

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-126275

(P2021-126275A)

(43) 公開日 令和3年9月2日(2021.9.2)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 3 3 3
	A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 284 頁)

(21) 出願番号 特願2020-22026 (P2020-22026)
 (22) 出願日 令和2年2月13日 (2020.2.13)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
 Fターム(参考) 2C088 DA23 EA10 EB78
 2C333 AA11 CA49 CA50

(54) 【発明の名称】 遊技機

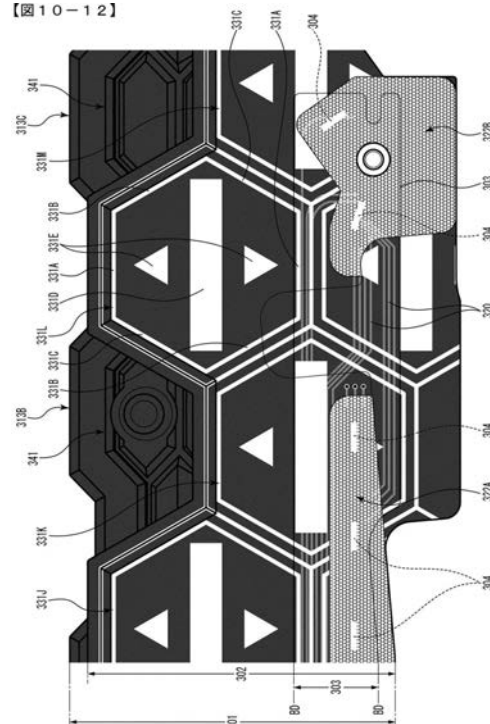
(57) 【要約】

【課題】電子部品により遊技機の見栄えを損ねることなく設計の自由度を高めることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、LED基板303）と、前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材301）と、透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材302）と、を備え、前記透光部材（例えば、カバー部材302）は、前記電子部品（例えば、LED基板303）と前記特定部材（例えば、ベース部材301）とに跨るように形成された装飾パターン331を有する。

【選択図】 図10-12

【図10-12】



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品と、

前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材と、

表示手段と、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行する群演出実行手段と、

を備え、

前記透光部材は、前記電子部品と前記特定部材とに跨るように形成された装飾パターンを有し、

前記電子部品は、前記特定部材よりも前記表示手段から離間した位置に設けられ、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み、

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

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例であるパチンコ遊技機やスロットマシンにおいて、液晶表示器などの表示手段や LED（発光ダイオード）などの発光手段といった電子部品を備えたものがある。

【0003】

この種の遊技機として、例えば、遊技盤と、該遊技盤から背面側に離れて配置された表示装置とを備え、遊技盤と表示装置との間に不透明な枠部材を設けることで、遊技盤の背面と表示装置の表示部との間に形成された隙間から遊技機の内部が露呈することを防止したもの等があった（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2007-296205 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記特許文献 1 に記載の遊技機において、表示手段や発光手段などの電子部品が遊技者

10

20

30

40

50

から視認可能となることにより遊技機の見栄えが損なわれることを避けるには、これら電子部品を枠部材によって遊技者から見えない遊技機の内部に設ける必要があるが、電子部品の配置位置が制限されることになるため、設計の自由度を高めることができないという問題があった。

【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、電子部品により遊技機の見栄えを損ねることなく設計の自由度を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

10

手段1の遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1、75SG001）であって、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、LED基板303、403、603、803）と、

前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材301、401、601、801）と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材302、402、602、802）と、

20

表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図47に示す群予告実行処理、図94～図100に示す6人群予告演出）と、

を備え、

前記透光部材（例えば、カバー部材302）は、前記電子部品（例えば、LED基板303）と前記特定部材（例えば、ベース部材301）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン331）を有し（図10-12参照）、

前記電子部品（例えば、LED基板303）は、前記特定部材（例えば、ベース部材301の上部）よりも前記表示手段から離間した位置に設けられ、

30

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図59に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図94（a23）～図96（a30）に示す期間）、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図97（a31）～図98（a36）に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図99（a37）～図100（a42）に示す期間）、

40

前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になる（たとえば、図57、図94に示す例）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。また、電子部品は、遊技者が注目する表示手段から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。また、よ

50

り好適に群演出を実行することができる。

【0008】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段2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2019-050851号公報に示されているような、複数のキャラクタやオブジェクトの画像が登場する群演出を実行可能なものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、群演出を実行することで遊技に面白みを享受させることができるが、このような群演出に関してはまだまだ改良の余地があり、この点に鑑み、より好適に群演出を実行することができる遊技機の提供が求められている。

【0009】

10

手段2の遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図47に示す群予告実行処理、図94～図100に示す6人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図59に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図94（a23）～図96（a30）に示す期間）、

20

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図97（a31）～図98（a36）に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図99（a37）～図100（a42）に示す期間）、

前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になる（たとえば、図57、図94に示す例）

30

ことを特徴としている。

このような構成によれば、より好適に群演出を実行することができる。

【0010】

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

【図面の簡単な説明】

【0011】

40

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】特徴部91AK、92AKに係る演出制御基板の構成例を示す図である。

【図8-2】特徴部91AK、92AKに係る記憶エリアの構成例を示す図である。

【図8-3】特徴部91AK、92AKに係る動画像データとテキスト表示プロセスター

50

ブルの決定例を示す図である。

【図 8-4】特徴部 9 1 A K、9 2 A Kに係るテキスト表示プロセステーブルの構成例を示す図である。

【図 8-5】特徴部 9 1 A K、9 2 A Kに係るテキスト表示制御例を示す図である。

【図 8-6】特徴部 9 1 A K、9 2 A Kに係るテキスト表示設定情報の構成例を示す図である。

【図 8-7】特徴部 9 1 A K、9 2 A Kに係るテキスト表示例を示す図である。

【図 8-8】特徴部 9 1 A K、9 2 A Kに係るテキスト表示例を示す図である。

【図 8-9】特徴部 9 1 A K、9 2 A Kに係るテキスト表示例を示す図である。

【図 9-1】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る画面表示の構成例を示す図である。

10

【図 9-2】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係るエフェクト用描画コマンドを示す図である。

。

【図 9-3】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る画面表示の構成例を示す図である。

【図 9-4】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係るエフェクト描画合成処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-5】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る画像処理の実行例を示す図である。

【図 9-6】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る画像表示例を示す図である。

【図 9-7】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係るリーチ演出内容や描画処理パターンを示す図である。

【図 9-8】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る描画処理パターンの決定例を示す図である

20

。

【図 9-9】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る演出実行期間を示す図である。

【図 9-10】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る演出実行例を示す図である。

【図 9-11】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る演出実行例を示す図である。

【図 9-12】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る演出実行例を示す図である。

【図 9-13】特徴部 0 1 A K、0 2 A Kに係る演出実行例を示す図である。

【図 10-1】特徴部 7 5 S Gとしてのパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 10-2】特徴部 7 5 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 10-3】特徴部 7 5 S Gとしてのパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。

30

【図 10-4】図 10-3 の A-A 断面図である。

【図 10-5】導光板装置を示す正面図である。

【図 10-6】(A) は導光板装置の要部を示す拡大正面図、(B) は(A) の B-B 断面図、(C) は(B) の要部を示す拡大図である。

【図 10-7】(A) は第 1 演出ユニットを示す正面図、(B) は背面図である。

【図 10-8】第 1 演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。

【図 10-9】(A) は図 10-7 (A) の C-C 断面図、(B) は図 10-7 (A) の D-D 断面図、(C) は図 10-7 (A) の E-E 断面図である。

【図 10-10】(A) はベース部材を示す正面図、(B) は LED 基板を示す正面図、(C) はカバー部材を示す正面図である。

40

【図 10-11】(A) はカバー部材を取外した状態の第 1 演出ユニットを示す正面図、(B) はカバー部材を取付けた状態の第 1 演出ユニットを示す正面図である。

【図 10-12】図 10-11 (B) の要部を示す拡大図である。

【図 10-13】(A) は可変入賞球ユニットを示す正面図、(B) は(A) の F-F 断面図である。

【図 10-14】(A) (B) は第 1 演出ユニットの要部を示す断面図、(C) (D) は可変入賞球ユニットの要部を示す断面図である。

【図 10-15】第 1 演出ユニットと可変入賞球ユニットとを比較するための図である。

【図 10-16】同系色を説明するための図である。

【図 10-17】(A) は第 2 演出ユニットを示す正面図、(B) はカバー部材を取外し

50

た状態の第2演出ユニットを示す正面図である。

【図10-18】(A)は図10-17(A)のG-G断面図、(B)は図10-17(A)のH-H断面図である。

【図10-19】(A)はベース部材とLED基板の境界を説明する図、(B)は第2演出ユニットの構成を示す図である。

【図10-20】(A)は第3演出ユニット及び第4演出ユニットを示す正面図である。

【図10-21】(A)は図10-20のI-I断面図、(B)は図10-20のJ-J断面図である。

【図10-22】図10-20のK-K断面図である。

【図10-23】第3演出ユニット及び第4演出ユニットの視認状況を示す説明図である

10

【図10-24】第3演出ユニット及び第4演出ユニットの構成を示す図である。

【図10-25】第3演出ユニット及び第4演出ユニットが発光したときの演出態様を示す図である。

【図10-26】(A)は第3演出ユニットが原点位置に位置している状態、(B)は第3演出ユニットが演出位置に位置している状態を示す概略正面図である。

【図11】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図12】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図13】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図14】枠ランプを説明するための図である。

20

【図15】特図LED基板および第4図柄ユニットを説明するための図である。

【図16】遊技盤と画像表示装置との間を覗いた図である。

【図17】画像表示装置における画面の表示態様を説明するための図である。

【図18】パチンコ遊技機に搭載された各種基板などを説明するための図である。

【図19】当り種別を説明するための図である。

【図20】各乱数を説明するための図である。

【図21】大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である

【図22】演出制御コマンドの一例を説明するための図である。

【図23】メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。

30

【図24】メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。

【図25】ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

【図26】大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

【図27】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

【図28】メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。

【図29】サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。

【図30】各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。

【図31】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32】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33】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。

40

【図34】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図35】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図36】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図37】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。

【図38】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図39】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図40】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図41】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。

【図42】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図43】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。

50

- 【図 4 4】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 4 5】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 5 0】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 5 1】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 5 2】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 5 3】6 人群予告の全体像を示す図である。 10
- 【図 5 4】群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。
- 【図 5 5】群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図である。
- 【図 5 6】群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図である。
- 【図 5 7】群予告演出の実行中に遊技盤と画像表示装置との間を覗いた図である。
- 【図 5 8】爆チュー群予告の全体像を示す図である。
- 【図 5 9】群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための図である。
- 【図 6 0】ステージ A における 6 人群予告の発生タイミングを説明するための図である。 20
- 【図 6 1】ステージ B における爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。
- 【図 6 2】群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 6 3】群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 6 4】群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 6 5】群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。 30
- 【図 6 6】群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 6 7】群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 6 8】群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 6 9】リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 7 0】リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。 40
- 【図 7 1】リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 7 2】リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 7 3】リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 7 4】リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 7 5】リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。 50

【図 7 6】背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 7 7】背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 7 8】背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 7 9】背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 0】背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図 8 1】背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 2】背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 3】全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 4】P U S H演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 5】変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 6】変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

20

【図 8 7】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 8 8】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 8 9】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 9 0】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 9 1】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 9 2】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 9 3】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 9 4】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 9 5】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

30

【図 9 6】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 9 7】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 9 8】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 9 9】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 0】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

40

【図 1 0 1】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 2】ステージ A において背景予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 3】ステージ A においてランプ予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 4】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 5】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 6】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

50

- 【図 1 5 2】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 5 3】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 4】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 5】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 6】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 7】ステージ B において爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 8】ステージ A においてボイング群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 5 9】ステージ A においてボイング群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 0】ステージ A においてボイング群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 1】ステージ A においてボイング群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 2】ステージ A においてボイング群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 3】ステージ A においてボイング群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 4】ボイング群予告の詳細を説明するための図である。

【図 1 6 5】ステージ A においてボイング群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 6】ステージ A においてボイング群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 7】変形例に係るボイング群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 8】変形例に係る犬群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 9】変形例に係る犬群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 7 0】6 人群予告と犬群予告の比較を説明するための図である。

【図 1 7 1】リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 7 2】リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 2】

本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 0 1 3】

(形態)

形態 1 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1）であって、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、LED 基板 3 0 3, 4 0 3, 6 0 3, 8 0 3）と、

前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材 3 0 1, 4 0 1, 6 0 1, 8 0 1）と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材 3 0 2, 4 0 2, 6 0 2, 8 0 2）と、

10

20

30

40

50

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、同系色の特定部材によって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

【0014】

形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ソレノイド81、82など）と、

前記所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ソレノイド81、82などを固定する部材など）と、

を備え、

前記所定部材は、前記所定電子部品と非同系色である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認困難または視認不能な所定電子部品については、所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。

【0015】

形態3の遊技機は、形態1または2に記載の遊技機であって、

表示手段（例えば、画像表示装置5）を備え、

前記電子部品（例えば、LED基板303）は、前記特定部材（例えば、ベース部材301の上部）よりも前記表示手段から離間した位置に設けられる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品は、遊技者が注目する表示手段から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。

【0016】

形態4の遊技機は、形態1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、LED基板603、803）の上方に設けられ、該電子部品よりも遊技者側に突出する突出部（例えば、突出部3A）を備え、

前記突出部は、前記電子部品よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品が突出部の影になり目立ちにくくなる。

【0017】

形態5の遊技機は、形態4に記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、LED基板603、803）及び前記特定部材（例えば、ベース部材601、801）は暗色（例えば、黒色）である（変形例）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品が突出部の影に紛れやすくなるのでより目立ちにくくなる。

【0018】

形態6の遊技機は、形態1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品よりも前記特定部材の方が色の明度または彩度が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定部材の方が電子部品よりも視認性が高くなるので、相対的に電子部品が目立ちにくくすることができる。

【0019】

形態7の遊技機は、形態1～6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記透光部材（例えば、カバー部材302）は、前記電子部品（例えば、LED基板303）と前記特定部材（例えば、ベース部材301）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン331）を有する（図10－12参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

【0020】

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、

前記電子部品（例えば、LED基板303）は回路基板であり、

前記特定部材（例えば、ベース部材301）には、前記回路基板に形成される回路パターン（例えば、プリント配線320）の態様と少なくとも一部の態様が共通する装飾パターン（例えば、装飾パターン341）が設けられている（図10－12参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、回路基板に形成される回路パターンが目立ちにくくなる。

10

【0021】

形態9の遊技機は、形態7または8に記載の遊技機であって、

前記特定部材（例えば、ベース部材301）は、遊技者側から前記透光部材（例えば、カバー部材302）を透すことなく視認可能な所定領域（例えば、後壁部313A～313D）を有し、

前記所定領域には、前記透光部材の装飾パターン（例えば、装飾パターン331）と態様が同一または類似の所定装飾パターン（例えば、装飾パターン341）が設けられている（図10－12参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定部材と透光部材とが異なる部材であることが分かりにくくなる

20

【0022】

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、

前記電子部品（例えば、LED基板403）と前記特定部材（例えば、ベース部材401）との境界（例えば、境界部BD）に対応する位置に設けられた装飾部（例えば、装飾部420）を備える（図10－19参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、電子部品と特定部材との境界が装飾部によって見えにくくなることで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

30

【0023】

形態11の遊技機は、形態10に記載の遊技機であって、

前記装飾部は複数の装飾部を含み、

前記電子部品と前記特定部材との境界に対応しない位置に複数の所定装飾部が設けられ、

前記複数の装飾部は、前記複数の所定装飾部よりも数が多い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品と特定部材との境界が複数の装飾部によって見えにくくなるため、電子部品が目立ちにくくなる。

【0024】

40

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、

前記透光部材（例えば、カバー部材402）は、前記電子部品（例えば、LED基板403）と前記特定部材（例えば、ベース部材401）との境界（例えば、境界部BD）に対応する境界対応領域（例えば、凸部410）と前記電子部品と前記特定部材との境界に対応しない境界非対応領域（例えば、凸部410以外の領域）とを有し、

前記境界対応領域の透光性は、前記境界非対応領域の透光性よりも低い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品と特定部材との境界を遊技者から境界対応領域を透して視認しにくくなるため、電子部品が目立ちにくくなる。

【0025】

50

形態 13 の遊技機は、形態 11 または 12 に記載の遊技機であって、
前記装飾部（例えば、装飾部 420）には、ロゴタイプ（例えば、「V」の文字）が表示されている（図 10－19 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者がロゴタイプに注目して電子部品と特定部材との境界を意識しにくくなるため、電子部品が目立ちにくくなる。

【0026】

形態 14 の遊技機は、形態 11～13 のいずれかに記載の遊技機であって、
前記電子部品（例えば、LED 基板 403）は、前記装飾部（例えば、装飾部 420）を発光させることが可能な発光手段（例えば、第 2 演出用 LED 404A）を含む（図 10－18 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾部が発光により目立つことで遊技者が電子部品と特定部材との境界を意識しにくくなるので、電子部品が目立ちにくくなる。

【0027】

形態 15 の遊技機は、形態 14 に記載の遊技機であって、
前記発光手段（例えば、第 2 演出用 LED 404A）は、前記装飾部（例えば、装飾部 420）を面発光させることが可能に設けられている（例えば、第 2 演出用 LED 404A からの光がインナーレンズ 405 の前面全域から略均等に前方に出射されて凸部 410 に対応する領域に入射されることで、装飾部 420 を含む凸部 410 の前面全域が面発光する。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾部が面発光により目立つことで遊技者が電子部品と特定部材との境界を意識しにくくなるので、電子部品が目立ちにくくなる。

【0028】

形態 16 の遊技機は、形態 1～15 のいずれかに記載の遊技機であって、
前記電子部品（例えば、LED 基板 803）及び前記特定部材（例えば、ベース部材 801）の周辺に、前記電子部品及び前記特定部材よりも視認性が高い演出手段（例えば、第 3 演出ユニット 600）が設けられる（図 10－20 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、演出手段の視認性が電子部品の視認性よりも高いことで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

【0029】

形態 17 の遊技機は、形態 16 に記載の遊技機であって、
前記演出手段（例えば、第 3 演出ユニット 600）は、前記電子部品（例えば、LED 基板 803）よりも遊技者側（前面側）に設けられている（図 10－22 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。

【0030】

形態 18 の遊技機は、形態 16 または 17 に記載の遊技機であって、
前記演出手段（例えば、第 3 演出ユニット 600）において遊技者から視認可能に設けられた演出部（例えば、発光演出部 630）は、前記電子部品（例えば、LED 基板 803）よりも大きい（図 10－20 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。

【0031】

形態 19 の遊技機は、形態 16～18 のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出手段（例えば、第 3 演出ユニット 600）において遊技者から視認可能に設けられた演出部（例えば、発光演出部 630）は、前記電子部品（例えば、LED 基板 80

10

20

30

40

50

3) の色よりも視認性が高い色とされている
ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。

【0032】

形態20の遊技機は、形態16～19のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出手段（例えば、第3演出ユニット600）は、遊技者側に向けて光を照射可能な発光手段（例えば、第3演出用LED604A、604B）を有する（図10-21（A）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。

10

【0033】

形態21の遊技機は、形態1～20のいずれかに記載の遊技機であって、

透光性を有する部材であって前記透光部材とは異なる位置に設けられた特定透光部材（例えば、可変入賞球ユニット700のカバー板702A）をさらに備え、

前記透光部材（例えば、カバー部材302）に進入した光を所定方向（例えば、T方向）へ透過する透過率（例えば、XA%、XB%）の方が、前記特定透光部材に進入した光を前記所定方向へ透過する透過率（例えば、Y%）よりも低い（図10-14参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、透光部材の透光性が特定透光部材の透光性よりも低いことで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

20

【0034】

形態22の遊技機は、形態21に記載の遊技機であって、

前記透光部材の板厚（例えば、カバー部材302の前後寸法L1A、L1B）は、前記特定透光部材の板厚（例えば、カバー板702Aの前後寸法L2）よりも厚い（図10-14参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、透光部材の透光性が低くなるので、電子部品が目立ちにくくなる。

【0035】

形態23の遊技機は、形態1～22のいずれかに記載の遊技機であって、

前記透光部材（例えば、カバー部材302）は所定色に着色され、

前記所定色は、前記電子部品（例えば、LED基板303）及び前記特定部材（例えば、ベース部材301）と同系色である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、透光部材が電子部品や特定部材と同化するので、電子部品が目立ちにくくなる。

30

【0036】

（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。

40

【0037】

（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。

【0038】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左下）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第1特

50

別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

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 L C D（液晶表示装置）や有機 E L（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。

【0042】

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 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム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。

【0043】

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。

【0044】

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

【0045】

また、遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下）には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【0046】

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

【0047】

10

20

30

40

50

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

【0048】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、ソレノイド 8 1 によって開閉駆動される始動入賞口扉を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに始動入賞口扉が閉鎖位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに始動入賞口扉が開放位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、一對の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0049】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0050】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0051】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D 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「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D 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。

【0055】

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

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。

10

【0059】

遊技盤2の所定位置（図1では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

【0060】

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

【0061】

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

20

【0062】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図2参照）により検出される。

30

【0063】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図2参照）により検出される。

【0064】

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

【0065】

（遊技の進行の概略）

40

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。

【0066】

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」

50

となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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。

10

【0070】

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

【0071】

20

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。

【0072】

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

30

【0073】

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。

【0074】

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

40

【0075】

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。

【0076】

50

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。

【0077】

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。

【0078】

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。

【0079】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0080】

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。

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

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。

【0084】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、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。

【0085】

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 5 L、5 C、5 R 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。

【0086】

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

10

【0087】

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

【0088】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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。

20

【0089】

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

30

【0090】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」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。

40

【0091】

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

50

ともある。

【0092】

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

【0093】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0094】

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

【0095】

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）。

【0096】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板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、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

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

10

20

30

40

50

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。

【0100】

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。

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

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

【0105】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0106】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0107】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0108】

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。

10

20

30

40

50

【0109】

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。

【0110】

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

【0111】

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。

【0112】

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。

20

【0113】

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。

【0114】

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

【0115】

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。

【0116】

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。

【0117】

（動作）

40

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0118】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0119】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタッ

50

クポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0120】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Y e s）、初期化処理（ステップ S 8）を実行する。初期化処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

10

【0121】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0122】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4；N o）、初期化処理（ステップ S 8）を実行する。

20

【0123】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4；Y e s）、C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

30

【0124】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5；N o）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップ S 8）を実行する。

40

【0125】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5；Y e s）、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0126】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊

50

技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと、または電断からの復旧中であることを、報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0127】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0128】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0129】

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

【0130】

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

【0131】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0132】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0133】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0134】

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

20

【0135】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、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）。

30

【0136】

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

40

【0137】

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

【0138】

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

50

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。

【0139】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

10

【0140】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示(導出)させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。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。

20

【0141】

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

30

【0142】

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

40

【0143】

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

【0144】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行

50

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

【0145】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

10

【0146】

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

【0147】

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

20

【0148】

(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6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、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。

30

【0149】

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。

40

【0150】

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

50

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

【0151】

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

【0152】

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。

【0153】

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。

【0154】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

【0155】

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

【0156】

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。

【0157】

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 1 5 8 】

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。

20

【 0 1 5 9 】

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。

30

【 0 1 6 0 】

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。

40

【 0 1 6 1 】

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

50

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。

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

(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。

【0165】

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。

【0166】

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

【0167】

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）にも本発明を適用可能である。

【0168】

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。

【0169】

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

10

20

30

40

50

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。

【0170】

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。

【0171】

（設定値に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機1における設定値に関する特徴部について説明する。

【0172】

パチンコ遊技機1の主基板11は、図示は省略しているが、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケースに収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板11には、何れも図示は省略しているが、パチンコ遊技機1の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチと、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（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切替スイッチと、遊技機用枠の開放を検知する開放センサと、が設けられている。なお、本実施の形態における設定値変更状態は、遊技場の係員等がパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

【0173】

これら錠スイッチ及び設定切替スイッチといった、遊技場の係員等が操作可能な操作部は、設定切替本体部に設けられ、主基板11とともに基板ケース内に収容されている。錠スイッチ及び設定切替スイッチは、基板ケースを開放しなくても操作可能となるように、基板ケースの背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0174】

錠スイッチ及び設定切替スイッチを収容した基板ケースはパチンコ遊技機1の背面に設けられている。したがって、錠スイッチ及び設定切替スイッチは、遊技機用枠を閉鎖した状態では操作が極めて困難あるいは不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチは、遊技場の係員等が所持する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する管理者のみ操作が可能とされている。錠スイッチは、設定キーによって、ONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。本実施の形態では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

【0175】

基板ケースには、設定値やベース値を表示可能な表示モニタが配置されている。表示モニタは、主基板11に接続されているとともに、基板ケースの上部に配置されている。つまり、表示モニタは、基板ケースにおける主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。このように、表示モニタは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面に配置されている。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

【0176】

表示モニタは、第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部を備えている。表示モニタの第1表示部～第4表示部は、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。表示モニタの第1表示部～第4表示部は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯や点滅が可能とされている。また、これらの色を極短

10

20

30

40

50

周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【0177】

パチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置として、例えば遊技領域の左下方位置には、遊技情報表示部が設けられていてもよい。遊技情報表示部には、ラウンド表示器、右打ちランプ、確変ランプ、時短ランプが、まとめて配置されている。ラウンド表示器は、大当たり遊技中に、大当たり遊技のラウンド数や大当たり種別を表示可能である。右打ちランプは、時短状態としての低確高ベース状態や大当たり遊技状態といった、遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する。確変ランプは、確変状態であるとき点灯する。時短ランプは、時短状態であるときに点灯する。ラウンド表示器は5個のセグメント(LED)から構成されている。

10

【0178】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率(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、大当たりの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1~6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、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、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。また、設定値は、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当たりの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当たり確率は一定であるものの大当たり遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい。このように、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る。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

20

【0179】

(特徴部91AK、92AKに関する説明)

