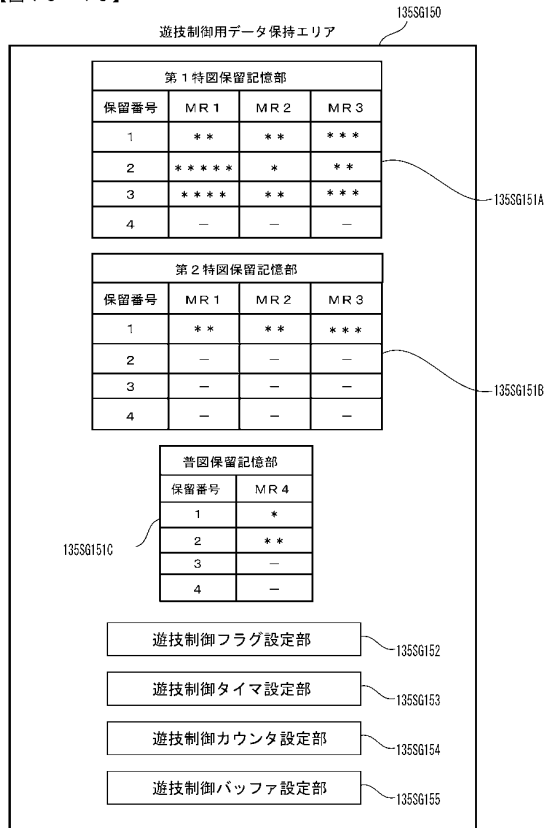
可変表示結果	非確変大当り	確変大当り	小当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)	はずれ(保留数4)	はずれ(時短時)
変動パターン判定テーブル	太初選定保留数テーブル	太初選定保留数テーブル	特図選定保留数テーブル	はずれ選定保留数テーブル	はずれ選定保留数テーブル	はずれ選定保留数テーブル	はずれ選定保留数テーブル
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	-	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	-	-	70	-
PA1-4(非Rはずれ時短)	-	-	-	-	-	-	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	-	-	30	20	10	10
PA2-2(ノーマルR疑似連1回はずれ)	-	-	-	10	10	10	5
PA2-3(スーパーR疑似連2回はずれ)	-	-	-	7	7	7	3
PA2-4(スーパーR疑似連3回はずれ)	-	-	-	3	3	3	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	30	5	-	-	-	-	-
PB1-2(ノーマルR疑似連1回大当り)	45	20	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーR疑似連2回大当り)	20	30	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーR疑似連3回大当り)	5	45	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊大当り)	-	-	100	-	-	-	-

(数値は%)

10

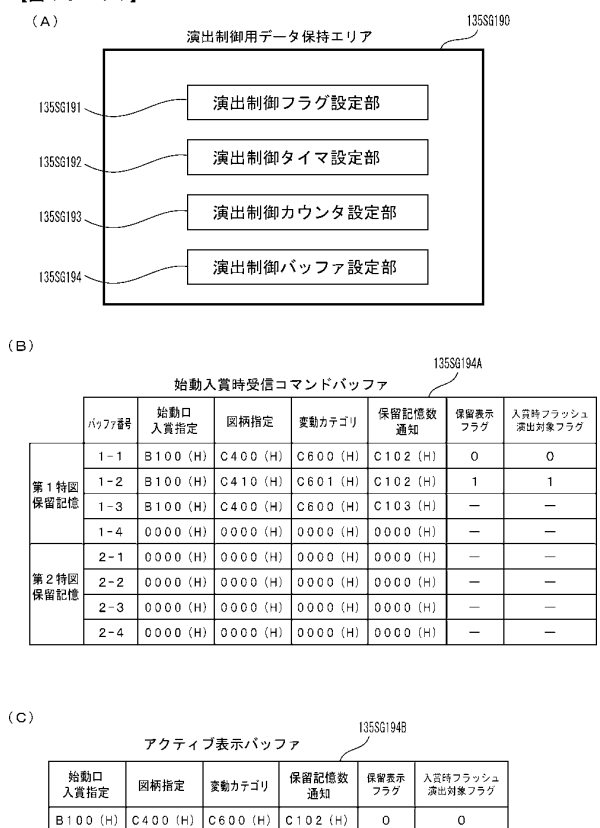
## 【図 10 - 10】

【図 10 - 10】



## 【図 10 - 11】

【図 10 - 11】



20

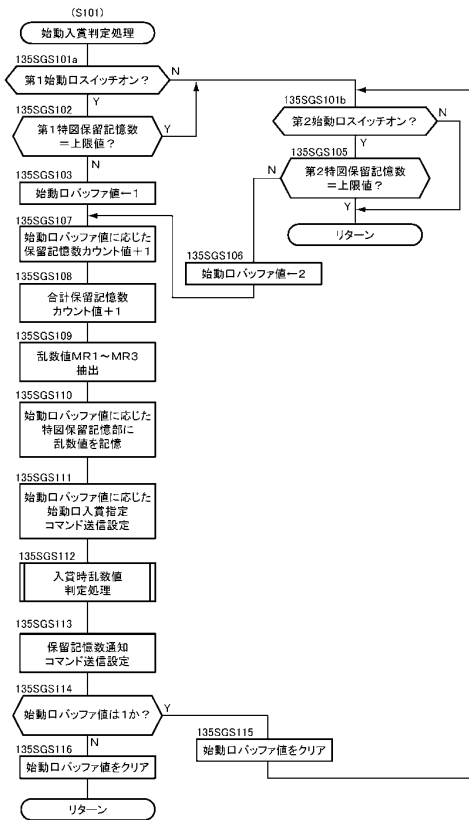
30

40

50

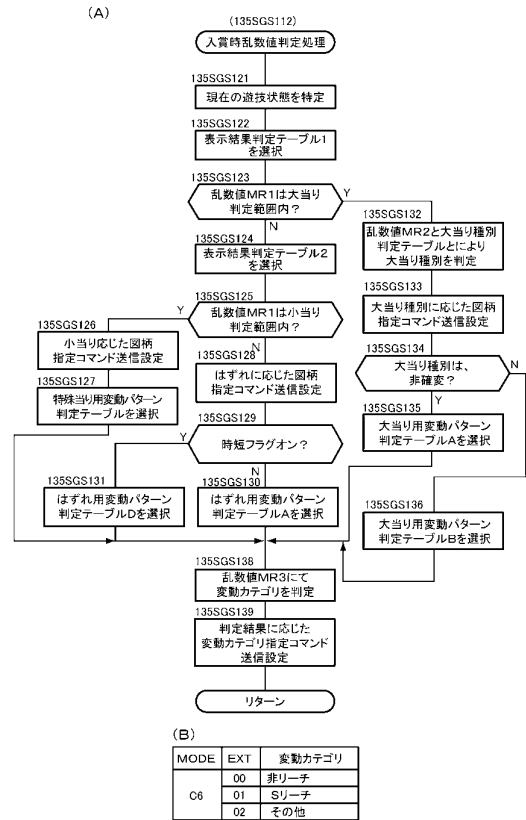
【図 10 - 12】

【図 10-12】



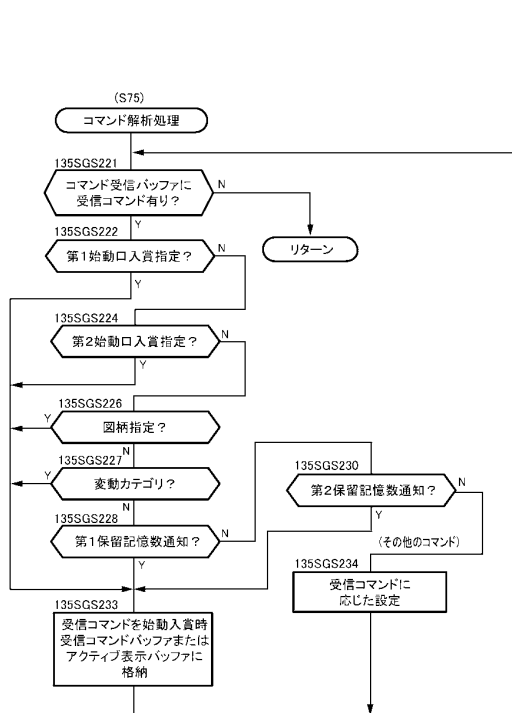
【図 10 - 13】

【図 10-13】



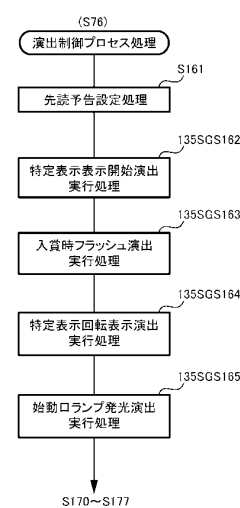
【図 10 - 14】

【図 10-14】



【図 10 - 15】

【図 10-15】



10

20

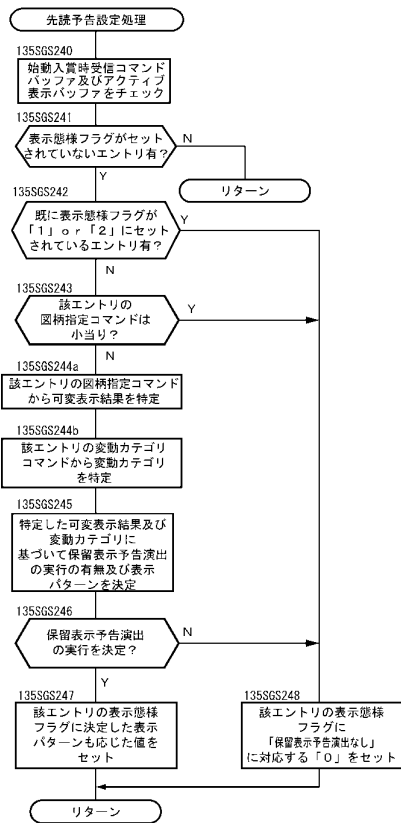
30

40

50

【図 10 - 16】

【図 10-16】



【図 10 - 17】

【図 10-17】

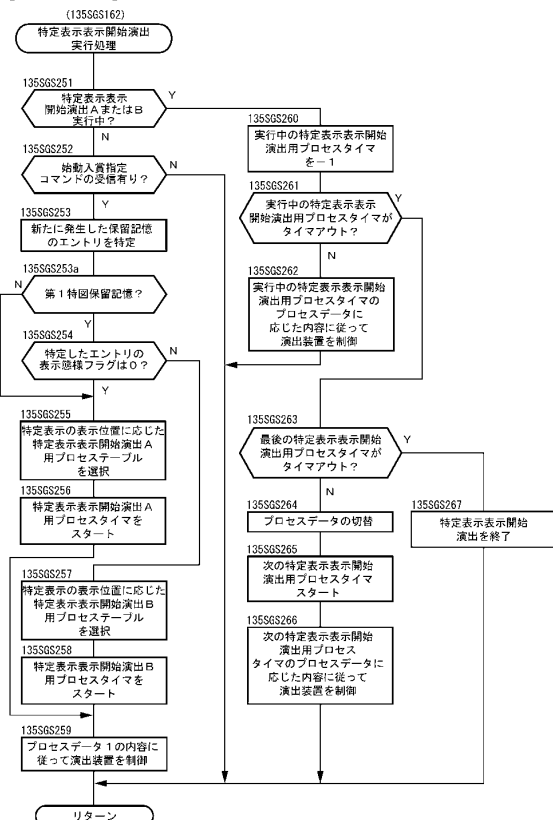
可変表示結果	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり	
	表示パターンα 白	表示パターンβ 青	表示パターンγ 赤
はずれ（非リーチ）	95%	5%	0%
はずれ（その他）	80%	20%	0%
はずれ（Sリーチ）	65%	25%	10%
大当たり	15%	30%	55%

10

20

【図 10 - 18】

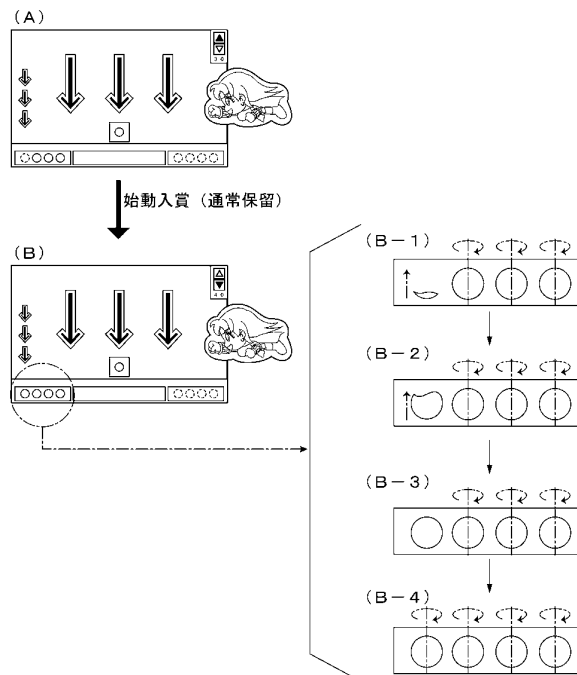
【図 10-18】



【図 10 - 19】

【図 10-19】

特定表示表示開始演出A



30

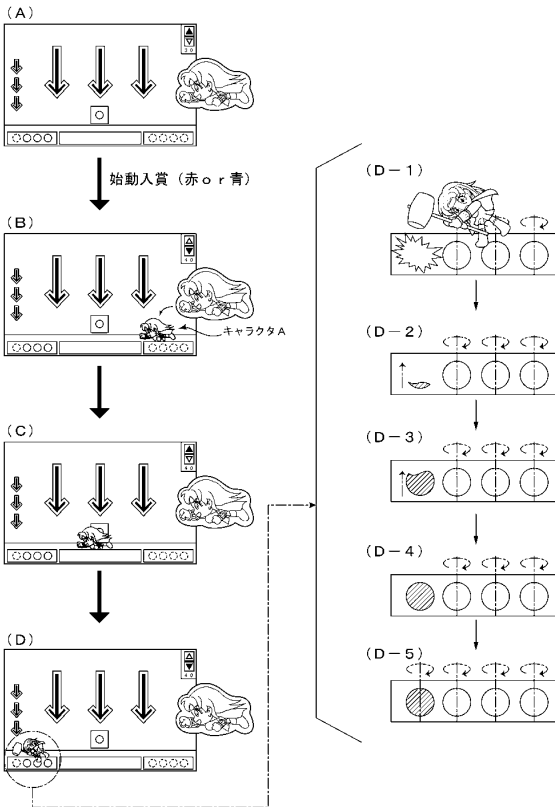
40

50

【図 10-20】

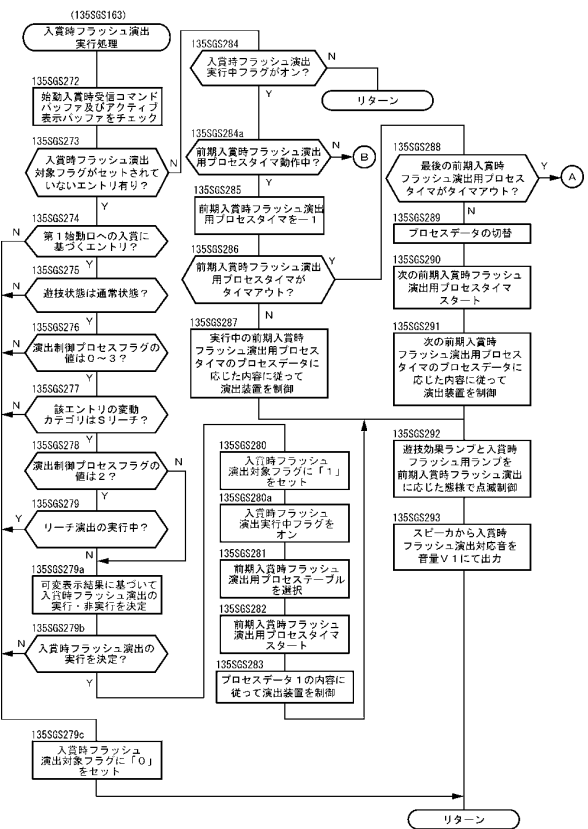
【図 10-20】

特定表示開始演出B



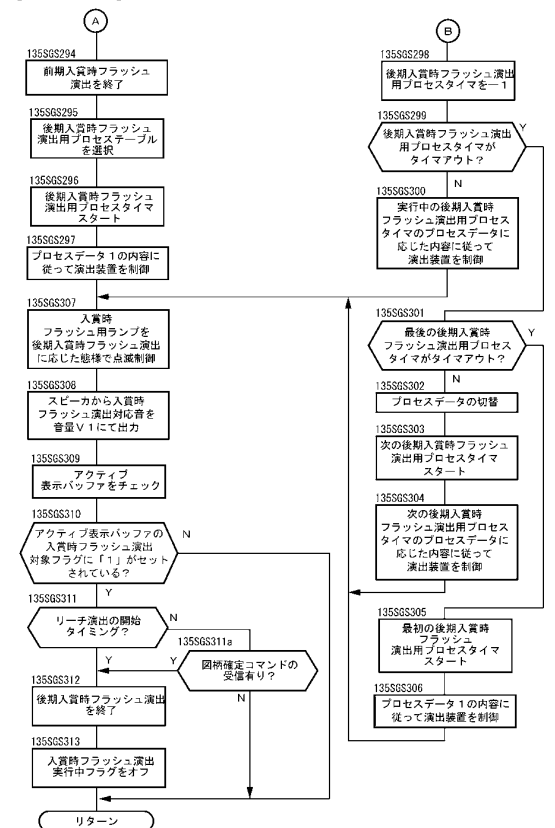
【図 10-21】

【図 10-21】



【図 10-22】

【図 10-22】



【図 10-23】

【図 10-23】

名称	演出実行期間	点滅制御対象	出力対象映像	表示対象映像
前期入賞時フラッシュ演出	始動入賞発生から1.5秒	入賞時フラッシュ用ランプ	入賞時フラッシュ演出対応音 (音量: V1)	入賞時フラッシュ用ランプの発光エフェクト画像
後期入賞時フラッシュ演出	前期入賞時フラッシュ演出の終了から対象可変表示のリーチ演出開始まで	入賞時フラッシュ用ランプ	入賞時フラッシュ演出対応音 (音量: V2)	入賞時フラッシュ用ランプの発光エフェクト画像

10

20

30

40

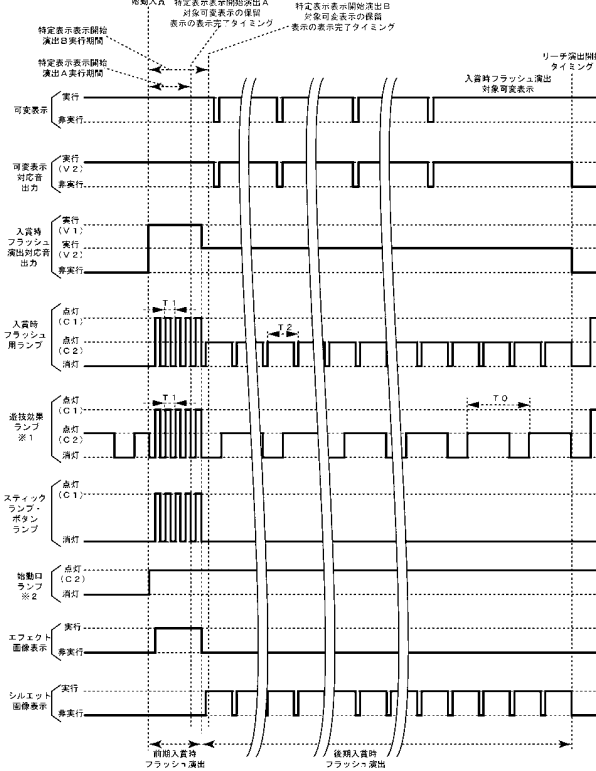
50





【図 10 - 28】

【図 10-28】

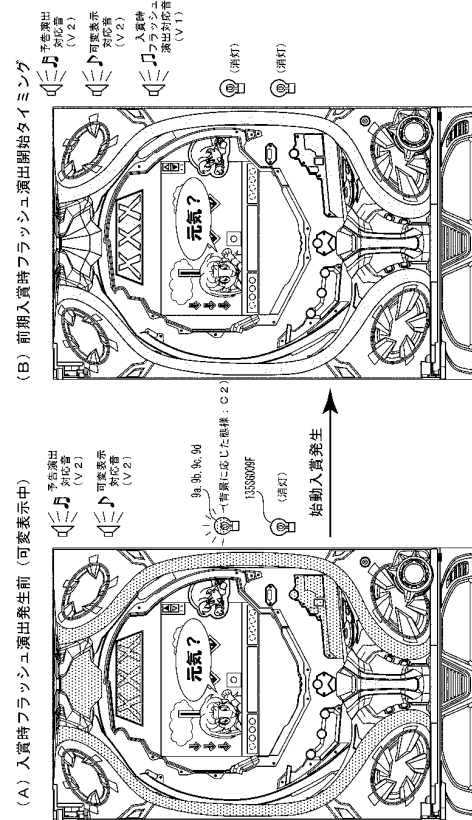


※ 1：メインランプ、棒ランプ、アタックランプ、可変表示ランプ

※ 2：地盤入賞時から対象可変表示終了まで保留表示（アクティブ表示）の表示態様に応じた色で発光

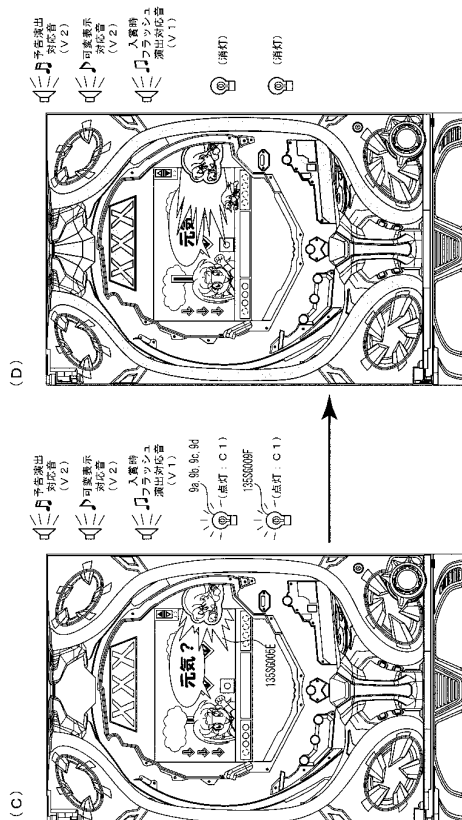
【図 10 - 29】

【図 10-29】



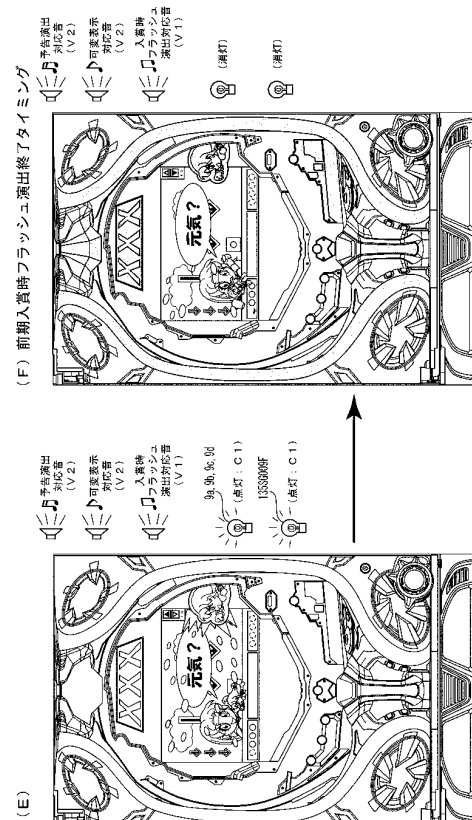
【図 10 - 30】

【図 10-30】



【図 10 - 31】

【図 10-31】



10

20

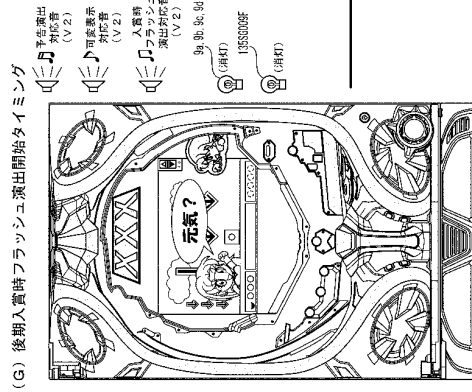
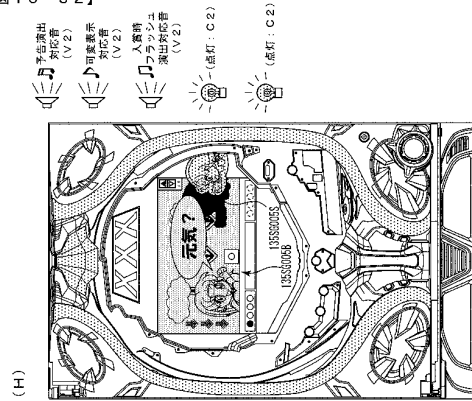
30

40

50

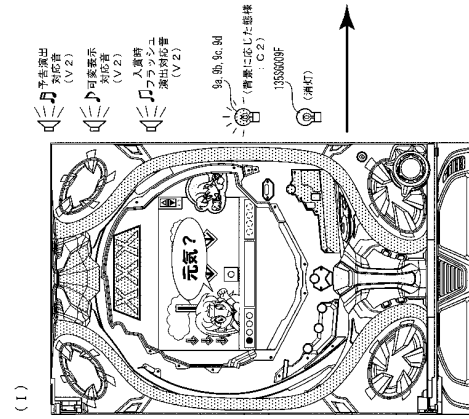
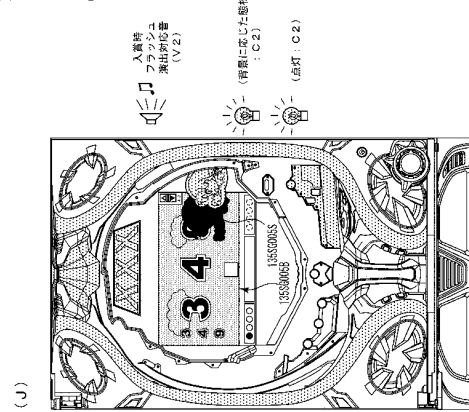
## 【図 10 - 32】

【図 10-32】



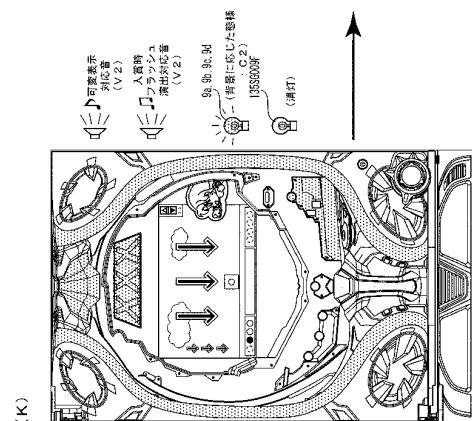
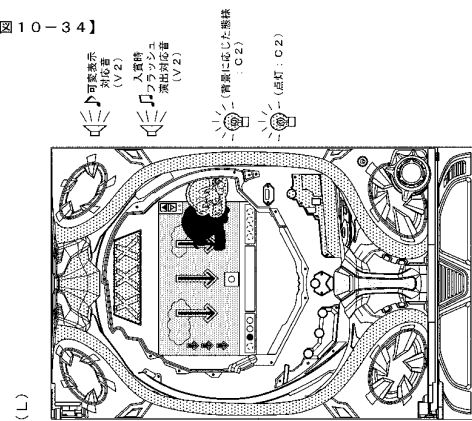
## 【図 10 - 33】

【図 10-33】



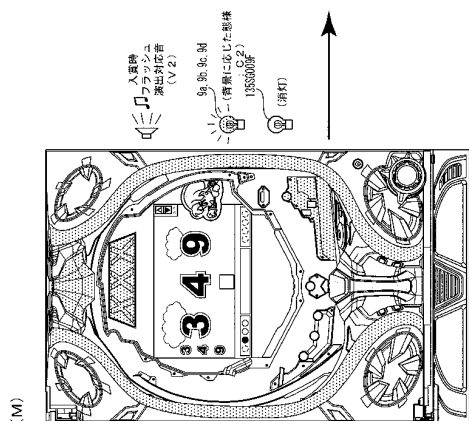
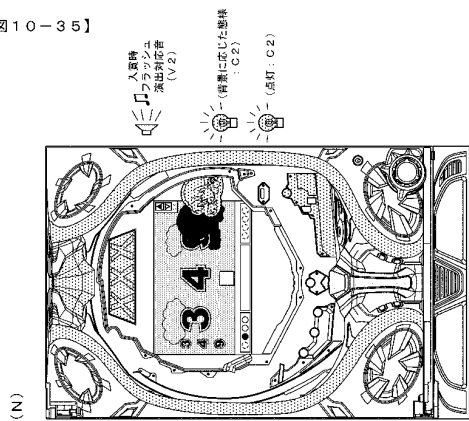
## 【図 10 - 34】

【図 10-34】



## 【図 10 - 35】

【図 10-35】



10

20

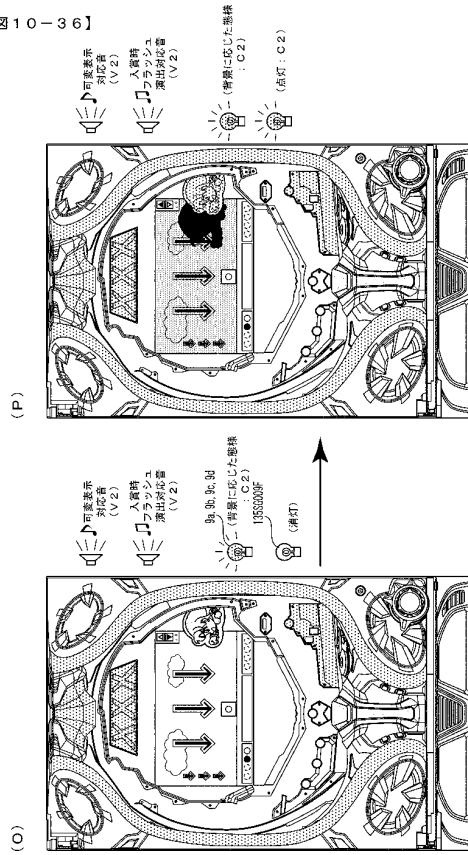
30

40

50

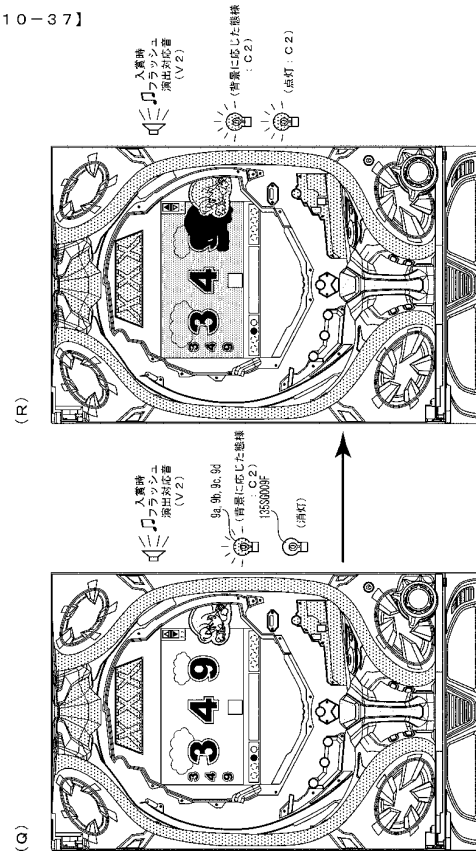
【図 10 - 36】

【図 10-36】



【図 10 - 37】

【図 10-37】

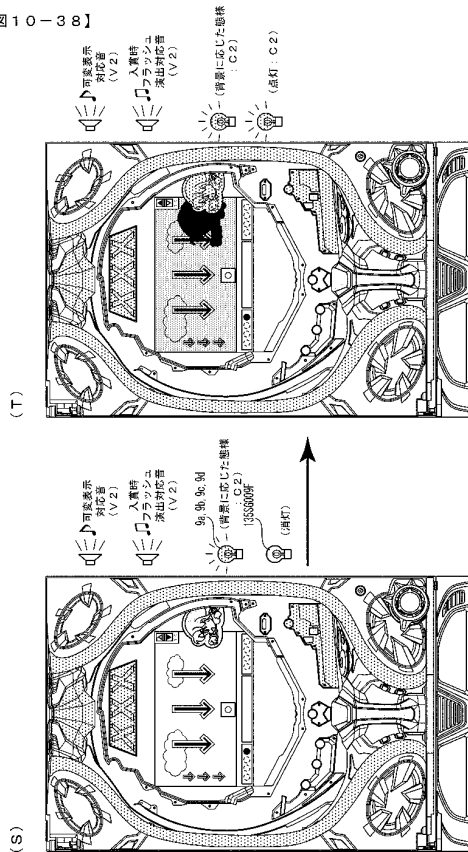


10

20

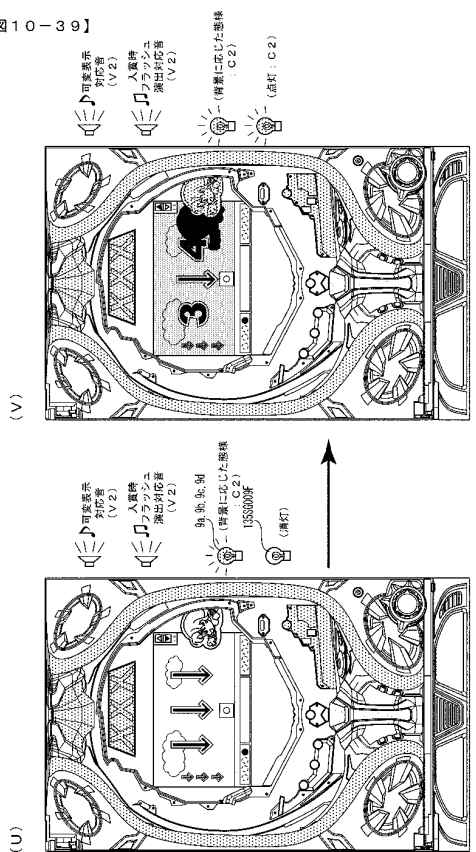
【図 10 - 38】

【図 10-38】



【図 10 - 39】

【図 10-39】



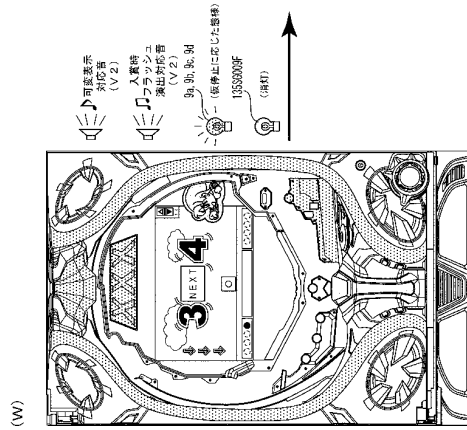
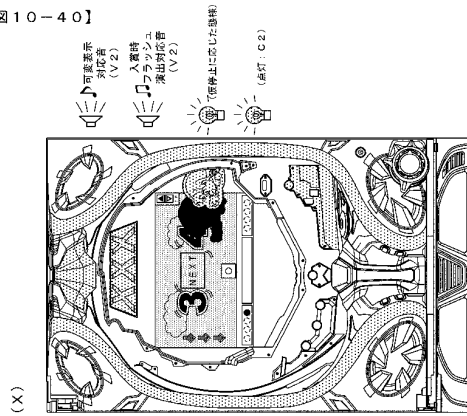
30

40

50

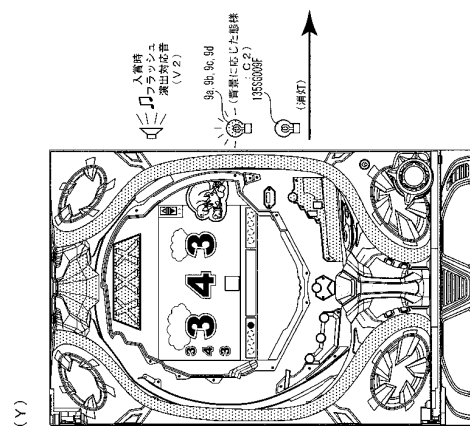
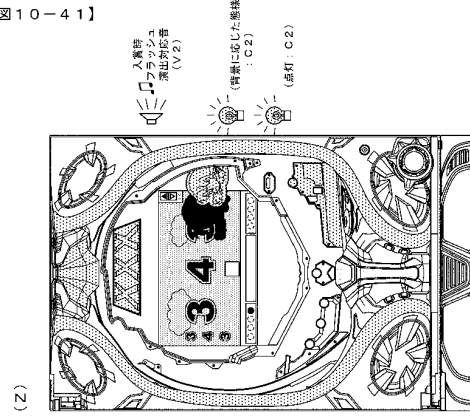
## 【図 10 - 40】

【図 10-40】



## 【図 10 - 41】

【図 10-41】

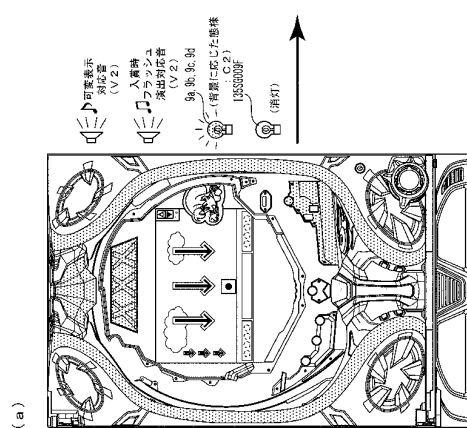
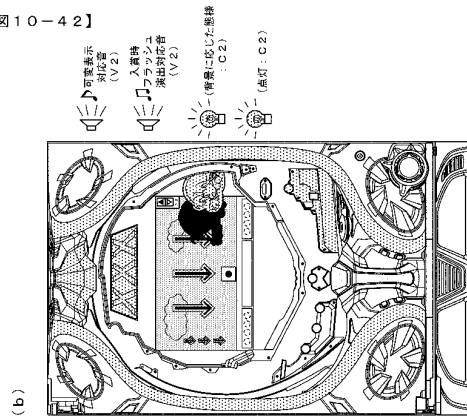


10

20

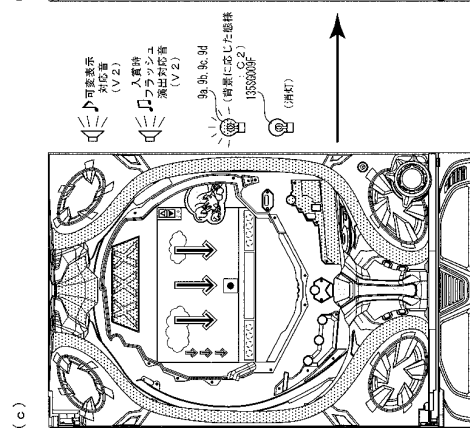
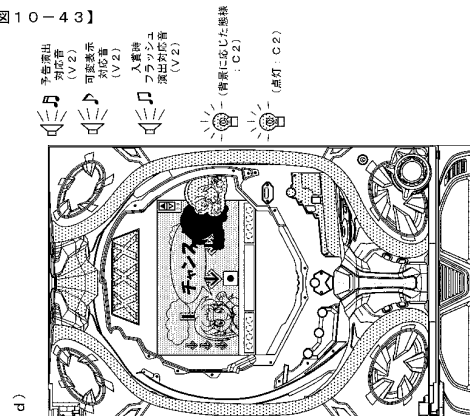
## 【図 10 - 42】

【図 10-42】



## 【図 10 - 43】

【図 10-43】



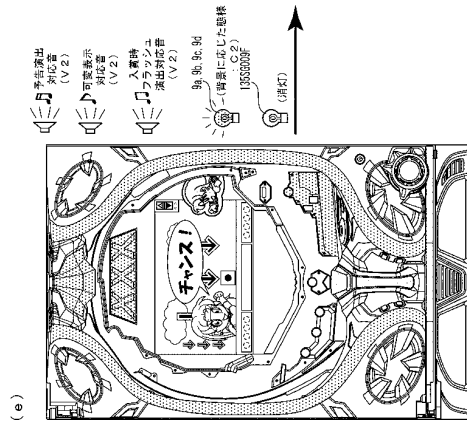
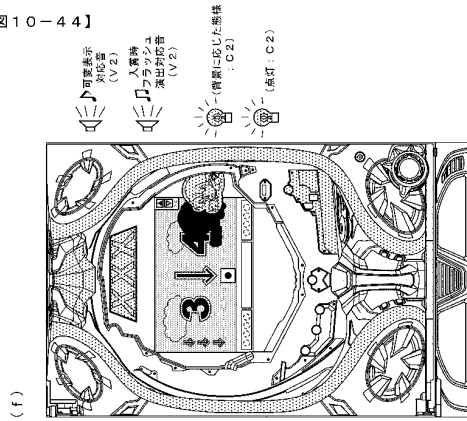
30

40

50

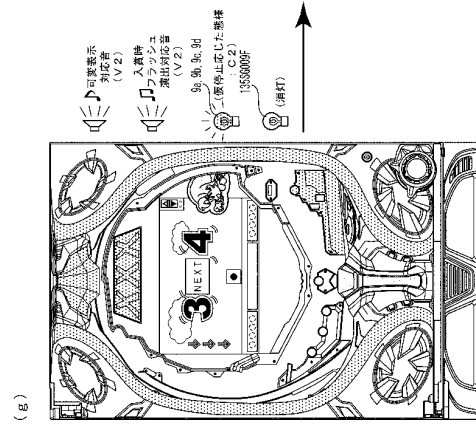
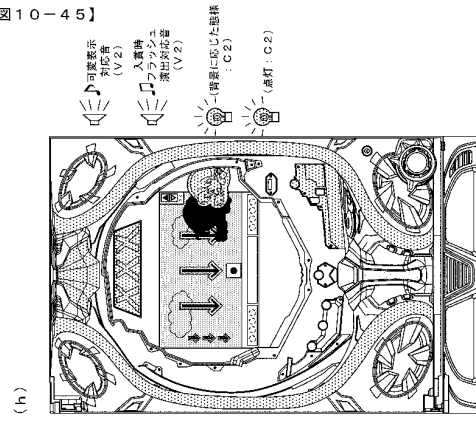
【図 10 - 44】

【図 10-44】



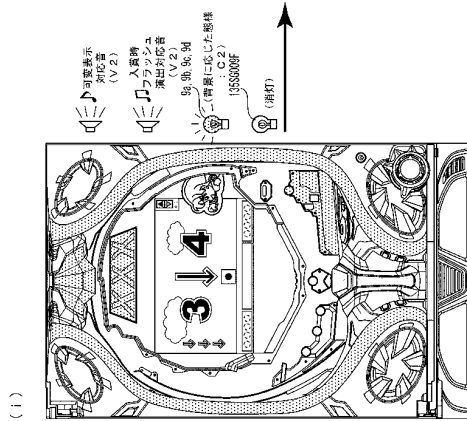
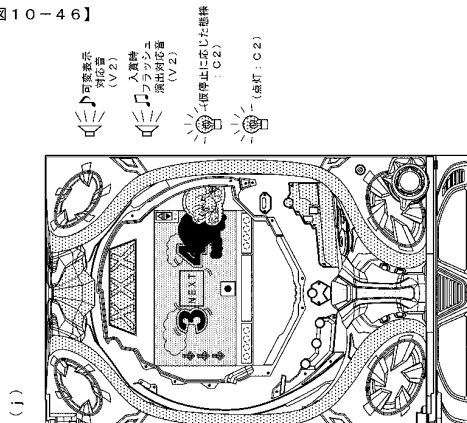
【図 10 - 45】

【図 10-45】



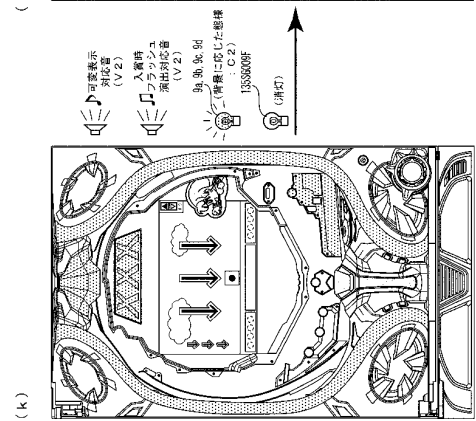
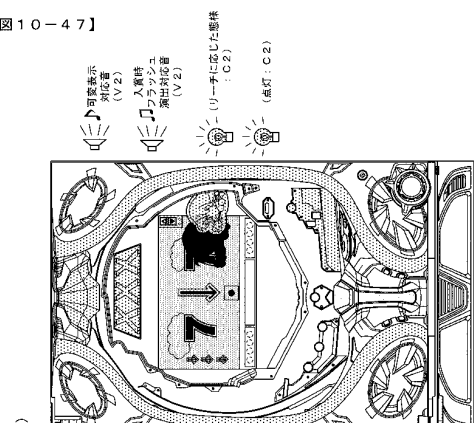
【図 10 - 46】