図8-1は、特徴部91AK、92AKに関し、演出制御基板12に搭載された各種回路の構成例を示している。図8-1に示す構成例では、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100、入力回路91AK121、メモリコントローラ91AK122、演出データメモリ91AK123、ROM91AK124、RAM91AK125、ウォッチドッグタイマ91AK126といった、各種回路が演出制御基板12に搭載されている。演出制御用マイクロプロセッサ91AK100は、CPU91AK131、VDP91AK132、音声処理回路91AK133、ランプ制御回路91AK134、モータ制御回路135、内蔵メモリ91AK136を備えている。VDP91AK132は、命令デコーダ91AK141、デマルチプレクサ91AK142、映像デコーダ91AK143、動画画像レンダラ91AK144、キャラクタ画像レンダラ91AK145、テキスト画像レンダラ91AK146、VRAM91AK147、表示駆動回路91AK148を含んでいる。音声処理回路91AK133は、音声デコーダ91AK151を含んでいる。

30

40

【0180】

演出制御用マイクロプロセッサ91AK100は、主基板11から受信した演出制御コマンドに基づいて、データ処理や信号処理を実行することなどにより、画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9その他の装飾用LED、可動体32などの演出用可動部材といった、複数の演出装置のうち、一部または全部を用いた演出の実行を制御可能な回路が1チップに集積された統合型プロセッサであればよい。なお、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100は、CPU91AK131、VDP91AK132や内蔵メモリ91AK136を備える一方で、音声処理回路91AK133、ランプ制御回路91AK134、モータ制御回路91AK135のうち、一部または全部は、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100の外部に設けられてもよい。

50

【0181】

入力回路91AK121は、バッファ回路などを備えていればよい。入力回路91AK121のバッファ回路は、中継基板15を介して主基板11から伝送された演出制御コマンドを受信するために用いられる。メモリコントローラ91AK122は、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100から供給される要求信号に応じて、演出データメモリ91AK123の記憶データに対する各種処理を実行する。演出データメモリ91AK123は、例えば画像表示装置5における表示画像を示す各種の画像データといった、演出装置を用いた演出の実行に使用可能な演出データを予め記憶している。演出データメモリ91AK123が記憶する画像データには、動画像データと静止画像データとが含まれていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置5の画面上において可変表示される複数種類の飾り図柄といった、複数種類の演出画像に対応した複数種類の画像要素データとなるスプライト画像データであるキャラクタ画像データが用意されていればよい。飾り図柄に対応する演出画像は、キャラクタ画像に含まれてもよい。その他、画像表示装置5の画面上に表示される任意のキャラクタ画像、具体的には、人物、図形、記号などを示す演出画像、および背景画像の画像データが、予め演出データメモリ91AK123に記憶されていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置5の画面上において文字を表示可能にするテキスト画像データが用意されていればよい。画像データの他にも、演出データメモリ91AK123には、スピーカ8L、8Rによる音声出力に用いられる音声データの一部または全部が記憶されていればよい。演出データメモリ91AK123には、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光部材に対する点灯駆動に用いられるランプ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ91AK123には、可動体32などの可動部材を動作させる駆動モータの回転駆動に用いられるモータ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ91AK123は、例えばNAND型フラッシュメモリといった、電氣的に消去や書込あるいは書換などが可能な不揮発性の半導体メモリであればよい。ただし、パチンコ遊技機1における演出の進行が制御される通常使用の状態であるときに、演出データメモリ91AK123は、読出専用の記憶装置として使用される。

【0182】

ROM91AK124は、演出制御用のコンピュータプログラムや固定データなどを記憶する。RAM91AK125は、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のCPU91AK131にワークエリアを提供する。ウォッチドッグタイマ91AK126は、内蔵レジスタの設定に基づいてカウントアップまたはカウントダウンするカウンタ回路を有し、計測時間が開始時間（タイムアウト時間）を経過してタイムアウトが発生したときに、時間経過信号となるタイムアウト信号を発生させる。タイムアウト信号は、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のCPU91AK131に入力される。タイムアウト信号の発生により、CPU91AK131はリセット状態になり、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100を再起動させる。

【0183】

ROM91AK124には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM91AK124には、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のCPU91AK131が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、モータ制御データ、操作検出制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御パターンや演出制御実行データの一部または全部は、ディスプレイリストとして構成されていてもよい。ディスプレイリストは、VDP91AK132に実行させる一連の転送命令などを画像処理の順番などにあわせて記述した命令群のデータである。ディスプレイリストには、表示制御用の命令群、音声制御用の命令群、ランプ制御用の命

令群、モータ制御用の命令群が、混在して含まれていてもよい。このようなディスプレイリストを用いて演出の進行を制御することにより、演出用の電気部品を連携して制御できればよい。RAM 91AK125には、演出用の電気部品を制御するために用いられるプログラムや各種データが記憶される。CPU 91AK131は、ROM 91AK124に格納されているプログラムやデータの読出時間よりも短い読出時間にて、RAM 91AK125に記憶されたプログラムやデータを読み出すことができればよい。

【0184】

CPU 91AK131は、演出制御用のコンピュータプログラムに従って制御処理を実行する。このとき、CPU 91AK131は、ROM 91AK124から読み出したプログラムに従って、演出用の電気部品による演出の進行を制御するための演出制御処理を実行する。演出制御処理は、例えばCPU 91AK131がROM 91AK124から固定データを読み出す固定データ読出処理や、CPU 91AK131がRAM 91AK125に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込処理、CPU 91AK131がRAM 91AK125に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出処理、CPU 91AK131が外部から各種信号の入力を受け付ける受信処理、CPU 91AK131が外部へと各種信号を出力する送信処理、あるいは、これらの処理の一部または全部を含んでいてもよい。

【0185】

VDP 91AK132は、CPU 91AK131からの表示制御指令やレジスタ設定などに基づいて、画像表示装置5における画像表示の制御内容を決定する。例えばVDP 91AK132は、画像表示装置5の画面上に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。VDP 91AK132は、高速描画機能や動画像データ分離機能、映像デコード機能といった画像データ処理機能を有する画像プロセッサである。なお、VDP 91AK132は、GPU (Graphics Processing Unit)、GCL (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的にDSP (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。

【0186】

命令デコーダ91AK141は、CPU 91AK131からの表示制御指令に含まれる命令部(命令コード)を解読して、解読結果に応じた画像処理などを指示する。例えば解読結果に含まれる表示制御用の命令群は、VDP 91AK132の内部回路に供給される。命令デコーダ91AK141は、解読結果に応じた制御信号を生成し、VDP 91AK132の内部回路に供給してもよい。解読結果に含まれる音声制御用の命令群は、音声処理回路91AK133に供給されてもよい。解読結果に含まれるランプ制御用の命令群は、ランプ制御回路91AK134に供給されてもよい。解読結果に含まれるモータ制御用の命令群は、モータ制御回路91AK135に供給されてもよい。

【0187】

デマルチプレクサ91AK142は、演出データメモリ91AK123などから読み出された動画像データが入力され、映像データと音声データとに分離して出力する。デマルチプレクサ91AK142から出力された映像データは、映像デコーダ91AK143に入力される。デマルチプレクサ91AK142から出力された音声データは、音声処理回路91AK133の音声デコーダ91AK151に入力される。映像デコーダ91AK143は、圧縮符号化された映像データを伸張復号化して出力する。映像デコーダ91AK143から出力された映像データは、動画像レンダラ91AK144に供給される。映像デコーダ91AK143は、演出データメモリ91AK123などから圧縮符号化されたキャラクタ画像データやテキスト画像データを読み出し、伸張復号化した後に、キャラクタ画像レンダラ91AK145やテキスト画像レンダラ91AK146に供給してもよい。

【0188】

動画像レンダラ91AK144は、映像デコーダ91AK143から供給された映像デ

10

20

30

40

50

ータを、VRAM91AK147の所定領域に書き込んで記憶させる。動画像レンダラ91AK144は、映像データに示される映像の色相、彩度、明度、あるいは、これらの一部または全部を調整可能な画像処理を実行して、調整後の映像データをVRAM91AK147に一時記憶させてもよい。キャラクタ画像レンダラ91AK145は、演出データメモリ91AK123などから読み出されたキャラクタ画像データや映像デコーダ91AK143から供給されたキャラクタ画像データが入力され、VRAM91AK147の所定領域に書き込んで記憶させる。キャラクタ画像レンダラ91AK145は、ベクター形式のキャラクタ画像データをビットマップ形式に変換して、VRAM91AK147に一時記憶させてもよい。キャラクタ画像レンダラ91AK145は、キャラクタ画像指定情報により指定されたキャラクタ画像を、キャラクタ表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行してもよい。テキスト画像レンダラ91AK146は、演出データメモリ91AK123などから読み出されたテキスト画像データや映像デコーダ91AK143から供給されたテキスト画像データが入力され、VRAM91AK147の所定領域に書き込んで記憶させる。テキスト画像レンダラ91AK146は、ベクター形式のテキスト画像データをビットマップ形式に変換して、VRAM91AK147に一時記憶させてもよい。テキスト画像レンダラ91AK146は、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行してもよい。

10

【0189】

20

VRAM91AK147は、画像データを一時記憶して、VDP91AK132による画像データ処理のワークエリアを提供する。VRAM91AK147には、例えばパレットデータが配置されるパレット領域、キャラクタ画像データが格納されるキャラクタ用バッファ、テキスト画像データが格納されるテキスト用バッファ、CG用バッファなどの各領域を提供できればよい。CG用バッファは、VDP91AK132による描画処理が実行されるときにキャラクタやテキストの表示色が定義されたパレットデータを一時的に保存したり、描画処理により作成される演出画像の表示データを一時的に保存したりするために用いられる。表示駆動回路91AK148は、画像表示装置5の画面上に各種画像を表示させる信号を出力するための回路である。表示駆動回路91AK148は、VDP91AK132において作成された表示データに応じた色信号（階調制御信号）とともに、

30

【0190】

VRAM91AK147の内部、または内蔵メモリ91AK136といったVRAM91AK147とは別個のメモリモジュールには、フレームバッファが設けられてもよい。フレームバッファは、VDP91AK132による描画処理で作成される演出画像の表示データなどが展開記憶される仮想表示領域を提供する。フレームバッファに記憶される表示データは、例えばポイント、ライン、ポリゴンといった、ベクター形式の画像データ（ベクターデータ、ベクトルデータ）などに基づいて、VDP91AK132が作成したビットマップ形式の画像データ（ピクセルデータ、ラスターデータ）などであればよい。なお、フレームバッファには、例えば画像表示装置5の画面上に表示される各種画像の表示データを記憶する実表示領域と、画像表示装置5の画面上には表示されない各種画像の表示データを記憶する仮想表示領域とが含まれていてもよい。あるいは、フレームバッファの仮想表示領域にて画像表示装置5の表示画面と同じ大きさの画面表示を行うための表示データが作成され、仮想表示領域の表示データが表示駆動回路91AK148へと供給されることで、画像表示装置5の側に出力されるようにしてもよい。

40

【0191】

例えばフレームバッファの記憶領域には、画像表示領域と、画像描画領域とが割り当てられる。画像表示領域には、画像表示装置5の画面上に演出画像を表示させるための表示データが格納される。画像描画領域には、描画処理により作成された各演出画像の表示デ

50

ータが格納される。画像表示領域と画像描画領域は、Vブランクが発生するごとに互いに切り替わるようにしてもよい。Vブランクは、画像表示装置5の画面上に表示される画像を更新する周期で発生する。Vブランクが開始されるごとに、VDP91AK132からCPU91AK131に対してVブランク割込信号が出力されるとともに、各種割込信号が、VDP91AK132からCPU91AK131に対して出力されてもよい。Vブランクが発生するごとに画像表示領域と画像描画領域とを切り替えることで、あるVブランク周期（第1描画表示期間）において画像描画領域として割り当てられた記憶領域では各演出画像の表示データを作成する描画処理が行われるとともに、次のVブランク周期（第2描画表示期間）においては、この記憶領域が画像表示領域に切り替わる。したがって、第1描画表示期間における描画処理で作成された表示データは、第2描画表示期間にて画像表示装置5に向けて出力され、また、第2描画表示期間にて画像描画領域が割り当てられた記憶領域では、描画処理で作成された表示データの格納が行われる。

10

【0192】

音声処理回路91AK133は、CPU91AK131やVDP91AK132からの命令やレジスタ設定に基づいて、スピーカ8L、8Rを用いた音声出力を可能にする音声信号を生成する。音声処理回路91AK133の音声デコーダ91AK151には、VDP91AK132のデマルチプレクサ91AK142から出力された音声データが供給される。音声デコーダ91AK151は、圧縮符号化された音声データを伸張復号化して、音声信号を生成する。また、音声処理回路91AK133は、動画像データに含まれない音声データを予め記憶可能な音声データメモリを含んでいてもよい。音声データメモリは、例えば演出データメモリ91AK123やROM91AK124などに含まれることで、音声処理回路91AK133の外部に設けられてもよい。音声処理回路91AK133は、CPU91AK131やVDP91AK132からの命令やレジスタ設定に基づいて、音声データメモリから読み出した音声データを伸張復号化するなどして、音声信号を生成してもよい。

20

【0193】

ランプ制御回路91AK134は、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光部材の点灯、消灯、点滅などの点灯態様（発光態様）を制御する。ランプ制御回路91AK134は、CPU91AK131やVDP91AK132からの命令やレジスタ設定に基づいて、ランプ制御データを生成し、ランプ制御基板14やランプドライバ基板へと出力する。モータ制御回路91AK135は、可動体32などの演出用可動部材を動作可能に駆動する駆動モータに対し、回転、停止、回転速度、回転角度（位相）などの作動状態を制御する。モータ制御回路91AK135は、CPU91AK131やVDP132からの命令やレジスタ設定に基づいて、モータ制御データを生成し、モータドライバ基板へと出力する。内蔵メモリ91AK136は、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100に内蔵されたメモリ回路であり、演出の進行を制御するために用いられる各種データを記憶可能である。

30

【0194】

図8-2は、演出制御用の記憶エリアについて、記憶内容に応じた構成例を示している。この実施の形態では、複数の記憶エリアとして、記憶エリア91AKM01、91AKM02、91AKM11~91AKM14が設けられている。各記憶エリアは、例えば演出データメモリ91AK123、ROM91AKM124、内蔵メモリ91AK136、あるいは、これらの一部または全部に含まれるように、設けられていればよい。複数の記憶エリアには、動画像に関するデータを記憶する記憶エリア91AKM11と、テキスト画像に関するデータを記憶する記憶エリア91AKM13とが、含まれている。

40

【0195】

記憶エリア91AKM01は、演出制御用プログラムや演出制御管理データが記憶され、演出制御用のプログラム等管理エリアとして機能する。例えば演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のCPU91AK131が各種の判定や決定、設定を行うために用意された各種テーブルの構成データであるテーブルデータ、演出制御パターンを構成する

50

パターンデータなどは、管理データとして記憶エリア 9 1 A K M 0 1 に記憶されていればよい。

【0196】

記憶エリア 9 1 A K M 0 2 は、表示制御用プログラムや表示制御管理データが記憶され、表示制御用のプログラム等管理エリアとして機能する。例えば演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 の V D P 9 1 A K 1 3 2 が各種の画像処理を行うために用意された画像処理プログラム、演出画像を表示する手順などが定められた表示用のプロセステーブルなどは、記憶エリア 9 1 A K M 0 2 に記憶されていればよい。画像処理プログラムは、ベクター形式の画像データを、ビットマップ形式の画像データに変換するプログラムを含んでいてもよい。画像処理プログラムは、文字コードを用いて記述されたテキストとフォ

10

【0197】

記憶エリア 9 1 A K M 1 1 は、動画像データと、その関連データとを含めた動画像関連データが記憶される。動画像データは、元画像となる複数フレームの画像を用いて、例えば動き補償予測符号化といった圧縮符号化処理により、参照画像や予測画像などを含む画像圧縮情報が生成され、音声データと多重化された多重符号化ストリームであればよい。記憶エリア 9 1 A K M 1 1 に記憶される動画像関連データは、動画像表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。動画像表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機 1 における演出の進行に伴い、画像表示装置 5 の画面上に表示する動画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。動画像の表示内容は、動画像データに対応して再生表示される動画像の内容である。動画像の表示態様は、動画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、動画像を再生表示するときの態様や形態である。なお、動画像表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア 9 1 A K M 0 2 に記憶されてもよい。

20

【0198】

記憶エリア 9 1 A K M 1 2 は、キャラクタ画像データと、その関連データとを含めたキャラクタ画像関連データが記憶される。キャラクタ画像データは、複数種類の飾り図柄、人物、図形、記号などを示す任意のキャラクタ画像を、ベクター形式あるいはビットマップ形式で記述した静止画像データであればよい。記憶エリア 9 1 A K M 1 2 に記憶されるキャラクタ画像関連データは、キャラクタ表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。キャラクタ表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機 1 における演出の進行に伴い、画像表示装置 5 の画面上に表示するキャラクタ画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。キャラクタ画像の表示内容は、キャラクタ画像データに対応して表示されるキャラクタ画像の内容である。キャラクタ画像の表示態様は、キャラクタ画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、キャラクタ画像を表示するときの態様や形態である。なお、キャラクタ表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア 9 1 A K M 0 2 に記憶されてもよい。

30

40

【0199】

記憶エリア 9 1 A K M 1 3 は、テキスト画像データと、その関連データとを含めたテキスト画像関連データが記憶される。テキスト画像関連データは、アウトラインフォントデータを含んでいてもよい。アウトラインフォントデータは、テキスト画像の表示に使用される文字ごとに、輪郭を結ぶ複数の頂点座標などを組み合わせて指定することにより、ビットマップ形式の画像データにおける各文字の字形に変換可能なデータである。テキスト画像関連データは、アウトラインフォントデータに代えて、あるいはアウトラインフォントデータとともに、ベクターフォントデータあるいはストロークフォントデータを含んでいてもよい。ベクターフォントデータやストロークフォントデータは、テキスト画像の表示に使用される文字ごとに、直線や曲線のパラメータを指定することにより、ビットマッ

50

ブ形式の画像データにおける各文字の字形に変換可能なデータである。アウトラインフォントやベクターフォントは、フォントの拡大縮小によっても品質が劣化しにくいスケラブルフォントに含まれる。テキスト画像データは、複数の文字画像を組み合わせた文字列を構成するテキスト画像を示し、文章、段落、文、文節、単語、あるいは、これらの一部または全部の組合せといった、任意に設定された言葉の単位を認識可能に示すものであればよい。また、テキスト画像データは、単一の文字画像のみによるテキスト画像を示すものであってもよい。テキスト画像データを用いて画像表示装置5の画面上に表示されるテキスト画像は、テロップ文字を示すものであってもよいし、字幕を示すものであってもよいし、その他の情報伝達文字や装飾文字を示すものであってもよい。テキスト画像データは、テキスト画像を表示するための演出データに含まれるので、演出データメモリ91AK123に記憶されてもよい。これに対し、アウトラインフォントデータなどのフォントデータは、VDP91AK132が画像処理プログラムを実行するときに用いられるので、ROM91AK124や内蔵メモリ91AK136のいずれかに記憶されてもよい。このように、記憶エリア91AKM13は、演出データメモリ91AK123と、ROM91AK124または内蔵メモリ91AK136とに、設けられてもよい。他の記憶エリアについても同様に、演出データメモリ91AK123、ROM91AKM124、内蔵メモリ91AK136といった、複数のメモリ装置の一部または全部に設けられてもよい。

【0200】

記憶エリア91AKM13に記憶されるテキスト画像関連データは、テキスト表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。テキスト表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機1における演出の進行に伴い、画像表示装置5の画面上に表示するテキスト画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。テキスト画像の表示内容は、テキスト画像データに対応して表示されるテキスト画像の内容である。テキスト画像の表示態様は、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、キャラクタ画像を表示するときの態様や形態である。なお、テキスト表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア91AKM02に記憶されてもよい。

【0201】

記憶エリア91AKM14は、音声データと、その関連データとを含めた音声関連データが記憶される。記憶エリア91AKM14に記憶される音声データは、動画像表示による演出において画像と同期して再生出力される音声とは異なり、パチンコ遊技機1における演出の進行に伴い、任意の音声を再生出力可能にするものであればよい。記憶エリア91AKM14に記憶される音声関連データは、音声出力プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。音声出力プロセステーブルは、パチンコ遊技機1における演出の進行に伴い、スピーカ8L、8Rから出力する効果音や楽曲などの音声を、経過時間に応じて変更可能な音声制御処理に用いられる。なお、音声出力プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、演出制御管理データとして、記憶エリア91AKM01に記憶されてもよい。

【0202】

演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のVDP91AK132では、デマルチプレクサ91AK142に、記憶エリア91AKM11から読み出された動画像データが入力され、映像データと音声データとに分離される。映像データは映像デコーダ91AK143に入力され、音声データは音声処理回路91AK133の音声デコーダ91AK151に入力される。映像デコーダ91AK143は、圧縮符号化された映像データを伸張復号化して、動画像レンダラ91AK144に供給する。動画像レンダラ91AK144は、例えば動画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様に応じた映像データの変換処理などを実行し、変換後のデータをVRAM91AK147の所定領域に書き込んで記憶させる。こうして、記憶エリア91AKM11の記憶データである動画像データを用いて、動画像の表示が制御される。

【0203】

演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 の VDP 91AK132 では、テキスト画像レンダラ 91AK146 に、記憶エリア 91AKM13 から読み出されたテキスト画像データが入力される。テキスト画像データが圧縮符号化されている場合には、映像デコーダ 91AK143 により伸張復号化してから、テキスト画像レンダラ 91AK146 に入力されてもよい。テキスト画像レンダラ 91AK146 は、例えばテキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様に応じたテキスト画像データの変換処理などを実行し、変換後のデータを VRAM 91AK147 の所定領域に書き込んで記憶させる。こうして、記憶エリア 91AKM13 の記憶データであるテキスト画像データを用いて、テキスト画像の表示が制御される。

【0204】

図 8-3 は、リーチ演出内容に応じた動画像データとテキスト表示プロセステーブルの決定例を示している。SPリーチ A や SPリーチ B といった、スーパーリーチのリーチ演出では、動画像データを用いた動画像表示による演出と、テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出とを、実行可能である。動画像表示による演出が実行される期間と、テキスト画像表示による演出が実行される期間は、一部または全部が同一期間であってもよいし異なる期間を含んでいてもよい。テキスト表示プロセステーブルは、例えば複数の文字画像を組み合わせたテキスト画像を表示する場合に、表示の制御に用いられるプロセスデータが設定されたテーブルである。

【0205】

図 8-3 に示す決定例では、リーチ演出内容に応じて、動画像データ 91AKD01、91AKD02、91AKD11、91AKD12 のいずれかに決定され、テキスト表示プロセステーブル 91AKT01、91AKT02、91AKT11、91AKT12 のいずれかに決定される。このうち、動画像データは、リーチ演出内容と一対一に対応して決定される。例えばリーチ演出内容が「SPリーチ A (大当たり)」である場合には、動画像データ 91AKD01 に決定される。リーチ演出内容が「SPリーチ B (大当たり)」である場合には、動画像データ 91AKD02 に決定される。リーチ演出内容が「SPリーチ A (ハズレ)」である場合には、動画像データ 91AKD11 に決定される。リーチ演出内容が「SPリーチ B (ハズレ)」である場合には、動画像データ 91AKD12 に決定される。これに対して、テキスト表示プロセステーブルは、異なるリーチ演出内容でも共通して決定可能な場合と、決定不可となる場合とがある。例えばリーチ演出内容が「SPリーチ A (大当たり)」である場合には、テキスト表示プロセステーブル 91AKT01 の決定割合が 30/100 であり、テキスト表示プロセステーブル 91AKT02 の決定割合が 70/100 である。リーチ演出内容が「SPリーチ B (大当たり)」である場合には、テキスト表示プロセステーブル 91AKT11 の決定割合が 20/100 であり、テキスト表示プロセステーブル 91AKT12 の決定割合が 80/100 である。リーチ演出内容が「SPリーチ A (ハズレ)」である場合には、テキスト表示プロセステーブル 91AKT01 の決定割合が 80/100 であり、テキスト表示プロセステーブル 91AKT02 の決定割合が 20/100 である。リーチ演出内容が「SPリーチ B (ハズレ)」である場合には、テキスト表示プロセステーブル 91AKT11 の決定割合が 70/100 であり、テキスト表示プロセステーブル 91AKT12 の決定割合が 30/100 である。

【0206】

テキスト表示プロセステーブル 91AKT01、91AKT02 は、リーチ演出内容が「SPリーチ A (大当たり)」または「SPリーチ A (ハズレ)」の場合に決定可能となり、リーチ演出内容が「SPリーチ B (大当たり)」または「SPリーチ B (ハズレ)」の場合には決定不可となる。テキスト表示プロセステーブル 91AKT11、91AKT12 は、リーチ演出内容が「SPリーチ B (大当たり)」または「SPリーチ B (ハズレ)」の場合に決定可能となり、リーチ演出内容が「SPリーチ A (大当たり)」または「SPリーチ A (ハズレ)」の場合には決定不可となる。このように、テキスト表示プロセステーブル 91AKT01、91AKT02 は、SPリーチ A のリーチ演出が実行される場合に、

10

20

30

40

50

テキスト画像の表示を制御するために用いられる。テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 1、9 1 A K T 1 2 は、S P リーチ B のリーチ演出が実行される場合に、テキスト画像の表示を制御するために用いられる。

【0207】

リーチ演出内容が「S P リーチ A (大当たり)」の場合には動画像データ 9 1 A K D 0 1 を用いた動画像表示による演出が実行され、リーチ演出内容が「S P リーチ A (ハズレ)」の場合には動画像データ 9 1 A K D 1 1 を用いた動画像表示による演出が実行される。動画像データ 9 1 A K D 0 1 を用いて表示される動画像と、動画像データ 9 1 A K D 1 1 を用いて表示される動画像とに対して、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 0 2 のいずれかを付加して表示可能である。リーチ演出内容が「S P リーチ B (大当たり)」の場合には動画像データ 9 1 A K D 0 2 を用いた動画像表示による演出が実行され、リーチ演出内容が「S P リーチ B (ハズレ)」の場合には動画像データ 9 1 A K D 1 2 を用いた動画像表示による演出が実行される。動画像データ 9 1 A K D 0 2 を用いて表示される動画像と、動画像データ 9 1 A K D 1 2 を用いて表示される動画像とに対して、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 1、9 1 A K T 1 2 のいずれかを付加して表示可能である。したがって、異なる動画像データを用いて表示される複数の動画像に対して、共通のテキスト表示プロセステーブルを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。

【0208】

図 8-4 は、テキスト表示プロセステーブルの構成例を示している。このうち、図 8-4 (A 1) は、S P リーチ A のリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 の構成例を示し、図 8-4 (A 2) は、S P リーチ A のリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 の構成例を示している。図 8-4 (B) は、S P リーチ B のリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 1 の構成例を示している。