【図 10-46】



【図 10 - 47】

【図 10-47】



10

20

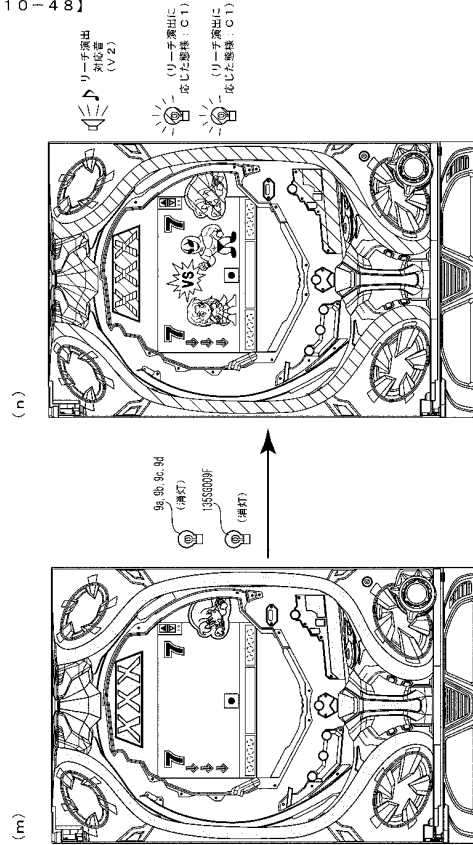
30

40

50

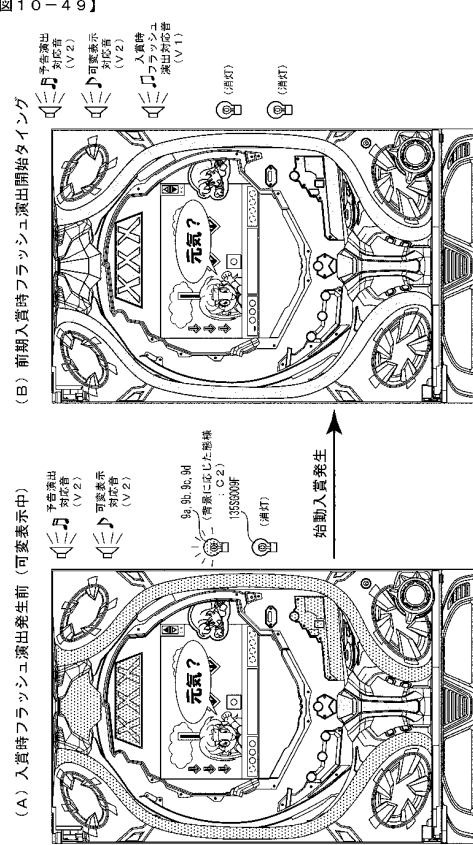
【図 10 - 48】

【図 10-48】



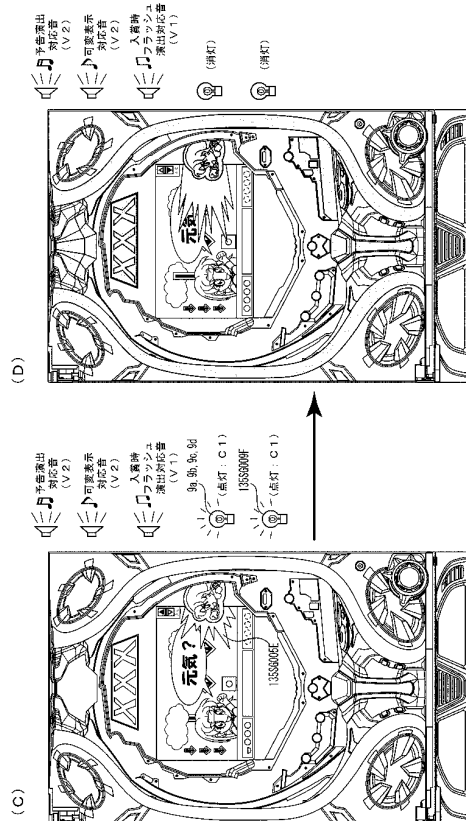
【図 10 - 49】

【図 10-49】



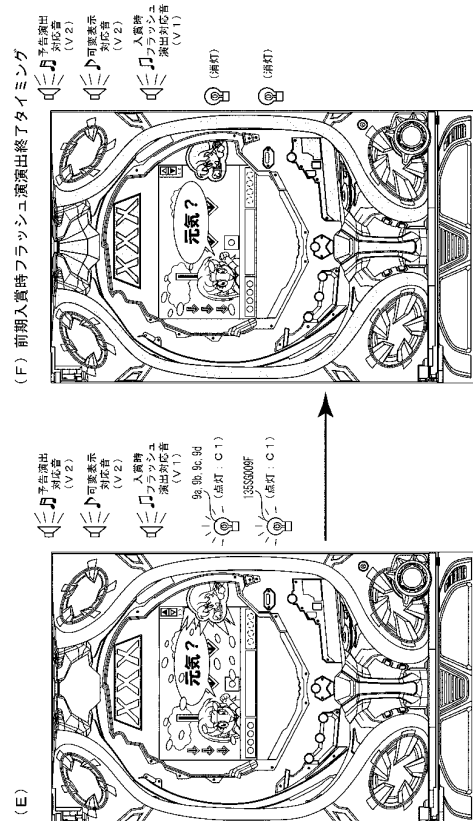
【図 10 - 50】

【図 10-50】



【図 10 - 51】

【図 10-51】



10

20

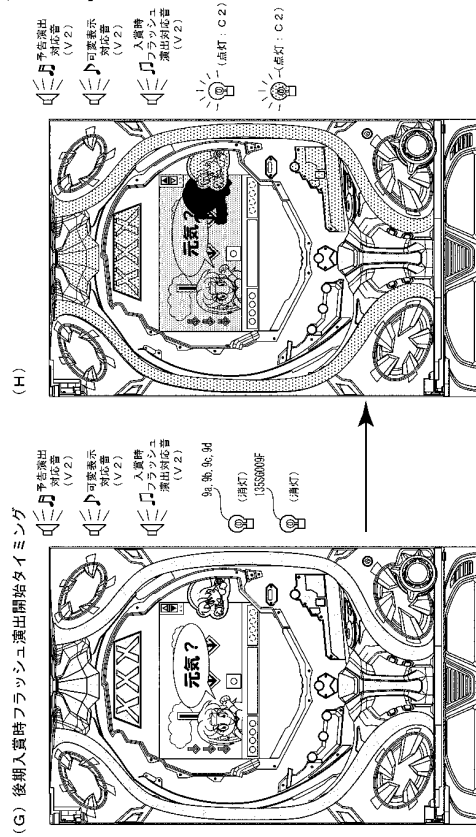
30

40

50

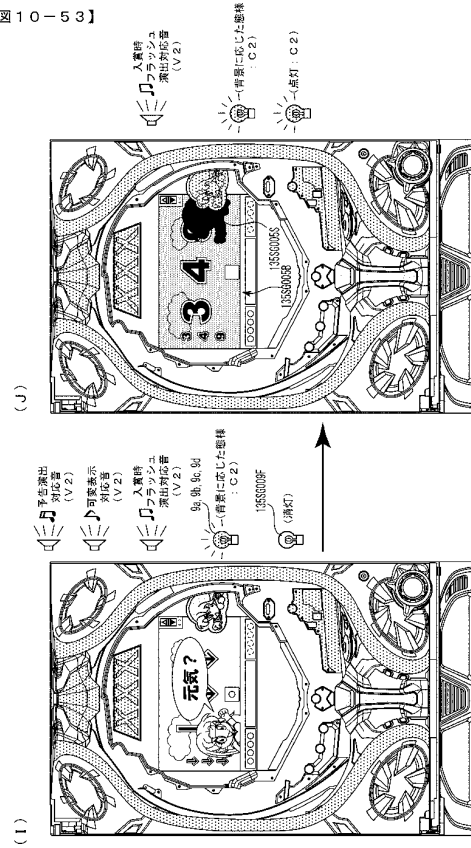
【図 10 - 52】

【図 10-52】



【図 10 - 53】

【図 10-53】

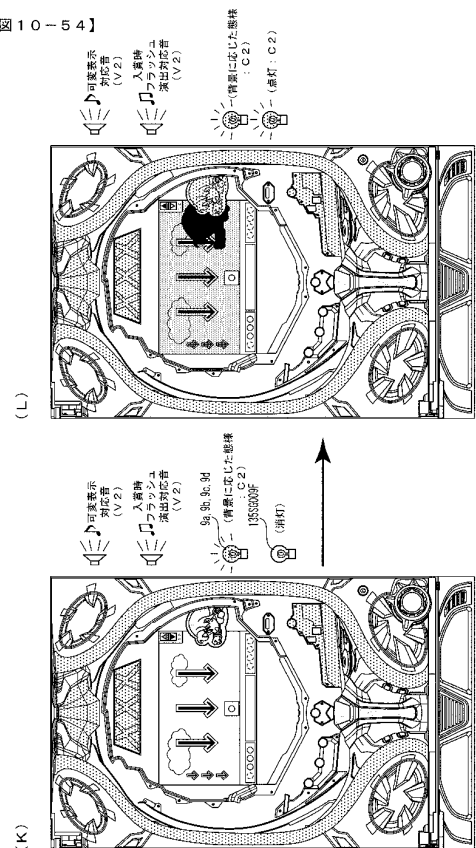


10

20

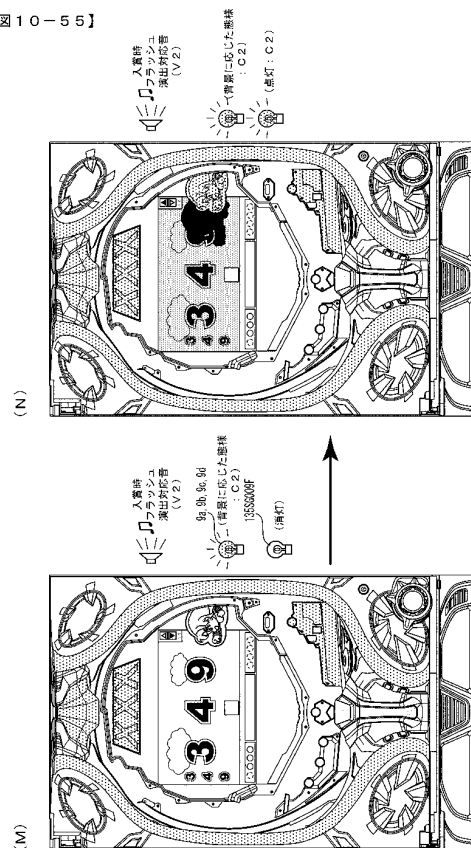
【図 10 - 54】

【図 10-54】



【図 10 - 55】

【図 10-55】



30

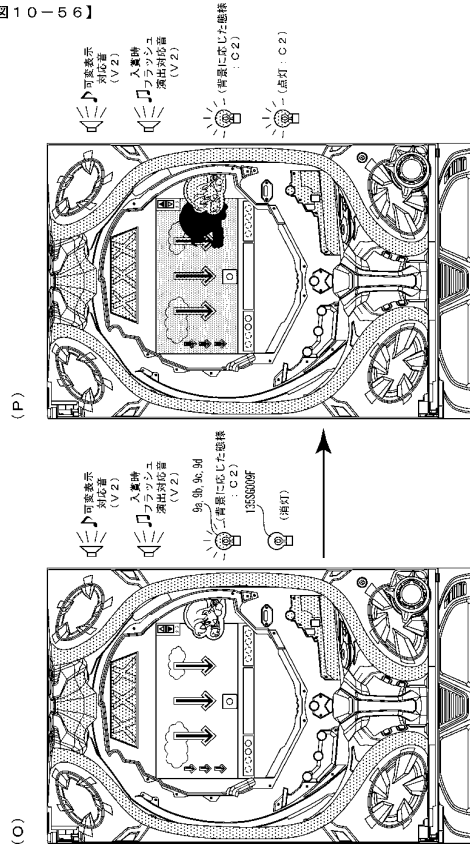
40

50



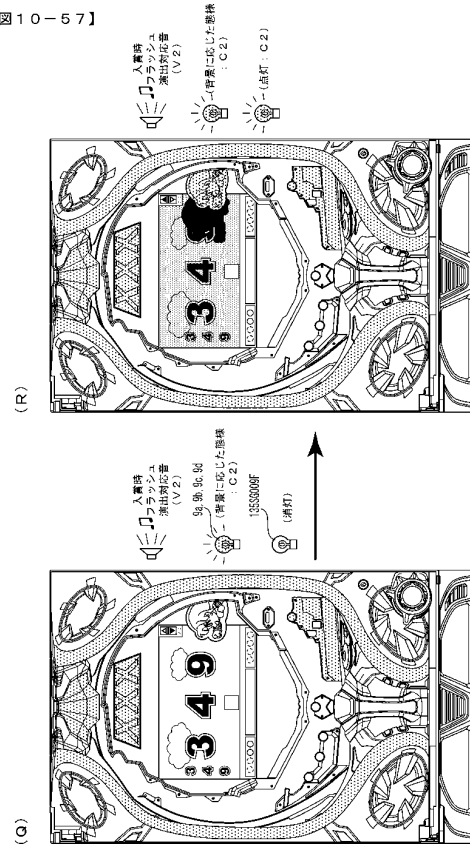
## 【図 10 - 56】

【図 10-56】



## 【図 10 - 57】

【図 10-57】

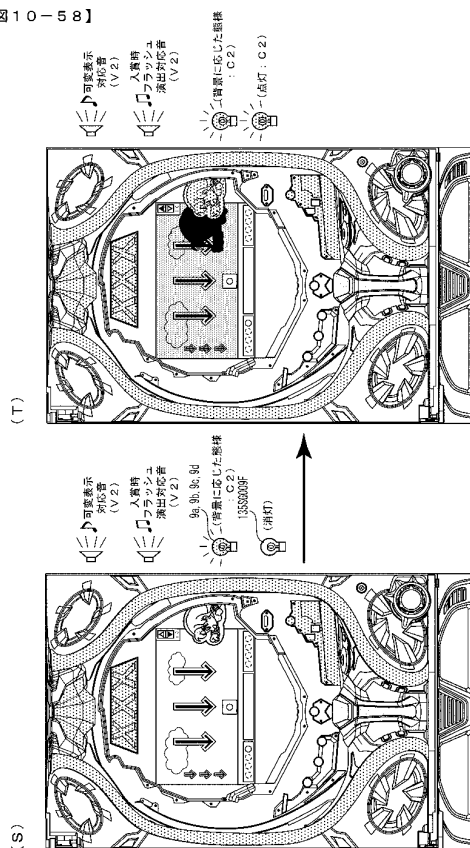


10

20

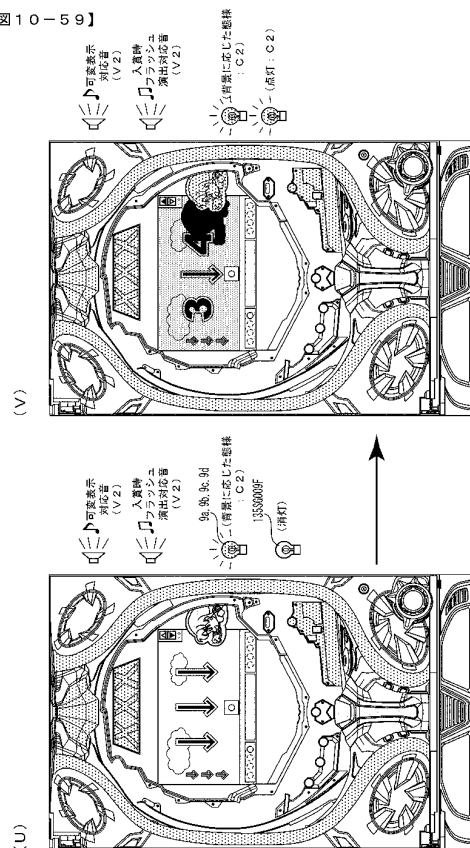
## 【図 10 - 58】

【図 10-58】



## 【図 10 - 59】

【図 10-59】



30

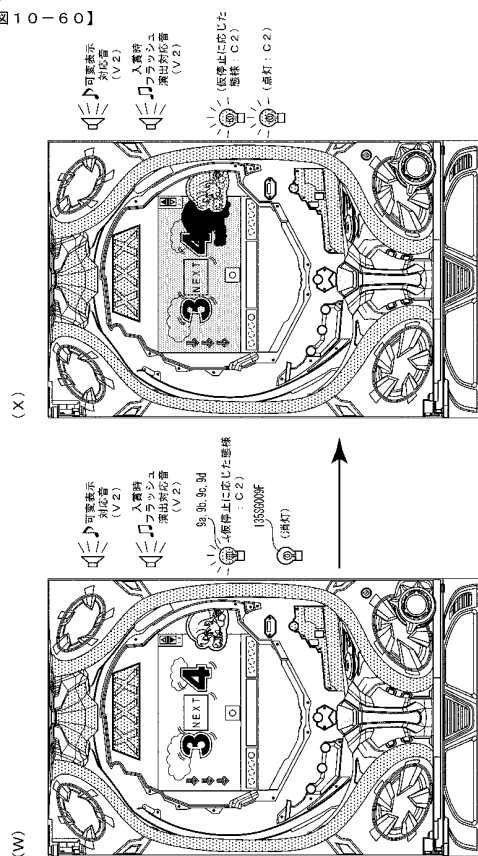
40

50



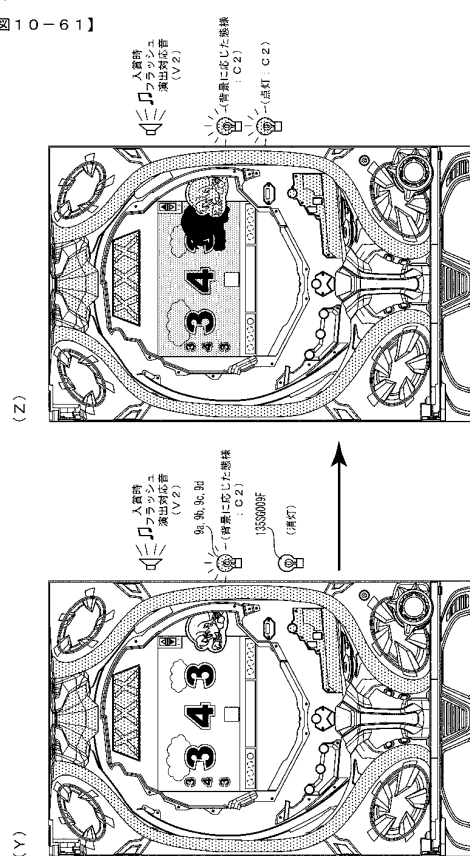
【 図 1 0 - 6 0 】

【图 10-60】



【 図 1 0 - 6 1 】

【图 10-61】

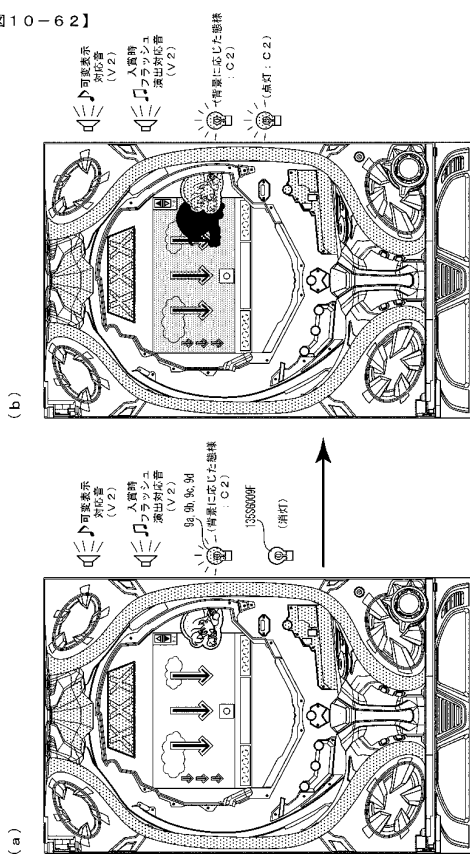


10

20

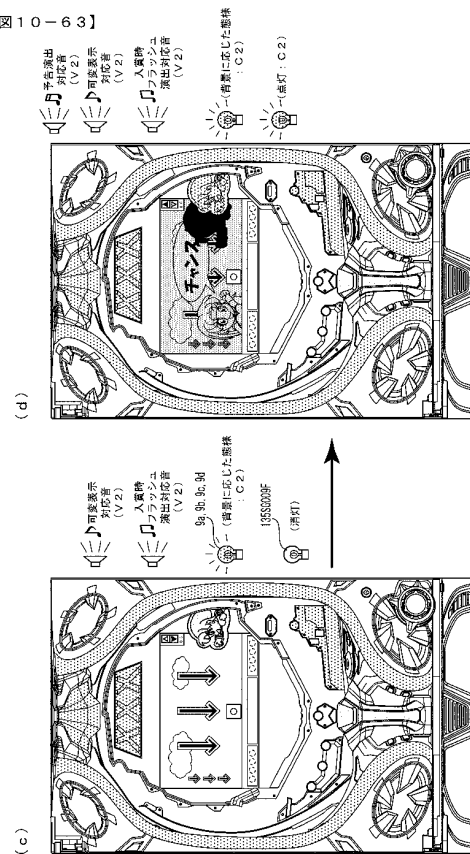
【 図 1 0 - 6 2 】

【图 10-62】



【 図 1 0 - 6 3 】

【图 10-63】



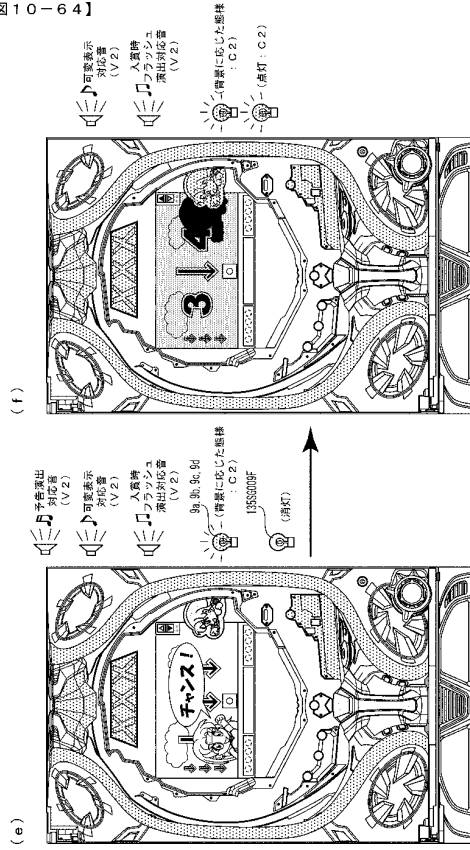
30

40

50

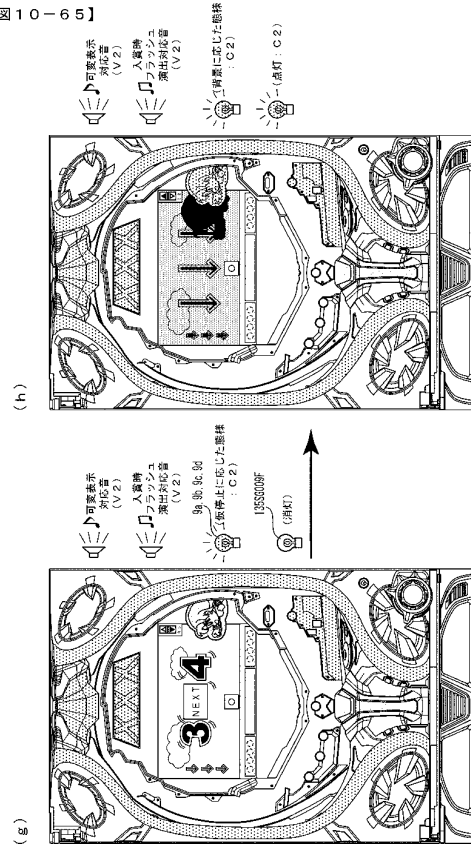
【図 10 - 64】

【図 10-64】



【図 10 - 65】

【図 10-65】

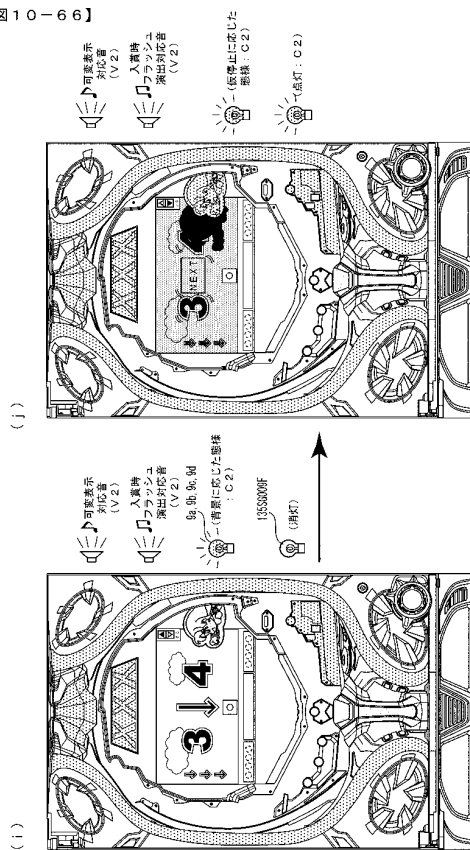


10

20

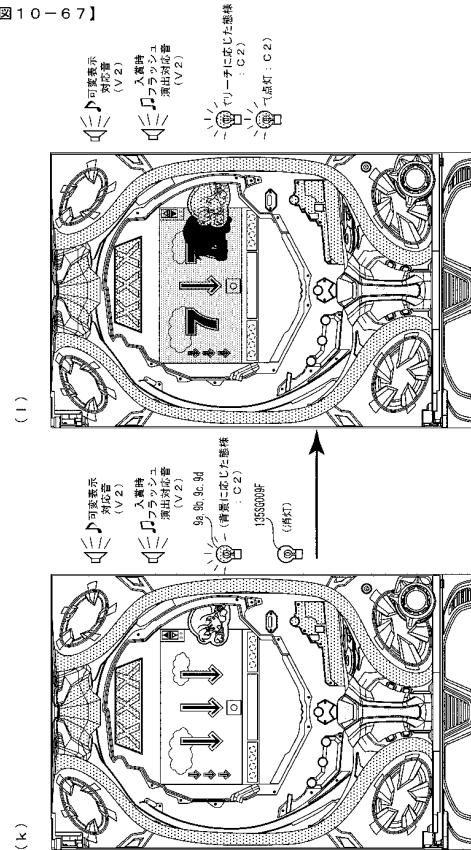
【図 10 - 66】

【図 10-66】



【図 10 - 67】

【図 10-67】



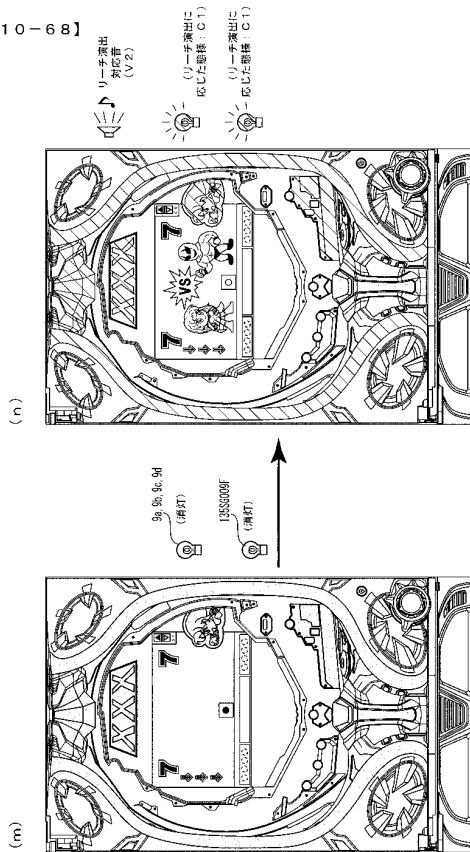
30

40

50

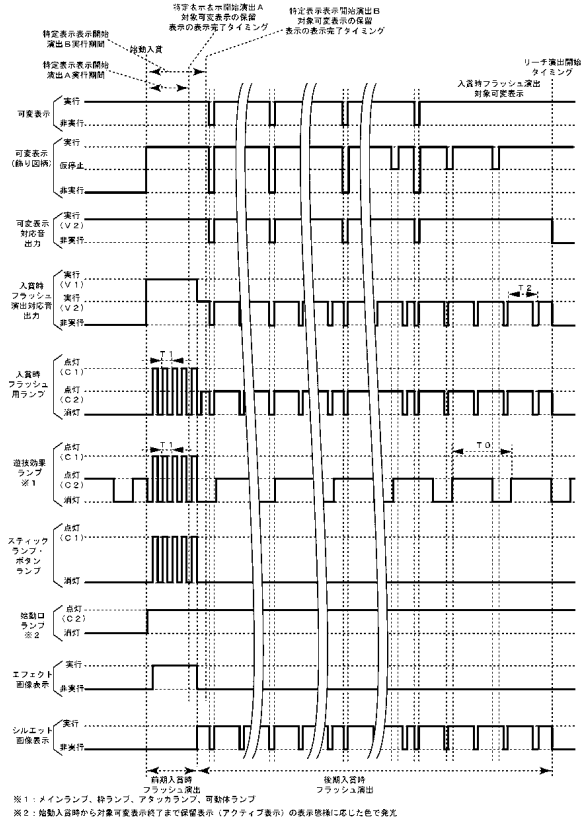
【 図 1 0 - 6 8 】

【图 10-68】



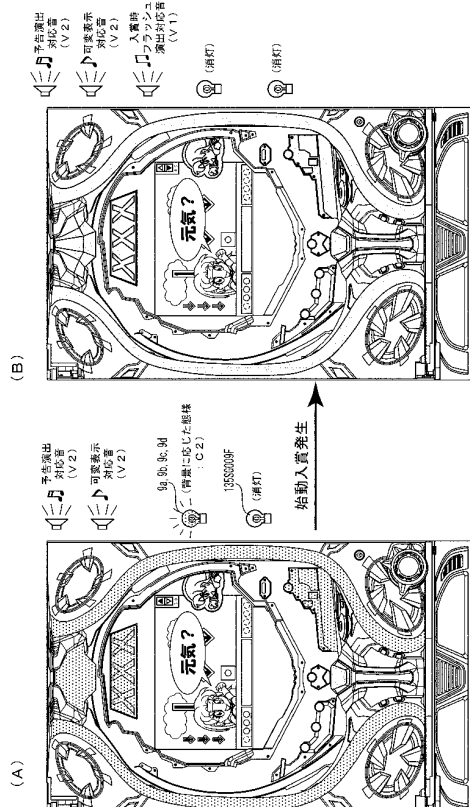
【 図 1 0 - 6 9 】

【图10-69】变形例135SG-1



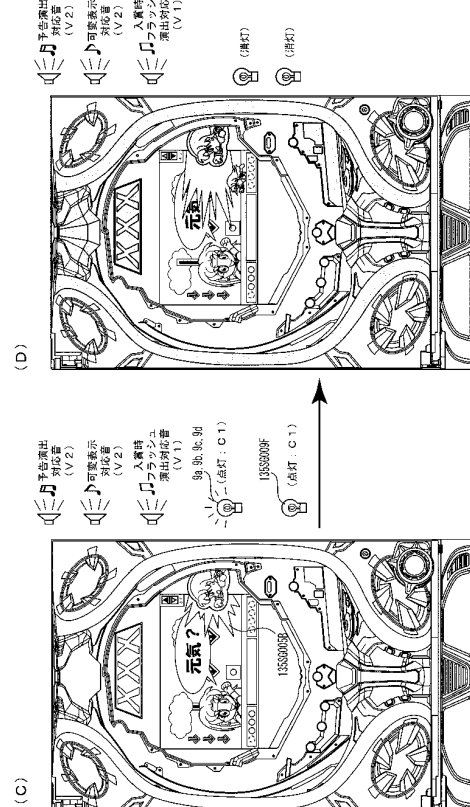
【 図 1 0 - 7 0 】

【图10-70】变形例135SG-1



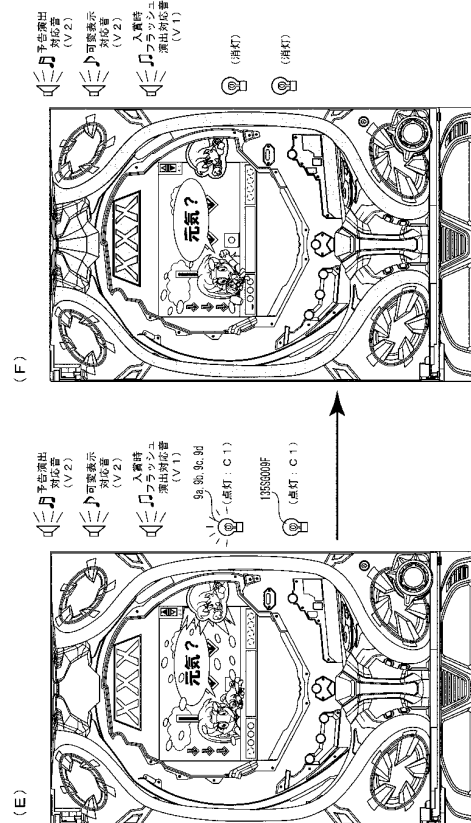
【 図 1 0 - 7 1 】

【図10-71】変形例135SG-1



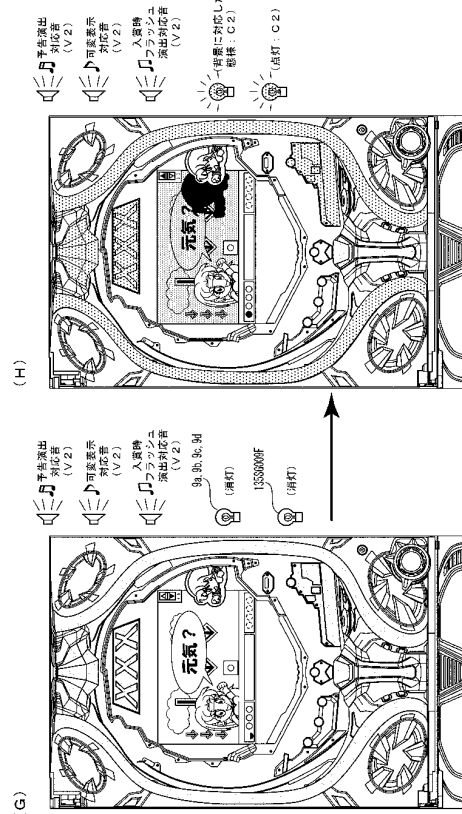
【 図 1 0 - 7 2 】

【图10-72】变形例135SG-1



【 図 1 0 - 7 3 】

【图10-73】变形例135SG-1

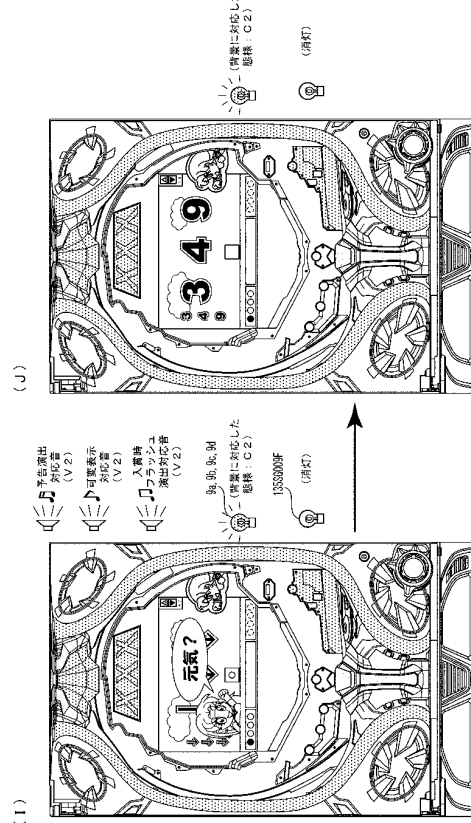


10

20

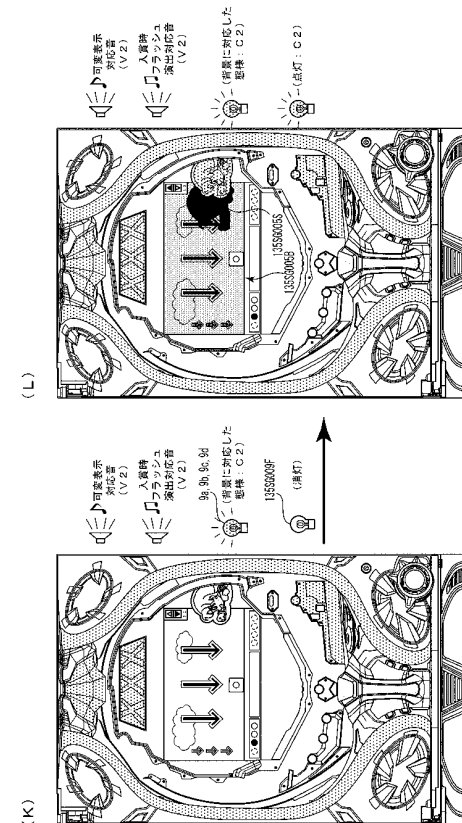
【 図 1 0 - 7 4 】

【圖 10—74】變形例 135 SG—1



【 図 1 0 - 7 5 】

【图10-75】变形例135SG-1



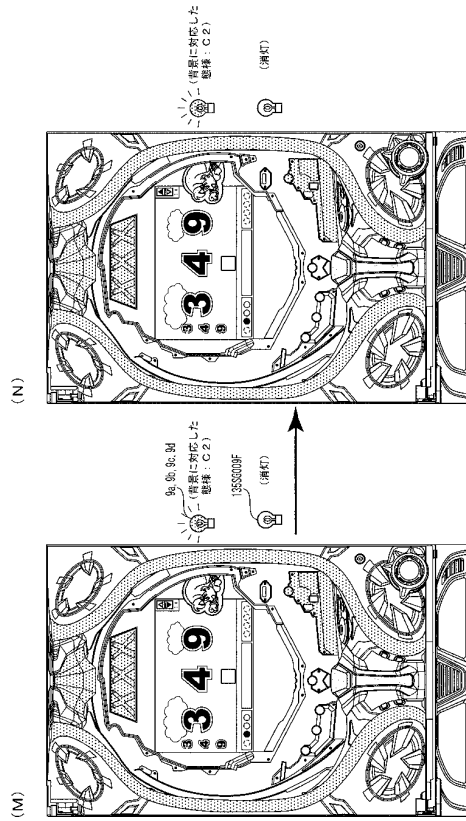
30

40

50

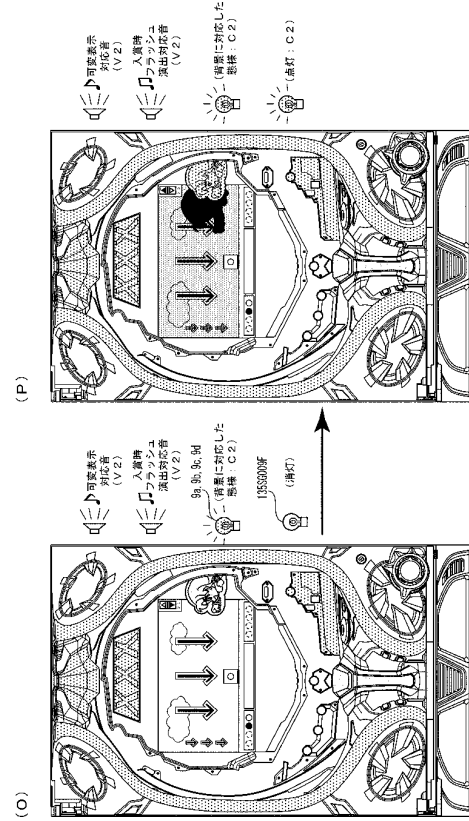
【図 10 - 76】

【図10-76】変形例135SG-1



【図 10 - 77】

【図10-77】変形例135SG-1

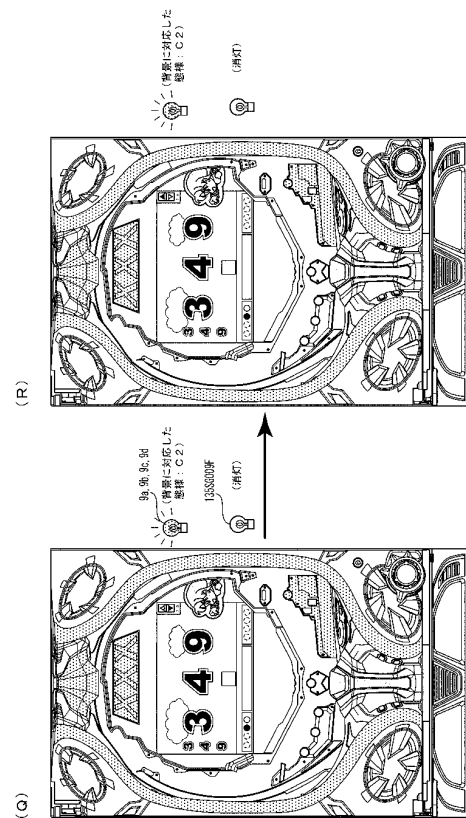


10

20

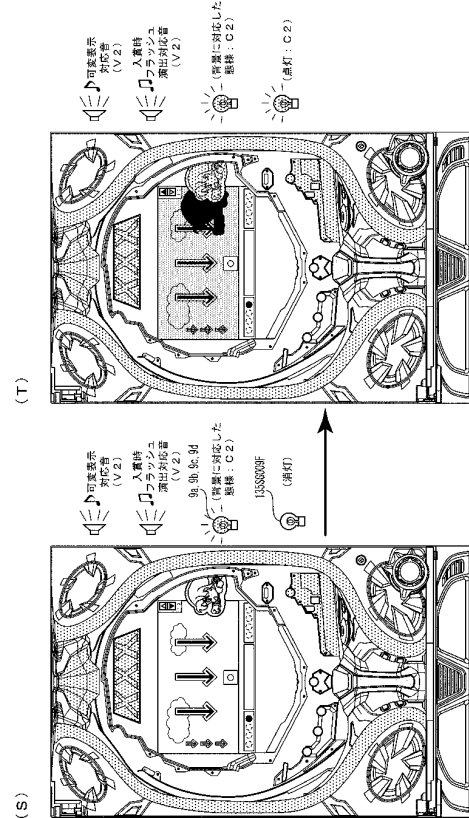
【図 10 - 78】

【図10-78】変形例135SG-1



【図 10 - 79】

【図10-79】変形例135SG-1



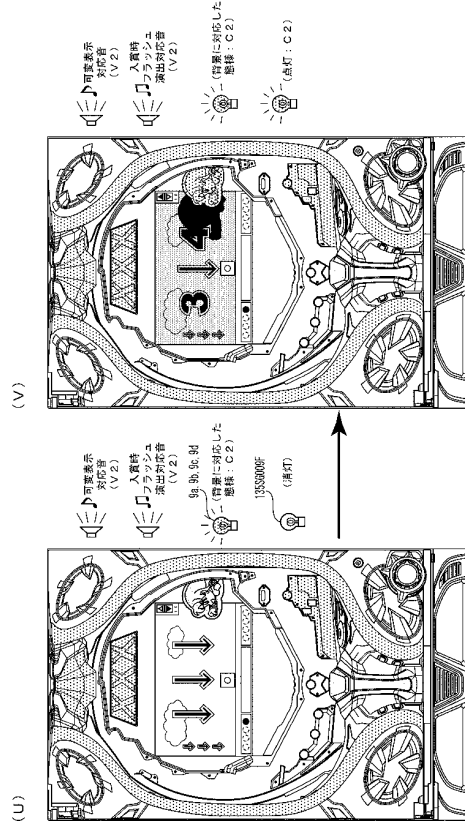
30

40

50

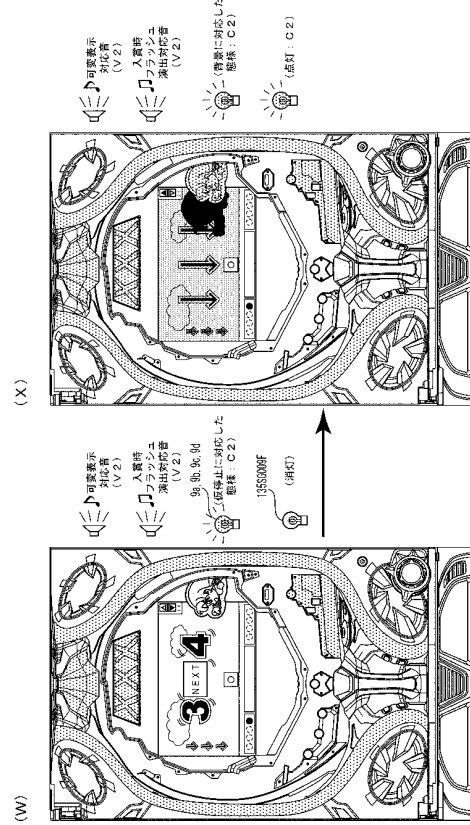
【図 10 - 80】

【図 10-80】変形例 135SG-1



【図 10 - 81】

【図 10-81】変形例 135SG-1

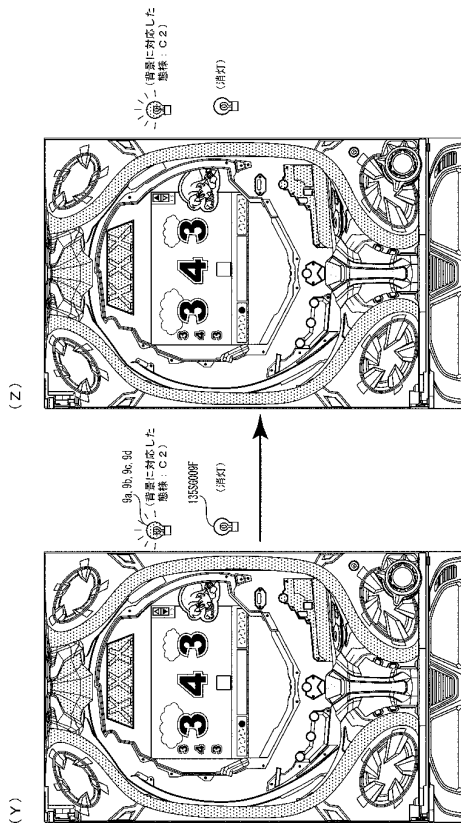


10

20

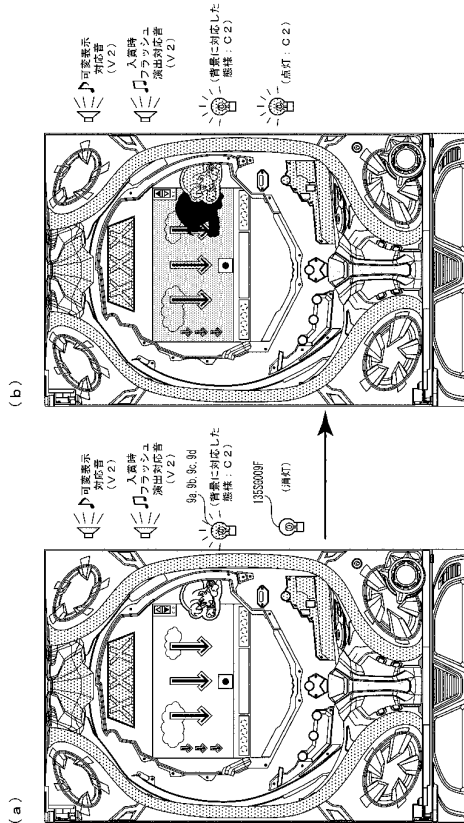
【図 10 - 82】

【図 10-82】変形例 135SG-1



【図 10 - 83】

【図 10-83】変形例 135SG-1



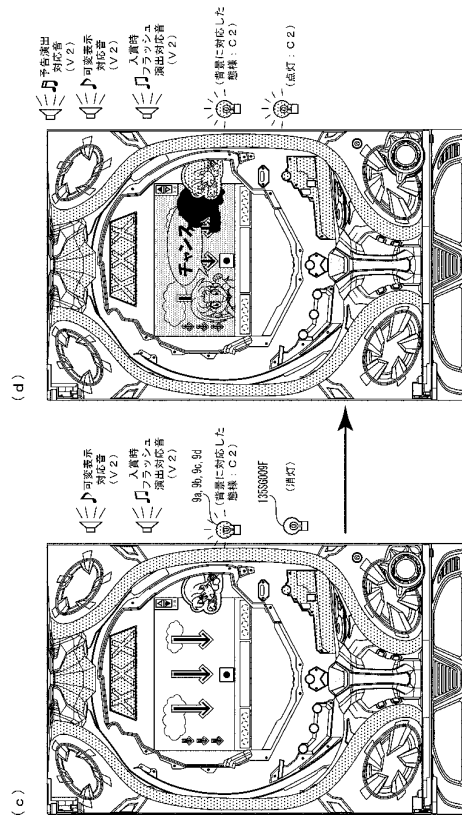
30

40

50

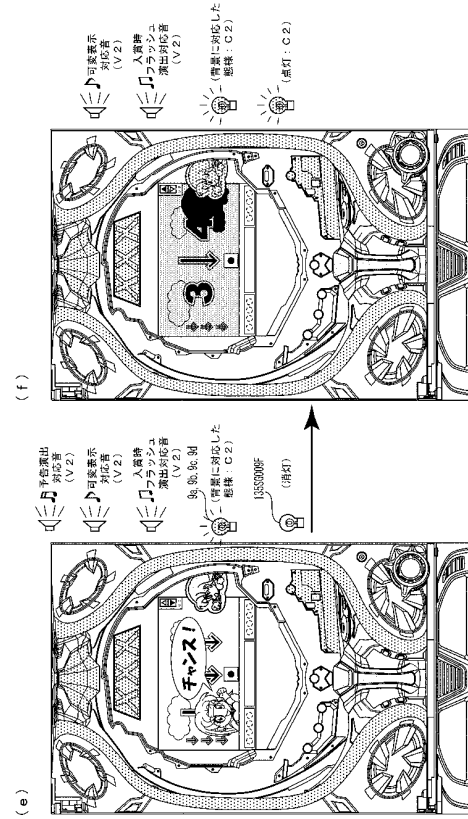
【図 10 - 84】

【図 10-84】変形例 135SG-1



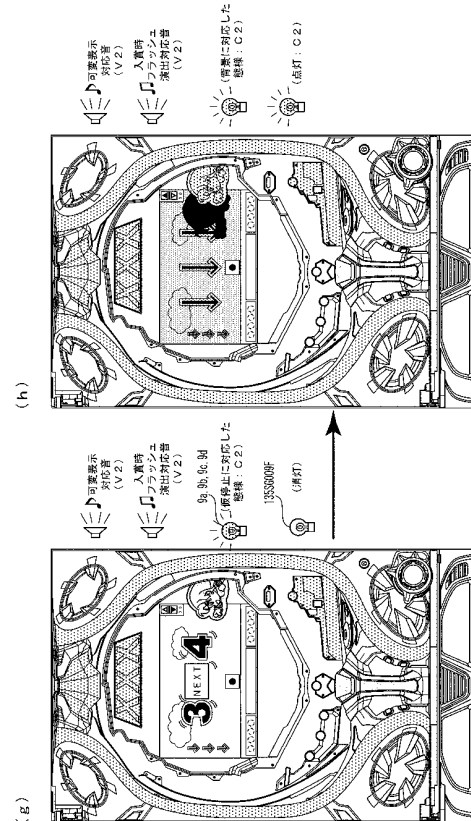
【図 10 - 85】

【図 10-85】変形例 135SG-1



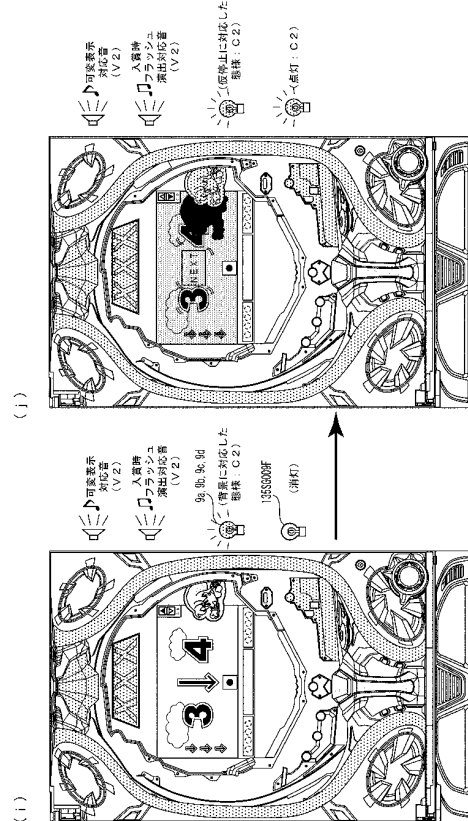
【図 10 - 86】

【図 10-86】変形例 135SG-1



【図 10 - 87】

【図 10-87】変形例 135SG-1



10

20

30

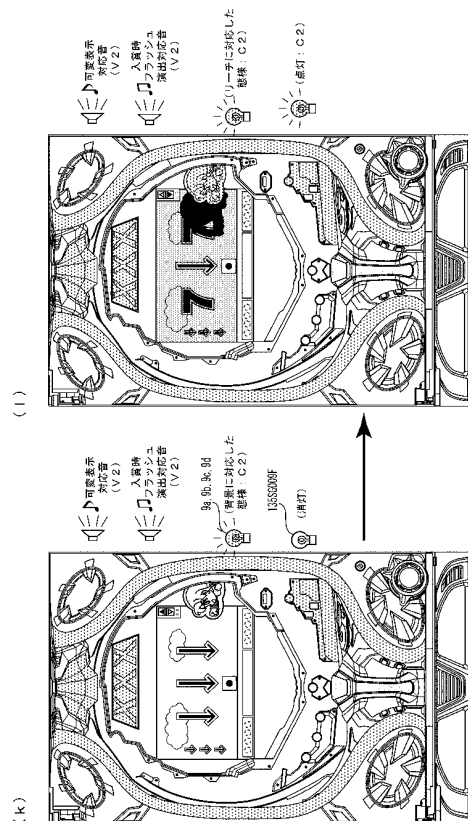
40

50



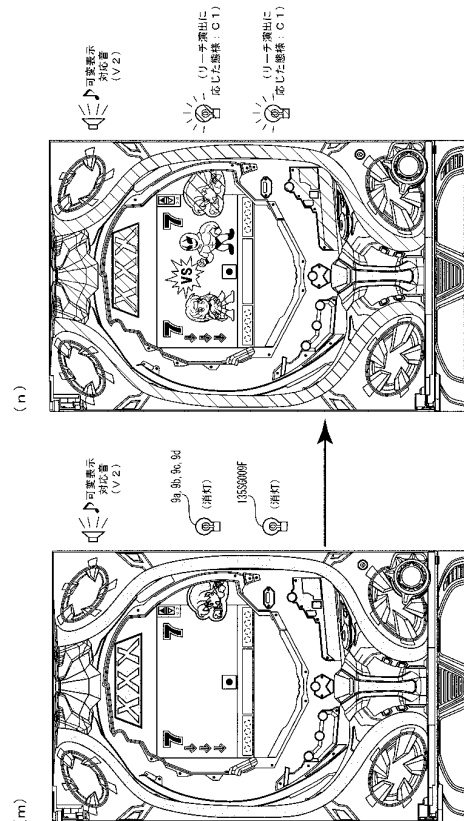
【 図 1 0 - 8 8 】

【图10-88】变形例135SG-1



【 ㊦ 1 0 - 8 9 】

【图10-89】变形例135SG-1



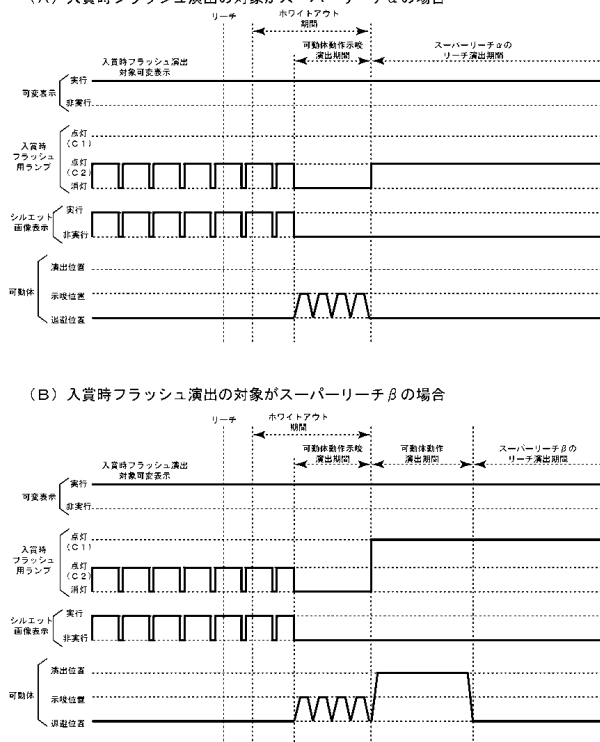
10

20

【 図 1 0 - 9 0 】

【圖10-90】變形例135SG-2

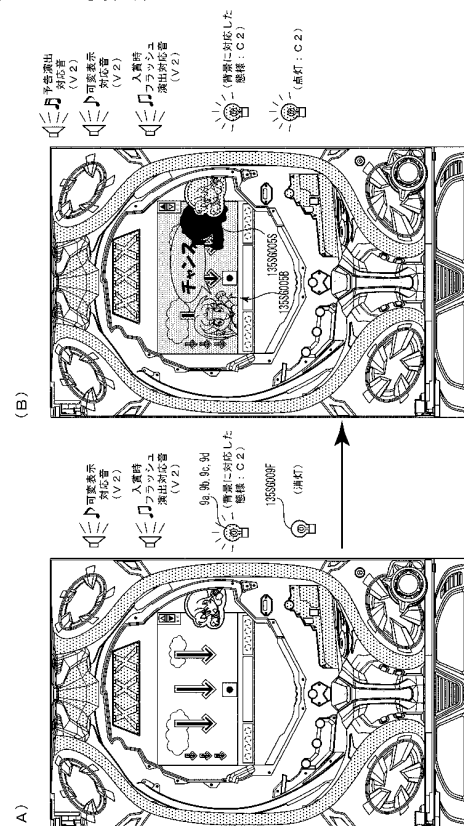
(A) 入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチ $\alpha$ の場合