【0209】

それぞれのテキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。なお、テキスト表示プロセステーブルは、単一のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が対応付けて設定されたものを含んでもよい。テキスト表示期間は、表示対象となるテキスト画像ごとに、その表示を開始する開始時間と、その表示を終了する終了時間とを指定する。テキスト表示期間における開始時間と終了時間は、リーチ演出における動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよし、可変表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよい。ただし、テキスト画像の表示内容が動画像の表示内容と関連性の高いものである場合には、動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期間における開始時間と終了時間を指定することが望ましい。可変表示が開始されてからの経過時間は、例えば可変表示がリーチ態様となる以前の経過時間も含むので、リーチ態様となる以前の可変表示演出などにより、共通のリーチ演出であっても動画像の表示が開始されるタイミングは異なる場合がある。このような場合でも、動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期間における開始時間と終了時間が指定されていれば、動画像における特定画像が表示されるタイミングと、特定のテキスト画像が表示されるタイミングとを容易に同期させることができ、動画像の表示とテキスト画像の表示との連動性を高めることができる。テキスト画像指定情報は、テキスト画像の表示に用いるテキスト画像データを特定可能に指定する。例えばテキスト画像指定情報は、記憶エリア 9 1 A K M 1 3 におけるテキスト画像データの記憶アドレスや読出アドレス、データサイズなどを指定する情報であればよい。あるいは、テキスト画像指定情報は、例えば ASCII コードや UNICODE (UTF-16 または UTF-8 など)、JIS コード (Shift_JIS コードなど) といった、任意の文字コードを使用して、表示対象となるテキスト画像の内容が特定される情報であってもよい。テキスト表示設定情報は、表示対象となるテキスト画像の表示スタイル情報や表示レイアウト情報、その他のメ

タデータなどにより、テキスト画像の表示態様を設定可能に指定する情報である。テキスト表示プロセステーブルは、例えばT T M L (Timed Text Markup Language)といった、所定のマークアップ言語を用いて記述されてもよい。その他、テキスト表示プロセステーブルは、任意のテーブルデータを用いることにより、テキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報を、対応付けて設定可能であればよい。

【0210】

図8-5は、テキスト表示プロセステーブルを用いたテキスト画像の表示制御例を示している。このうち、図8-5(A1)は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01の場合における表示制御例を示し、図8-5(A2)は、テキスト表示プロセステーブル91AKT02の場合における表示制御例を示している。図8-5(B)は、テキスト表示プロセステーブル91AKT11の場合における表示制御例を示している。これらの表示制御例では、S PリーチAのリーチ演出が実行される場合に、タイミングT00であるときに動画像の表示が開始され、S PリーチBのリーチ演出が実行される場合に、タイミングT10であるときに動画像の表示が開始される。

10

【0211】

図8-4(A1)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT01の場合には、図8-5(A1)に示すように、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングT02～T04は、いずれもタイミングT01からタイミングT05までの期間に含まれている。タイミングT05が経過した後は、タイミングT06からタイミングT08までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA04により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA05により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングT08はタイミングT07よりも後に到来するタイミングである。

20

【0212】

図8-4(A2)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT02の場合には、図8-5(A2)に示すように、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を表示させる。タイミングT05が経過した後は、タイミングT06からタイミングT08までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA14により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA05により指定されたテキスト画像を表示させる。

30

40

【0213】

このように、テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、画像表示装置5の画面上に表示させることができる。複数のテキスト表示期間に含まれる第1テキスト表示期間は、第1テキスト表示期間とは異なる第2テキスト表示期間と、一部または全部が共通する期間を含んでもよい。例えばテキスト表示プロセステーブル91AKT01やテキスト表示プロセステーブル91AKT02では、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間に、タイミングT02からタイミングT03までの第2テキスト表示期間や、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間が含まれるように設定されている。この場合に、第1テキスト表示期間は、一部の期間

50

が第2テキスト表示期間と共通しており、他の一部の期間が第3テキスト表示期間と共通している。このように、第1テキスト表示期間は、第2テキスト表示期間と一部が共通する期間を含み、第3テキスト表示期間と一部が共通する期間を含んでいる。これに対して、第2テキスト表示期間は全部の期間が第1テキスト表示期間と共通しており、第3テキスト表示期間は全部の期間が第1テキスト表示期間と共通している。このように、第2テキスト表示期間は第1テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第3テキスト表示期間は第1テキスト表示期間に全部の期間が含まれている。また、タイミングT06からタイミングT08までのテキスト表示期間と、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間とは、互いに一部が共通する期間を含んでいる。このように、第1テキスト表示期間は第2テキスト表示期間に一部の期間が含まれ、第2テキスト表示期間は第1
10
テキスト表示期間に一部の期間が含まれてもよい。あるいは、第1テキスト表示期間は第2テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第2テキスト表示期間は第1テキスト表示期間に全部の期間が含まれてもよい。

【0214】

テキスト表示プロセステーブルにおける設定により、複数のテキスト表示期間に応じて、テキスト画像指定情報により指定された異なるテキスト画像を表示させることができる。これにより、動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、テキスト画像の表示における複数の構成要素のうち、テキスト画像の表示内容に関する第1構成要素を、経過時間に応じて変更することが可能になる。例えばテキスト表示プロセステーブル91AKT01やテキスト表示プロセステーブル91AKT02における設定により、タイミン
20
グT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像が表示される。この第1テキスト表示期間に含まれる第2テキスト表示期間として、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像が表示される。タイミングT03にて第2テキスト表示期間が終了した後は、さらに第1テキスト表示期間に含まれる第3テキスト表示期間として、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA03またはテキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像が表示される。このような設定により、第1テキスト表示期間のうち、タイミングT01からタイミン
30
グT02までの期間と、タイミングT03からタイミングT04までの期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像のみが表示される。その一方で、第1テキスト表示期間のうち、第2テキスト表示期間と共通するタイミングT02からタイミングT03までの期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定された第1テキスト画像の表示に、テキスト画像指定情報91AKA02により指定された第2テキスト画像の表示が、付加されるようにテキスト画像の表示が変更される。他方では、第1テキスト表示期間のうち、第3テキスト表示期間と共通するタイミングT04からタイミングT05までの期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定された第1テキスト画像の表示に、テキスト画像指定情報91AKA03により指定された第3テキスト画像の表示が、または、テキスト画像指定情報91AKA13により指定された第4テキスト画像の表示が、付加されるようにテキスト画像の表示が変更される
40
。この場合には、第1テキスト画像の表示に付加されるテキスト画像の表示を、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、第3テキスト画像または第4テキスト画像のいずれかが表示されるように変更することが可能になる。

【0215】

テキスト表示プロセステーブル91AKT01とテキスト表示プロセステーブル91AKT02とでは、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において共通のテキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間において共通のテキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を表示させる。これに対し、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト表
50

示プロセステーブル91AKT01の場合にはテキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を表示させ、テキスト表示プロセステーブル91AKT02の場合にはテキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を表示させる。テキスト表示プロセステーブル91AKT01とテキスト表示プロセステーブル91AKT02は、共通の動画像データ91AKD01、91AKD11に対応して決定可能である。したがって、共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合であっても、複数のテキスト表示期間の少なくとも一部では、表示対象となるテキスト画像を異ならせることで、テキスト画像の表示における構成要素を変更可能である。なお、共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合に、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、複数のテキスト表示期間の全部において、表示態様となるテキスト画像を異ならせてもよい。共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合に、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、複数のテキスト表示期間について、開始時間、終了時間、期間長の一部または全部を異ならせてもよい。このように、1の動画像に付加されたテキスト画像を表示する表示期間の一部または全部を変更可能としてもよいし、1の動画像に付加されたテキスト画像の一部または全部を変更可能としてもよい。

10

【0216】

図8-4(B)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT11の場合には、図8-5(B)に示すように、タイミングT11からタイミングT15までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA21により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングT11からタイミングT12までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA22により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT13からタイミングT14までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA23により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングT12~T14は、いずれもタイミングT11からタイミングT15までの期間に含まれている。タイミングT15が経過した後は、タイミングT16からタイミングT17までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA24により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT18からタイミングT19までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA25により指定されたテキスト画像を表示させる。

20

【0217】

図8-6は、テキスト表示設定情報の具体例を示している。テキスト表示設定情報は、例えばorigin、fontFamily、fontSize、fontWeight、color、backgroundColor、fontStyle、textAlign、textDecorationといった、複数フィールドに対応するデータを含んで構成されている。originフィールドは、テキスト画像を表示する場合の原点座標を設定可能である。fontFamilyフィールドは、テキスト画像に含まれる文字のフォントについて、フォントの種類となるフォントファミリーを設定可能である。fontSizeフィールドは、テキスト画像を表示する大きさとなるフォントサイズを設定可能である。fontWeightフィールドは、テキスト画像に含まれる文字の太さを設定可能である。colorフィールドは、テキスト画像に含まれる文字の表示色を設定可能である。backgroundColorフィールドは、テキスト画像における背景の表示色を設定可能である。fontStyleフィールドは、標準体やイタリック体または斜体といったテキスト画像における文字のスタイルを設定可能である。textAlignフィールドは、右詰め、中央、左詰めといった、テキスト画像に含まれる文字の配置を設定可能である。textDecorationフィールドは、例えばアンダーライン、オーバーライン、取消し線、その他のエフェクト画像といった、テキスト画像に付加される装飾表示を設定可能である。このように、テキスト表示設定情報は、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像の表示態様を設定可能にする。

30

40

【0218】

図8-6(A)は、テキスト表示設定情報91AKB01の構成例を示している。図8-6(B)は、テキスト表示設定情報91AKB02の構成例を示している。図8-6(C1)は、テキスト表示設定情報91AKB03の構成例を示している。図8-6(C2)は、テキスト表示設定情報91AKB13の構成例を示している。テキスト表示設定情

50

報 9 1 A K B 0 1 は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 0 2、9 1 A K T 1 1 に含まれている。テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 0 2、9 1 A K T 1 1 に含まれている。テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 3 は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 1 1 に含まれているが、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 には含まれていない。テキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 3 は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 に含まれているが、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 1 1 には含まれていない。

【0219】

テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、画像表示装置 5 の画面上に表示させることができる。これにより、動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、テキスト画像の表示における複数の構成要素のうち、テキスト画像の表示態様に関する第 2 構成要素を、経過時間に応じて変更することが可能になる。例えばテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 やテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 における設定により、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 5 までの第 1 テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。この第 1 テキスト表示期間に含まれる第 2 テキスト表示期間として、タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。タイミング T 0 3 にて第 2 テキスト表示期間が終了した後は、さらに第 1 テキスト表示期間に含まれる第 3 テキスト表示期間として、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 3 により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 3 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合と、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 1 3 により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 3 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合とがある。このような設定により、第 1 テキスト表示期間のうち、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 2 までの期間と、タイミング T 0 3 からタイミング T 0 4 までの期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像のみが、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。その一方で、第 1 テキスト表示期間のうち、第 2 テキスト表示期間と共通するタイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までの期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像の表示に付加されて、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示されるように、テキスト画像の表示が変更される。他方では、第 1 テキスト表示期間のうち、第 3 テキスト表示期間と共通するタイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までの期間において、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像の表示に付加されて、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 3 により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 3 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合と、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 1 3 により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 3 により表示された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合とがあるように、テキスト画像の表示が変更される。

【0220】

タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までの第 2 テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設

10

20

30

40

50

定情報 91AKB02 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示することができる。タイミング T04 からタイミング T05 までの第 3 テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報 91AKA03 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 91AKB01 により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報 91AKB03 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。あるいは、タイミング T04 からタイミング T05 までの第 3 テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報 91AKA13 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 91AKB01 により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報 91AKB13 により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。このように、タイミング T01 からタイミング T05 までの第 1 テキスト表示期間のうち、タイミング T02 からタイミング T03 までの第 2 テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報 91AKA01 により指定されたテキスト画像を第 1 表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報 91AKA02 により指定されたテキスト画像を第 2 表示態様とは異なる第 2 表示態様に変更して表示することができる。タイミング T01 からタイミング T05 までの第 1 テキスト表示期間のうち、タイミング T04 からタイミング T05 までの第 3 テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報 91AKA01 により指定されたテキスト画像を第 1 表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報 91AKA03 により指定されたテキスト画像を第 1 表示態様および第 2 表示態様とは異なる第 3 表示態様に変更して表示する場合がある。あるいは、タイミング T01 からタイミング T05 までの第 1 テキスト表示期間のうち、タイミング T04 からタイミング T05 までの第 3 テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報 91AKA01 により指定されたテキスト画像を第 1 表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報 91AKA13 により指定されたテキスト画像を第 1～第 3 表示態様とは異なる第 4 表示態様に変更して表示する場合がある。したがって、動画像に付加されるテキスト画像の表示期間では、一部のテキスト画像を他のテキスト画像とは異なる表示態様に変更して表示することができる。また、第 1 表示態様のテキスト画像とともに第 2 表示態様のテキスト画像を表示した後は、第 2 表示態様のテキスト画像を第 3 表示態様のテキスト画像に変更して表示する場合と、第 2 表示態様のテキスト画像を第 4 表示態様のテキスト画像に変更して表示する場合とがあるように、テキスト画像の表示態様を変更して表示することができる。

【0221】

図 8-4 (A1) に示されたテキスト表示プロセステーブル 91AKT01 と図 8-4 (A2) に示されたテキスト表示プロセステーブル 91AKT02 とでは、タイミング T01 からタイミング T05 までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報 91AKA01 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 91AKB01 により設定された表示態様で表示させる。また、タイミング T02 からタイミング T03 までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報 91AKA02 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 91AKB02 により設定された表示態様で表示させる。これにより、共通のテキスト画像を、共通の表示態様で表示させることができる。一方において、テキスト表示プロセステーブル 91AKT01 では、タイミング T04 からタイミング T05 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 91AKA03 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 91AKB03 により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル 91AKT02 では、タイミング T04 からタイミング T05 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 91AKA13 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 91AKB13 により設定された表示態様で表示させる。これにより、異なるテキスト画像を、異なる表示態様で表示させることができる。他方において、テキスト表示プロセステーブル 91AKT11 では、タイミング T11 からタイミング T15 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 91AKA21 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 91AKB01 により設定された表示態様で表示させる。また、タイ

ミングT 1 1からタイミングT 1 2までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報9 1 A K A 2 2により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報9 1 A K B 0 2により設定された表示態様で表示させる。この場合には、テキスト画像指定情報9 1 A K A 2 1により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報9 1 A K A 0 1により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。また、テキスト画像指定情報9 1 A K A 2 2により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報9 1 A K A 0 2により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。このように、異なる動画像に付加される異なるテキスト画像であっても、共通のテキスト表示設定情報による設定データに応じて、共通の表示態様で表示させることができるようにしてもよい。あるいは、テキスト表示プロセステーブル9 1 A K T 0 1では、タイミングT 0 7からタイミングT 0 9までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報9 1 A K A 0 5により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報9 1 A K B 0 5により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル9 1 A K T 0 2では、タイミングT 0 7からタイミングT 0 9までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報9 1 A K A 0 5により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報9 1 A K B 1 5により設定された表示態様で表示させる。このように、共通のテキスト画像であっても、テキスト表示設定情報に応じて、異なる表示態様で表示させることができるようにしてもよい。

【0 2 2 2】

テキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。また、複数のテキスト表示プロセステーブルにおいて、複数のテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報のうち、少なくとも一部の情報を共通の情報として設定可能であり、また、一部または全部の情報を異なる情報として設定可能である。これらの設定により、テキスト画像の表示内容や表示態様といった、テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素を、個別に変更して表示することができる。

【0 2 2 3】

図8-6(A)に示されたテキスト表示設定情報9 1 A K B 0 1では、colorフィールドにより、テキスト画像の表示色が#FF0040から#4000FFへと段階的に変化するように設定される。図8-4(A 1)に示されたテキスト表示プロセステーブル9 1 A K T 0 1と図8-4(A 2)に示されたテキスト表示プロセステーブル9 1 A K T 0 2とでは、タイミングT 0 1からタイミングT 0 5までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報9 1 A K B 0 1により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。図8-4(B)に示されたテキスト表示プロセステーブル9 1 A K T 1 1では、タイミングT 1 1からタイミングT 1 5までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報9 1 A K B 0 1により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。これらの場合に、テキスト表示設定情報9 1 A K B 0 1により設定された表示態様のテキスト画像は、対応するテキスト表示期間において、共通の第1構成要素となる表示内容に対応するテキスト画像として表示されるときに、そのテキスト画像の表示色といった、テキスト画像に関する第2構成要素となる表示態様を、経過時間に応じて変更することができる。なお、例えばcolorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情報により同一のテキスト画像が指定される場合であっても、リーチ演出内容などに応じて、変更可能であってもよい。この場合には、例えば可変表示の表示結果が「大当たり」であるか否かといった、有利状態に制御されるか否かに応じて異なる割合で、テキスト画像の表示色を変更するか否かが決定されてもよいし、複数の表示色のいずれかに決定されてもよい。また、例えばcolorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情報により同一のテキスト画像が指定される場合であっても、CPU 9 1 A K 1 3 1による演出制御用プログラムの実行結果などに応じて、変更可能であってもよい。この場合に、VDP 9 1 A K 1 3 2は、CPU 9 1 A K 1 3 1からの表示制御指令やレジスタ設定などに基づいて、colorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色を、異なる表示色に

10

20

30

40

50

変更できればよい。このように、テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト画像に関するデータの一部を変更するだけで、テキスト画像の表示スタイルといった表示態様を変更できるので、データ容量の増大や処理負担の増大を防止しつつ、多様なテキスト画像の表示が可能になる。テキスト画像の表示色を変更する場合には、他の表示スタイルも対応して変更可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色が白色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が視認しやすくなり、テキスト画像の表示色が赤色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が認識しにくくなる傾向がある。そこで、テキスト画像の表示色が赤色に変更された場合には、テキスト画像の表示色が白色である場合よりも、フォントサイズが大きくなるように、例えばfontSizeフィールドにより設定されるテキスト画像を表示する大きさが変更されてもよい。具体的な一例として、表示色が白色である場合にフォントサイズが10.5pxで表示されるテキスト画像は、その表示色が赤色に変更されて表示される場合に、フォントサイズが11pxで表示されるように変更できればよい。これにより、テキスト画像の表示における遊技者の違和感を抑制しつつ、遊技者が視認しやすいテキスト画像の表示が可能になる。

【0224】

図8-7は、テキスト表示プロセステーブルを用いてテキスト画像が表示される演出の実行例を示している。この実行例では、SPリーチAのリーチ演出が実行される場合の動画像表示に伴い、複数のテキスト表示期間に応じたテキスト画像の表示が行われる。SPリーチAのリーチ演出は、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合に動画像データ91AKD01を用いた動画像表示が行われ、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に動画像データ91AKD11を用いた動画像表示が行われる。動画像データ91AKD01を用いた動画像表示と、動画像データ91AKD11を用いた動画像表示とでは、共通する味方キャラクタと敵方キャラクタが対戦するバトル演出となる演出表示が行われ、例えば対戦結果が報知されるタイミングまでは、共通する演出表示の内容となっていればよい。また、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合にはテキスト表示プロセステーブル91AKT02の決定割合が高くなり、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合にはテキスト表示プロセステーブル91AKT01の決定割合が高くなる。したがって、SPリーチAのリーチ演出では、共通する演出表示の内容となる動画像表示期間であっても、テキスト表示プロセステーブルに応じたテキスト画像の表示内容に応じて、大当たり期待度を異ならせることができる。

【0225】

図8-7(A)に示す演出実行例91AKD11は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02で共通する演出内容であり、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報91AKA01により指定された「SPリーチA」というリーチ名を示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様として、例えば原点座標が(300,30)、フォントファミリーがAA_gothicというゴシック体に分類される書体、フォントサイズが48px、文字の太さがboldに対応する太字の線幅、テキスト画像の表示色が#FF0040から#4000FFへと段階的に変化、背景表示色が#CCF0F0、文字スタイルがitalicに対応するイタリック体または斜体、文字配置が中央、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像の表示における構成要素が制御される。演出制御用マイクロプロセッサ91AK100では、VDP91AKK132のテキスト画像レンダラ91AK146が、テキスト表示指定情報により指定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様でテキスト画像を表示するための画像変換処理などを実行すればよい。

【0226】

また、図8-7(A)に示す演出実行例91AKD11では、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB02により設定さ

れた表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定された「このキャラが勝てば・・・」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがBB_minchoという明朝体に分類される書体、フォントサイズが36px、文字の太さがnormalに対応する通常の線幅、テキスト画像の表示色が#FFFFFF、背景表示色が#220C0C、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が左詰め、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像の表示における構成要素が制御される。

【0227】

図8-7(B1)に示す演出実行例 9 1 A K D 2 1 は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 を用いた場合において、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 とは異なる演出内容を含み、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 3 により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 3 により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 3 により指定された「チャンス!!」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 3 により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがCC_gothicというゴシック体に分類される書体、フォントサイズが60px、文字の太さがnormalに対応する通常の線幅、テキスト画像の表示色が#000000、背景表示色が#FFFFFF、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が中央、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像における構成要素が制御される。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像と比較して、原点座標や文字装飾が共通であり、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、テキスト画像の表示色、背景表示色、文字スタイル、文字配置が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、一部を変更して表示可能であってもよい。

【0228】

図8-7(B2)に示す演出実行例 9 1 A K D 2 2 は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 を用いた場合において、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 とは異なる演出内容を含み、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 1 3 により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 3 により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 1 3 により指定された「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 3 により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがDD_minchoという明朝体に分類される書体、フォントサイズが72px、文字の太さがboldに対応する太字の線幅、テキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、背景表示色が#000000、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が中央、文字装飾がeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定となるように、テキスト画像における構成要素が制御される。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像と比較して、原点座標のみが共通であり、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、テキスト画像の表示色、背景表示色、文字スタイル、文字配置、文字装飾が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、変更するデータと変更しないデータとを、個別に設定可能であってもよい。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像と比較すると、原点座標も含めて、全部の設定が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、全部を変更して表示可能であってもよい。テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、1のデータを変更して表示する場合には、1のデ

ータと予め対応付けられた他のデータも変更して表示可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色を"gold"に対応する金色に変更して表示する場合には、文字装飾をeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定に変更して表示することができればよい。

【0229】

テキスト画像の表示色や背景表示色は、R（赤）、G（緑）、B（青）の各表示色について、例えば輝度（階調）が「0」～「255」のうちいずれかのレベルとなるように、256段階で設定可能である。テキスト表示設定情報において、colorフィールドやbackgroundColorフィールドを構成するフィールドデータは、例えばキャラクタ画像の表示に用いられるキャラクタ表示設定情報において、colorフィールドやbackgroundColorフィールドを構成するフィールドデータと共通のデータフォーマットを有していればよい。また、テキスト画像を表示する場合の原点座標は、画像表示装置5の画面上における水平方向のx座標と垂直方向のy座標との組合せにより設定可能である。テキスト表示設定情報において、originフィールドを構成するフィールドデータは、例えばキャラクタ表示設定情報において、originフィールドを構成するフィールドデータと共通のデータフォーマットを有していればよい。このように、テキスト表示設定情報に含まれる一部または全部のフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報といった、テキスト画像とは異なる演出画像の表示に用いられる設定情報に含まれるフィールドデータと、共通のデータフォーマットを有していてもよい。このようなテキスト表示設定情報により、テキスト画像とは異なる演出画像と共通の情報を用いて、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を変更可能であればよい。これにより、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を変更する処理負担を軽減することができる。

【0230】

テキスト画像を表示する場合に設定可能なフォントファミリーは、キャラクタ画像を表示する場合には設定されない。テキスト表示設定情報において、fontFamilyフィールドを構成するフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報には含まれない特有のフィールドデータであればよい。また、テキスト画像を表示する場合に設定可能なフォントサイズに代えて、キャラクタ画像を表示する場合にはキャラクタサイズを設定可能であればよい。テキスト表示設定情報において、fontSizeフィールドを構成するフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報において、characterSizeフィールドを構成するフィールドデータに相当するものの、特有のフィールドフォーマットを有していてもよい。このように、テキスト表示設定情報に含まれる一部または全部のフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報といった、テキスト画像とは異なる演出画像の表示に用いられる設定情報に含まれるフィールドデータとは異なる特有のデータフォーマットを有していてもよい。このようなテキスト表示設定情報により、テキスト画像とは異なる演出画像では用いられない特有の情報を用いて、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を変更可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を、柔軟に変更して多様なテキスト画像を表示することができる。

【0231】

テキスト画像の表示色として、例えば"gold"に対応する金色が設定された場合には、文字装飾がeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定となる。テキスト表示設定情報において、colorフィールドにより"gold"が設定される場合には、textDecorationフィールドによりeffect_goldが設定されることで、光沢性を有するテキスト画像を表示するとともに、そのテキスト画像の周囲に金色表示用のエフェクト画像を付加して表示可能である。図8-7（B2）に示された演出実行例91AKD22では、テキスト画像指定情報91A13により「激アツ」というセリフを示す特定テキスト画像が指定された場合に、テキスト表示設定情報91AKB13により金色表示用の表示スタイルなどが設定されることで、「激アツ」というセリフを示す特定テキスト画像が光沢性を有して表示されるとともに、特定テキスト画像の周囲に金色表示用のエフェクト画像が表示される。これ

により、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めて、テキスト画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0232】

パチンコ遊技機1では、動画像データを用いた動画像表示による演出が実行される場合に、テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加することで、演出内容を遊技者が認識しやすくなり、演出内容とは異なる情報の提供も容易になる。この場合に、動画像データに含まれる映像データとして、テキスト画像データを圧縮符号化して多重化するなどしたデータ構成では、伸張復号化して再生されたテキスト画像データを用いたテキスト画像表示において、輪郭が滲んで表示品質が劣化するなどの問題が生じるおそれがある。また、動画像表示に付加されるテキスト画像表示の表示内容に応じて、異なる動画像データを用意した場合には、動画像データのデータ容量が増大しやすくなり、画像データの処理負担も増大しやすくなる。テキスト画像表示における表示品質の劣化を防止するために、特別な圧縮符号化処理や伸張復号化処理を実行する場合には、さらに画像データの処理負担が増大するおそれがある。