※：大当たり期待度はスーパーリーチ $\beta$ ＞スーパーリーチ $\alpha$ とする

【 図 1 0 - 9 1 】

【图 10-91】变形例 135SG-2



30

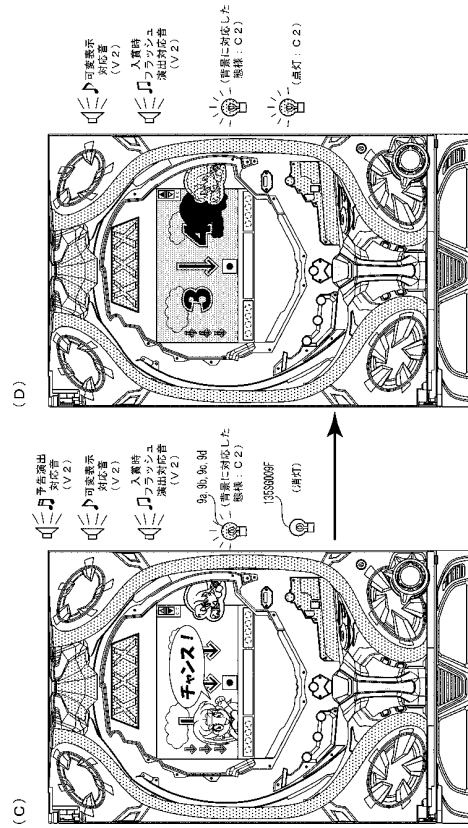
40

50



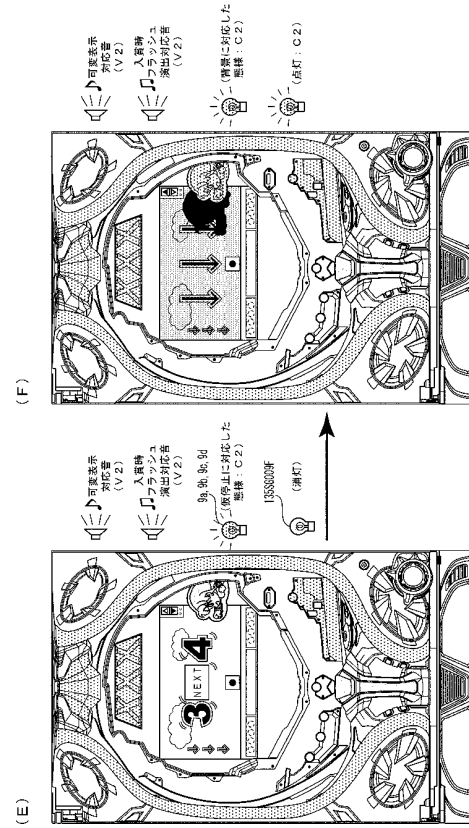
## 【図10-92】

【図10-92】変形例135SG-2



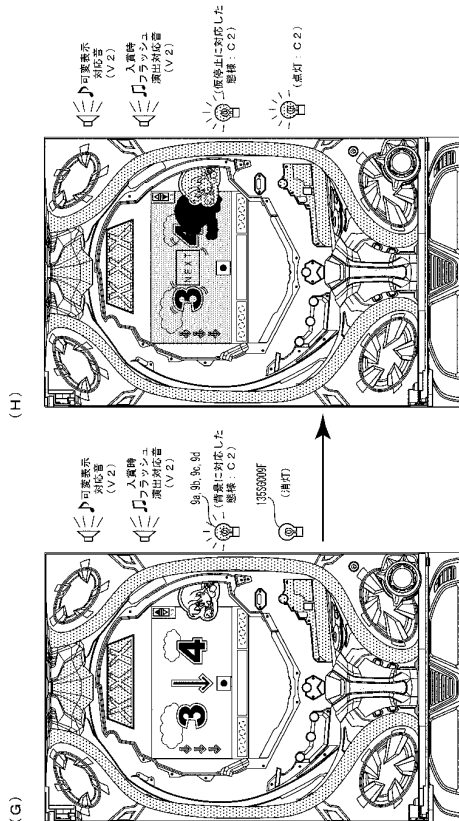
## 【図10-93】

【図10-93】変形例135SG-2



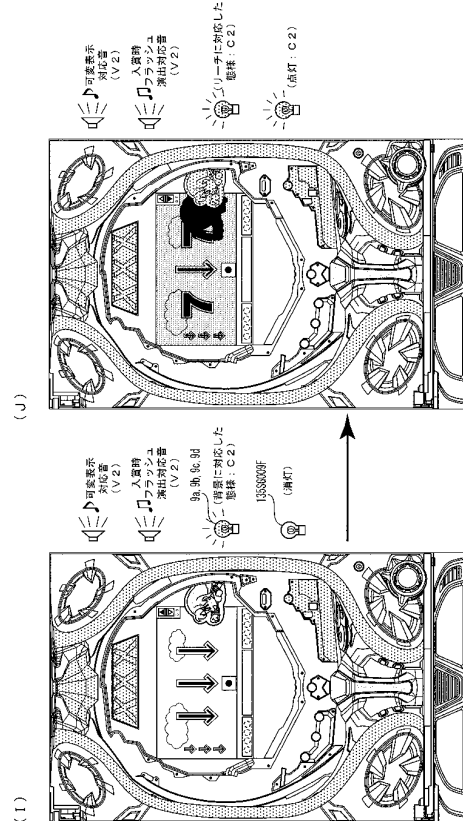
## 【図10-94】

【図10-94】変形例135SG-2



## 【図10-95】

【図10-95】変形例135SG-2



10

20

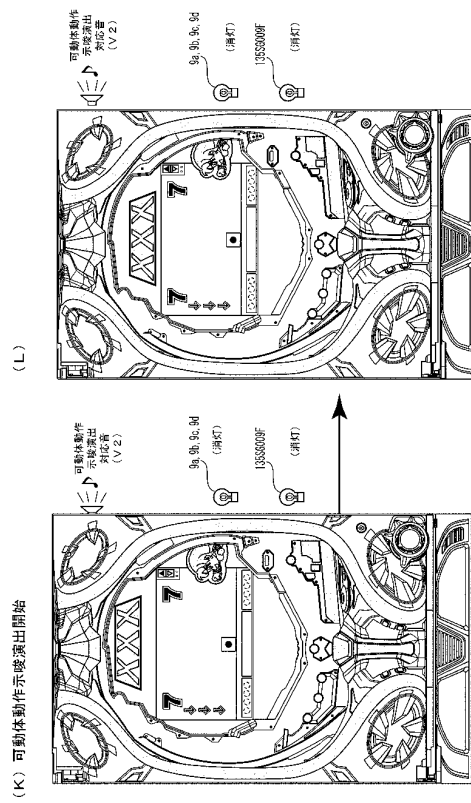
30

40

50

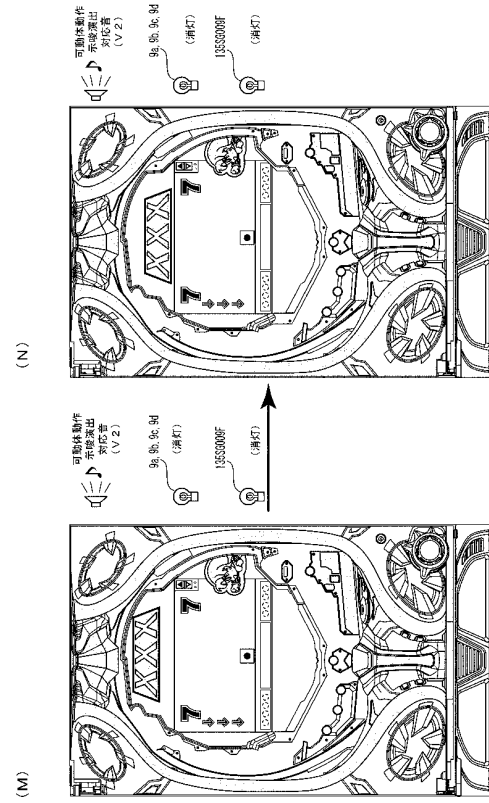
【図 10 - 96】

【図 10-96】変形例 135SG-2



【図 10 - 97】

【図 10-97】変形例 135SG-2

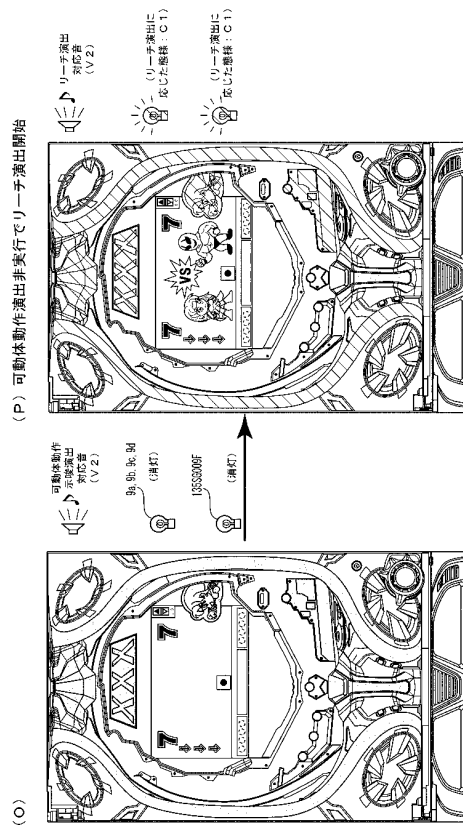


10

20

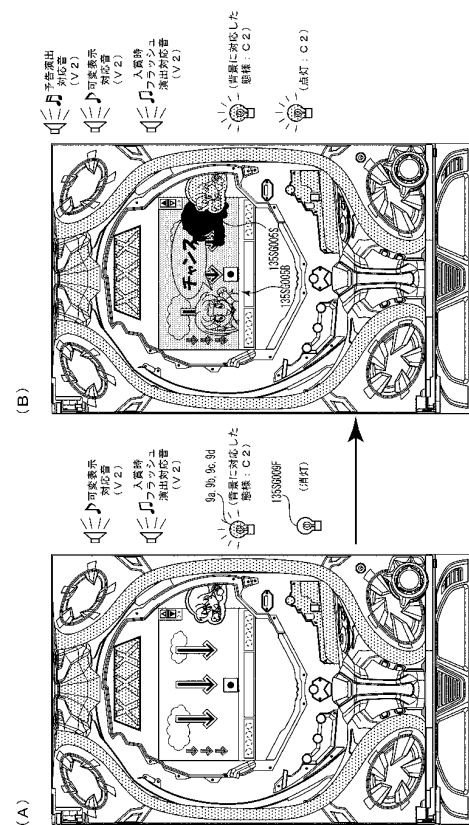
【図 10 - 98】

【図 10-98】変形例 135SG-2



【図 10 - 99】

【図 10-99】変形例 135SG-2



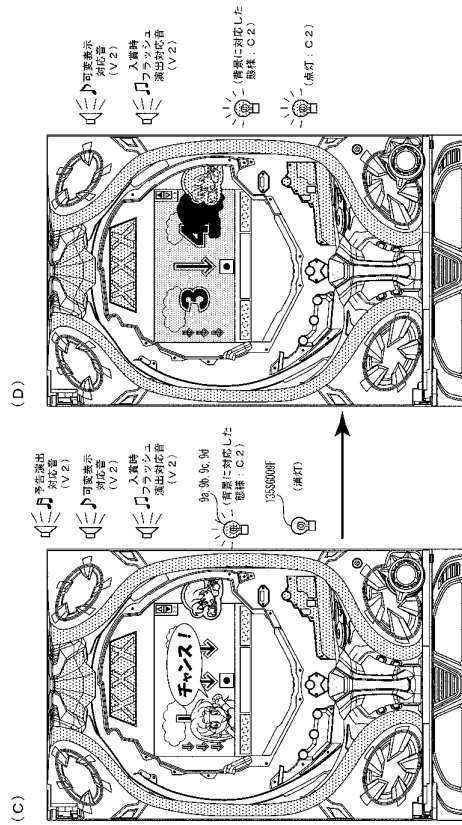
30

40

50

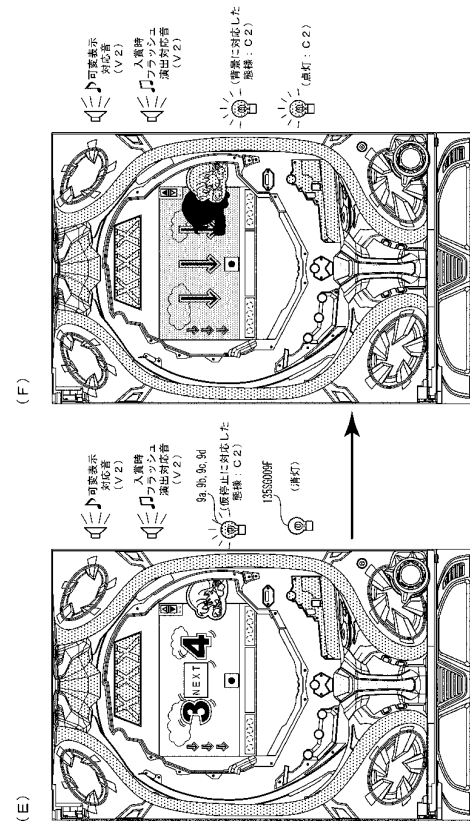
## 【図10-100】

【図10-100】変形例135SG-2



## 【図10-101】

【図10-101】変形例135SG-2

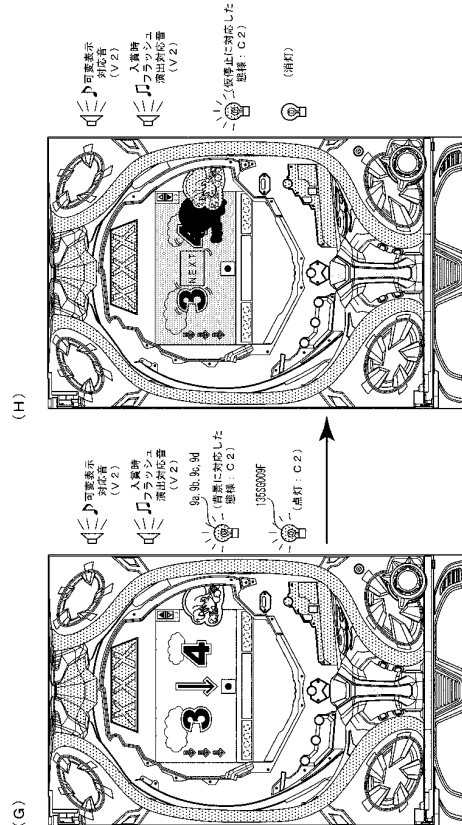


10

20

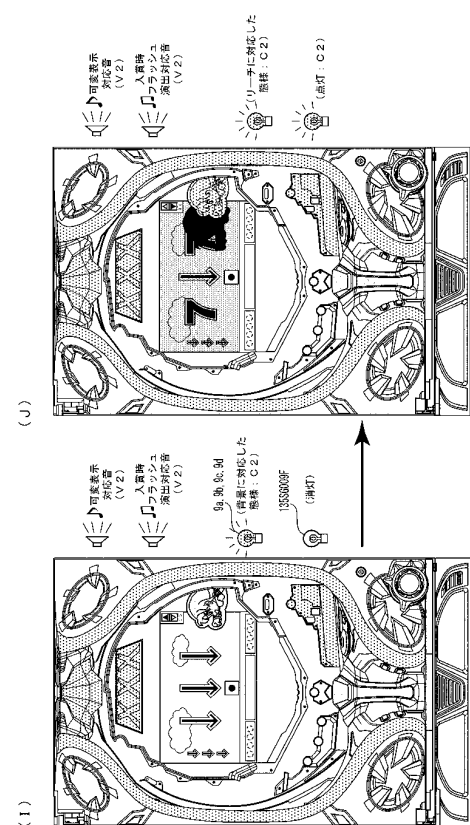
## 【図10-102】

【図10-102】変形例135SG-2



## 【図10-103】

【図10-103】変形例135SG-2



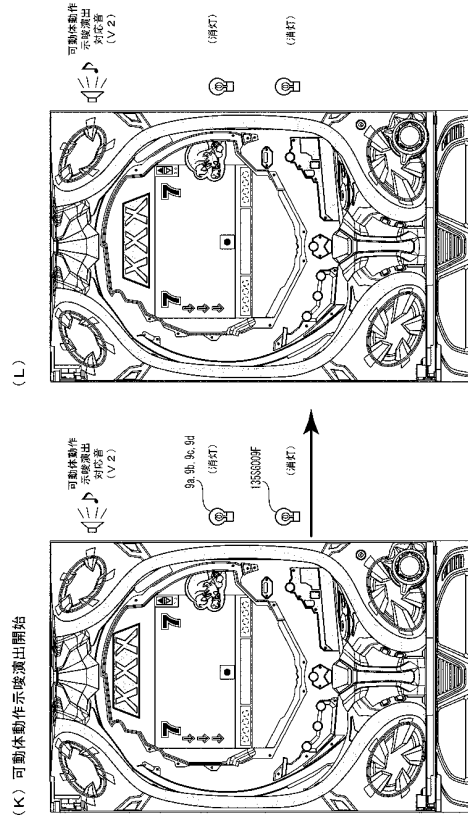
30

40

50

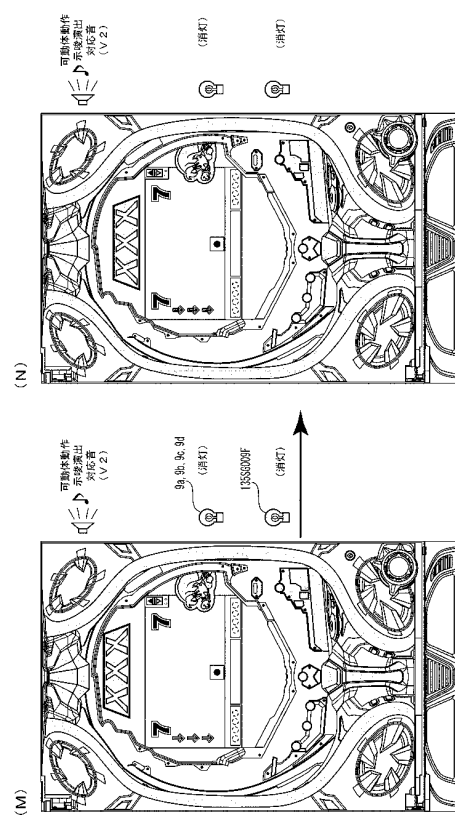
【図10-104】

【図10-104】変形例135SG-2



【図10-105】

【図10-105】変形例135SG-2

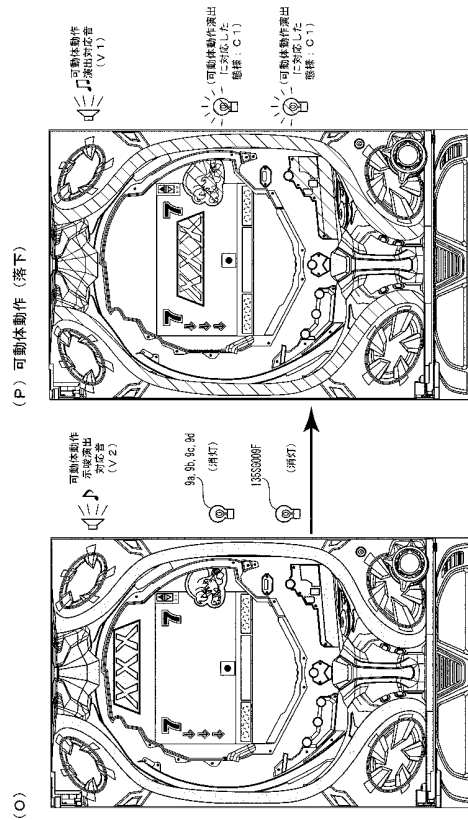


10

20

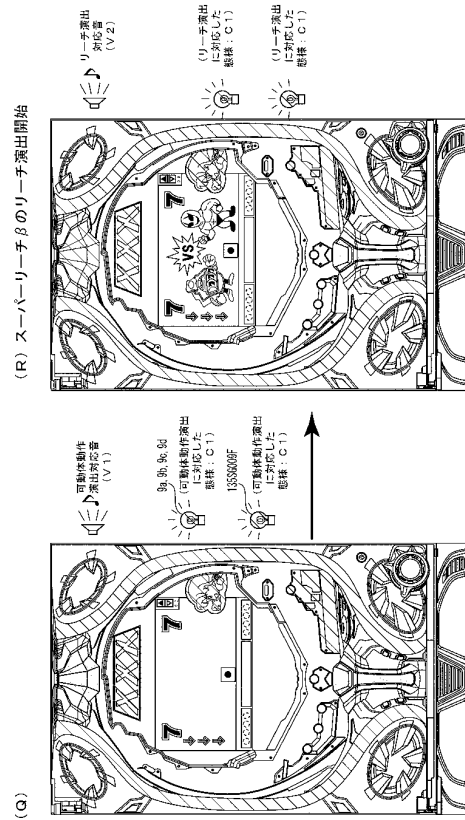
【図10-106】

【図10-106】変形例135SG-2



【図10-107】

【図10-107】変形例135SG-2



30

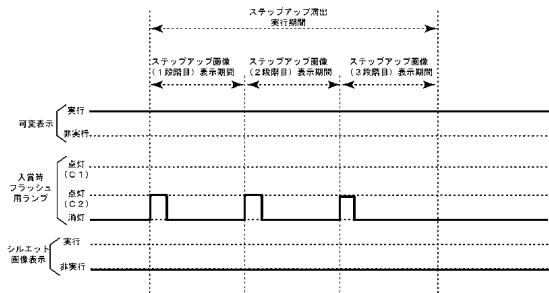
40

50

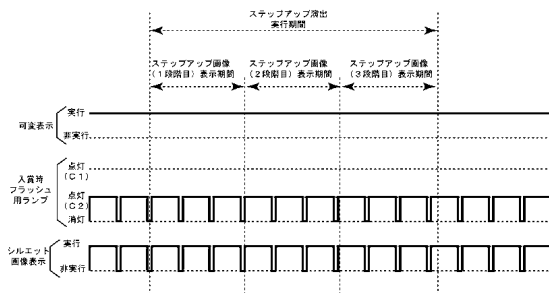
【図 10 - 108】

【図 10-108】変形例 135SG-3

(A) 入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合

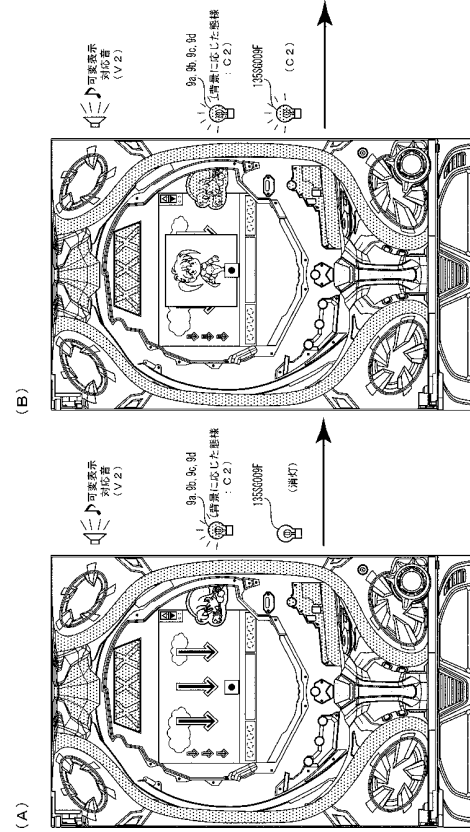


(B) 入賞時フラッシュ演出の実行時にステップアップ演出を実行する場合



【図 10 - 109】

【図 10-109】変形例 135SG-3

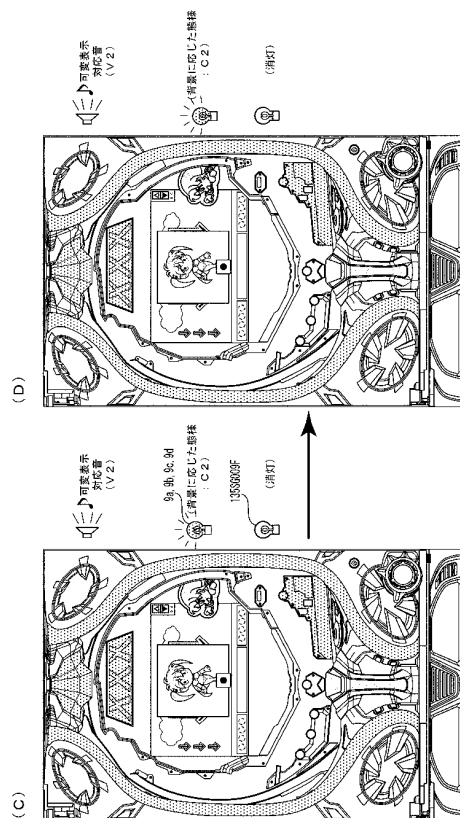


10

20

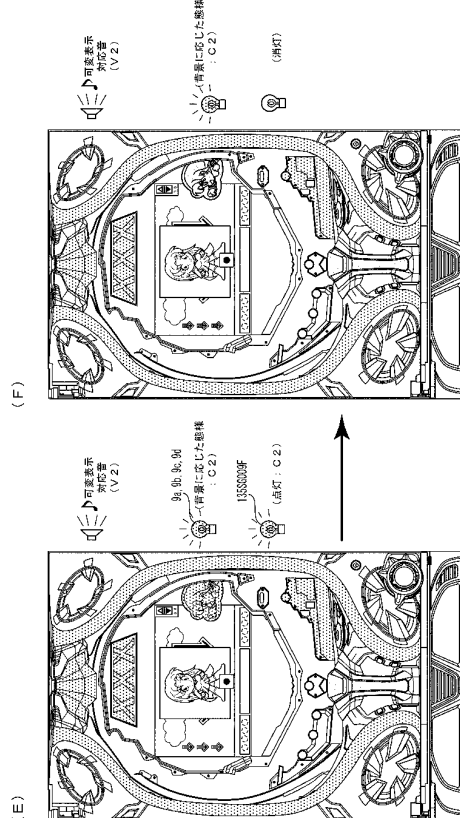
【図 10 - 110】

【図 10-110】変形例 135SG-3



【図 10 - 111】

【図 10-111】変形例 135SG-3



30

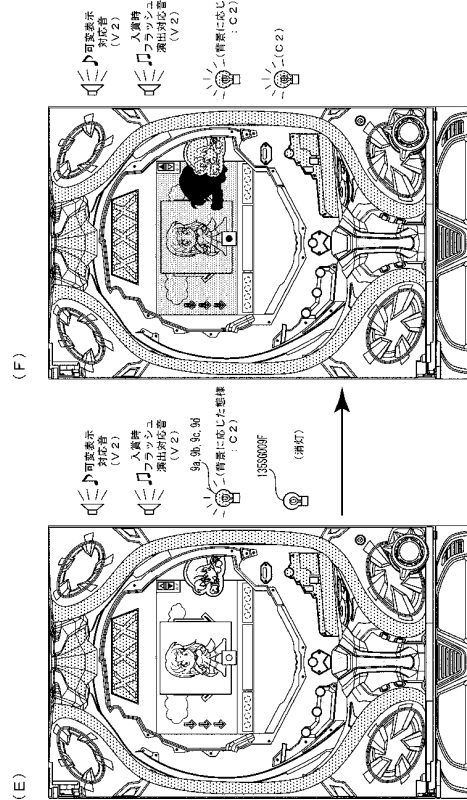
40

50



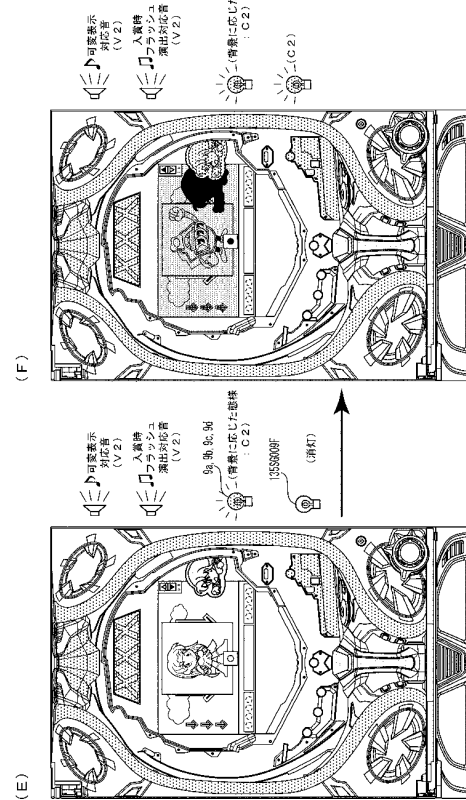
【図 10 - 116】

【図10-116】変形例135SG-3



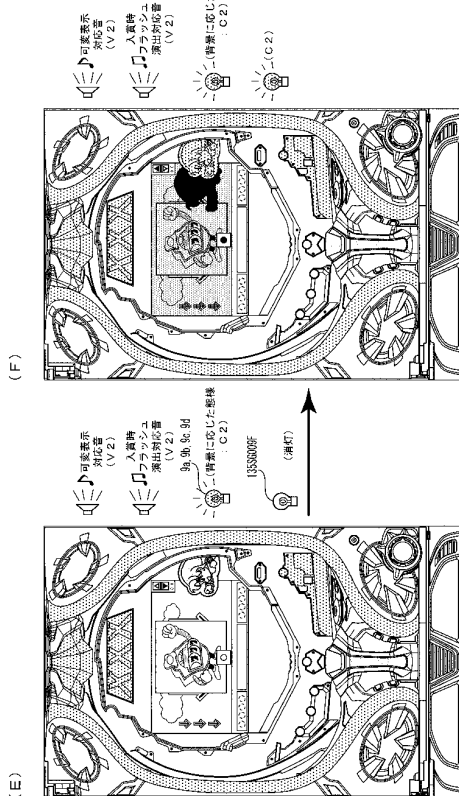
【図 10 - 117】

【図10-117】変形例135SG-3



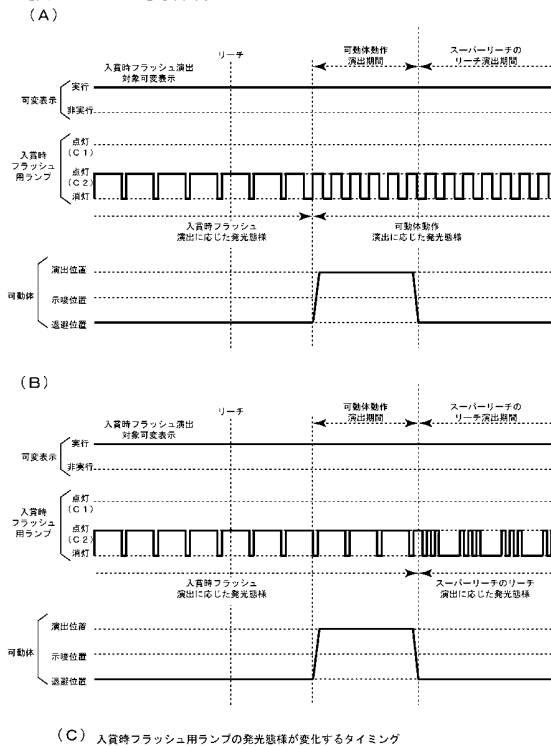
【図 10 - 118】

【図10-118】変形例135SG-3



【図 10 - 119】

【図10-119】変形例135SG-4



(C) 入音時フラッシュ演出の演出位置が変化するタイミング

可変表示結果	可動体動作演出 開始タイミング	リーチ演出 開始タイミング
大当り	70%	30%
はずれ	30%	70%

10

20

30

40

50

## 【図 10 - 120】

【図 10-120】変形例 135SG-5

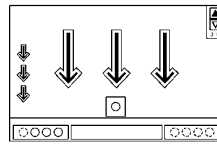
保留表示・アクティブ表示の表示態様

表示パターン	表示態様	示唆内容	入賞時フラッシュ演出実行決定時における選択割合
表示パターンα	白	大当たり期待度：低	低 ↑ ↓ 高
表示パターンβ	青	大当たり期待度：中	
表示パターンγ	赤	大当たり期待度：高	
表示パターンδ	白（点滅）	表示パターンβまたは表示パターンγへの変化	
表示パターンε	キャラクタ	表示パターンβまたは表示パターンγへの変化	

## 【図 10 - 121】

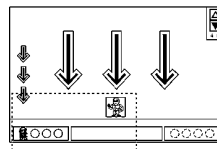
【図 10-121】変形例 135SG-6

(A)

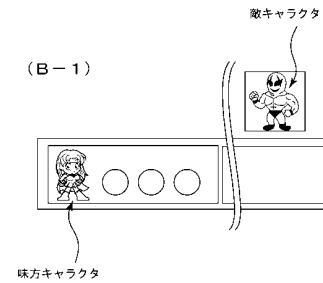


始動入賞（表示パターンε）

(B) キャラクタ保留発生・アクティブ表示が敵キャラクタに変化



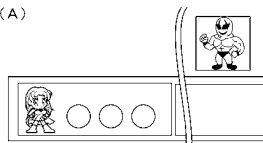
(B-1)



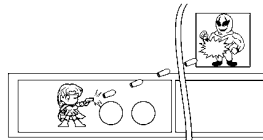
## 【図 10 - 122】

【図 10-122】変形例 135SG-6

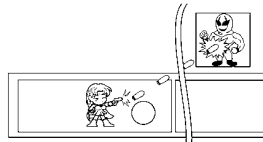
(A)



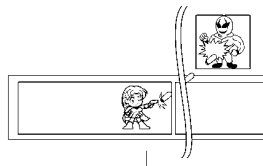
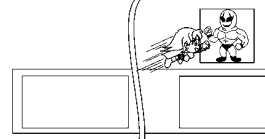
(B) 保留表示シフトタイミング



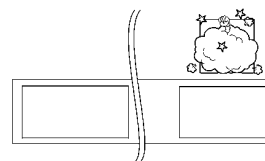
(C) 保留表示シフトタイミング



(D) 保留表示シフトタイミング

(E) 保留表示シフトタイミング  
(対象の可変表示開始タイミング)

(F) アクティブ表示領域でバトル

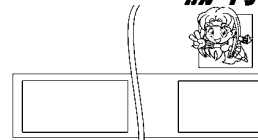


## 【図 10 - 123】

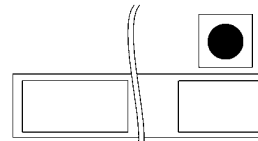
【図 10-123】変形例 135SG-6

(G) バトル勝利の場合

勝利

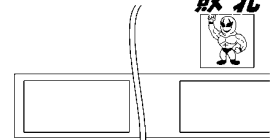


(H) 表示パターンβ・表示パターンγのアクティブ表示に変化

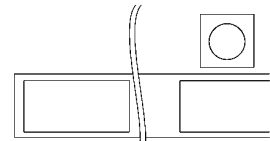


(I) バトル敗北の場合

敗北



(J) 表示パターンαのアクティブ表示に変化



10

20

30

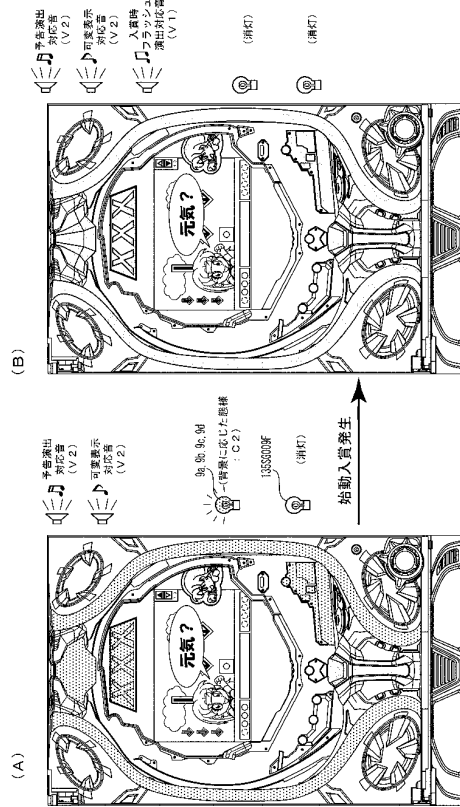
40

50



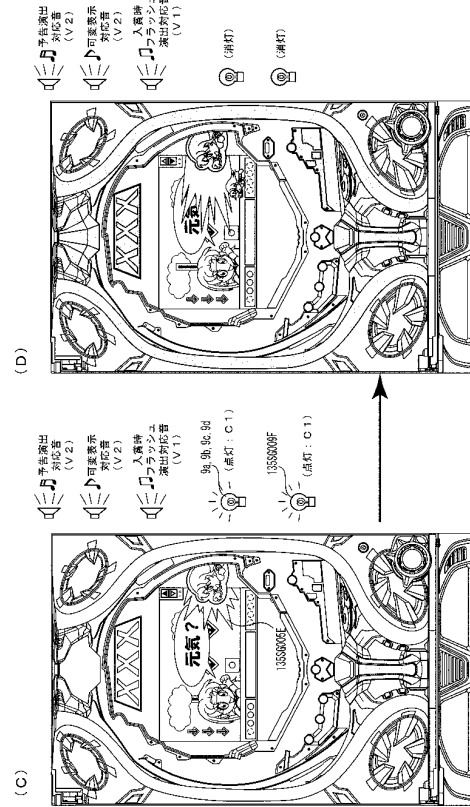
## 【図 10 - 124】

【図10-124】変形例135SG-7



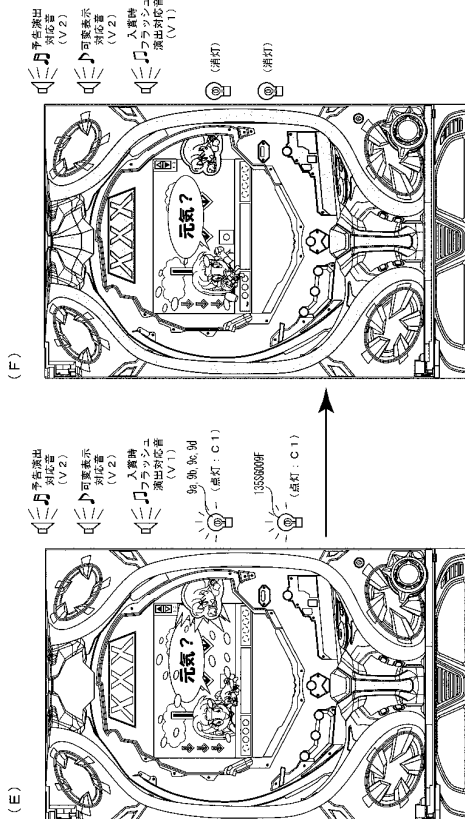
## 【図 10 - 125】

【図10-125】変形例135SG-7



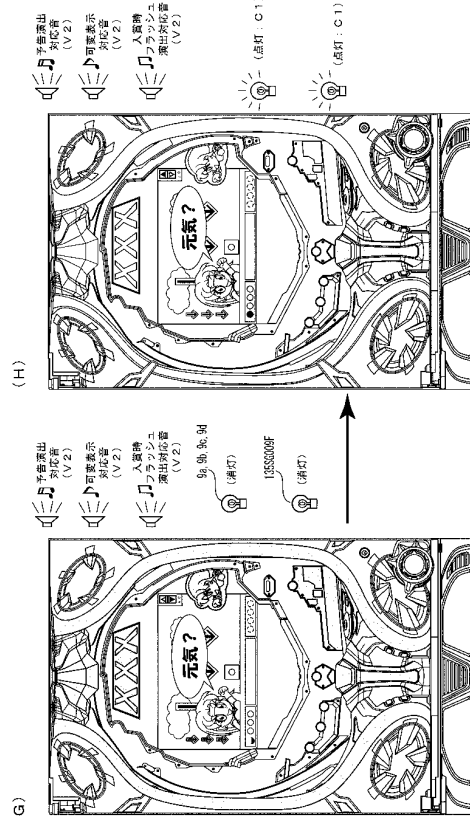
## 【図 10 - 126】

【図10-126】変形例135SG-7



## 【図 10 - 127】

【図10-127】変形例135SG-7



10

20

30

40

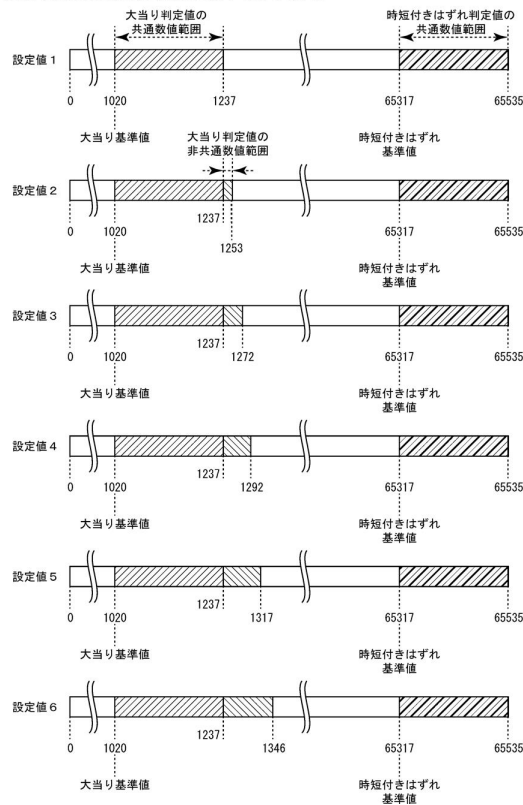
50



【 図 1 2 】

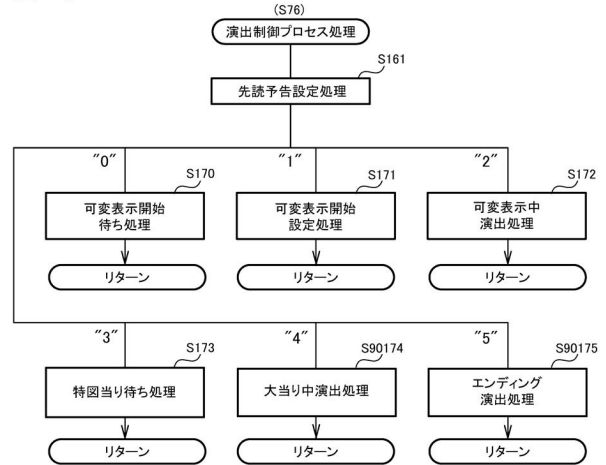
【図12】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【 図 1 3 】