10

【0233】

特徴部91AK、92AKでは、記憶エリア91AKM11から読み出した動画像データを用いた動画像表示による演出が実行される場合に、記憶エリア91AKM13から読み出したテキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加することで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行可能になり、演出内容などを遊技者が認識しやすくなる。また、動画像データとは別個に記憶されたテキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加するので、動画像データのデータ容量が増大することや、画像データの処理負担が増大することを、可及的に防止できる適切な表示の制御が可能になる。

20

【0234】

動画像データを用いた動画像表示に付加されるテキスト画像表示は、テキスト表示プロセステーブルを用いて制御される。同様に、動画像表示は動画像表示プロセステーブルを用いて制御され、キャラクタ画像表示はキャラクタ表示プロセステーブルを用いて制御され、音声出力は音声出力プロセスデータを用いて制御される。テキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。テキスト画像指定情報は、テキスト画像に関する第1構成要素として、テキスト画像データに応じたテキスト画像の表示内容を指定する。テキスト表示設定情報は、テキスト画像に関する第2構成要素として、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像の表示態様を設定する。演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のVDP91AK132では、例えばテキスト画像レンダラ91AK146が、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行可能である。これにより、1の動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、第1構成要素となるテキスト画像の表示内容や、第2構成要素となるテキスト画像の表示態様を、経過時間などに応じて変更可能にする。1の動画像に付加されたテキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素を変更可能にすることで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

30

40

【0235】

リーチ演出内容が「SPリーチA（大当たり）」である場合には、動画像データ91AKD01を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「SPリーチA（ハズレ）」である場合には、動画像データ91AKD11を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。また、リーチ演出内容が「SPリーチB（大当たり）」である場合には、動

50

画像データ91AKD02を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル91AKT11、91AKT12のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「SPリーチB（ハズレ）」である場合には、動画像データ91AKD12を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル91AKT11、91AKT12のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。このように、互いに異なる複数の動画像に対して、例えば共通のテキスト表示プロセステーブルといった、共通のテキスト画像に関するデータを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。複数の動画像に対して共通データを用いたテキスト画像を付加して表示可能にすることで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

10

【0236】

テキスト表示プロセステーブル91AKT02では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報91AKA13およびテキスト表示設定情報91AKB13により、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルなどを変更可能に表示させてもよい。「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、例えば可変表示の表示結果が「大当たり」になる割合が高いことを示唆する表示内容となるテキスト画像といった、特定の第1構成要素グループに対応する特定テキスト画像であればよい。このように、特定の第1構成要素グループに対応する特定テキスト画像を表示する場合には、特定テキスト画像に関する表示態様といった第2構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。

20

【0237】

図8-8は、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルを変更可能にした場合の表示制御例を示している。この表示制御例では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間のうち、タイミングT04からタイミングT041までのテキスト表示期間では表示色が黒色で文字装飾が無設定となり、タイミングT041からタイミングT042までのテキスト表示期間では表示色が金色で文字装飾が無設定となり、タイミングT042からタイミングT05までのテキスト表示期間では表示色が金色で文字装飾が金色表示用のエフェクト表示設定となる。なお、タイミングT04かたタイミングT05までのテキスト表示期間に共通するテキスト画像の表示スタイルとして、fontFamilyフィールドによりフォントファミリーがDD_minchoという明朝体に分類される書体、fontSizeフィールドによりフォントサイズが72pxに、それぞれ設定されている。

30

【0238】

図8-8（A）は、タイミングT04からタイミングT041までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#000000に対応する黒色、textDecorationフィールドにより文字装飾がnoneに対応する無設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が黒色で文字装飾が無設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。

40

【0239】

図8-8（B）は、タイミングT041からタイミングT042までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、textDecorationフィールドにより文字装飾がnoneに対応する無設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が金色で文字装飾が無設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。テキスト画像の表示色を金色に設定した場合には、例えばテキスト画像のグラデーション表示などにより、光沢性を有するテキスト画像を表示

50

させることができる。しかしながら、テキスト画像の表示が光沢性を有するだけでは、遊技者が金色表示を認識することが困難になるおそれがある。

【0240】

図8-8(C)は、タイミングT042からタイミングT05までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、textDecorationフィールドにより文字装飾がeffect_goldに対応する金色表示用のエフェクト表示設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が金色で文字装飾が金色表示用のエフェクト表示設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。テキスト画像の表示色を金色に設定したことに加えて、テキスト画像の文字装飾を金色表示用のエフェクト表示設定とした場合には、テキスト画像のグラデーション表示に加えて、例えばテキスト画像における輪郭の縁取りや陰影の表示色、ベベルやエンボスによる境界表示、光彩を付加するレイヤースタイル、これらの一部または全部の組合せなどにより、テキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示させることができる。これにより、テキスト画像の表示が光沢性を有することに加えて、テキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示することで、遊技者が金色表示を認識しやすくなり、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【0241】

テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02では、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報91AKA02およびテキスト表示設定情報91AKB02により、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させてもよい。テキスト画像指定情報91AKA02は、「このキャラが勝てば・・・」というセリフのテキスト画像を指定する。テキスト表示設定情報91AKB02は、「このキャラが勝てば・・・」というセリフを示すテキスト情報のうち、「キャラ」というテキスト画像の一部分を、他の部分とは異なるテキスト画像の表示色と背景表示色と文字スタイルとなるように設定すればよい。

【0242】

図8-9は、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルとした場合の表示例を示している。この表示例では、「キャラ」というテキスト画像の一部分を、表示色が白色で背景表示色が黒色で文字スタイルが斜体となるように表示させ、テキスト画像の他の部分を、表示色が黒色で背景表示色が白色で文字スタイルが通常体となるように表示させる。テキスト表示設定情報91AKB02は、「キャラ」というテキスト画像の一部分に対応して、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#FFFFFFに対応する白色、backgroundColorフィールドにより背景表示色が#000000に対応する黒色、fontStyleフィールドにより文字スタイルがitalicに対応する斜体を、それぞれ設定する。また、テキスト表示設定情報91AKB02は、テキスト画像の他の部分に対応して、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#000000に対応する黒色、背景表示色が#FFFFFFに対応する白色、fontStyleフィールドにより文字スタイルがnormalに対応する通常体を、それぞれ設定する。これにより、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させることで、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【0243】

複数の文字画像を組み合わせた文字列を構成するテキスト画像の表示において、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させる一部分は、動画像表示による演出の進行に応じて変更可能であってもよい。例えば動画像表示に伴い楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する場合に、進行状況に対応するテキスト画像の一部分を、特定色表示またはハイライト表示といった、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させてもよい。楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する状況に対応して、テキスト画像の一部分を、フェードイン表示またはフェードアウト表示するように、表示スタイルを変更可能であってもよい。動画像表

示に伴う楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する状況に限定されず、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させるテキスト画像の一部分を、任意の演出実行における経過時間に応じて変更可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示において、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させる一部分が、演出の進行に応じて変更されることで、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【0244】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【0245】

具体的な一例として、1の動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、第1構成要素となるテキスト画像の表示内容や、第2構成要素となるテキスト画像の表示態様を、経過時間などに応じて変更可能にする表示の制御と、複数の動画像に対して共通のテキスト画像に関するデータを用いたテキスト画像を付加して表示可能にする表示の制御とのうち、いずれか一方を実行して他方を実行しないものであってもよい。テキスト画像に関する第1構成要素と第2構成要素は、例えばテキスト画像の表示内容と表示態様について、任意の構成要素を変更可能であってもよい。テキスト画像の表示内容と表示態様の一部または全部に代えて、あるいは、テキスト画像の表示内容と表示態様の一部または全部に加えて、テキスト画像の表示に関する任意の構成要素を変更可能であってもよい。例えばテキスト画像を移動表示する場合に表示位置を更新する時間間隔や移動幅、テキスト画像を拡大または縮小して表示する場合の拡大率や縮小率、これらの拡大率や縮小率を経過時間に応じて変化させる場合に拡大率や縮小率を更新する時間間隔や変化量といった、テキスト画像の表示に関して設定可能な任意の構成要素を変更可能であればよい。

【0246】

共通の表示内容に対応するテキスト画像を表示するときに、そのテキスト画像の表示態様を変更するものは、図8-6(A)に示されたテキスト表示設定情報91AKB01により設定されたテキスト画像の表示色を変更するものに限定されず、任意の表示スタイルや表示レイアウトといった表示態様を変更可能であればよい。例えばテキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様のテキスト画像は、対応するテキスト表示期間において、テキスト画像の表示色に代えて、あるいは、テキスト画像の表示色に加えて、原点座標、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、背景表示色、文字のスタイル、文字の配置、装飾表示、これらの一部または全部の組合せといった、任意の表示態様を変更可能であればよい。テキスト表示設定情報91AKB01とは異なるテキスト表示設定情報により設定された表示態様のテキスト画像は、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様のテキスト画像とは異なる表示態様を変更可能であってもよい。

【0247】

テキスト画像データは、動画像データとは異なるデータとして、記憶エリア91AKM13に記憶されるものに限定されず、少なくとも一部のテキスト画像データが動画像データに含まれてもよい。例えば草書体や筆記体といった、デザイン性の高い文字を表示するためのテキスト画像データは、動画像データの一部として多重化や圧縮符号化され、この動画像データから分離された映像データを伸張復号化することなどにより、特定態様のテキスト画像を表示可能であってもよい。この場合に、特定態様のテキスト画像に関するデータは、動画像データに含められて記憶エリア91AKM11に記憶される。このように、テキスト画像に関するデータは、動画像データに含められて記憶エリア91AKM11に記憶される特定テキスト画像関連データと、記憶エリア91AKM13に記憶される通常テキスト画像関連データとを、含むものであってもよい。

【0248】

テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト表示設定情報は、複数フィールドに

対応するデータとして、origin、fontFamily、fontSize、fontWeight、color、backgroundColor、fontStyle、textAlign、textDecorationの一部に対応するフィールドデータにより構成されてもよいし、これらとは異なるフィールドデータを含んで構成されてもよい。例えばテキスト画像指定情報により記憶エリア9 1 A K M 1 3におけるテキスト画像データの記憶アドレスや読出アドレス、データサイズなどを指定する場合には、フォントデータを用いることなく、記憶エリア9 1 A K M 1 3に記憶されたテキスト画像データを読み出して、対応するテキスト画像を表示させることができる。この場合に、テキスト表示設定情報は、フォントの設定に関するフィールドデータが不要なので、例えばfontFamily、fontSize、fontWeight、fontStyleといった、フォントの設定に関するフィールドデータを含まずに構成されてもよい。その一方で、この場合には、テキスト画像の表示サイズを設定するために、テキスト表示設定情報は、例えばtextSizeといった、テキスト表示の設定に関する別個のフィールドデータを含んで構成されてもよい。

10

【0249】

記憶エリア9 1 A K M 1 3に記憶されるアウトラインフォントデータやベクターフォントデータなどのスケーラブルフォントデータは、パチンコ遊技機1における表示演出で用いられるテキスト画像に対応するデータのみが用意されてもよいし、例えば汎用の日本語フォントデータといった、パチンコ遊技機1における表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応するデータが用意されてもよい。表示演出で用いられるテキスト画像に対応するフォントデータのみが記憶エリア9 1 A K M 1 3に記憶される場合には、表示演出で用いられるテキスト画像が少量である場合に、データ容量の増大を防止することができる。表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応する汎用のフォントデータが記憶エリア9 1 A K M 1 3に記憶される場合には、フォントデータの再利用が容易になるので、テキスト画像を表示させる演出の設計負担を軽減することができ、また、表示演出で用いられるテキスト画像が大量になる場合に、データ容量の増大を防止することができる。

20

【0250】

テキスト画像に関する第2構成要素として、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様を複数のタイミングにて変更可能な特定テキスト画像は、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像に限定されず、特定の第1構成要素グループに対応する特定テキスト画像として予め設定された任意のテキスト画像であればよい。例えば複数種類のテキスト画像のうちで、楽曲の歌詞表示用として予め用意されたテキスト画像や、動画の字幕表示用として予め用意されたテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。このように、楽曲の再生出力や動画の再生表示といった、経過時間に応じて演出内容が変化する音声演出や表示演出に対応する特定テキスト画像について、表示態様などの第2構成要素を複数のタイミングにて変更可能であってもよい。あるいは、テキスト画像の表示色が虹色となるレインボー表示用のテキスト画像や、テキスト画像の模様や文字装飾がサクラ柄となるモチーフ表示用のテキスト画像といった、特定の表示態様が設定されるテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。あるいは、可変表示の表示結果が「大当たり」である割合が高いことを示唆する表示内容のテキスト画像に限定されず、任意の有利状態に制御される割合が高いことを示唆する表示内容のテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。有利状態は大当たり遊技状態に限定されず、時短状態や確変状態といった特別遊技状態が含まれてもよい。その他、大当たり遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第2ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第1ラウンド数（例えば「15」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第2回数（例えば「50」）よりも多い第1回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当たり確率が第2確率（例えば $1/50$ ）よりも高い第1確率（例えば $1/20$ ）となること、通常状態に制御されることなく大当たり遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第2連チャン数（例えば「5」）よりも多い第1連チャン数（例えば「10」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

30

40

50

【0251】

光沢性を有するテキスト画像は、テキスト画像の表示色として"gold"に対応する金色が設定された場合に限定されず、例えば銀色や銅色、その他の金属色、あるいは、金属色とは異なる任意の表示色が設定された場合を含んでいてもよい。テキスト画像の表示色に限定されず、予め設定された特定テキスト画像を表示する場合に、その特定テキスト画像が光沢性を有する表示態様で表示されてもよい。光沢性を有する任意のテキスト画像を表示する場合には、そのテキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能となるように、テキスト表示設定情報におけるtextDecorationフィールドなどによる設定が行われるようにすればよい。

【0252】

テキスト画像をレインボー表示する場合には、テキスト画像の表示における文字内座標や表示時間といった所定範囲にて、複数の表示色を順次に変更して表示させてもよい。例えばテキスト表示設定情報におけるcolorフィールドによりテキスト画像の表示色が"rainbow"に対応した虹色に設定された場合には、テキスト画像の文字内座標ごとに、異なる表示色を遷移させていくことで、レインボー表示が可能になればよい。例えば1の文字内座標では、経過時間に応じて、表示色を赤色とした後に橙色から黄色とし、続いて緑色としてから水色とし、その後には青色とし、続いて青紫色から赤紫色とするように、複数の表示色を順次に変更すればよい。このときに、赤色は人間の目に強く印象を与える色であることや、青色の変化が暗くなってしまうことなどを考慮して、レインボー表示における各表示色に対応した輝度を調整し、各文字内座標における表示色を、赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更すればよい。赤紫の後には、再び赤に戻って表示色を変更すればよい。これにより、遊技者は、表示色の変化を滑らかに、かつ明確に認識することができる。こうして、テキスト表示設定情報におけるcolorフィールドによりテキスト画像の表示色が"rainbow"に対応した虹色に設定された場合のように、文字画像構成要素として特殊要素が設定された場合に、テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト表示期間に対応したテキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像の文字内座標や表示時間の範囲において、複数の表示色が順次に変更されるテキスト画像を表示可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めて、テキスト画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。なお、テキスト画像の文字内座標に応じて異なる表示色を順次に変更することで、テキスト画像の表示が、全体においてレインボー表示されてもよい。あるいは、全部の文字内座標について共通の表示色を順次に変更することで、テキスト画像の表示が、経過時間に応じてレインボー表示となるように変更されてもよい。このように、文字内座標と表示時間とのうち、いずれか一方の所定範囲にて、複数の表示色が順次に変更されるテキスト画像を表示させてもよい。

【0253】

テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素は、遊技者の特定動作が検出されたか否かに応じて、異なる構成要素に変更可能であってもよいし、異なる割合で複数の構成要素のいずれかに変更可能であってもよい。テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素を変更可能にする遊技者の特定動作は、例えばVコントローラとなるスティックコントローラ31Aの操作桿に対する押し操作や引き操作、その他、スティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒操作する任意の動作であってもよいし、プッシュボタン31bを押下操作する動作であってもよい。遊技者の動作を検出可能なものに限定されず、例えば検出対象における処理や制御の実行状態、検出対象の形状、模様、色彩の変化といった、検出対象における任意の変化や差異の検出結果に基づいて、テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素を変更可能であってもよい。検出対象における動作や変化、差異などを検出可能な検出装置は、例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、検出対象の状態を、機械的、電氣的、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。あるいは、所定のカメラを用いて検出対象を撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、検出対象の状態を検出できるようにしてもよい。カメ

10

20

30

40

50

ラを用いて検出対象の状態を検出する一例として、携帯端末の画面表示状態を検出して、検出結果に基づいてテキスト画像の表示内容や表示態様を変更可能にしてもよい。

【0254】

テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出は、一部または全部の演出が、パチンコ遊技機1における設定値を示唆可能な設定示唆演出として実行されてもよい。例えばリーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」である場合には、パチンコ遊技機1における設定値に応じて異なる割合で、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02が決定されてもよい。このような場合において、テキスト表示プロセステーブル91AKT01の決定割合は、設定値が1であれば35/100（＝35％）であり、設定値が2であれば30/100（＝30％）であり、設定値が3であれば25/100（＝25％）であり、設定値が4であれば20/100（＝20％）であり、設定値が5であれば15/100（＝15％）であり、設定値が6であれば10/100（＝10％）であるように、設定されてもよい。これに対応して、テキスト表示プロセステーブル91AKT02の決定割合は、設定値が1であれば65/100（＝65％）であり、設定値が2であれば70/100（＝70％）であり、設定値が3であれば75/100（＝75％）であり、設定値が4であれば80/100（＝80％）であり、設定値が5であれば85/100（＝85％）であり、設定値が6であれば90/100（＝90％）であるように、設定されてもよい。こうした決定割合の設定によれば、リーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」である場合には、テキスト表示プロセスパターン91AKT01、91AKT02のいずれかに応じたテキスト画像表示による演出が実行される比率を、パチンコ遊技機1における設定値に応じて異ならせている。例えばパチンコ遊技機1における設定値が1である場合には、テキスト表示プロセステーブル91AKT01に応じたテキスト画像表示による演出が実行されやすく、設定値が増加するに従って、テキスト表示プロセステーブル91AKT02に応じたテキスト画像表示による演出が実行される比率が高くなる。したがって、リーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」である場合に、テキスト表示プロセステーブル91AKT02に応じたテキスト画像表示による演出が実行されると、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。

【0255】

その他、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、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。例えば、特定設定値である場合には、特定設定値以外の設定値である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定値が特定設定値である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特定設定値である場合には所定割合で実行可能となり、特定設定値以外の設定値である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、設定値が特定設定値である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【0256】

特別期間であるか否かに応じて、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。例えば、特別期間である場合には、特別期間以外の期間である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別期間以外の期間である範囲では、特別期間である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別期間である場合には所定割合で実行可能となり、特別期間以外の期間である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別期間である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別期間以外の期間である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【0257】

特別期間であるか否かに限定されず、任意の特別条件が成立したか否かに応じて、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。例えば、特別条件が成立した場合には、特別条件が成立しない場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別条件が成立していない範囲では、特別条件が成立した範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別条件が成立した場合には所定割合で実行可能となり、特別条件が成立していない場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別条件が成立した範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別条件が成立していない範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。特別条件は、パチンコ遊技機1における遊技の進行または履歴あるいは遊技の判定や決定の結果に応じて成立可能な任意の条件であってもよいし、パチンコ遊技機1における演出の進行または履歴あるいは演出の判定や決定に応じて成立可能な任意の条件であってもよい。設定示唆演出に限定されず、任意の演出は、予め設定された条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行可能としたものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で演出態様が決定されるものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行タイミングが決定されるものであってもよい。また、任意の演出は、予め設定された制限条件が成立した範囲では、特定の演出が実行されないという限界としての制限が設けられてもよく、あるいは制限条件が成立していない範囲と比較して実行割合が低下し実行されにくいという限界としての制限が設けられてもよい。

【0258】

(特徴部91AKの課題解決手段および効果)

遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えばSPリーチAやSPリーチBのリーチ演出などの文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な、例えば演出制御用マイクロプロセッサ91AK100などの演出実行手段と、例えば記憶エリア91AKM11など、動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域と、例えば記憶エリア91AKM13など、文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域と、第1記憶領域の記憶データを用いて動画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ91AK143、動画像レンダラ91AK144などの動画像制御手段と、第2記憶領域の記憶データを用いて文字画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ91AK143、テキスト画像レンダラ91AK146などの文字画像制御手段とを備え、第2記憶領域の記憶データは、例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像などの第1構成要素と、例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなどの第2構成要素とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、文字画像制御手段は、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、例えば図8-7に示すように、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能である。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0259】

文字画像制御手段は、例えば図8-8に示すように、表示期間において、共通の第1構成要素に対応する文字画像を表示するときに、文字画像に関する第2構成要素を変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0260】

文字画像制御手段は、例えばcolorフィールドを構成するフィールドデータなど、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報を用いて、例えば図8-6に示すように、文字画像に関する第2構成要素を変更可能であってもよい。これにより、処理負担を軽減するように、適切な表示の制御が可能になる。

【0261】

文字画像制御手段は、例えば「激アツ」を示すテキスト画像など、特定の第1構成要素グループに対応する特定文字画像を表示可能であり、例えば図8-8に示すように、特定文字画像に関する第2構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。これ

により、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0262】

文字画像制御手段は、例えば図8-4に示すように、文字画像に関する第1構成要素と第2構成要素とを、個別に変更して表示可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0263】

第2記憶領域の記憶データは、例えばアウトラインフォントデータなど、文字画像の表示に使用可能なアウトラインデータを含んでもよい。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

10

【0264】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"gold"の場合などの特定要素が設定された場合に、例えば図8-8に示すように、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0265】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"rainbow"の場合などの特殊要素が設定された場合に、例えば文字内座標や表示時間の範囲などの所定範囲で、例えば赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更など、複数の表示色が順次に変更される文字画像を表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

20

【0266】

(特徴部92AKの課題解決手段および効果)

遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えばSPリーチAやSPリーチBのリーチ演出などの文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な、例えば演出制御用マイクロプロセッサ91AK100などの演出実行手段と、例えば記憶エリア91AKM11など、動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域と、例えば記憶エリア91AKM13など、文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域と、第1記憶領域の記憶データを用いて動画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ91AK143、動画像レンダラ91AK144などの動画像制御手段と、第2記憶領域の記憶データを用いて文字画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ91AK143、テキスト画像レンダラ91AK146などの文字画像制御手段とを備え、第2記憶領域の記憶データは、例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像などの第1構成要素と、例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなどの第2構成要素とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、文字画像制御手段は、例えば動画像データ91AKD01を用いた動画像などの第1動画像と、第1動画像とは異なる、例えば動画像データ91AKD11を用いた動画像などの第2動画像とに対して、例えばテキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02に応じたテキスト画像など、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能である。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

30

40

【0267】

文字画像制御手段は、例えば図8-8に示すように、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、共通の第1構成要素に対応する文字画像を表示するときに、文字画像に関する第2構成要素を変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0268】

文字画像制御手段は、例えばcolorフィールドを構成するフィールドデータなど、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報を用いて、例えば図8-6に示すように、文字画像

50

に関する第2構成要素を変更可能であってもよい。これにより、処理負担を軽減するように、適切な表示の制御が可能になる。

【0269】

文字画像制御手段は、例えば「激アツ」を示すテキスト画像など、特定の第1構成要素グループに対応する特定文字画像を表示可能であり、例えば図8-8に示すように、特定文字画像に関する第2構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0270】

文字画像制御手段は、例えば図8-4に示すように、文字画像に関する第1構成要素と第2構成要素とを、個別に変更して表示可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0271】

第2記憶領域の記憶データは、例えばアウトラインフォントデータなど、文字画像の表示に使用可能なアウトラインデータを含んでもよい。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0272】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"gold"の場合などの特定要素が設定された場合に、例えば図8-8に示すように、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0273】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"rainbow"の場合などの特殊要素が設定された場合に、例えば文字内座標や表示時間の範囲などの所定範囲で、例えば赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更など、複数の表示色が順次に変更される文字画像を表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0274】

(特徴部の関連付けに係る説明)

特徴部91AK、92AKに関する構成は、特徴部60AKに関する構成などの一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、所定期間の経過後に実行する操作演出を、示唆演出態様の操作演出である設定示唆演出として実行可能であるとともに、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能であってもよいし、第1動画像と、第1動画像とは異なる第2動画像とに対して、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能であってもよい。

【0275】

(特徴部01AK、02AKに関する説明)

図9-1は、特徴部01AK、02AKに関し、画像表示装置5における画面表示の構成例01AKP0を示している。構成例01AKP0において、画像表示装置5の画面上には、アクティブ表示エリア01AKA1、第1保留表示エリア01AKB1、第2保留表示エリア01AKB2、小図柄表示エリア01AKC1が設けられている。

【0276】

アクティブ表示エリア01AKA1では、実行中の可変表示に対応した演出画像の表示によるアクティブ表示が行われる。第1保留表示エリア01AKB1では、第1保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。第2保留表示エリア01AKB2では、第2保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。このように、アクティブ表示エリア01AKA1、第1保留表示エリア01AKB1、第2保留表示エリア01AKB2では、可変表示に関する情報に基づいて特定表示となるアクティブ表示

や保留表示が可能である。第1保留表示エリア01AKB1における保留表示は「第1保留表示」とも称され、第2保留表示エリア01AKB2における保留表示は「第2保留表示」とも称される。

【0277】

第1保留表示エリア01AKB1は、例えば右端から順に保留番号の「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられた保留表示が可能であり、右詰めで第1保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。第2保留表示エリア01AKB2は、例えば左端から順に保留番号の「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられた保留表示が可能であり、左詰めで第2保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。アクティブ表示エリア01AKA1では、第1特図ゲームの開始に対応して第1保留表示エリア01AKB1にて消去（消化）された第1保留表示に応じたアクティブ表示が開始され、第2特図ゲームの開始に対応して第2保留表示エリア01AKB2にて消去（消化）された第2保留表示に応じたアクティブ表示が開始される。アクティブ表示エリア01AKA1にて表示可能なアクティブ表示は、第1保留表示や第2保留表示と色彩や模様が共通するものであればよく、例えばアクティブ表示は第1保留表示や第2保留表示と共通の演出画像が各保留表示よりも大きく表示されるものであってもよい。アクティブ表示の表示態様は、アクティブ表示変化演出が実行されることにより、第1保留表示や第2保留表示のときとは異なる表示態様に変化する場合があってもよい。また、アクティブ表示エリア01AKA1では、例えばアクティブ表示の下方に台座を示す演出画像が表示されることにより、アクティブ表示を第1保留表示や第2保留表示とは区別して認識可能にしてもよい。