【図13】

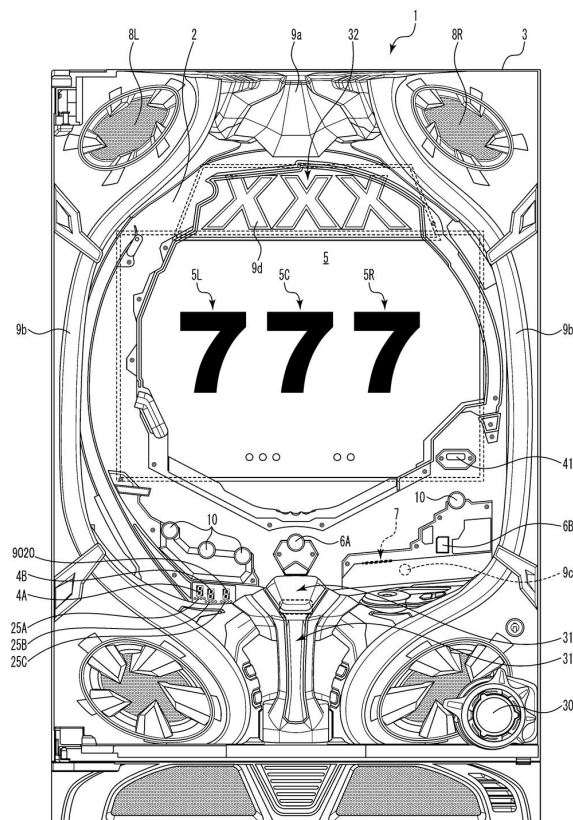


10

20

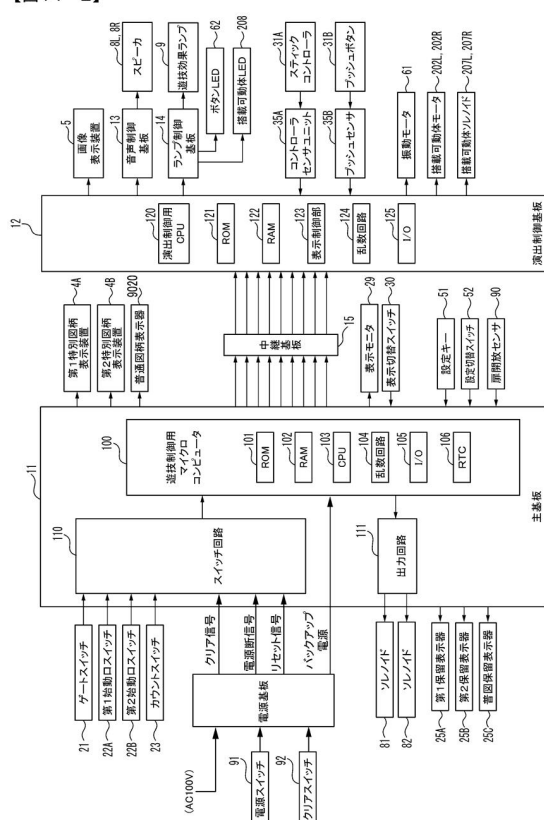
【 図 1 4 - 1 】

【図14-1】 特徴部241SG



【 図 1 4 - 2 】

【图14-2】



30

40

## 【図 14 - 3】

【図14-3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
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	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ演出の実行を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

## 【図 14 - 5】

【図14-5】

(A)表示結果判定テーブル1

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

(B)表示結果判定テーブル2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

## 【図 14 - 4】

【図14-4】

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

## 【図 14 - 6】

【図14-6】

(A)大当り種別判定テーブル

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

(B)大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	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(突確)	次回大当りまで	無し	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

10

20

30

40

50

【 図 1 4 - 7 】

【图14-7】

変動パターン	特因可変表示時間(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 $\alpha$ (はずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチ $\beta$ (はずれ)
PA2-4	60000	スーパーリーチ $\gamma$ (はずれ)(高ベース用)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチ $\alpha$ (大当り)
PB1-3	60000	スーパーリーチ $\beta$ (大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチ $\gamma$ (大当り)(高ベース用)
PG1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

【 図 1 4 - 8 】

【图14-8】

(A) 低ベース用

可変表示結果	非確定 大当り	確定大当り AorB	確定大当り C確小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)
変動パターン判定テーブル	大当り保留数α 判定テーブル	大当り保留数β 判定テーブル	特小当り 保留数判定テーブル	はずれ保留数α 判定テーブル	はずれ保留数β 判定テーブル	はずれ保留数γ 判定テーブル
PA1-1(非リーチははずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-
PA1-2(非リーチははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-
PA1-3(非リーチははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800
PA1-4(非リーチははずれ時短)	-	-	-	-	-	-
PA2-1(ノーマルリーチははずれ)	-	-	300	200	100	-
PA2-2(スーパリーチαははずれ)	-	-	90	90	90	-
PA2-3(スーパリーチβははずれ)	-	-	-	7	7	7
PA2-4(スーパリーチγははずれ)	-	-	-	-	-	-
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	497	250	-	-	-	-
PB1-2(スーパリーチα大当り)	300	347	-	-	-	-
PB1-3(スーパリーチβ大当り)	200	400	-	-	-	-
PB1-4(スーパリーチγ大当り)	-	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-	-	-

(数値は判定値数)

10

(B) 高ペース用

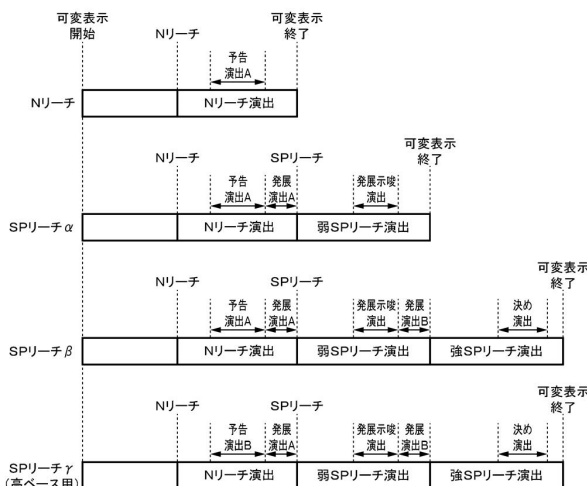
可変表示結果	非確大 当り	確大当り AorB	確大当り Cor小当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り変動パターン 判定テーブル	大当り変動パターン 判定テーブル	特別大当り 変動パターン	はずれ変動パターン 判定テーブル
PA1-1(非リーチははずれ短縮なし)	-	-	-	-
PA1-2(非リーチははずれ短縮1)	-	-	-	-
PA1-3(非リーチははずれ短縮2)	-	-	-	-
PA1-4(非リーチははずれ時短)	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルリーチははずれ)	-	-	-	100
PA2-2(スーパールーチαははずれ)	-	-	-	80
PA2-3(スーパールーチβははずれ)	-	-	-	10
PA2-4(スーパールーチγははずれ)	-	-	-	7
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	50	-	-
PB1-2(スーパールーチα大当り)	350	200	-	-
PB1-3(スーパールーチβ大当り)	300	347	-	-
PB1-4(スーパールーチγ大当り)	250	400	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-

(数値は判定値数)

20

【 図 1 4 - 9 】

【图14-9】



【図 14 - 10】

【图14-10】

[illegible]

30

40

50

【図 14 - 11】

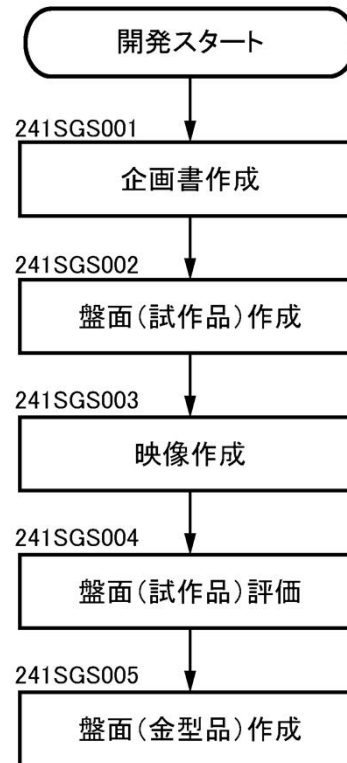
【図14-11】

発展演出A・Bの実行状況別の大当り期待度 (SPリーチ  $\beta \cdot \gamma$ )

実行パターン	発展演出A (可動体)	発展演出B (第2擬似可動体表示)	期待度
パターンA	非実行	非実行	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="margin-right: 5px;">↑</div> <div style="margin-right: 5px;">低</div> <div style="margin-left: 5px;">↓</div> <div style="margin-left: 5px;">高</div> </div>
パターンB	非実行	実行	
パターンC	実行	非実行	
パターンD	実行	実行	

【図 14 - 12】

【図14-12】

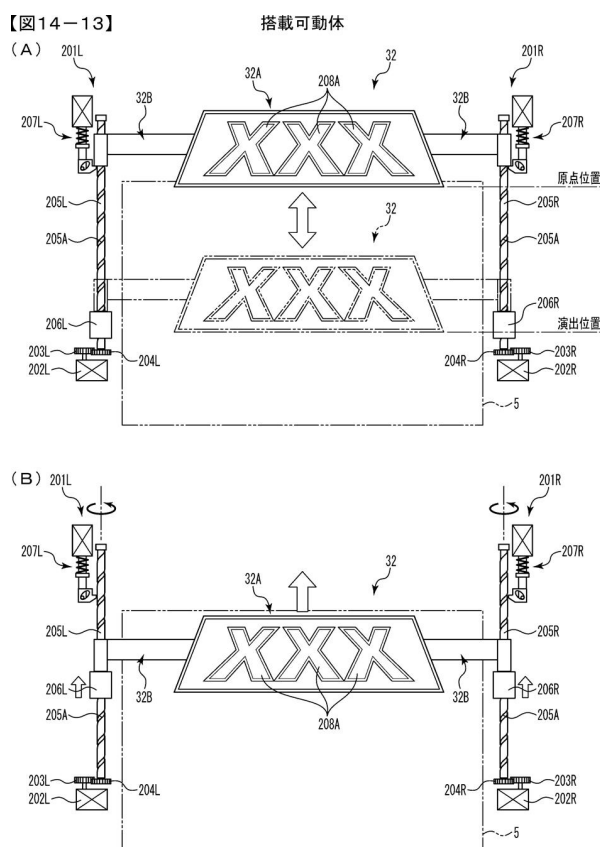


10

20

【図 14 - 13】

【図14-13】



【図 14 - 14】

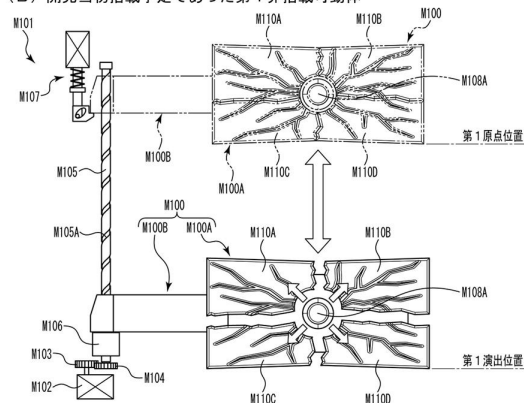
【図14-14】

(A) 第1擬似可動体表示

第1演出状態

第2演出状態

(B) 開発当初搭載予定であった第1非搭載可動体

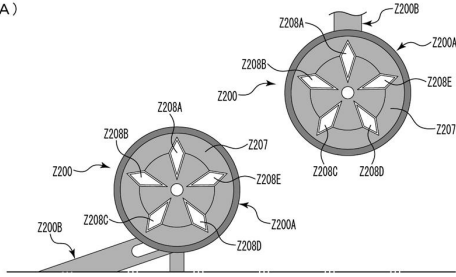


30

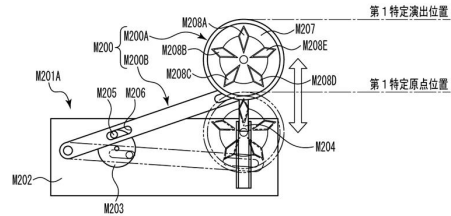
40

50

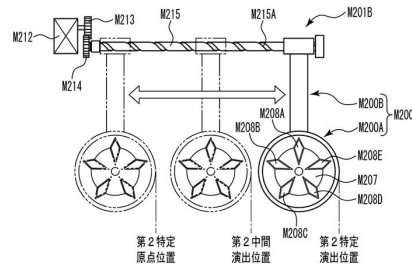
## 【図14-15】

【図14-15】 第2擬似可動体表示  
(A)

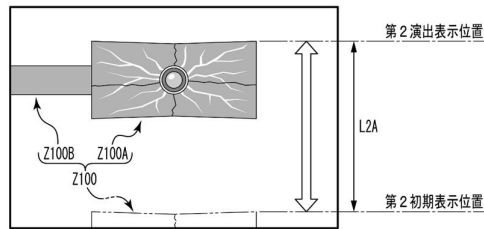
(B) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体 (搭載案1)



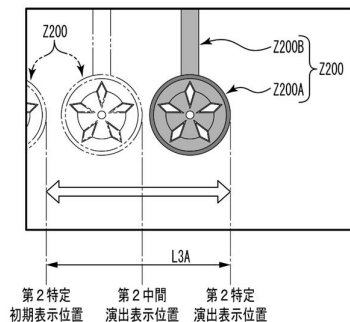
(C) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体 (搭載案2)



## 【図14-17】

【図14-17】  
(A) 第1擬似可動体表示

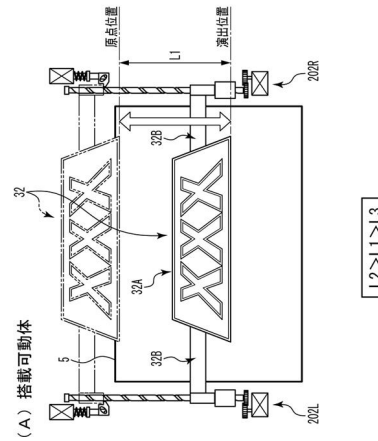
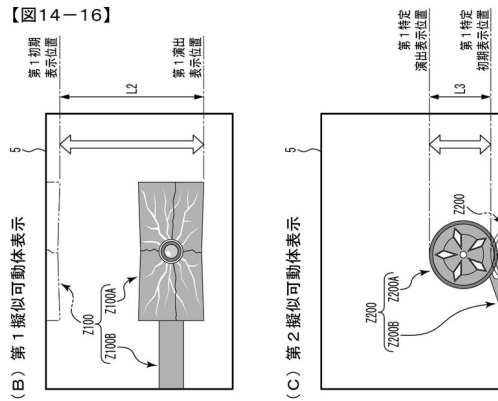
(B) 第2擬似可動体表示



$$L3A > L2A > L1$$

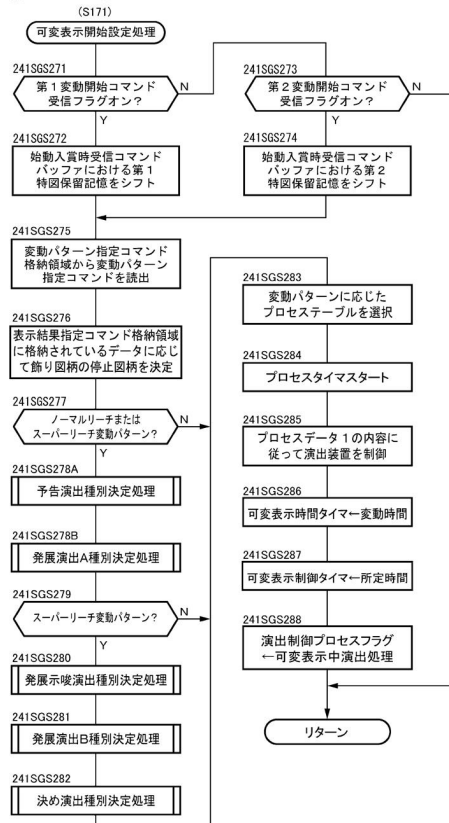
## 【図14-16】

【図14-16】



## 【図14-18】

【図14-18】



10

20

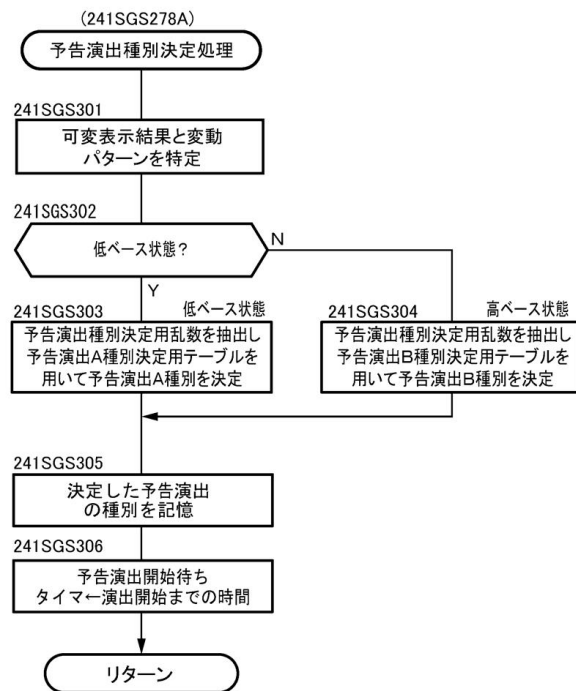
30

40

50

【図 14 - 19】

【図14-19】



【図 14 - 20】

【図14-20】

(A) 予告演出A種別決定用テーブル(低ベース用)

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
パターンPYA-1	5	5	50	80
パターンPYA-2	15	15	30	10
パターンPYA-3	30	50	15	8
パターンPYA-4	50	30	5	2

(数値は判定値数)

(B) 予告演出B種別決定用テーブル(高ベース用)

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
パターンPYB-1	5	5	50	80
パターンPYB-2	15	15	30	10
パターンPYB-3	30	50	15	8
パターンPYB-4	50	30	5	2

(数値は判定値数)

【図 14 - 21】

【図14-21】

(A)



(B) 発展演出A種別決定用テーブル

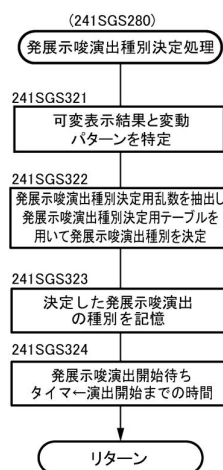
演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
非実行	10	20	80	100
実行	90	80	20	—

(数値は判定値数)

【図 14 - 22】

【図14-22】

(A)



(B) 発展示唆演出種別決定用テーブル

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ
パターンPS-1	5	5	50
パターンPS-2	15	15	30
パターンPS-3	30	50	15
パターンPS-4	50	30	5

(数値は判定値数)

10

20

30

40

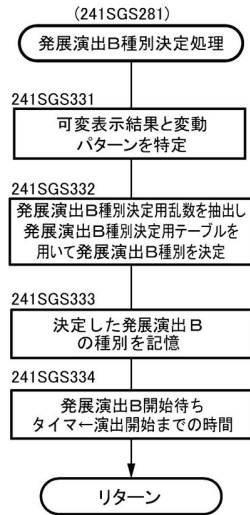
50



【図14-23】

【図14-23】

(A)



(B)発展演出B種別決定用テーブル

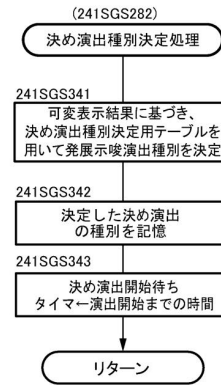
演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチβ・γ はずれ	Sリーチα はずれ
非実行	20	30	30	100
実行	80	70	70	-

(数値は判定値数)

【図14-24】

【図14-24】

(A)



(B)決め演出種別決定用テーブル

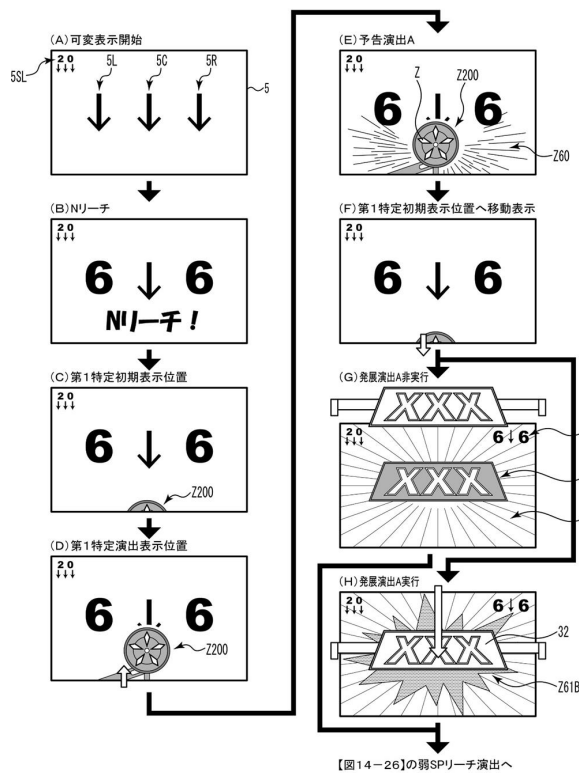
演出種別	操作対象	確変大当り	非確変大当り	Sリーチβ・γ はずれ
パターンKB-1(はずれ)	ブッシュボタン	-	-	70
パターンKB-2(大当り)		30	70	-
パターンKV-1(はずれ)	スティック コントローラ	-	-	30
パターンKV-2(大当り)		70	30	-

(数値は判定値数)

【図14-25】

【図14-25】

Sリーチβの流れ

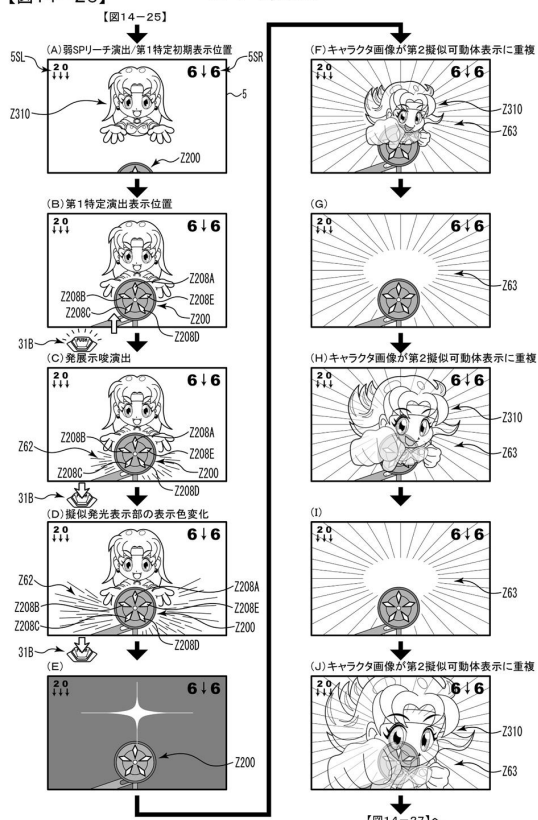


※【図14-25】以降、白矢印↓は画像ではなく動きを示す

【図14-26】

【図14-26】

Sリーチβの流れ



10

20

30

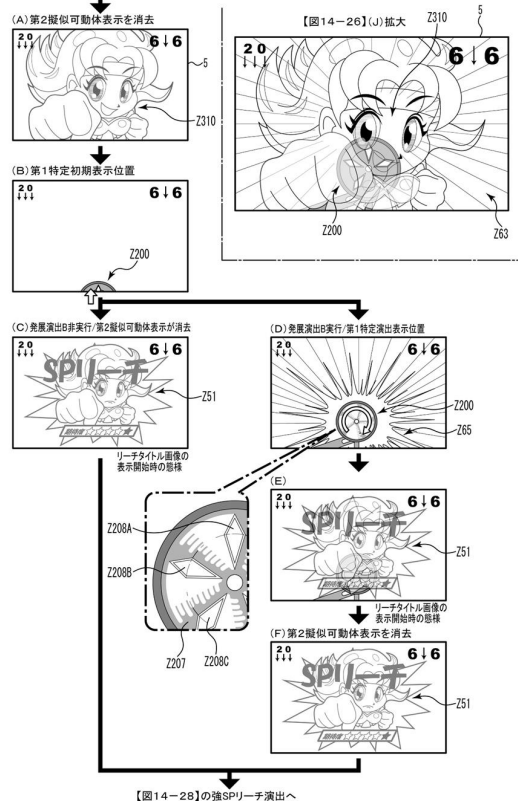
40

50

【図14-27】

SPリーチβの流れ

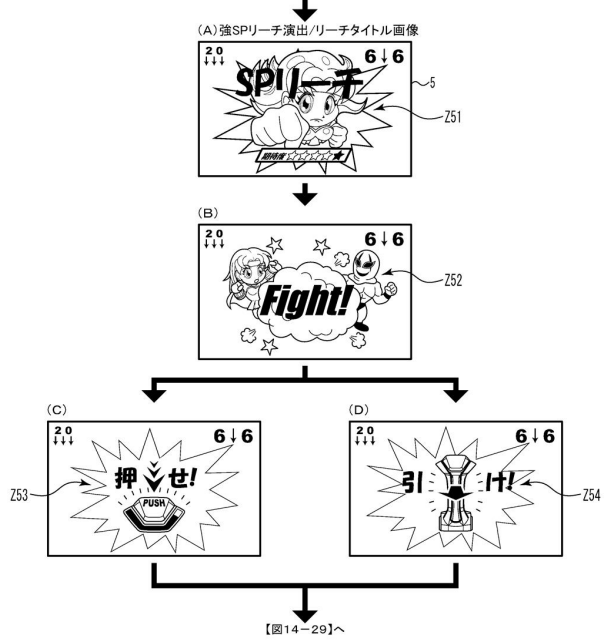
【図14-27】



【図14-28】

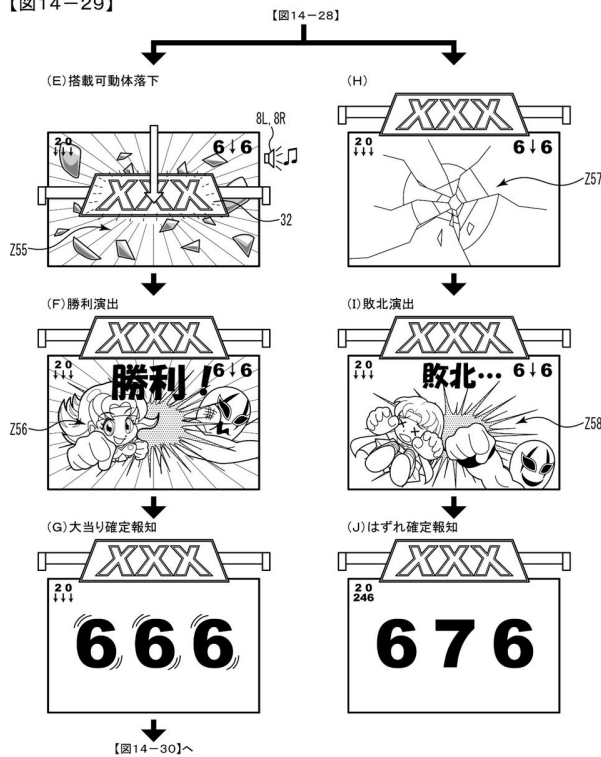
SPリーチβの流れ

【図14-27】



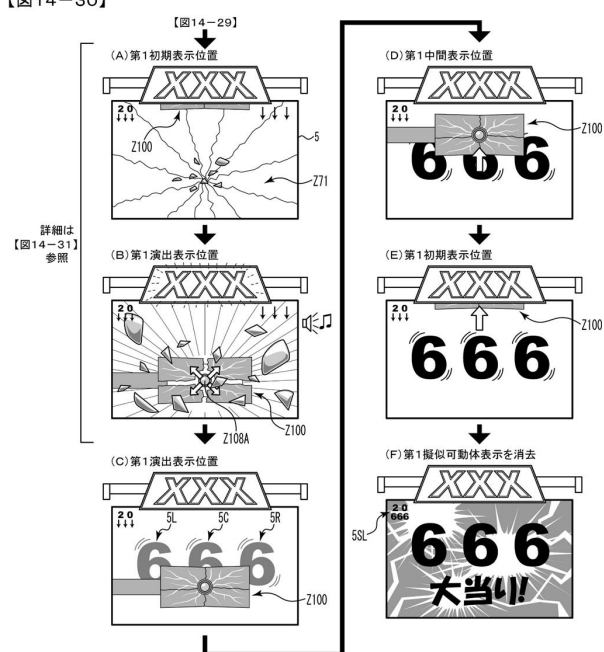
【図14-29】

【図14-29】



【図14-30】

【図14-30】



10

20

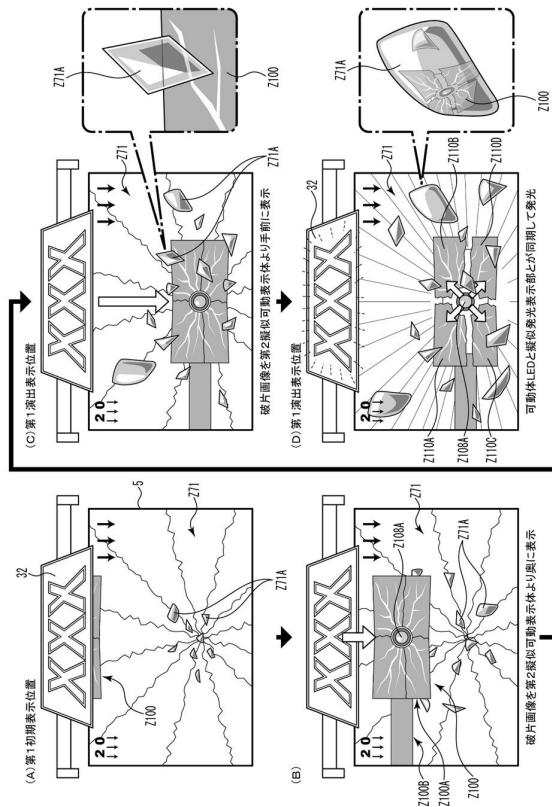
30

40

50

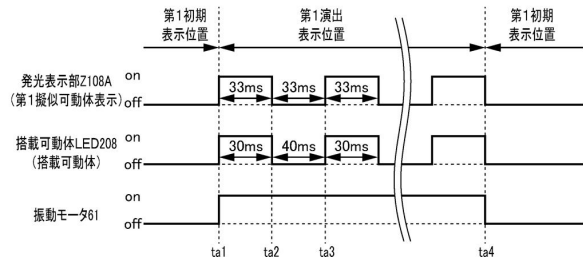
【図14-31】

【図14-31】



【図14-32】

【図14-32】



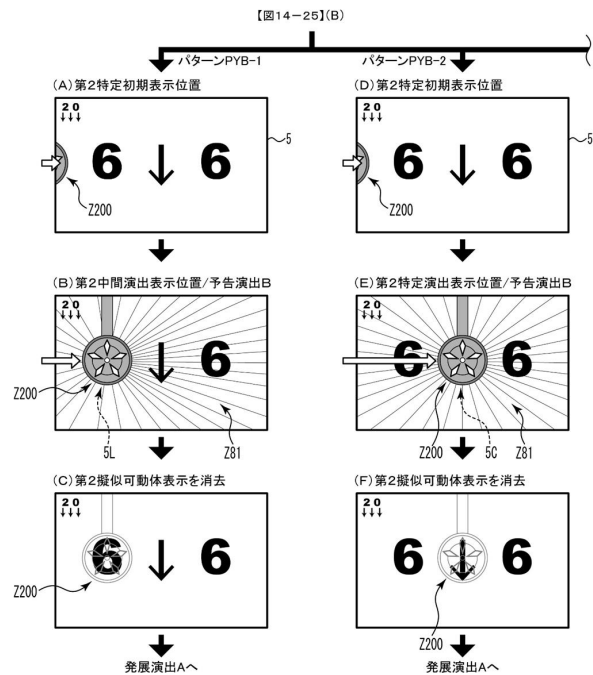
10

20

【図14-33】

【図14-33】

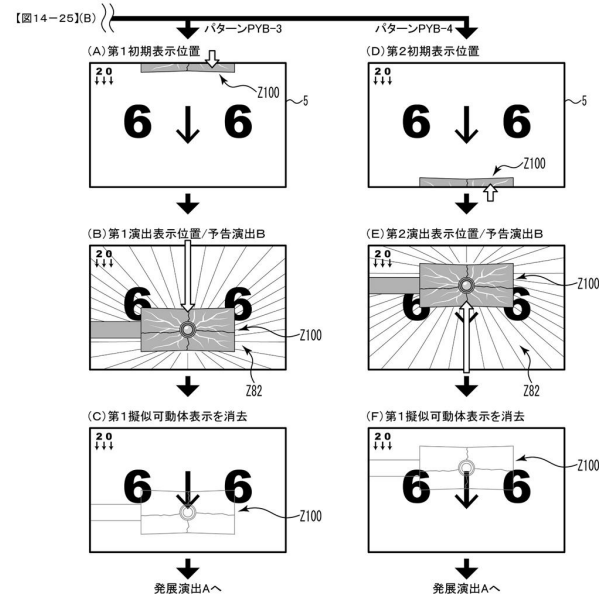
SPリーチの流れ



【図14-34】

【図14-34】

SPリーチの流れ



30

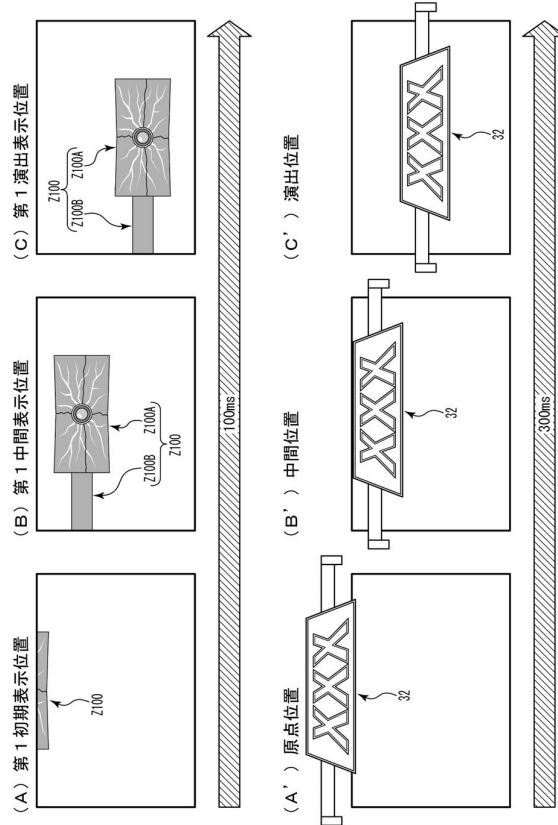
40

50

## 【図14-35】

【図14-35】

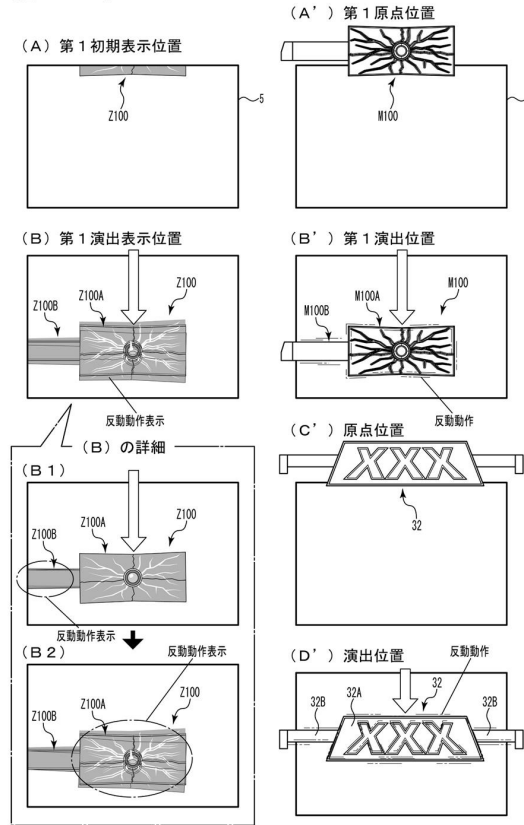
第1擬似可動体表示と搭載可動体との比較



## 【図14-36】

【図14-36】

反動動作と反動動作表示の比較



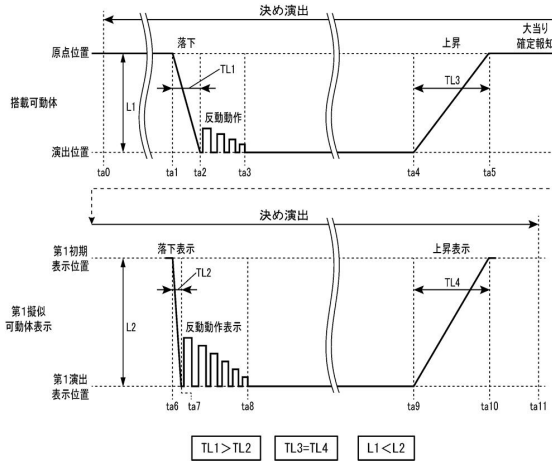
10

20

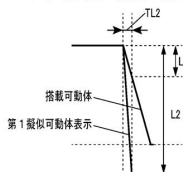
## 【図14-37】

【図14-37】

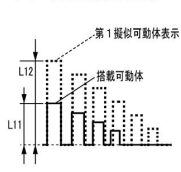
(A) 決め演出における搭載可動体と第1擬似可動体の動作態様の比較



(B) 単位時間(TL2)あたりの移動量の比較

移動量  
第1擬似可動体表示(L2) > 搭載可動体(L1A)

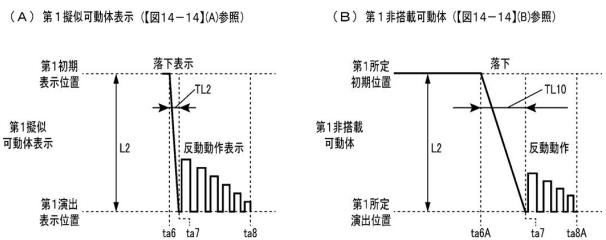
(C) 1回目の反動動作量の比較

反動動作量  
第1擬似可動体表示(L12) > 搭載可動体(L11)  
反動回数  
第1擬似可動体表示(6回) > 搭載可動体(4回)

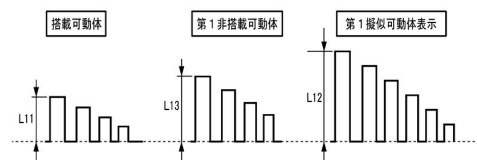
## 【図14-38】

【図14-38】

第1擬似可動体表示と第1非搭載可動体及び搭載可動体との動作態様の比較



(C) 1回目の反動動作量の比較

反動動作量  
第1擬似可動体表示(L12) > 第1非搭載可動体(L13) > 搭載可動体(L11)  
反動回数  
第1擬似可動体表示(6回) > 第1非搭載可動体、搭載可動体(4回)

30

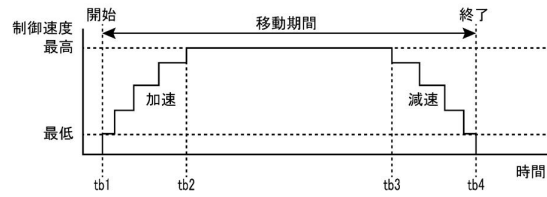
40

50

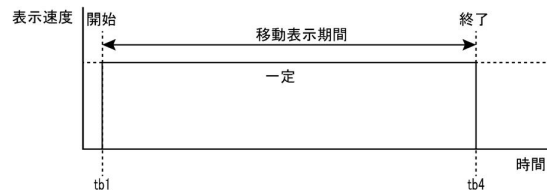
【図14-39】

【図14-39】

(A) 搭載可動体



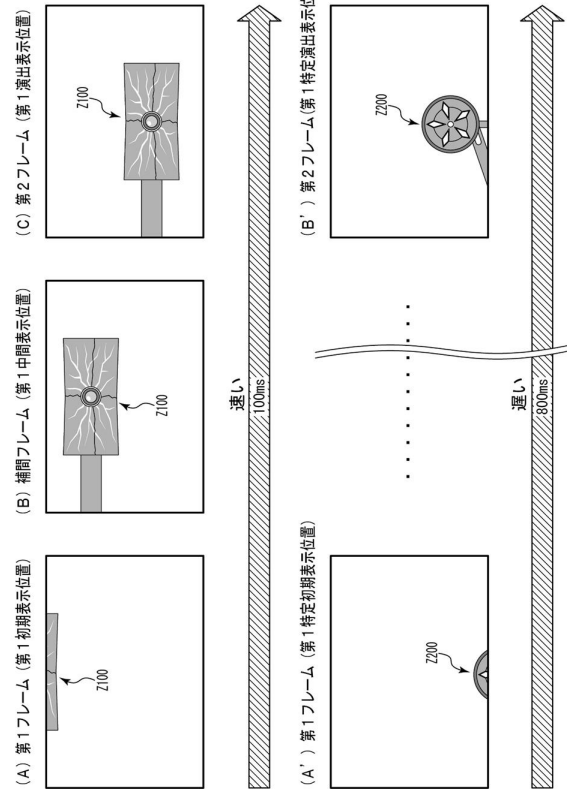
(B) 第1擬似可動体表示・第2擬似可動体表示



【図14-40】

【図14-40】

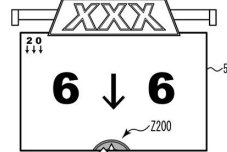
第1擬似可動体表示と第2擬似可動体表示の移動表示の比較



【図14-41】

【図14-41】 特徴部241SG変形例1

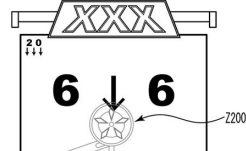
(A) 第1特定初期表示位置



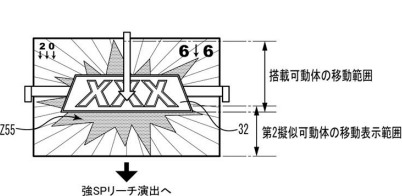
(B) 第1特定演出表示位置



(C) 第2擬似可動体表示を消去



(D)

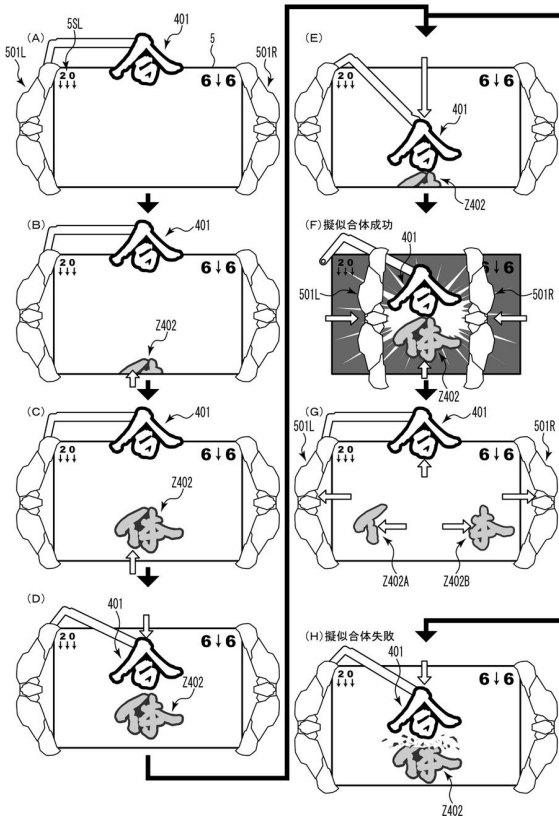


強SPリーチ演出へ

【図14-42】

【図14-42】

特徴部241SG変形例2



10

20

30

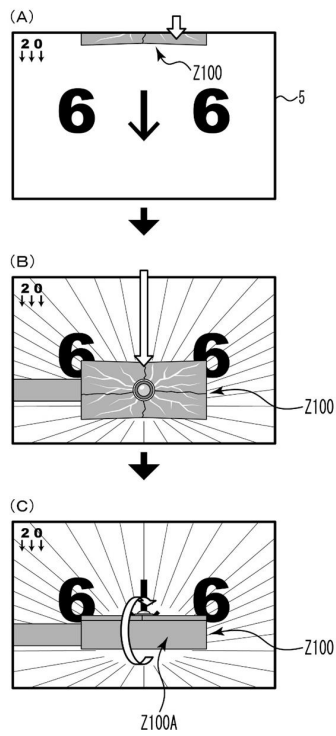
40

50

【図 14 - 43】

【図14-43】

特徴部 2 4 1 S G 変形例 3



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献      特開 2 0 1 5 - 0 3 3 5 1 0 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 9 - 2 1 7 3 6 8 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 9 - 2 0 5 5 0 3 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 9 - 1 0 7 1 5 4 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 9 - 0 9 3 0 5 1 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 5 - 0 7 3 6 1 6 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 2 - 2 3 9 6 8 7 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
                    A 6 3 F      7 / 0 2