【0278】

画像表示装置5の画面上における所定位置には、小図柄表示エリア01AKC1が配置されている。小図柄表示エリア01AKC1は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも小さく、例えば画像表示装置5の画面上における右側端部といった所定位置に設けられている。小図柄表示エリア01AKC1では、特別図柄や飾り図柄の変表示に対応して、小図柄の変表示が実行される。小図柄を示す演出画像は、飾り図柄を示す演出画像である識別情報画像よりも縮小され、飾り図柄を示す識別情報画像のそれぞれと一部または全部が共通する態様で、変表示を実行可能な縮小識別情報画像であればよい。例えば飾り図柄を示す識別情報画像が数字を示す部位とキャラクタを示す部位とを含んでいる場合に、小図柄を示す演出画像は、飾り図柄に含まれる数字を示す部位と同様の図柄番号に対応した数字を示す画像であり、キャラクタを示す部位を含んでいないため、飾り図柄を示す演出画像よりも簡素な態様により小図柄を表示可能であればよい。小図柄表示エリア01AKC1では簡素な態様により小図柄を表示することにより、小図柄の表示内容や表示結果が遊技者に誤認されることを防止できればよい。画像表示装置5の画面上に設けられた小図柄表示エリア01AKC1では、縮小識別情報となる小図柄の変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄が導出される。小図柄を示す演出画像は、常時視認可能な位置に表示してもよい。

【0279】

図9-2は、エフェクト用描画コマンドの構成例を示している。この実施例では、複数のエフェクト用描画コマンドとして、コマンド01AKG01～01AKG06が予め用意されている。コマンド01AKG01は、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド01AKG02は、色情報を反転させるカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド01AKG03は、倍率変更によるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド01AKG04は、モノクロ変換させるカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド01AKG05は、回転によるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド01AKG06は、画像位置のオフセット量を変更することが命令される描画コマンドである。

【0280】

エフェクト用描画コマンドは、1の描画コマンドとして用意されたものであってもよいし、ディスプレイリストとして用意されたものであってもよい。ディスプレイリストは、描画制御を行うコマンド群であり、VDP91AK132に対する複数のコマンドを組み合わせたコマンド列として、CPU91AK131により作成可能である。VDP91AK132では、ディスプレイリストの記述順に描画処理を実行可能である。エフェクト用描画コマンドは、複数種類の画素間演算設定を行うコマンド群の組合せにより構成されてもよい。例えばカラーブレンドが命令される描画コマンドにおいて、適用するエフェクトに応じたパラメータを設定することにより、それぞれのエフェクト用描画コマンドとして機能できるものであってもよい。例えばVDP91AK132の内部レジスタには、ディスプレイリストに含まれる演算対象を指定する制御データやパラメータを指定する数値データ、その他のレジスタ値が格納され、実行コマンドに応じたレジスタ値が格納されることにより、ディスプレイリストに従った描画が開始される。

10

【0281】

コマンド01AKG01に対応して、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データに対するバイリニア補間方式のテクスチャマッピングにより縮小画像を生成する。この縮小画像を生成するときには、サンプリング点グループが異なる複数の縮小画像を生成してもよい。こうして生成された複数の縮小画像を用いて、例えばアルファブレンディングといった、カラーブレンドによる合成処理を実行することで、合成された縮小画像を生成する。その後、合成された縮小画像の拡大処理を実行することで、ぼかし処理が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

20

【0282】

コマンド01AKG02に対応して、色情報を反転させるカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データにて示される各画素（1ピクセル）の色情報であるRGB値について、最大値（例えば255）との差分演算処理を実行する。例えば「赤」に対応するR値が「80」である場合には、 $255 - 80 = 175$ が得られることで、色情報を反転させることができる。「緑」に対応するG値、「青」に対応するB値についても、同様の差分演算処理を実行することで、色情報を反転させた画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【0283】

コマンド01AKG03に対応して、倍率変更によるぼかし用のカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データに対するスケーリング処理により複数の拡大画像または縮小画像を生成する。このときには、画像の拡大率や縮小率といった倍率が異なる複数の拡大画像または縮小画像を生成する。例えば表示倍率100%の画像に対し、表示倍率102%の画像、表示倍率104%の画像といった、2種類の拡大画像を生成する。こうして生成された複数の拡大画像または縮小画像と、オリジナルの画像データに対応する画像（原画像）とを用いて、例えばアルファブレンディングといった、カラーブレンドによる合成処理を実行することで、ぼかし処理が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

30

【0284】

コマンド01AKG04に対応して、モノクロ変換させるカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データにて示される各画素（1ピクセル）の色情報であるRGB値について、画素ごとにモノクロ変換演算処理を実行する。モノクロ変換演算処理では、色調変換用の演算式にRGB値を代入することで、画像がモノクロ化するように色情報を変更することができる。このように、モノクロ変換演算処理を実行することで、モノクロ変換が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

40

【0285】

コマンド01AKG05に対応して、回転によるぼかし用のカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データに対する回転演算処理により複数の回転画像を生成する。こ

50

のときには、画像の回転角度が異なる複数の回転画像を生成する。例えば回転角度 0° の画像に対し、回転角度 2° の画像、回転角度 4° の画像といった、2 種類の回転画像を生成する。こうして生成された複数の回転画像と、オリジナルの画像データに対応する画像（原画像）とを用いて、例えばアルファブレンディングといった、カラーブレンドによる合成処理を実行することで、ぼかし処理が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【0286】

コマンド 01AKG06 に対応して、画像位置のオフセット量を変更する場合には、例えば画像データに対する座標値変換処理により画像の位置情報を変更する。座標値変換処理は、パラメータとして設定されたオフセット量に応じて、例えば UV 座標値といった、画像を描画する場合の位置情報を変更する。UV 座標値は、テクスチャをオブジェクトにマッピングする場合のテクスチャ座標属性値として与えられる。座標値変換処理を実行することで、テクスチャの配置が異なる画像となるように、画像データに対応する位置情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【0287】

このように、エフェクト用描画コマンドは、コマンド 01AKG01～01AKG05 のように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画可能にするコマンドを含んでいてもよい。また、エフェクト用描画コマンドは、コマンド 01AKG06 のように、画像データに対応する位置情報を変更して生成された画像を描画可能にするコマンドを含んでいてもよい。その他、エフェクト用描画コマンドは、画像データに関する任意の属性情報を変更して生成された画像を描画可能にするコマンドを含んでいてもよい。

【0288】

これらのエフェクト用描画コマンドとは異なり、CPU91AK131 は、通常表示用描画コマンドも生成可能である。通常表示用描画コマンドは、カラーブレンドによる合成処理などを実行しないことで、画像データに含まれる色情報などを変更せずに、画像データに対応する画像を描画する処理を実行させる。

【0289】

図 9-3 は、画像表示装置 5 の画面上に表示可能な各種の演出画像を含む画面表示の構成例を示している。画像表示装置 5 に表示される複数の演出画像は、複数の表示レイヤに分けて描画される。複数の表示レイヤは、演出画像の表示層として、予め異なる表示優先度が設定されている。図 9-3 に示す構成例では、複数の表示レイヤとして、レイヤ 01AKL1～01AKL5 が設けられている。このうち、レイヤ 01AKL1 は、表示優先度が最も高い表示レイヤであり、小図柄表示エリア 01AKC1 における小図柄を示す演出画像などを表示可能に描画する。レイヤ 01AKL2 は、表示優先度がレイヤ 01AKL1 の次に高い表示レイヤであり、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を表示可能に描画する。また、レイヤ 01AKL2 は、アクティブ表示の下方に台座を示す演出画像を表示可能に描画してもよい。レイヤ 01AKL3 は、表示優先度がレイヤ 01AKL2 の次に高い表示レイヤであり、リーチ中チャンスアップとなるチャンスアップ演出に用いられる演出画像などを表示可能に描画する。レイヤ 01AKL4 は、表示優先度がレイヤ 01AKL3 の次に高い表示レイヤであり、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R における飾り図柄を示す演出画像などを表示可能に描画する。レイヤ 01AKL5 は、表示優先度が最も低い表示レイヤであり、背景画像となる演出画像などを表示可能に描画する。

【0290】

複数の演出画像が配置される表示レイヤは、例えばディスプレイリストに含まれる表示優先度情報などにより指定される。ディスプレイリストでは、レイヤ 01AKL5 に配置される演出画像が最初の描画対象に指定され、その後、レイヤ 01AKL4、01AKL3、01AKL2、01AKL1 の順に、各表示レイヤに配置される演出画像が描画対象に指定されてもよい。また、例えば各レイヤ 01AKL1～01AKL5 に描画される演

出画像の画像データには、それぞれの演出画像を重畳して描画するときに用いられる奥行き値となるZ値が設定されてもよい。Z値設定テーブルによるZ値の設定により、各レイヤ01AKL1～01AKL5に描画される演出画像のZ値は、描画先のレイヤに応じて異なる値となればよい。例えばZ値として小さい値が割り当てられた表示レイヤは、Z値として大きい値が割り当てられた表示レイヤよりも、Z軸方向の手前側（前方側）に配置され、画像の表示優先度が高くなるようにすればよい。

【0291】

VDP91AK132は、演出データメモリ91AK123などから読み出した画像データをVRAM91AK147などに設けられたフレームバッファに書き込むときに、Z値の比較演算を行うことで、表示優先度の判定を行えばよい。このときに、例えばZ値が小さい値である演出画像の画像データは、Z値が大きい値である演出画像の画像データよりも優先してフレームバッファに書き込まれる。これにより、Z値として小さい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像は、Z値として大きい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像よりも表示優先度が高くなり、遊技者からみて手前側（前方側）に配置することができる。その一方で、Z値として大きい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像は、Z値として小さい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像よりも表示優先度が低くなり、遊技者からみて奥側（後方側）に配置することができる。なお、Z値と表示優先度との関係は、逆の関係であってもよく、Z値として大きい値が割り当てられた表示レイヤは、Z値として小さい値が割り当てられた表示レイヤよりも、Z軸方向の手前側（前方側）に配置され、画像の表示優先度が高くなるようにしてもよい。

【0292】

こうして、表示レイヤに応じた演出画像の描画処理を実行して、複数の演出画像を含んだ表示画像01AKD1が生成される。表示画像01AKD1は、表示優先度が異なる複数の表示レイヤとして、レイヤ01AKL1～01AKL5に描画される画像を重畳可能に合成した後、画像表示装置5の画面上にて表示される。

【0293】

レイヤ01AKL1～01AKL5のうち、レイヤ01AKL1、01AKL2は特別レイヤとなり、レイヤ01AKL3～01AKL5は特定レイヤとなる。特定レイヤに含まれるレイヤ01AKL3～01AKL5では、特別レイヤに含まれるレイヤ01AKL1、01AKL2に描画される演出画像とは異なる描画処理により、演出画像を描画して表示可能である。

【0294】

図9-4は、VDP91AK132が実行するエフェクト描画合成処理の一例を示すフローチャートである。エフェクト描画合成処理は、例えばVDP91AK132の命令デコーダ91AK141による命令コードの解読結果に基づいて、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストが転送されたときに実行される。エフェクト描画合成処理が開始されると、エフェクト処理の対象となる画像データが読み出される（ステップ01AKS01）。例えばVDP91AK132では、演出データメモリ91AK123などから処理対象の画像データを読み出し、VRAM91AK147のワークエリアなどに格納して一時記憶させる。VDP91AK132のデータ転送回路は、描画コマンドにより指定された画像データのアドレスにアクセスすることで、演出データメモリ91AK123やVRAM91AK147のバッファエリアなどから処理対象の画像データを読み出し、VRAM91AK147のワークエリアなどに転送して記憶させればよい。エフェクト処理の対象となる画像データは、描画コマンドにより、複数の表示レイヤのうち、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5のいずれかに描画される画像を示す画像データが指定される。

【0295】

その後、描画コマンドに応じて、エフェクト用カラーブレンドを実行する（ステップ01AKS02）。例えばVDP91AK132は、動画像レンダラ91AK144、キャ

ラクタ画像レンダラ91AK145、テキスト画像レンダラ91AK146の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、例えばコマンド01AKG01～01AKG05のいずれかに応じたカラーブレンドを実行すればよい。コマンド01AKG06の場合には、テクスチャマッピングにおける画像位置のオフセット量を変更する座標値変換処理が実行されてもよい。

【0296】

ステップ01AKS02の次には、低優先度の表示レイヤに対応して、画像を合成して描画する（ステップ01AKS03）。このときには、ステップ01AKS02にてエフェクト用カラーブレンドを実行した画像について、VRAM91AK147のスクリーン表示用となるフレームバッファに描画する。例えばVDP91AK132は、動画画像レンダラ91AK144、キャラクタ画像レンダラ91AK145、テキスト画像レンダラ91AK146の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、レイヤ01AKL3～01AKL5にそれぞれ描画される画像を、表示優先度に応じて合成しながらスクリーン表示用のフレームバッファに記憶させればよい。これにより、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5のいずれかに描画される画像は、エフェクト用カラーブレンドを実行することで、画像データの色情報などを変更した後に、スクリーン表示用として描画することができる。

【0297】

ステップ01AKS03の後には、高優先度の表示レイヤに対応して、画像を合成して描画する（ステップ01AKS04）。例えばVDP91AK132では、演出データメモリ91AK123などから描画対象の画像データを読み出し、VRAM91AK147のスクリーン表示用となるフレームバッファに描画する。このフレームバッファには、ステップ01AKS03により、既に低優先度の表示レイヤにおける画像が描画されている。VDP91AK132のデータ転送回路は、描画コマンドにより指定された画像データのアドレスにアクセスすることで、演出データメモリ91AK123やVRAM91AK147のバッファエリアなどから描画対象の画像データを読み出し、VRAM91AK147にてスクリーン表示用となるフレームバッファに転送して記憶させればよい。このときには、動画画像レンダラ91AK144、キャラクタ画像レンダラ91AK145、テキスト画像レンダラ91AK146の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、レイヤ01AKL1、01AKL2にそれぞれ描画される画像を、表示優先度に応じて合成しながらスクリーン表示用のフレームバッファに記憶させればよい。ステップ01AKS04にて描画対象となる画像データは、描画コマンドにより、複数の表示レイヤのうち、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2のいずれかに描画される画像を示す画像データが指定される。これにより、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2のいずれかに描画される画像は、エフェクト用カラーブレンドを実行することなく、画像データの色情報などが変更されずに、スクリーン表示用として描画することができる。

【0298】

このように、VDP91AK132は、演出データメモリ91AK123やVRAM91AK147の所定領域に記憶された画像データを用いて、画像表示装置5の画面上に各種画像を表示するための描画処理を実行可能である。また、エフェクト描画合成処理を実行することで、一方では、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5のいずれかに描画される画像に関して、画像データに含まれる色情報を変更して描画することができ、他方では、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2のいずれかに描画される画像に関して、画像データに対応して描画することができる。

【0299】

エフェクト用描画コマンドを含まず通常表示用描画コマンドを含むディスプレイリストが転送された場合に、VDP91AK132は、エフェクト描画合成処理とは異なる通常描画合成処理を実行可能である。通常描画合成処理において、VDP91AK132のデータ転送回路は、描画コマンドにより指定された画像データのアドレスにアクセスするこ

とで、演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 や V R A M 9 1 A K 1 4 7 のバッファエリアなどから描画対象の画像データを読み出し、V R A M 9 1 A K 1 4 7 にてスクリーン表示用となるフレームバッファに転送して記憶させればよい。このときには、動画像レンダラ 9 1 A K 1 4 4、キャラクタ画像レンダラ 9 1 A K 1 4 5、テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、レイヤ 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 にそれぞれ描画される画像を、表示優先度に応じて合成しながらスクリーン表示用のフレームバッファに記憶させればよい。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ 0 1 A K L 1、0 1 A K L 2 および特定レイヤとなるレイヤ 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 のいずれかに描画される画像は、エフェクト用カラーブレンドを実行することなく、画像データの色情報などが変更されずに、スクリーン表示用として描画することができる。

10

【0300】

図 9-5 は、エフェクト描画合成処理による画像処理の実行例を示している。この場合に、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストでは、エフェクト処理の対象となる画像データとして、特定レイヤに含まれるレイヤ 0 1 A K L 3 ~ 0 1 A K L 5 のうち、レイヤ 0 1 A K L 3 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 3、レイヤ 0 1 A K L 4 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 4、レイヤ 0 1 A K L 5 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 5 が、それぞれ指定される。V D P 9 1 A K 1 3 2 は、エフェクト描画合成処理のステップ 9 1 A K S 0 1 にて、これらの画像データを読み出すと、V R A M 9 1 A K 1 4 7 のワークエリアなどに設けられたサブフレームバッファ 0 1 A K F 0 1 に格納して一時記憶させる。これにより、図 9-5 (A 1) に示すように、レイヤ 0 1 A K L 3 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 3 と、レイヤ 0 1 A K L 4 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 4 と、レイヤ 0 1 A K L 5 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 5 は、サブフレームバッファ 0 1 A K F 0 1 に記憶される。

20

【0301】

続いて、V D P 9 1 A K 1 3 2 は、エフェクト描画合成処理のステップ 9 1 A K S 0 2 により、サブフレームバッファ 0 1 A K F 0 1 に記憶されている画像データに対して、エフェクト用カラーブレンドを実行する。例えばエフェクト用描画コマンドとして、コマンド 0 1 A K G 0 4 によりモノクロ変換させるカラーブレンドが指定された場合には、モノクロ変換演算処理を実行することで、画像データに含まれる色情報を変更する。これにより、レイヤ 0 1 A K L 3 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 3 は、図 9-5 (A 2) に示すようなモノクロ変換された画像データ 0 1 A K D 1 3 となるように色情報が変更される。レイヤ 0 1 A K L 4 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 4 は、図 9-5 (A 2) に示すようなモノクロ変換された画像データ 0 1 A K D 1 4 となるように色情報が変更される。レイヤ 0 1 A K L 5 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 0 5 は、図 9-5 (A 2) に示すようなモノクロ変換された画像データ 0 1 A K D 1 5 となるように色情報が変更される。

30

【0302】

その後、V D P 9 1 A K 1 3 2 は、エフェクト描画合成処理のステップ 9 1 A K S 0 3 により、低優先度の表示レイヤに対応した画像を合成する。例えば表示優先度が低い表示レイヤから順番に、サブフレームバッファ 0 1 A K F 0 1 から読み出した画像データを、メインフレームバッファ 0 1 A K F 0 2 に書き込んで記憶させる。このときには、表示優先度に応じて、画像データの上書きや隠面消去を実行すればよい。図 9-5 (A 2) に示すサブフレームバッファ 0 1 A K F 0 1 に記憶されている画像データ 0 1 A K D 1 3 ~ 0 1 A K D 1 5 のうち、レイヤ 0 1 A K L 5 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 1 5 を 1 番目に読み出し、メインフレームバッファ 0 1 A K F 0 2 に書き込んで記憶させる。レイヤ 0 1 A K L 4 に配置される演出画像の画像データ 0 1 A K D 1 4 を 2 番目に読み出し、メインフレームバッファ 0 1 A K F 0 2 に記憶されている画像データ 0 1 A K D 1 5 に重畳して書き込んで合成する。レイヤ 0 1 A K L 3 に配置される演出画像の画像デ

40

50

ータ01AKD13を3番目に読み出し、メインフレームバッファ01AKF02に記憶されている画像データ01AKD14、01AKD15に重畳して書き込んで合成する。

【0303】

そして、VDP91AKD132は、エフェクト描画合成処理のステップ91AKS04により、高優先度の表示レイヤに対応した画像を合成する。このときには、例えばディスプレイリストに含まれる描画コマンドにより、描画対象となる画像データとして、特別レイヤに含まれるレイヤ01AKL1、01AKL2のうち、レイヤ01AKL2に配置される演出画像の画像データ01AKD02が最初に指定され、レイヤ01AKL1に配置される演出画像の画像データ01AKD01が次に指定される。VDP91AK132は、これらの画像データを読み出すごとに、メインフレームバッファ01AKF02に書き込んで記憶させる。すなわち、描画対象となる画像データ01AKD01、01AKD02のうち、レイヤ01AKL2に配置される演出画像の画像データ01AKD02を1番目に読み出し、メインフレームバッファ01AKF02に記憶されている画像データ01AKD13～01AKD15に重畳して書き込んで合成する。レイヤ01AKL1に配置される演出画像の画像データ01AKD01を最後に読み出し、メインフレームバッファ01AKF02に記憶されている画像データ01AKD02、01AKD13～01AKD15に重畳して書き込んで合成する。

【0304】

このように、サブフレームバッファ01AKF01に一時記憶させた画像データ01AKD03～01AKD05は、エフェクト用カラーブレンドにより色情報を変更した画像データ01AKD13～01AKD15に変換され、変換後の画像データ01AKD13～01AKD15が表示優先度に応じた順番でメインフレームバッファ01AKF02に書き込まれる。その後、画像データ01AKD01、01AKD02は、エフェクト用カラーブレンドを実行しないことで色情報を変更せず、表示優先度に応じた順番でメインフレームバッファ01AKF02に書き込まれる。したがって、特定レイヤとなる01AKL3～01AKL5では、エフェクト用カラーブレンドといった特定描画処理により描画して、背景画像、飾り図柄を示す演出画像、リーチ中チャンスアップの演出画像といった、各種の演出用画像を表示可能である。これに対し、特別レイヤとなる01AKL1、01AKL2では、エフェクト用カラーブレンドを行わない通常描画処理により描画して、保留表示やアクティブ表示を示す演出画像、小図柄を示す演出画像といった、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能である。

【0305】

図9-6は、エフェクト描画合成処理の実行による画像表示例を示している。VDP91AK132は、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストが転送された場合に、エフェクト描画合成処理を実行することにより、画像データに含まれる色情報などを変更して描画した演出用画像を表示可能である。

【0306】

図9-6(A)は、モノクロ変換の場合における画像表示例01AKM01を示している。エフェクト用描画コマンドとして、コマンド01AKG04を含むディスプレイリストが転送された場合には、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5において、エフェクト用カラーブレンドのうちでモノクロ変換演算処理などにより描画した演出用画像を表示可能である。モノクロ変換演算処理は、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画するための処理である。これにより、画像表示例01AKM01の特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5では、特定描画処理として、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画するモノクロ変換演算処理などにより描画して、演出用画像を表示可能である。画像表示例01AKM01の特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能である。

【0307】

図9-6(B)は、色情報反転の場合における画像表示例01AKM02を示している

。エフェクト用描画コマンドとして、コマンド01AKG02を含むディスプレイリストが転送された場合には、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5において、エフェクト用カラーブレンドのうちで差分演算処理などにより描画した演出用画像を表示可能である。差分演算処理は、画像データに含まれる色情報の値を、最大値との差分により反転するように変換して描画するための処理である。これにより、画像表示例01AKM02の特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5では、特定描画処理として、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画する差分演算処理などにより描画して、演出用画像を表示可能である。画像表示例01AKM02の特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報の値などを変換せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能である。

10

【0308】

その他、エフェクト用描画コマンドとして、コマンド01AKG01を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5では、特定描画処理として、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドを行う合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【0309】

エフェクト用描画コマンドとして、コマンド01AKG03を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5では、特定描画処理として、倍率変更によるぼかし用のカラーブレンドを行う合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

20

【0310】

エフェクト用描画コマンドとして、コマンド01AKG05を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5では、特定描画処理として、回転によるぼかし用のカラーブレンドを行う合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

30

【0311】

エフェクト用描画コマンドとして、コマンド01AKG06を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5では、特定描画処理として、画像位置のオフセット量を変更する座標値変換処理により、画像データに対応する位置情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2では、通常描画処理により画像データに対応する位置情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

40

【0312】

これらのエフェクト用描画コマンドを用いることで、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像や、画像データに対応する位置情報を変更して描画した演出用画像を、特定レイヤにて表示することができる。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じて異なる画像処理を実行可能にすることで、色情報または位置情報を変更して描画することができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

50

【0313】

図9-7(A)は、リーチ演出内容に応じた大当たり信頼度の設定例を示している。リーチ演出ごとの大当たり信頼度は、それぞれのリーチ演出が実行された場合のうちで、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される場合の割合である。この設定例では、SPリーチA1～A3あるいはSPリーチBといった、複数種類のスーパーリーチとなるリーチ演出に応じて、大当たり信頼度が異なるように設定されている。例えば可変表示パターン決定テーブルにおいて、可変表示パターン決定用の乱数値と比較される決定値の割当てにより、複数種類のリーチ演出に応じて可変表示結果が「大当たり」となる割合が異なるように設定されていればよい。

【0314】

SPリーチA1～A3は、SPリーチBよりも大当たり信頼度が低いスーパーリーチのリーチ演出であり、「弱SPリーチ」とも称される。SPリーチBは、SPリーチA1～A3よりも大当たり信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出であり、「強SPリーチ」とも称される。例えばSPリーチA1の大当たり信頼度は20%であり、SPリーチA2の大当たり信頼度は25%であり、SPリーチA3の大当たり信頼度は30%であり、SPリーチBの大当たり信頼度は80%である。したがって、SPリーチA1のリーチ演出が実行された場合に可変表示結果が「大当たり」になるのは、5回中の1回程度である。これに対し、SPリーチBのリーチ演出が実行された場合に可変表示結果が「大当たり」になるのは、5回中の4回程度である。リーチ演出内容は、SPリーチA1～A3の場合に、一部が共通性を認識できる演出態様を含んでいてもよい。例えばSPリーチA1～A3は、背景画像として、互いに共通の動画像が再生表示されてもよい。あるいは、SPリーチA1～A3は、共通のキャラクタ画像がアニメーション表示されてもよい。リーチ演出内容は、SPリーチBの場合に、SPリーチA1～A3の場合との相違性を認識できる演出態様を含んでいてもよい。例えばSPリーチBは、背景画像として、SPリーチA1～A3とは異なる動画像が再生表示されてもよい。あるいは、SPリーチBは、SPリーチA1～A3とは異なるキャラクタ画像がアニメーション表示されてもよい。リーチ演出内容は、SPリーチA1～A3のいずれかの場合に、他の場合との相違性を認識できる演出態様を含んでいてもよい。例えばSPリーチA1～A3は、背景画像として、互いに異なる動画像が再生表示されてもよい。あるいは、SPリーチA1～A3は、互いに異なるキャラクタ画像がアニメーション表示されてもよい。その他、相違性を認識できる演出態様は、画像表示装置5の画面上における任意の表示、スピーカ8L、8Rから出力される任意の音声、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光部材を用いた任意の発光、演出用可動部材を用いた任意の動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せによるものであればよい。

【0315】

SPリーチA1～A3といった、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、エフェクト用描画コマンドに応じて描画した画像の表示による描画演出を実行する場合が含まれている。描画演出として、エフェクト用描画コマンドに応じて異なる描画処理により描画した画像を表示可能な複数種類の表示演出のうち、いずれかの表示演出を選択して実行可能であってもよい。描画演出として、エフェクト用描画コマンドに応じて描画した画像の表示は行われませんが、エフェクト用描画コマンドとは異なる描画コマンドに応じて描画した画像を表示可能な表示演出を実行可能であってもよい。スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、特定の描画演出を実行せずに、通常表示用描画コマンドのみに応じて描画した画像の表示による演出を実行する場合が含まれていてもよい。

【0316】

図9-7(B)は、描画演出パターンに応じた描画演出内容の設定例を示している。この設定例では、複数の描画演出パターンとして、描画演出パターン02AKA01、02AKA02、02AKB01、02AKB02、02AKB11、02AKB12が予め用意されている。これら複数の描画演出パターンに応じて、描画演出内容の一部または全部が異なっている。描画演出内容には、エフェクト表示による描画演出の有無や種類と、ストロボ表示による描画演出の有無とが含まれている。エフェクト表示やストロボ表示を

含まない描画演出は、通常描画演出ともいう。エフェクト表示やストロボ表示による描画演出は、特定描画演出ともいう。

【0317】

エフェクト表示は、エフェクト用描画コマンドが生成されて転送された場合に、画像データに含まれる色情報を変更して描画する演出表示である。エフェクト表示の種類には、モノクロ変換エフェクトと、色情報反転エフェクトとが含まれている。モノクロ変換エフェクトは、エフェクト用描画コマンドのうちでコマンド01AKG04を用いて、モノクロ変換が施された演出画像を描画して表示する。色情報反転エフェクトは、エフェクト用描画コマンドのうちでコマンド02を用いて、色情報を反転させた演出画像を描画して表示する。このように、エフェクト表示は、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出画像を表示可能であればよい。なお、エフェクト表示は、例えばエフェクト用描画コマンドのうちでコマンド01AKG06を用いて、画像データに対応する位置情報を変更して描画した演出画像を表示可能であってもよい。

10

【0318】

ストロボ表示は、所定数のフレームごとに、画像データを用いて描画した画像と、画像データとは異なる設定による単一色（例えば黒色または白色）の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示する演出表示である。ストロボ表示は、エフェクト用描画コマンドとは異なる描画コマンドが生成されて転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5に描画される画像に対して実行可能であればよい。これに対し、ストロボ表示は、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2にお描画される画像に対して実行されないようにしてもよい。このように、ストロボ表示は、特定レイヤに描画される画像の範囲で実行可能となる一方で、特別レイヤに描画される画像の範囲では実行されないという限界としての制限が設けられてもよい。ストロボ表示とともに、一時停止表示を行う場合があってもよい。一時停止表示は、所定数の連続するフレームにわたり同じ画像を継続して表示することで、画像の表示による演出の進行が一時停止した印象を与える演出表示である。なお、ストロボ表示が実行されない場合に、一時停止表示を行う場合があってもよい。

20

【0319】

図9-8は、描画演出パターンの決定例を示している。例えばステップS76の演出制御プロセス処理では、ステップS171にて可変表示開始設定処理が実行されたときに、図9-8に示すような可変表示結果やリーチ演出内容に応じた割合で、複数の描画演出パターンのいずれかに決定できればよい。CPU91AK131は、スーパーリーチのリーチ演出に対応する可変表示パターンが指定された場合に、描画演出パターン決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、可変表示結果やリーチ演出内容に応じて、描画演出パターン決定テーブルを参照することで、描画演出パターンを決定すればよい。

30

【0320】

図9-8に示す決定例では、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかであれば、60%（ $=60/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKA01に決定され、10%（ $=10/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKA02に決定され、10%（ $=10/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB01に決定され、5%（ $=5/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB02に決定され、10%（ $=10/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB11に決定され、5%（ $=5/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB12に決定される。これに対し、可変表示結果が「大当たり」である場合に、リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかであれば、5%（ $=5/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKA01に決定され、10%（ $=10/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKA02に決定され、15%（ $=15/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB01に決定され、20%（ $=20/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB02に決定され、20%（ $=20/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB11に決定され、30%（ $=30/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB12に決定される。このような決

40

50

定割合により、描画演出パターン02AKA01と、描画演出パターン02AKA01以外の描画演出パターンとでは、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が異なっている。

【0321】

描画演出パターン02AKA01は、エフェクト表示やストロボ表示による描画演出である特定描画演出を実行しないパターンである。これに対し、描画演出パターン02AKA02、02AKB01、02AKB02、02AKB11、02AKB12は、エフェクト表示やストロボ表示の一方または双方による特定描画演出を実行するパターンである。そして、リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかである場合のうち、可変表示結果が「大当たり」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、描画演出パターン02AKA01以外の描画演出パターンに決定される割合が高くなる。したがって、リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかである場合のうち、エフェクト表示やストロボ表示による描画演出である特定描画演出が実行された場合には、特定描画演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。また、描画演出パターン02AKA01以外の描画演出パターンは、描画演出パターン02AKA01よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高くなるように、決定割合が可変表示結果に応じて設定されている。

10

【0322】

リーチ演出内容がSPリーチBである場合には、描画演出パターン02AKA01のみに決定可能であり、描画演出パターン02AKA01以外には決定されないように制限が設けられる。リーチ演出内容がSPリーチBである場合には、SPリーチA1～A3である場合よりも大当たり信頼度が高い「強SPリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される。このような場合に、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が実行されると、遊技者は大当たり信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出を視認することが困難になり、遊技興趣を低下させるおそれがある。そこで、リーチ演出内容がSPリーチBである範囲では、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出を実行しないという限界としての制限が設けられる。これにより、大当たり信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出に対する遊技者の注目が妨げられることを防止して、遊技興趣を適切に向上させることができる。

20

【0323】

リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかである場合には、可変表示結果に応じて異なる割合で、描画演出パターン02AKA01、02AKA02、02AKB01、02AKB02、02AKB11、02AKB12のいずれかに決定可能である。リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかである場合には、SPリーチBである場合よりも大当たり信頼度が低い「弱SPリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される。このような場合に、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が実行されると、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。こうして、リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかである場合には、特定描画演出が実行されることで、大当たり遊技状態に制御される割合が高くなるので、大当たり信頼度が低いスーパーリーチのリーチ演出であっても、特定描画演出の実行により遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を適切に向上させることができる。

30

40

【0324】

なお、リーチ演出内容がSPリーチBである場合にも、所定割合で描画演出パターン02AKA01以外に決定可能としてもよい。ただし、リーチ演出内容がSPリーチBである場合には、リーチ演出内容がSPリーチA1～A3である場合よりも低い割合で、描画演出パターン02AKA01以外に決定可能とすればよい。このように、リーチ演出内容がSPリーチBである範囲では、リーチ演出内容がSPリーチA1～A3である範囲よりも、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が低い割合で実行可能になるという限界としての制限が設けられてもよい。

【0325】

50

図9-9(A)は、スーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示している。スーパーリーチの可変表示が実行される場合には、可変表示開始から可変表示終了までの期間を、演出実行期間D0～D4といった複数の演出実行期間に分けることができる。演出実行期間D0は、可変表示開始からリーチ成立後にリーチ演出の実行が開始されるまでの期間である。演出実行期間D1は、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されるリーチ演出実行期間が開始されてから、チャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行期間が開始されるまでの期間である。演出実行期間D2は、チャンスアップ演出実行期間が開始されてから、そのチャンスアップ演出実行期間が終了した後に、結果報知演出を実行可能な結果報知演出実行期間が開始されるまでの期間である。結果報知演出は、スーパーリーチとなるリーチ演出において可変表示の表示結果と対応した演出結果を報知する演出であればよい。演出実行期間D3は、結果報知演出実行期間が開始されてから終了するまでの期間である。演出実行期間D4は、結果報知演出実行期間が終了してから可変表示終了までの期間である。

10

【0326】

図9-9(B)は、それぞれの演出実行期間における演出制御例02AKC01を示している。複数の演出実行期間D0～D4のうち、チャンスアップ演出実行期間の開始から結果報知演出実行期間の開始までとなる演出実行期間D2では、描画演出パターン02AKA01以外である場合に、特定描画演出SPEを実行可能になる。描画演出パターン02AKA01である場合は、特定描画演出SPEを実行しないので、演出実行期間D2であっても特定描画演出SPEは実行されず通常描画演出NORが実行可能になる。

20

【0327】

複数の演出実行期間D0～D4のうち、可変表示開始からスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの演出実行期間D0では、描画演出パターン02AKA01であるか描画演出パターン02AKA01以外であるかにかかわらず、特定描画演出SPEは実行されず通常描画演出NORが実行可能になる。例えば演出実行期間D0では、飾り図柄の可変表示が開始されるときに、BGMや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ9その他の装飾用LEDなどを用いた発光演出を実行可能であればよい。また、演出実行期間D0では、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される場合や、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて擬似連チャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される場合に、BGMや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ9その他の装飾用LEDなどを用いた発光演出を実行可能であってもよい。その他、演出実行期間D0の全体において、通常描画演出NORが実行されるとともに、可変表示の実行中におけるBGMや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ9その他の装飾用LEDなどを用いた発光演出を実行可能であってもよい。

30

【0328】

可変表示の実行中にスーパーリーチのリーチ演出などが実行される演出実行期間D1～D4のうちでは、演出実行期間D0に続く演出実行期間D1において、描画演出パターン02AKA01であるか描画演出パターン02AKA01以外であるかにかかわらず、特定描画演出SPEは実行されず通常描画演出NORが実行可能になる。こうした演出実行期間D1よりも後の演出実行期間D2では、描画演出パターン02AKA01である場合に通常描画演出NORを実行可能であり、描画演出パターン02AKA01以外である場合に特定描画演出SPEを実行可能である。描画演出パターン02AKA01による通常描画演出NORでは、通常描画処理により描画した画像を表示可能である。描画演出パターン02AKA01以外による特定描画演出SPEでは、例えば特定レイヤとなる01AKL3～01AKL5にて、特定描画処理により描画した画像を表示可能である。なお、描画演出パターン02AKA01以外による特定描画演出SPEが実行される場合でも、例えば特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

40

【0329】

演出実行期間D2よりも後の演出実行期間D3や演出実行期間D4では、描画演出パタ

50

ーン02AKA01であるか描画演出パターン02AKA01以外であるかにかかわらず、特定描画演出SPEは実行されず通常描画演出NORが実行可能になる。なお、演出実行期間D3では、演出実行期間D2と同様に、描画演出パターン02AKA01である場合に通常描画演出NORを実行可能であり、描画演出パターン02AKA01以外である場合に特定描画演出SPEを実行可能であってもよい。演出実行期間D3にて特定描画演出SPEを実行可能とした場合には、可変表示結果となる確定飾り図柄などを確定報知するための演出実行期間D4にて、特定描画演出SPEの実行を通常描画演出NORの実行へと戻すようにすればよい。また、複数の演出実行期間D1～D4の全部において、特定描画演出SPEを実行可能にしてもよい。スーパーリーチのリーチ演出が実行される可変表示よりも前に、始動入賞時の判定結果として、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるとの判定結果に基づいて、特定描画演出SPEの実行を開始できるようにしてもよい。こうした演出実行期間D2以外の期間で特定描画演出SPEを実行可能となる場合でも、演出実行期間D2にて特定描画演出SPEを実行する場合と同様に、例えば特定レイヤとなる01AKL3～01AKL5にて、特定描画処理により描画した画像を表示可能であり、例えば特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【0330】

複数の演出実行期間D0～D4のうち、演出実行期間D0以外の期間でも、通常描画演出NORが実行される場合には、遊技効果ランプ9その他の装飾用LEDといった発光部材を用いた発光演出を実行可能である。これに対し、演出実行期間D2などにて特定描画演出SPEが実行される場合には、発光演出が実行されないように制御される。例えば特定描画演出SPEが実行されるときには、遊技効果ランプ9その他の装飾用LEDといった発光部材を消灯状態とすることで、発光演出が実行されないようにすればよい。このように、通常描画処理により描画した画像を表示可能な通常描画演出NORが実行される場合には、遊技効果ランプ9などの発光部材による発光演出を実行可能である。その一方で、特定描画処理により描画した画像を表示可能な特定描画演出SPEが実行される場合には、遊技効果ランプ9などの発光部材による発光演出を実行しない。したがって、通常描画処理により描画した画像を表示可能な通常描画演出NORが実行される演出実行期間の範囲では、発光部材の発光による発光演出を実行可能にする一方で、特定描画処理により描画した画像を表示可能な特定描画演出SPEが実行される演出実行期間の範囲では、発光部材の発光による発光演出を実行しないという限界としての制限が設けられる。エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出SPEが実行される場合には、発光演出を実行しないようにすることで、特定描画処理により描画した画像を遊技者が容易に認識することができる適切な画像表示により、遊技興趣を向上させることができる。

【0331】

なお、演出実行期間D2などにて特定描画演出SPEが実行される場合には、発光部材の発光による発光演出を実行しないという制限が設けられるものに限定されず、例えば通常描画演出NORが実行される場合よりも発光演出の演出量を減少させるといった、発光演出の演出態様に制限が設けられてもよい。特定描画演出SPEが実行される場合には、通常描画演出NORが実行される場合よりも、発光演出における発光部材の発光量（輝度）を低下させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。あるいは、特定描画演出SPEが実行される場合には、通常描画演出NORが実行される場合よりも、発光演出において発光可能な発光部材の個数を減少させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。あるいは、特定描画演出SPEが実行される場合には、通常描画処理NORが実行される場合よりも、発光演出において使用する発光色を減少（例えば単色発光など）させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。

【0332】

図9-10～図9-13は、リーチ演出や描画演出の実行例を示している。図9-10は、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合のうち、描画演出パターン02A

K A 0 1 に決定された場合の演出実行例を示している。図 9-1 1 は、描画演出パターン 0 2 A K A 0 2 に決定された場合の演出実行期間 D 2 における演出実行例を示している。図 9-1 2 は、描画演出パターン 0 2 A K B 0 2 に決定された場合の演出実行期間 D 2 における演出実行例を示している。図 9-1 3 は、描画演出パターン 0 2 A K B 1 2 に決定された場合の演出実行期間 D 2 における演出実行例を示している。

【0 3 3 3】

図 9-1 0 (A) は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる場合の演出実行例 0 2 A K M 0 1 を示している。このときには、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて、「7」の数字に対応する共通の飾り図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることによりリーチ成立となり、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される。演出実行例 0 2 A K M 0 1 の場合には、演出実行期間 D 0 であることに対応して、適宜、発光演出を伴う通常描画演出 N O R を実行可能である。例えばリーチ成立からスーパーリーチに発展するまでの B G M や効果音出力に対応して、遊技効果ランプ 9 その他の装飾用 L E D といった発光部材を用いた発光演出を実行可能であればよい。

【0 3 3 4】

図 9-1 0 (B) は、演出実行期間 D 1 の開始に対応して、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる場合の演出実行例 0 2 A K M 0 2 を示している。図 9-1 0 (C) および図 9-1 0 (D) は、演出実行期間 D 1 においてスーパーリーチのリーチ演出が進行するときの演出実行例 0 2 A K M 0 3、0 2 A K M 0 4 を示している。演出実行例 0 2 A K M 0 2 ~ 0 2 A K M 0 4 の場合には、演出実行期間 D 1 であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出 N O R を実行可能であり、特定描画演出 S P E を実行しない。

【0 3 3 5】

図 9-1 0 (E) は、演出実行期間 D 2 においてリーチ中チャンスアップ演出が実行される場合の演出実行例 0 2 A K M 0 5 を示している。図 9-1 0 (F) は、演出実行期間 D 2 におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例 0 2 A K M 0 6 を示している。演出実行例 0 2 A K M 0 5、0 2 A K M 0 6 の場合には、演出実行期間 D 2 であることに対応して、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 による発光演出を伴う通常描画演出 N O R が実行される。このときには、描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 であることから、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出 S P E を実行しない。

【0 3 3 6】

図 9-1 0 (G) は、演出実行期間 D 3 において結果報知演出が実行される場合の演出実行例 0 2 A K M 0 7 を示している。このときには、スーパーリーチのリーチ演出として、可変表示結果に応じて演出内容が異なるリーチ演出が実行され、また、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、確定飾り図柄が揺れ表示などにより仮停止表示される。演出実行例 0 2 A K M 0 7 の場合には、演出実行期間 D 3 であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出 N O R を実行可能であり、特定描画演出 S P E を実行しない。

【0 3 3 7】

図 9-1 0 (H) は、演出実行期間 D 4 において可変表示結果の確定報知が実行される場合の演出実行例 0 2 A K M 0 8 を示している。このときには、スーパーリーチのリーチ演出が終了することに伴い、確定飾り図柄が完全停止表示により停止表示される。演出実行例 0 2 A K M 0 8 の場合には、演出実行期間 D 4 であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出 N O R を実行可能であり、特定描画演出 S P E を実行しない。

【0 3 3 8】

図 9-1 1 (A) は、演出実行期間 D 2 の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演出が実行されるときに演出実行例 0 2 A K M 1 1 を示している。このときの演出表示は、演出実行例 0 2 A K M 0 5 における演出表示と同様であればよい。ただし、描画演出パターン 0 2 A K A 0 2 であることに対応して、一時停止表示が開始されてもよい。例えば、

特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5にて描画した画像は、VRAM91AK147に設けられたコピー領域に複写して、再利用可能に記憶させればよい。また、ストロボ表示による特定描画演出SPEが実行されることに対応して、発光演出を実行しないように制御される。

【0339】

図9-11(B)は、演出実行例02AKM11に続いて、ストロボ表示を実行する場合の演出実行例02AKM12を示している。演出実行例02AKM12の場合には、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

10

【0340】

図9-11(C)は、演出実行例02AKM12に続いて、ストロボ表示中に一時停止表示となる演出表示を実行する場合の演出実行例02AKM13を示している。演出実行例02AKM13の場合には、演出実行例02AKM11にて開始された一時停止表示を繰り返すことで、ストロボ表示中に一時停止表示を実行できればよい。例えば、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～レイヤ01AKL5では、VRAM91AK147のコピー領域から読み出した画像を描画することで、演出実行例02AKM11と同様の画像一時停止してを繰り返し表示すればよい。

【0341】

図9-11(D)は、演出実行例02AKM13に続いて、演出実行例02AKM12と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例02AKM14を示している。図9-11(E)は、演出実行例02AKM14に続いて、演出実行例02AKM11、02AKM13と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例02AKM15を示している。図9-11(F)は、演出実行例02AKM15に続いて、演出実行例02AKM12、02AKM14と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例02AKM16を示している。図9-11(G)は、演出実行例02AKM16に続いて、演出実行例02AKM11、02AKM13、02AKM15と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例02AKM17を示している。図9-11(H)は、演出実行例02AKM17に続いて、演出実行例02AKM12、02AKM14、02AKM16と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例02AKM18を示している。このように、画像データを用いて描画した画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、一時停止表示を行うことができる。演出実行例02AKM18のストロボ表示が終了した後は、通常描画演出NORの実行に戻るとともに、発光演出を実行するように制御される。

20

30

【0342】

このようなストロボ表示は、CPU91AK131からVDP91AK132へと転送された描画コマンドに応じて、画像データとは異なる設定による画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、描画コマンドに応じてストロボ表示による特定描画演出SPEを実行可能にすることで、通常描画演出NORとは遊技者に異なる印象を与えることができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0343】

図9-12(A)は、演出実行期間D2の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演出が実行されるときに、描画演出パターン02AKB02に応じたモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出SPEが実行される演出実行例02AKM21を示している。このときの演出表示は、演出実行例02AKM05における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5では、特定描画処理となるモノクロ変換演算処理などにより描画した画像が表示される点で相違している。

【0344】

50

図 9-12 (B) は、演出実行例 02AKM21 に続いて、ストロボ表示を実行する場合の演出実行例 02AKM22 を示している。演出実行例 02AKM22 の場合には、演出実行例 02AKM12 などと同様に、特定レイヤとなるレイヤ 01AKL3~01AKL5 にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ 01AKL1、01AKL2 では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【0345】

図 9-12 (C) は、演出実行例 02AKM22 に続いて、リーチ中チャンスアップ演出の実行中に、描画演出パターン 02AKB02 に応じたモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出 SPE が実行される演出実行例 02AKM23 を示している。演出実行例 02AKM23 の場合には、演出実行例 02AKM21 にて開始されたリーチ中チャンスアップ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のチャンスアップ演出として、一時停止表示を実行できるようにしてもよい。あるいは、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出 SPE では、ストロボ表示が実行される場合でも、演出実行例 02AKM05 の場合と同様に、経過時間に従って読み出した画像データを用いて描画した画像を表示することにより、チャンスアップ演出の一時停止表示を実行しないようにしてもよい。

【0346】

図 9-12 (D) は、演出実行例 02AKM23 に続いて、演出実行例 02AKM22 と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例 02AKM24 を示している。図 9-12 (E) は、演出実行例 02AKM24 に続いて、演出実行期間 D2 におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例 02AKM25 を示している。このときの演出表示は、演出実行例 02AKM06 における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ 01AKL3~01AKL5 では、特定描画処理となるモノクロ変換演算処理などにより描画した画像が表示される点で相違している。

【0347】

図 9-12 (F) は、演出実行例 02AKM25 に続いて、演出実行例 02AKM22、02AKM24 と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例 02AKM26 を示している。図 9-12 (G) は、演出実行例 02AKM26 に続いて、演出実行期間 D2 における演出実行例 02AKM25 より後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例 02AKM27 を示している。演出実行例 02AKM27 の場合には、演出実行例 02AKM25 にて実行されたリーチ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のリーチ演出として、一時停止表示を実行できるようにしてもよいし、色情報変換エフェクトによる特定描画演出 SPE として一時停止表示を実行しないようにしてもよい。図 9-12 (H) は、演出実行例 02AKM27 に続いて、演出実行例 02AKM22、02AKM24、02AKM26 と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例 02AKM28 を示している。このように、画像データを用いたモノクロ変換演算処理などにより色情報の色数を少なくして描画したモノクロ変換による画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出 SPE を実行することができる。

【0348】

モノクロ変換エフェクトとなるエフェクト表示は、CPU91AK131 から VDP91AK132 へと転送されたエフェクト用描画コマンドに応じて、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画した画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じてモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出 SPE を実行可能にすることで、通常描画演出 NOR とは遊技者に与える印象を異ならせることができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。また、モノクロ変換エフェクトとなるエフェクト表示と、ストロボ表示とを組み合わせることにより、表示画像の色変化を遊技者が容易

に認識可能となり、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、表示演出の印象を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0349】

図9-13(A)は、演出実行期間D2の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演出が実行されるときに、描画演出パターン02AKB12に応じた色情報反転エフェクトによる特定描画演出SPEが実行される演出実行例02AKM31を示している。このときの演出表示は、演出実行例02AKM05における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3~01AKL5では、特定描画処理となる差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した画像が表示される点で相違している。

【0350】

図9-13(B)は、演出実行例02AKM31に続いて、ストロボ表示を実行する場合の演出実行例02AKM32を示している。演出実行例02AKM32の場合には、演出実行例02AKM12、02AKM22などと同様に、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3~01AKL5にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【0351】

図9-13(C)は、演出実行例02AKM32に続いて、リーチ中チャンスアップ演出の実行中に、描画演出パターン02AKB12に応じた色情報反転エフェクトによる特定描画演出SPEが実行される演出実行例02AKM33を示している。演出実行例02AKM33の場合には、演出実行例02AKM31にて開始されたリーチ中チャンスアップ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のチャンスアップ演出として、一時停止表示を実行できるようにしてもよい。あるいは、色情報反転エフェクトによる特定描画演出SPEでは、ストロボ表示が実行される場合でも、演出実行例02AKM05の場合と同様に、経過時間に従って読み出した画像データを用いて描画した画像を表示することにより、チャンスアップ演出の一時停止表示を実行しないようにしてもよい。

【0352】

図9-13(D)は、演出実行例02AKM33に続いて、演出実行例02AKM32と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例02AKM34を示している。図9-13(E)は、演出実行例02AKM34に続いて、演出実行期間D2におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例02AKM35を示している。このときの演出表示は、演出実行例02AKM06における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3~01AKL5では、特定描画処理となる差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した画像が表示される点で相違している。

【0353】

図9-13(F)は、演出実行例02AKM35に続いて、演出実行例02AKM32、02AKM034と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例02AKM36を示している。図9-13(G)は、演出実行例02AKM36に続いて、演出実行期間D2における演出実行例02AKM35より後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例02AKM37を示している。演出実行例02AKM37の場合には、演出実行例02AKM35にて実行されたリーチ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のリーチ演出として一時停止表示を実行できるようにしてもよいし、色情報変換エフェクトによる特定描画演出SPEとして一時停止表示を実行しないようにしてもよい。図9-13(H)は、演出実行例02AKM37に続いて、演出実行例02AKM32、02AKM34、02AKM36と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例02AKM38を示している。このように、画像データを用いた差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した色情報反転による画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、色情報反転エフェクトによる特定描画演出SPEを実行することができる。

【0354】

色情報反転エフェクトとなるエフェクト表示は、CPU91AK131からVDP91AK132へと転送されたエフェクト用描画コマンドに応じて、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画した画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じて色情報反転エフェクトによる特定描画演出SPEを実行可能にすることで、通常描画演出NORとは遊技者に与える印象を異ならせることができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。また、色情報反転エフェクトとなるエフェクト表示と、ストロボ表示とを組み合わせることにより、表示画像の色変化を遊技者が容易に認識可能となり、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、表示演出の印象を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0355】

エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出SPEを実行することで、通常描画演出NORにはない表示演出の違和感を遊技者に与えることができる。リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかである場合には、SPリーチBである場合よりも大当たり信頼度が低い「弱SPリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される一方で、通常描画演出NORにはない表示演出の違和感を与える特定描画演出SPEを実行可能である。そして、特定描画演出SPEが実行された場合には、大当たり遊技状態に制御される割合が高くなるので、遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を適切に向上させることができる。

20

【0356】

特徴部01AK、02AKに関する発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、特徴部01AK、02AKに関する全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【0357】

ストロボ表示は、画像データを用いて描画した画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより実行するものとして説明した。このようなストロボ表示において、単一色の画像について一部または全部を、予め用意された特定画像に差し替えて表示する場合があってもよい。例えば特定画像として、キャラクタ画像となる演出画像を差し込んで表示する場合には、単一色の画像を繰り返して表示する場合よりも、可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなるように、描画演出パターンの描画演出内容や決定割合が設定されてもよい。

30

【0358】

特定描画演出SPEが実行される場合には、発光部材を用いた発光演出が実行されないものとして説明した。このような発光部材を用いた発光演出には、導光板の表示部を発光させることによる発光表示演出が含まれてもよい。例えば画像表示装置5の表示画面における一部または全部よりも手前側（前方側）に、光透過性を有する透明導光部材としての導光板を設ける。また、導光板の近傍には導光板LEDといった発光部材を設け、発光部材からの光が導光板の端面を介して導入され、導光板の内部にて予め形成された反射部により反射されることで、所定の絵柄などを表示させる発光表示演出が実行されるものであってもよい。そして、描画演出パターンなどに対応して、通常描画演出NORが実行される演出実行期間では、発光表示演出パターンの決定結果などに基づいて、発光表示演出を実行可能であればよい。これに対し、描画演出パターンなどに対応して、特定描画演出SPEが実行される演出実行期間では、発光表示演出を実行しないように制御すればよい。

40

【0359】

また、このような発光部材を用いた発光演出には、プッシュボタン31Bの内部に装着されたボタン発光部を発光させることによるボタン発光演出が含まれてもよい。この場合

50

には、描画演出パターンなどに対応して、通常描画演出N O Rが実行される演出実行期間では、ボタン発光演出パターンの決定結果などに基づいて、ボタン発光演出を実行可能であればよい。これに対し、描画演出パターンなどに対応して、特定描画演出S P Eが実行される演出実行期間では、ボタン発光演出を実行しないように制御すればよい。

【0360】

複数の表示レイヤが設けられる場合に、各表示レイヤを特別レイヤとするか特定レイヤとするかの設定は、パチンコ遊技機1の仕様などに基づいて任意に変更可能である。例えば保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を表示可能に描画するレイヤO 1 A K L 2は、特別レイヤではなく特定レイヤに含まれてもよい。レイヤO 1 A K L 2が特定レイヤに含まれる設定では、特定描画演出S P Eが実行された場合に、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像は、特定描画処理により描画して表示されることで、色情報などが変更されてもよい。そして、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出S P Eが実行される場合には、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を色数の少ないモノクロ画像に変更して表示可能であればよい。このような保留表示やアクティブ表示のモノクロ表示を可能にする一方で、保留表示やアクティブ表示といった、可変表示に関する特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能である場合に、特定描画演出S P Eの実行中に変化演出を実行した場合には、特定表示の表示色を変化させたときに特定描画演出S P Eの実行を終了して、通常描画演出N O Rの実行を開始または再開してもよい。特定表示の表示色は、大当り遊技状態に制御される期待度に応じて異なっていればよい。変化演出には、特定表示の表示色を変化させる成功パターンと、特定表示の表示色を変化させない失敗パターンとがある場合に、特定描画演出S P Eの実行中に成功パターンの変化演出が実行され、特定表示の表示色が特定色に変化したときに特定描画演出S P Eの実行を終了して、通常描画演出N O Rの実行を開始または再開してもよい。保留表示が表示されたタイミングで特定描画演出S P Eの実行を開始し、その保留表示に対応する可変表示とアクティブ表示が行われた後、成功パターンの変化演出が実行され、アクティブ表示の表示色が特定色に変化したときに特定描画演出S P Eの実行を終了して、通常描画演出N O Rの実行を開始または再開してもよい。

【0361】

特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、遊技球の発射方向を示す演出画像などを表示可能に描画する方向表示レイヤが含まれてもよい。例えば方向表示レイヤでは、左打ち演出や右打ち演出となる操作促進演出として、発射促進演出が実行される場合に、遊技球を左側遊技領域または右側遊技領域に向けて発射するよう促す演出画像を描画して表示可能であればよい。パチンコ遊技機1では、遊技媒体として、遊技球を発射することにより遊技が可能であり、遊技球が流下可能な移動経路として、第1経路と第2経路とが設けられている。第1経路は遊技領域において右側遊技領域となる右打ち経路であり、第2経路は遊技領域において左側遊技領域となる左打ち領域であればよい。そして、第1経路に遊技球を流下させることが有利な第1状態であるときに、第1経路に向けた遊技媒体の発射を促す第1促進画像を、方向表示レイヤに描画して表示可能であればよい。また、第2経路に遊技球を流下させることが有利な第2状態であるときに、予め定めた条件成立に基づいて、第2経路に向けた遊技媒体の発射を促す第2促進画像を、方向表示レイヤに描画して表示可能であってもよい。このように、方向表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出S P Eが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、方向表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。したがって、遊技球を左側遊技領域または右側遊技領域に向けて発射するよう促す演出画像は、遊技に関連する所定画像として、通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であればよい。遊技媒体の発射を促す画像を特定描画処理ではなく通常描画処理により描画して表示可能であることにより、遊技媒体の発射を促す画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【0362】

操作促進演出として、音量、画面輝度、発光量の一部または全部といった、演出出力量を変更可能に示す演出画像を描画して表示可能であってもよい。特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、このような操作促進演出における演出画像などを表示可能に描画する操作表示レイヤが含まれてもよい。

【0363】

特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、パチンコ遊技機1における異常の発生を報知する警告画像などを表示可能に描画する警告表示レイヤが含まれてもよい。例えば警告表示レイヤでは、パチンコ遊技機1において主基板11に接続されている磁気センサ、電波センサ、振動センサ、扉開放センサ、大入賞口扉センサ、満タンセンサ、球切れセンサといった、各種センサによる検出状態や、払出基板の状態、始動口スイッチ、カウントスイッチによる遊技球の検知状態などに基づいて、各種エラーが発生したと判定された場合に、発生したエラーに応じた警告画像を描画して表示可能であればよい。警告表示レイヤは、複数の表示レイヤのうちで表示優先度が最も高い表示レイヤに設定されてもよい。このように、警告表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出SPEが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、警告表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。したがって、異常の発生を報知する警告画像は、遊技に関連する所定画像として、通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であればよい。異常の発生を報知する警告画像を特定描画処理ではなく通常描画処理により描画して表示可能であることにより、異常の発生を報知する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。異常の発生を報知する場合には、たとえ発光演出が実行されない特定描画演出SPEの実行中であっても、発光部材を発光させることによる異常時発光報知を実行してもよい。このように、異常の発生に関する報知は、他の演出よりも高い優先度で実行されてもよい。

【0364】

特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、設定示唆演出における演出画像を表示可能に描画する示唆表示レイヤが含まれてもよい。例えば示唆表示レイヤでは、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、異なる割合で決定された設定示唆画像を描画して表示可能であればよい。パチンコ遊技機1では、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の設定値に設定可能であり、設定値の設定に関する示唆として、設定値に応じて実行有無や演出態様の決定割合が異なる設定示唆演出を実行可能であればよい。例えば設定値に応じて異なる割合で、複数の設定示唆画像のうちいずれかを選択し、選択された設定示唆画像を示唆表示レイヤに描画して表示可能であってもよい。このように、示唆表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出SPEが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、示唆表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。パチンコ遊技機1における設定値を示唆する画像を特定描画処理ではなく通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であることにより、遊技者にとっての有利度が異なる設定値を示唆する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。あるいは、示唆表示レイヤは、特別レイヤではなく特定レイヤに含まれてもよい。このように、示唆表示レイヤが特定レイヤに含まれることにより、特定描画演出SPEが実行される演出実行期間にて、特別レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、示唆表示レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。パチンコ遊技機1における設定値を示唆する画像を特定描画処理により特定レイヤにて描画して表示可能であることにより、遊技者にとっての有利度が異なる設定値を示唆する画像の表示を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0365】

パチンコ遊技機1が有する特徴の少なくとも一部は、パチンコ遊技機1に限らずスロットマシンなどにも適用できる。このスロットマシンに適用する例として、内部抽選結果に

応じて遊技者にとって有利となる停止順を報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（ＡＴともいう）に制御可能である場合に、ナビ報知として、画像表示装置の画面上に停止順を識別可能に報知する演出画像が表示されてもよい。この場合に、特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、ナビ報知に用いられる演出画像を表示可能に描画する報知表示レイヤが含まれていてもよい。例えば報知表示レイヤでは、左中右の各リールによる可変表示を停止させる順番を報知する場合に、ストップスイッチによる停止操作の順番を示す停止順画像を報知表示レイヤに描画して表示可能であればよい。このように、報知表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、報知表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。スロットマシンにおける可変表示を停止させる場合の操作態様を報知する画像を、特定描画処理ではなく通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であることにより、操作態様を報知する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【０３６６】

（特徴部０１ＡＫの課題解決手段および効果）

本実施の形態には、以下に示す発明が含まれている。つまり、パチンコ遊技機等の遊技を実行可能な遊技機において、例えば、特開２０１８－１７１１２９号公報等に記載されたもののよう、パチンコ遊技機等の遊技機において、ディスプレイリストの指示により演出画像を傾斜変形して表示可能とする技術や、特開２０１２－２９９４７号公報等に記載されたもののよう、反転画像を用いて生成した変形画像を複数配置した処理画像を描画する遊技機の技術も提案されていた。上記特許公報に記載の遊技機では、画像の全体が変更されてしまうことにより、重要な画像の視認性が低下するおそれがあった。そこで、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させる遊技機を提供することを目的として、

特徴部０１ＡＫに関する遊技機は、遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機１などの遊技機であって、例えば演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７など、画像データを記憶する記憶手段と、画像データを用いた描画処理を実行可能な、例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２などの画像処理手段とを備え、画像処理手段は、画像データに対応して描画する、例えば通常表示用描画コマンドに応じた描画処理などの通常描画処理と、少なくとも画像データに含まれる色情報を変更して描画する、例えばエフェクト用描画コマンドに応じた描画処理などの特定描画処理とを実行可能であり、例えばレイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５など、優先度が異なる複数のレイヤそれぞれにおける画像を表示可能であり、複数のレイヤは、例えばレイヤＡＫＬ０３～ＡＫＬ０５などの特定レイヤと、該特定レイヤよりも優先度が高い、例えばレイヤＡＫＬ０１、ＡＫＬ０２などの特別レイヤとを含み、例えばステップ０１ＡＫＳ０１～０１ＡＫＳ０３により、特定レイヤでは、特定描画処理により描画して、演出用画像を表示可能であり、例えばステップ０１ＡＫＳ０４により、特別レイヤでは、通常描画処理により描画して、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能である。これにより、データ容量の増大を防止するとともに、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３６７】

特定描画処理は、例えばモノクロ変換などのように、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画（例えばモノクロ変換など）してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３６８】

特定描画処理は、例えば色情報反転などのように、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画（例えば色情報反転など）してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる

。

【0369】

例えば演出制御例02AKC01のように、例えば演出実行期間D1などの特定描画処理を実行しない第1期間（例えば演出実行期間D1など）と、例えば演出実行期間D2などの特定描画処理を実行する第2期間（例えば演出実行期間D2など）を含む複数の期間のうち、第1期間では発光手段を発光させることが可能であり、第2期間では発光手段を発光させないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【0370】

あるいは、例えば演出実行期間D1などの特定描画処理を実行しない第1期間（例えば演出実行期間D1など）と、例えば演出実行期間D2などの特定描画処理を実行する第2期間（例えば演出実行期間D2など）を含む複数の期間のうち、第1期間では発光手段を通常態様で発光させることが可能であり、第2期間では発光手段の発光を通常態様よりも制限してもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【0371】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば1から6までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば1から6までの値など）に設定可能な、例えば設定値変更処理S6Aを実行するCPU103などの設定手段（例えば設定値変更処理S6Aを実行するCPU103など）を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例60AKD8～60AKD12による演出などの設定示唆演出（例えば演出実行例60AKD8～60AKD12による演出など）を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【0372】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば1から6までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば1から6までの値など）に設定可能な、例えば設定値変更処理S6Aを実行するCPU103など設定手段（例えば設定値変更処理S6Aを実行するCPU103など）を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例60AKD8～60AKD12による演出などの設定示唆演出（例えば演出実行例60AKD8～60AKD12による演出など）を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0373】

例えば描画演出パターン02AKA02による特定描画演出など、画像を一時停止して表示させる特定演出（例えば描画演出パターン02AKA02による特定描画演出など）を実行可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0374】

例えば演出実行例02AKM21～02AKM28のように、特定レイヤでは、画像データを用いて描画した画像と単色画像とを交互に表示可能（例えば演出実行例02AKM21～02AKM28を参照）であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0375】

例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示（例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示など）などのように、識別情報画像の可変表示と、例えば小図柄表示エリア01AKC1における小図柄の可変表示などのように、識別情報画像よりも

10

20

30

40

50

縮小された態様による縮小識別情報画像の可変表示（例えば小図柄表示エリア 0 1 A K C 1 における小図柄の可変表示など）とを実行可能であり、例えば図 9-5 に示すように、識別情報画像は特定描画処理により描画して表示可能であり、縮小識別情報画像は通常描画処理により描画して表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0376】

（特徴部 0 2 A K の課題解決手段および効果）

特徴部 0 2 A K に関する遊技機は、遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機 1 などの遊技機であって、例えば演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3、V R A M 9 1 A K 1 4 7 など、画像データを記憶する記憶手段と、画像データを用いた描画処理を実行可能な、例えば V D P 9 1 A K 1 3 2 などの画像処理手段とを備え、例えば大当り遊技状態などの遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆する、例えばスーパーリーチのリーチ演出などの特定演出を、可変表示中に実行可能であり、特定演出の演出パターンは、有利状態に制御される割合が異なる、例えば描画演出パターン 0 2 A K A 0 1 などの第 1 パターンと、例えば描画演出パターン 0 2 A K A 0 2 などの第 2 パターンとを含み、特定演出が実行される演出期間のうち、少なくとも、例えば演出実行期間 D 1 などの第 1 期間では、第 1 パターンと第 2 パターンのいずれであるかにかかわらず、例えば通常描画演出時の描画コマンドに応じた描画処理などの通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、特定演出が実行される演出期間のうち、第 1 期間よりも後の、例えば演出実行期間 D 2 などの第 2 期間では、第 1 パターンである場合に通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、第 2 パターンである場合に、例えば特定描画演出時の描画コマンドに応じた描画処理などの特定描画処理により描画した画像を表示可能である。これにより、データ容量の増大を防止するとともに、多様な表示による演出を実行可能にしつつ、遊技者の期待感を適切に高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0377】

特定描画処理は、例えばモノクロ変換などのように、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0378】

特定描画処理は、例えば色情報反転などのように、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0379】

例えば演出制御例 0 2 A K C 0 1 のように、特定演出において通常描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光手段による発光演出を実行可能であり、特定演出において特定描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光演出を実行しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【0380】

あるいは、特定演出において通常描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光手段による発光演出を通常態様で実行可能であり、特定演出において特定描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光演出を通常態様よりも制限してもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【0381】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば 1 から 6 までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な、例えば設定値変更処理 S 6 A を実行する C P U 1 0 3 などの設定手段を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例 6 0 A K D 8 ~ 6 0 A K D 1 2 による演出などの設定示唆演出を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向

上させることができる。

【0382】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば1から6までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な、例えば設定値変更処理S6Aを実行するCPU103など設定手段を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例60AKD8～60AKD12による演出などの設定示唆演出を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0383】

第2期間では、例えば描画演出パターン02AKA02による特定描画演出などのように、第2パターンである場合に画像を一時停止して表示させる演出を実行可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0384】

第2期間では、例えば演出実行例02AKM21～02AKM28などのように、第2パターンである場合に画像データを用いて描画した画像と単色画像とを交互に表示可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0385】

例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示などのように、識別情報画像の可変表示と、例えば小図柄表示エリア01AKC1における小図柄の可変表示などのように、識別情報画像よりも縮小された態様による縮小識別情報画像の可変表示とを実行可能であり、例えば図9-5に示すように、識別情報画像は特定描画処理により描画して表示可能であり、縮小識別情報画像は通常描画処理により描画して表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0386】

特徴部01AK、02AKに関する構成は、特徴部91AK、92AKに関する構成や、特徴部60AKに関する構成などのうち、一部または全部の構成と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、所定期間の経過後に実行する操作演出を、示唆演出態様の操作演出である設定示唆演出として実行可能である構成、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能である構成、または、第1動画像と、第1動画像とは異なる第2動画像とに対して、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能である構成において、特定レイヤでは、特定描画処理により描画して、演出用画像を表示可能であり、特定レイヤよりも優先度が高い特別レイヤでは、通常描画処理により描画して、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能であってもよいし、第1期間よりも後の第2期間では、第1パターンである場合に通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、第1パターンとは有利状態に制御される割合が異なる第2パターンである場合に特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。

【0387】

(特徴部75SGに関する説明)

次に、本実施の形態における特徴部75SGのパチンコ遊技機75SG001について、図10-1～図10-26に基づいて説明する。図10-1は、特徴部75SGとしてのパチンコ遊技機を示す正面図である。図10-2は、特徴部75SG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10-3は、特徴部75SGとしてのパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。図10-4は、図10-3のA-A断面図である。尚、以下の説明においては、遊技者が位置する方向をパチンコ遊技機75SG001の前方とし、その反対の方向を後方とする。また、パチンコ遊技機75

10

20

30

40

50

S G 0 0 1 の前方に位置する遊技者からみて上下左右の方向を基準として説明する。また、前記実施の形態と同様の部位に関しては、同じ符号を付すことで詳細な説明は省略する。

【0388】

図10-1～図10-4に示すように、パチンコ遊技機75 S G 0 0 1は、遊技盤面を構成する遊技盤2（ゲージ盤2とも言う）と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠3（台枠3とも言う）とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域Yが形成され、この遊技領域Y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。また、遊技機用枠3には、ガラス窓50aを有するガラス扉枠50が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該ガラス扉枠50により遊技領域Yを開閉できるようになっており、ガラス扉枠50を閉鎖したときにガラス窓50aを通して遊技領域Yを透視できるようになっている。

10

【0389】

遊技盤2は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する（透明な）合成樹脂材にて正面視略四角形状に形成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）、ガイドレール211、外レール飾り212等が設けられた盤面板200と、該盤面板200の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材201と、から構成されている。尚、遊技盤2は、ベニヤ板等の非透光性部材にて正面視略四角形状に構成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール211等が設けられた盤面板にて構成されていてもよい。

20

【0390】

遊技盤2の盤面板200及びスペーサ部材201には開口2cが形成されており、遊技盤2から背面側に離れた位置に設けられた画像表示装置5の表示領域を、開口2cを通して遊技者側（前面側）から視認することができるようになっている。また、画像表示装置5の表示領域において盤面板200に重複する領域は、盤面板200を通して視認可能とされている。

【0391】

また、盤面板200の開口2cにはセンター飾り枠51が取付けられており、このセンター飾り枠51とガイドレール211及び外レール飾り212とに囲まれる領域が遊技領域Yにおける遊技球の流下領域とされている。また、このセンター飾り枠51に囲まれた開口2cに対応する位置には、後述する導光板装置500が設けられている。

30

【0392】

盤面板200の背面側下部位置、つまり、画像表示装置5の下方位置には、第1演出ユニット300が設けられている。センター飾り枠51に囲まれた領域の右側、つまり、画像表示装置5の表示領域右側に対応する位置には、第2演出ユニット400が設けられている。センター飾り枠51に囲まれた領域の上部、つまり、画像表示装置5の表示領域の上部に対応する位置には、第3演出ユニット600が設けられている。盤面板200の背面側左上部位置、つまり、画像表示装置5の上方左側の位置には、第4演出ユニット800が設けられている。また、盤面板200の右側下部位置には、遊技領域Yを流下する遊技球が入賞可能な可変入賞球ユニット700が設けられている。

40

【0393】

第1演出ユニット300と第4演出ユニット800は、盤面板200の背面側に設けられていることで、盤面板200を透して遊技者側（パチンコ遊技機75 S G 0 0 1の前側）から視認可能とされている。一方、第2演出ユニット400と第3演出ユニット600は、少なくとも前面が盤面板200の前面である遊技盤面よりも前方に位置しており、開口2c内に配置されていることで、導光板装置500の導光板501を透して遊技者側から視認可能とされている。

【0394】

（導光板装置500）

次に、導光板装置500について、図10-5及び図10-6に基づいて説明する。図

50

10-5は、導光板装置を示す正面図である。図10-6は、(A)は導光板装置の要部を示す拡大正面図、(B)は(A)のB-B断面図、(C)は(B)の要部を示す拡大図である。尚、ここでは、理解を助けるために発光領域506をドット(網点)で示し、ドット(網点)がない非発光領域507を白色で示す。

【0395】

図10-5及び図10-6に示すように、導光板装置500は、センター飾り枠51に囲まれた領域のうち右側及び下部領域を除いて閉鎖するように設けられる導光板501と、該導光板501の右端面501aに光を入射するための導光板LED502が複数搭載されたLED基板503と、導光板LED502からの光を導光板501の右端面501aに向けて集光するための集光レンズ504と、を主に有する。尚、導光板装置500は、遊技盤2の背面やセンター飾り枠51に固定されたベース部材(図示略)に支持されている。

【0396】

導光板501は、所定の前後幅寸法(板厚=約5mm)を有するアクリルやポリカーボネートなどの透明な合成樹脂等の材質で形成された板部材であって、図10-4に示すように、第3演出ユニット600よりも前方であって、ガラス窓50aに近接するように配置されている。

【0397】

また、導光板501は、右端面501aから内部に入射された導光板LED502からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成する第1領域としての発光領域506、つまり、導光板501の右端面501aから内部に入射された光により発光する発光領域(図10-5及び図10-6(A)における網点領域を参照)と、右端面501aから内部に入射された導光板LED502からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成しない第2領域としての非発光領域507、つまり、導光板501の内部に入射された光により発光しない非発光領域(図10-5及び図10-6(A)における白色領域を参照)と、を有する。

【0398】

発光領域506は、導光板501の略中央位置に周縁が放射状の図形が表れるように形成されており、導光板501の内部に光が入射したときには、発光領域506が光を反射して前方へ出射することで、導光板501に所定の画像が発光表示されるようになっている。

【0399】

図10-6(B)(C)に示すように、発光領域506は、右端面501aから内部に入射された導光板LED502からの入射光を誘導して前面から出射させるように微細な凹凸状態(粗面)に背面側に形成されている。具体的には、発光領域506は、光の進行方向を側方から見たときの断面視で一定ピッチの略半円形状をなす凹凸状態(粗面)に形成されている。図10-6(C)では、理解を助けるために、凹凸状態(粗面)を拡大して図示しているが、実際の発光領域506は、肉眼で確認することが困難な大きさの微細な凹凸状態となっている。

【0400】

導光板501の右端面501aから内部に光が入射されると、発光領域506に形成された複数の凹部510からなるドットパターンによって導光板501に所定の画像(静止画像)が表示される(図10-5における網点領域を参照)。つまり、右端面501aから内部に入射された導光板LED502からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成する第1領域としての発光領域506は、複数の凹部510からなるドットパターンが形成された領域であり、右端面501aから内部に入射された導光板LED502からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成しない第2領域としての非発光領域507は、複数の凹部510からなるドットパターンが形成されていない領域である。また、特徴部75SGでは、導光板501により表示可能とする表示情報として所定の画像(図形)が例示されているが、これら以外にも、絵柄

、文字、記号、図柄、あるいは模様等の装飾も含む他の表示情報を表示可能としても良い。

【0401】

尚、導光板501は、右端面501aから光が入射されていない状態では、発光領域506の部分を含む導光板501全体は無色透明の状態となり、後方の画像表示装置5の表示画像や、第2演出ユニット400や第3演出ユニット600を導光板501の前方から視認（透視）可能である。また、右端面501aから光が入射された状態では、発光領域506の部分は発光するが、発光領域506以外の部分は無色透明の状態が維持される。

【0402】

尚、特徴部75SGでは、発光領域506が略半円形状をなす凹凸状態に形成されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、発光領域506をスタンパーやインジェクションにより導光板501の背面（後面）に凹凸部をつける成型方式にて構成しても良い。また、アクリル板に白色インクで反射ドットを印刷したシルク印刷方式や、アクリル板と反射板とをドット状の粘着材で貼り付けた貼着ドット方式や、溝加工方式等により反射部を構成しても良い。

【0403】

尚、特徴部75SGでは、導光板501の背面（後面）における発光領域506の各凹凸の形状が断面視で略半円形状となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら発光領域506の各凹凸の断面形状を略三角形形状等、光を正面（前面）に向けて反射可能な反射面を構成するものであれば種々に変形可能である。

【0404】

集光レンズ504は、アクリルまたはポリカーボネート等の透光性を有する部材によって上下方向に延びる長尺板状に形成される。集光レンズ504の導光板501側の面には、正面視で導光板501側に膨出する半円形状の複数の凸部504Aが上下方向に連続して形成されている。集光レンズ504は、複数の凸部504Aが一体に設けられた単一の部材で構成されている。各凸部504Aは、導光板LED502のそれぞれに対応して1つつ形成されている。

【0405】

尚、凸部504Aは導光板LED502に一对一に対応することに限らず、例えば1つの凸部504Aが2以上の導光板LED502に対応していてもよい。また、集光レンズ504は、複数の凸部504Aが一体に設けられた単一の部材で構成されることに限らず、導光板LED502に対応して別個に形成された複数の集光レンズを用いてもよい。

【0406】

図10-6（C）に示すように、集光レンズ504の導光板501側の前後幅は、集光レンズ504の導光板LED502側の前後幅よりも小さくなっている。また、集光レンズ504の導光板501側の前後幅は、導光板501の受光面の前後幅と略同じとなることで、集光レンズ504からの出射光は前後方向に拡散されることなく（光の漏れなく）導光板501に入射される。

【0407】

集光レンズ504の前面は、導光板LED502側から導光板501側に向けて漸次後側に傾斜する平坦な傾斜面となっており、集光レンズ504の後面は、導光板LED502側から導光板501側に向けて漸次前側に傾斜する平坦な傾斜面となっている。つまり、集光レンズ504は、導光板LED502側から導光板501側に向けて漸次板厚が薄くなるテーパ状に形成されている。

【0408】

また、集光レンズ504と導光板501との間に僅かな隙間が設けられる。例えば、この隙間の間隔は、パチンコ遊技機75SG001の輸送や使用の際に振動が生じた場合であっても、集光レンズ504と導光板501とが接触しない程度の大きさとなっている。これにより、パチンコ遊技機75SG001の輸送や使用の際に生じる振動によって、集光レンズ504や導光板501に傷が付くことを防止することができる。

【0409】

次に、導光板LED502からの出射光の導光状態について説明する。各導光板LED502から出射された出射光は、集光レンズ504に入射される。ここで、集光レンズ504の入射面はレンズ面をなすように湾曲状に形成されているので、導光板LED502からの出射光の指向性が高い場合であっても、集光レンズ504に入射する光は、集光レンズ504内で左右方向に放射状に拡散される。そして、集光レンズ504に入射する光は、内側の湾曲状のレンズ面を通過する際に、右方向に向けて屈折して出射される。

【0410】

これにより、導光板LED502からの出射光の指向性が高い場合であっても、導光板LED502からの出射光を、集光レンズ504によってある程度放射状に拡散させることができ、導光板501における発光領域を広げることが可能となる。また、集光レンズ504からの出射光は、水平方向に向けて誘導されるため（放射状に拡散することが抑制されるため）、各導光板LED502に対応する部分のみを発光させることができる。また、導光板LED502から集光レンズ504に入射された光は、前後方向に全反射を繰り返しつつ、前後方向の略中央位置に向けて集光され、最終的に集光レンズ504のうち導光板501側の端面（前後幅が最も小さい部分）から出射される。

【0411】

このような構成により、導光板LED502からの光を前後方向に拡散させることなく集光して導光板501に導くことができる。特に、導光板LED502の発光面の前後幅が、集光レンズ504の導光板LED502側の前後幅よりも大きい場合であっても、導光板LED502からの光を前後方向に拡散させることなく導光板501に導くことができるので、導光板LED502からの光が周囲に拡散されることを防止することができる。

【0412】

集光レンズ504からの光が導光板501内に導かれ、発光領域506に到達すると、発光領域506にて光が前面側（遊技者の側）に向けて反射される。これにより、遊技者から見て、導光板501のうち発光領域506が反射光により発光することで、導光板501の前面に、図10-5において網点で表された領域が面発光することで図形が表示されるようになる。

【0413】

図10-4に示すように、遊技者から見て（前後方向で）、画像表示装置5は奥、導光板装置500は手前に配置される。遊技者から見て、画像表示装置5は横長長方形状をなす。例えば、画像表示装置5は、液晶パネルを備える液晶表示装置を用いる。尚、画像表示装置5は、液晶表示装置に限らず、有機EL表示装置、無機EL表示装置等のEL表示装置を用いてもよい。

【0414】

（第1演出ユニット300）

次に、第1演出ユニット300について、図10-7～図10-12に基づいて説明する。図10-7は、（A）は第1演出ユニットを示す正面図、（B）は背面図である。図10-8は、第1演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。図10-9は、（A）は図10-7（A）のC-C断面図、（B）は図10-7（A）のD-D断面図、（C）は図10-7（A）のE-E断面図である。図10-10は、（A）はベース部材を示す正面図、（B）はLED基板を示す正面図、（C）はカバー部材を示す正面図である。図10-11は、（A）はカバー部材を取外した状態の第1演出ユニットを示す正面図、（B）はカバー部材を取付けた状態の第1演出ユニットを示す正面図である。図10-12は、図10-11（B）の要部を示す拡大図である。

【0415】

図10-7～図10-9に示すように、第1演出ユニット300は、ベース部材301と、ベース部材301の前面側を被覆するように配置され、複数のネジN1によりベース部材301に取付けられるカバー部材302と、複数のネジN2によりベース部材301

の前面に取付けられるLED基板303と、から主に構成され、パチンコ遊技機75SG001の前方、つまり、パチンコ遊技機75SG001に対峙する遊技者側からガラス窓50a及び盤面板200を透して視認可能に設けられている。

【0416】

ベース部材301は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視横長形状に形成され、表面（前後面及び周面）は黒色とされている。ベース部材301の前面は、平坦面からなる平坦部311と、平坦部311の下部に形成される正面視横長長方形形状の凹部312と、平坦部311のやや後側に位置する後壁部313A～313Dと、を有する。

【0417】

平坦部311の上部は、後述する装飾パターン331の一部を構成する台形状の凸部314A～314Eが長手方向に向けて複数形成されており、これら各凸部314A～314Eの間から後壁部313A～313Dを視認できるようになっている。尚、後壁部313A～313Dは、上方に向けて後側に傾斜するように形成されている（図10-9（B）参照）。また、後壁部313A～313Dの前面には、所定の装飾パターン341が刻設されている。

【0418】

図10-9に示すように、凹部312は、正面視で横長長方形形状をなし、LED基板303を収容可能な深さを有し、正面視において周囲が平坦部311により囲まれるように形成されている。そして、LED基板303が取付けられた状態において、LED基板303の前面と平坦部311とが略面一をなし、後述する第1演出用LED304のみが平坦部311より前方に位置するようになっている。また、凹部312には縦長状の複数の放熱孔315やLED基板303に接続されるケーブル（図示略）を背面側に引き回すための開口316が形成されている。

【0419】

図10-8～図10-9に示すように、LED基板303の前面には、前方に向けて光を照射可能な複数の第1演出用LED304や他の電子部品（図示略）が複数搭載されているとともに、複数本のプリント配線320が形成されている（図10-10（B）の拡大図参照）。一方、LED基板303の背面には、該LED基板303にケーブル（図示略）を接続するための基板側コネクタCNや電子部品（図示略）が搭載されている。また、LED基板303の表面（前面及び背面におけるプリント配線320を除く絶縁部）は

【0420】

カバー部材302は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により正面視横長形状に形成され、ベース部材301の平坦部311及び凹部312の一部に対応する第1透光部321と、主に第1演出用LED304に対応する第2透光部322A、322Bと、を有している。また、ベース部材301の凸部314A～314Eに対応する位置には、台形状の凸部324A～324Eが長手方向に向けて複数形成されている。

【0421】

図10-9に示すように、第2透光部322A、322Bは、前面が第1透光部321の前面より前方に突出しているとともに、背面には凹部322Dが形成されていることで、第1演出用LED304を収容可能としている。また、第2透光部322A、322Bの背面には微細な凹凸部からなる光拡散部322Cが形成されており、後方の第1演出用LED304からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。尚、凹凸部は、例えば、サンドブラスト加工により形成されてもよいし、ダイヤモンド加工などにより形成されてもよく、形成方法や形状等は種々に変更可能である。

【0422】

また、図10-10（C）に示すように、第1透光部321には、正面視六角形状をなす装飾パターン331が複数設けられている。詳しくは、一の装飾パターン331は、左右方向に延びる複数の横ラインからなる装飾部331A及び左斜め及び右斜め方向に延びる傾斜ラインからなる装飾部331B、331Cと、正面視横長長方形形状をなす装飾部3

3 1 Dと、正面視三角形状をなす装飾部 3 3 1 Eと、を有し、装飾部 3 3 1 A～3 3 1 Cを隣り合う装飾パターン 3 3 1と共用することで、複数の装飾パターン 3 3 1が連続的に設けられている。

【0 4 2 3】

また、これら各装飾部 3 3 1 A～3 3 1 Eは、例えば、カバー部材 3 0 2の背面（または前面）にサンドブラスト加工を施して微細な凹凸部を形成したり、半透明のシール等を貼着したりすること等により、遊技者側から視認したときに各装飾部 3 3 1 A～3 3 1 Eが乳白色または半透明に見えるようになっている。

【0 4 2 4】

図 1 0－1 1（A）に示すように、第 1 演出用 L E D 3 0 4を有する電子部品としての L E D基板 3 0 3は、ベース部材 3 0 1の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材 3 0 2により被覆されている。しかし、カバー部材 3 0 2は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、遊技者側からカバー部材 3 0 2を透してベース部材 3 0 1や L E D基板 3 0 3の前面を視認することは可能である。

【0 4 2 5】

ここで、黒色の L E D基板 3 0 3の周囲（周辺）に、同じ黒色のベース部材 3 0 1が配置されることにより、L E D基板 3 0 3がその周囲のベース部材 3 0 1と同化して、L E D基板 3 0 3とカバー部材 3 0 2との境界部 B Dが分かりにくくなっている。つまり、ベース部材 3 0 1の前面の一部に L E D基板 3 0 3が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品である L E D基板 3 0 3が目立ちにくくなる。

【0 4 2 6】

次いで、図 1 0－1 1（B）に示すように、ベース部材 3 0 1の凹部 3 1 2に L E D基板 3 0 3を配置した状態で、ベース部材 3 0 1の前面側にカバー部材 3 0 2を取付けると、ベース部材 3 0 1や L E D基板 3 0 3の前面を被覆するようにカバー部材 3 0 2がハイ位置され、ベース部材 3 0 1や L E D基板 3 0 3の前面を遊技者側から第 1 透光部 3 2 1を透して視認することが容易である一方で、第 1 演出用 L E D 3 0 4については、遊技者側から第 2 透光部 3 2 2 A，3 2 2 Bを透して視認することが困難となっている。また、カバー部材 3 0 2に施された乳白色または半透明の各装飾部 3 3 1 A～3 3 1 Eがベース部材 3 0 1及び L E D基板 3 0 3の前面側に配置されることで、黒色の背景の前面側に乳白色または半透明の装飾パターン 3 3 1を視認できる。

【0 4 2 7】

図 1 0－1 2に示すように、ベース部材 3 0 1の前面側にカバー部材 3 0 2を配置した状態において、複数の装飾パターン 3 3 1のうち所定の装飾パターン 3 3 1（例えば、図 1 0－1 2における装飾パターン 3 3 1 J～3 3 1 Mなど）は、遊技者側から視認したときに L E D基板 3 0 3とカバー部材 3 0 2とに跨るように形成され（設けられ）ている。詳しくは、傾斜ラインからなる装飾部 3 3 1 B，3 3 1 Cが、左右方向を向く L E D基板 3 0 3とカバー部材 3 0 2との境界部 B Dに対し交差するように配置され、一の装飾パターン 3 3 1が 2つの部材（L E D基板 3 0 3とカバー部材 3 0 2）に跨って設けられていることで、一の装飾パターン 3 3 1があたかも一の部材に設けられているように見えるため、その背面側にある L E D基板 3 0 3とカバー部材 3 0 2とが別部材であることを認識し難くなる。

【0 4 2 8】

また、L E D基板 3 0 3とカバー部材 3 0 2との境界部 B Dの一部が、前面側に重複する装飾部 3 3 1 B，3 3 1 Cにより遊技者側から視認し難くなるため、L E D基板 3 0 3が目立ちにくくなる。尚、装飾部 3 3 1 B，3 3 1 Cは線状であるため、境界部 B Dの前面側に重複するように配置されても、境界部 B Dと重複する領域は小さいが、装飾パターン 3 3 1が L E D基板 3 0 3とカバー部材 3 0 2の前面ほぼ全域にわたり形成されていることで、L E D基板 3 0 3とカバー部材 3 0 2とが別部材であることを認識し難くなる。

【0 4 2 9】

また、各装飾パターン 3 3 1の装飾部 3 3 1 Aは、境界部 B Dと略平行に配置されるこ

10

20

30

40

50

とで、境界部 B D と態様が類似するので見分けがつきにくくなり、また、境界部 B D より前面側に配置され、かつ、黒色よりも明度が高い乳白色の場合は目立つため、L E D 基板 3 0 3 が目立ちにくくなる。尚、装飾部 3 3 1 A を境界部 B D に沿って重複するように配置することで、境界部 B D の一部を装飾部 3 3 1 A により遊技者側から視認し難くしてもよい。

【0430】

また、これら装飾部 3 3 1 A ～ 3 3 1 C は、L E D 基板 3 0 3 に設けられたプリント配線 3 2 0 と同じように線状に形成され、かつ、プリント配線 3 2 0 の一部と略平行に配置されることで、プリント配線 3 2 0 の配線パターンと態様が類似（または共通）するので見分けがつきにくくなるため、L E D 基板 3 0 3 が目立ちにくくなる。

10

【0431】

さらに、装飾部 3 3 1 D, 3 3 1 E は、プリント配線 3 2 0 や境界部 B D と態様は異なるが、プリント配線 3 2 0 や境界部 B D よりも太く面積が大きいことで、プリント配線 3 2 0 や境界部 B D よりも目立つ。また、一部はプリント配線 3 2 0 の前面側に重複して配置されることでプリント配線 3 2 0 が視認し難くなるため、L E D 基板 3 0 3 が目立ちにくくなる。

【0432】

また、ベース部材 3 0 1 の各後壁部 3 1 3 A ～ 3 1 3 D の前面には、上下に偏平した六角形状をなす線状の凸部からなる装飾パターン 3 4 1 が遊技者側から視認可能に設けられており、この装飾パターン 3 4 1 は、プリント配線 3 2 0 の配線パターンに態様が類似（または共通）することで、ベース部材 3 0 1 においてカバー部材 3 0 2 に被覆されていない領域においても、プリント配線 3 2 0 の配線パターンに態様が類似する装飾パターン 3 4 1 を形成することができるため、L E D 基板 3 0 3 が目立ちにくくなる。

20

【0433】

また、ベース部材 3 0 1 は、遊技者側からカバー部材 3 0 2 を透すことなく視認可能な所定領域としての後壁部 3 1 3 A ～ 3 1 3 D を有し、後壁部 3 1 3 A ～ 3 1 3 D には、カバー部材 3 0 2 に設けられた装飾パターン 3 3 1 と態様が同一または類似の所定装飾パターンとしての装飾パターン 3 4 1 が設けられていることで、ベース部材 3 0 1 とカバー部材 3 0 2 とが異なる部材であることが分かりにくくなるため、L E D 基板 3 0 3 が目立ちにくくなる。

30

【0434】

また、L E D 基板 3 0 3 は、ベース部材 3 0 1 の下部に形成された凹部 3 1 2 に配置されていることで、ベース部材 3 0 1 における凹部 3 1 2 の上部領域よりも下方、つまり、画像表示装置 5 から離間した位置に設けられていることで、遊技者が注目する画像表示装置 5 から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。

【0435】

このように、複数の装飾パターン 3 3 1 のうち所定の装飾パターン 3 3 1（例えば、図 1 0 - 1 2 における装飾パターン 3 3 1 J ～ 3 3 1 M など）は、遊技者側から視認したときに L E D 基板 3 0 3 とカバー部材 3 0 2 とに跨るように設けられていることで、電子部品である L E D 基板 3 0 3 が目立ちにくくなる。よって、見栄えやデザイン性の観点から本来であれば遊技者に見せたくない L E D 基板 3 0 3 などの電子部品でも、遊技者側から視認可能な前面側などに設けることが可能となるため、設計自由度を高めることができる。

40

【0436】

（可変入賞球ユニット 7 0 0）

次に、可変入賞球ユニット 7 0 0 について、図 1 0 - 1 3 に基づいて簡単に説明する。図 1 0 - 1 3 は、（A）は可変入賞球ユニットを示す正面図、（B）は（A）の F - F 断面図である。

【0437】

図 1 0 - 1 3 に示すように、可変入賞球ユニット 7 0 0 は、盤面板 2 0 0 に前面側から

50

取付けられるベース部材 701 と、ベース部材 701 の前面側に設けられるカバー部材 702 とを有し、可変入賞球装置 6B と特別可変入賞球装置 7 とが一体に設けられたユニットとして構成されている。

【0438】

可変入賞球ユニット 700 の右上には特別可変入賞球装置 7 が設けられ、左下には可変入賞球装置 6B が設けられており、ベース部材 701 のベース板 701A と、カバー部材 702 のカバー板 702A との間には、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口に遊技球（遊技球 P）が進入可能な遊技球経路 705A や、可変入賞球装置 6B の第 2 始動入賞口に遊技球（遊技球 P）が進入可能な遊技球経路 705B が設けられている。また、特別可変入賞球装置 7 の下方には、前方に向けて光を照射可能な複数の演出用 LED 704 が設けられた LED 基板 703 が設けられている。

10

【0439】

ベース部材 701 及びカバー部材 702 は、透光性を有する合成樹脂材により形成されている。よって、遊技者側からカバー板 702A を透して遊技球経路 705A、705B を通過する遊技球を視認可能とされている。

【0440】

（第 1 演出ユニット 300 と可変入賞球ユニット 700）

次に、第 1 演出ユニット 300 と可変入賞球ユニット 700 について、図 10-14 ~ 図 10-16 に基づいて説明する。図 10-14 は、(A) (B) は第 1 演出ユニットの要部を示す断面図、(C) (D) は可変入賞球ユニットの要部を示す断面図である。図 10-15 は、第 1 演出ユニットと可変入賞球ユニットとを比較するための図である。図 10-16 は、同系色を説明するための図である。

20

【0441】

まず、図 10-3 に示すように、第 1 演出ユニット 300 と可変入賞球ユニット 700 とは、画像表示装置 5 の下方位置に左右に並設されており、遊技者側から視認したときに第 1 演出ユニット 300 の右端部が可変入賞球ユニット 700 の左端部に重複または近接するように設けられている。また、図 10-4 及び図 10-13 (B) に示すように、可変入賞球ユニット 700 の前部は盤面板 200 の前面側に配置される一方で、第 1 演出ユニット 300 は盤面板 200 の背面側に配置されている。

【0442】

図 10-14 (A) (B) に示すように、第 1 演出ユニット 300 の第 1 透光部 321 におけるカバー部材 302 の板厚寸法である前後寸法 L1A は、第 2 透光部 322A、322B におけるカバー部材 302 の板厚寸法である前後寸法 L1B よりも長寸とされている ($L1A > L1B$)。

30

【0443】

カバー部材 302 の第 1 透光部 321 において、該第 1 透光部 321 の前面に対し直交する方向 (T 方向) に前方から進入した光のうち、T 方向に透過する光の透過率は X A % である。また、カバー部材 302 の第 2 透光部 322A、322B において、該第 2 透光部 322A、322B の前面に対し直交する方向 (T 方向) に前方から進入した光のうち、T 方向に透過する光の透過率は X B % である。つまり、第 1 透光部 321 や第 2 透光部 322A、322B に前方から進入した光の全て (100%) が T 方向に透過するわけではなく、一部の光は前面にて反射したり、後方にて T 方向とは異なる方向に（周囲に広がるように）出射される。特に第 2 透光部 322A、322B は、背面に凹凸部からなる光拡散部 322C が形成されていることで、第 1 透光部 321 よりも T 方向とは異なる方向に光を透過しやすいため、T 方向の光の透過率は第 1 透光部 321 の透過率よりも低い（透光性が低い。X A % > X B %）。

40

【0444】

図 10-14 (C) (D) に示すように、カバー板 702A において、前面に対し直交する方向 (T 方向) に前方から進入した光のうち、T 方向に透過する光の透過率は Y % である。ここで、カバー板 702A の前後寸法 L2 は、カバー部材 302 の第 1 透光部 32

50

1や第2透光部322A, 322Bの前後寸法L1A, L1Bよりも短寸であることで($L2 < L1A$ 、 $L2 < L1B$)、前面から入射された光が内部においてT方向に誘導され背面から出射されるまでに周囲に拡散されにくく、また、第2透光部322A, 322Bのように光拡散部がない平板であるため、カバー板702AのT方向への光の透過率は、カバー部材302のT方向への光の透過率よりも高い($Y\% > XA\%$ 、 $Y\% > XB\%$)。

【0445】

言い換えると、カバー部材302の透光性は、カバー板702Aの透光性よりも低いため、遊技者側からカバー板702Aを透して該カバー板702Aの背面側のある所定部(例えば、遊技球P)を視認する場合よりも、遊技者側からカバー部材302を透して該カバー部材302の背面側の所定部(例えば、第1演出用LED304やLED基板303)を視認する場合の方が視認性が低いため、電子部品である第1演出用LED304を含むLED基板303が目立ちにくくなる。

10

【0446】

図10-15に示すように、第1演出ユニット300は、電子部品である第1演出用LED304を含むLED基板303とその周囲に配置されるベース部材301とが同色(黒色)であることで、LED基板303が目立ちにくくなっている。また、第1演出ユニット300のカバー部材302の前後寸法L1A, L1Bは、可変入賞球ユニット700のカバー板702Aの前後寸法L2よりも長寸であり($L1A$ 、 $L1B > L2$)、第1演出ユニット300のカバー部材302のT方向への光の透過率($XA\%$ 、 $XA\%$)は、可変入賞球ユニット700のカバー部材702のT方向への光の透過率($Y\%$)よりも低いことで($Y\% > XA\%$ 、 $Y\% > XB\%$)、LED基板303が目立ちにくくなっている。

20

【0447】

よって、第1演出ユニット300と、該第1演出ユニット300とは異なる位置(右側方)に設けられた可変入賞球ユニット700とを遊技者側から視認したときに、カバー部材702を透して遊技球Pを視認したときの視認性よりも、カバー部材302を透してLED基板303を視認したときの視認性の方が低いため、第1演出ユニット300の近傍にある可変入賞球ユニット700と比較して、透光部材であるカバー部材302の背面側に配置されているLED基板303がより見えにくく感じるようになる。また、カバー板702Aよりもカバー部材302の方が背面側に配置されているとともに、ベース部材301とLED基板303とは暗色である黒色であることで、LED基板303がより目立たなくなる。

30

【0448】

また、本実施の形態の特徴部75SGでは、電子部品であるLED基板303とその周囲に配置される特定部材であるベース部材301とが同色(黒色)であ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、電子部品と特定部材とは同色でなくてもよく、例えば、同系色や類似色であってもよい。

【0449】

色には、色相(色味)、明度(明るさ)、彩度(鮮やかさ)の3つの属性があり、「同系色」とは、1. トーン(明度(明るさ)と彩度(鮮やかさ)が同じ色相グループ)は同じで色相上隣り合う色(隣接色)の組合せ、2. トーンは異なるが同じ色相の組合せ、3. 明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。

40

【0450】

ここで、上記「1. トーン(明度(明るさ)と彩度(鮮やかさ)が同じ色相グループ)は同じで色相上隣り合う色(隣接色)の組合せ」の例を、図10-16に基づいて説明すると、所定数(ここでは24色)の色相環において、色料の3原色であるシアン(C)、マゼンタ(M)、イエロー(Y)を120度の角度間隔で配置した場合、各3色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で30~60度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士の組合せに限定されるものではない。

【0451】

例えば、シアン(C)を基準色とした場合、マゼンタ(M)側に30度、イエロー(Y

50

側に30度(計60度)の範囲に属する色がシアン(C)と同系色となり、マゼンタ(M)を基準色とした場合、シアン(C)側に30度、イエロー(Y)側に30度(計60度)の範囲に属する色がマゼンタ(M)の同系色となり、イエロー(Y)を基準色とした場合、シアン(C)側に30度、マゼンタ(M)側に30度(計60度)の範囲に属する色がイエロー(Y)の同系色となる。よって、色相環の色数が24色未満あるいは24色以上であった場合でも、色相環の角度で30~60度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

【0452】

また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。

【0453】

(第2演出ユニット400)

次に、第2演出ユニット400について、図10-17~図10-19に基づいて説明する。図10-17は、(A)は第2演出ユニットを示す正面図、(B)はカバー部材を取外した状態の第2演出ユニットを示す正面図である。図10-18は、(A)は図10-17(A)のG-G断面図、(B)は図10-17(A)のH-H断面図である。図10-19は、(A)はベース部材とLED基板の境界を説明する図、(B)は第2演出ユニットの構成を示す図である。

【0454】

図10-17及び図10-18に示すように、第2演出ユニット400は、ベース部材401と、ベース部材401の前面側を被覆するように配置されるカバー部材402と、ベース部材401の前面に取付けられるLED基板403と、LED基板403の前面側に配置されるインナーレンズ405と、から主に構成され、図10-3に示すように、導光板501の右側方において、パチンコ遊技機75SG001の前方、つまり、パチンコ遊技機75SG001に対峙する遊技者側からガラス窓50a及び導光板501を透して視認可能に設けられている。

【0455】

ベース部材401は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視略半月状に形成され、表面(前後面及び周面)は白色とされている。

【0456】

LED基板403は、正面視略四角形状をなし、ベース部材401の前面に突設されたボスの前端に取付けられている。LED基板403の前面には、複数の第2演出用LED404A、404Bや他の電子部品(図示略)が前面に複数搭載されている。また、LED基板403の背面には、上方に向けて光を照射可能な複数の第2演出用LED404C及び下方に向けて光を照射可能な複数の第2演出用LED404Dや他の電子部品(図示略)が複数搭載されている。第2演出用LED404A~404Dは、LED基板403の実装面に対し平行または略平行に光を照射可能なアングル型LEDとされている。また、LED基板403の表面(前面及び背面におけるプリント配線を除く絶縁部)は白色とされている。

【0457】

インナーレンズ405は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、LED基板403とほぼ同形に形成され、LED基板403の前面における上辺に沿って配置された複数の第2演出用LED404Aと、LED基板403の前面における下辺に沿って配置された複数の第2演出用LED404Bとの間に配置されており、第2演出用LED404Aからの光が前端面に入射され、第2演出用LED404Bからの光が後端面に入射されるようになっている。

【0458】

図10-18(A)に示すように、インナーレンズ405の背面には、第2演出用LED

D 4 0 4 A, 4 0 4 Bから入射された光を前方に向けて反射させるための反射部 4 0 6 により前方に向けて反射され、インナーレンズ 4 0 5 の前面全域から略均等に前方に出射される。インナーレンズ 4 0 5 の前面は平坦面であるため導光板のように面発光する。

【0 4 5 9】

反射部 4 0 6 は、インナーレンズ 4 0 5 の内部を導光される光の進行方向の断面視が一定ピッチの略三角波形状をなす凹凸状態（粗面）に形成されている。具体的には、スタンパーやインジェクションによりインナーレンズ 4 0 5 の背面に凹凸部をつける成型方式にて構成されているが、例えばアクリル板に白色インクで反射ドットを印刷したシルク印刷方式や、アクリル板と反射板とをドット状の粘着材で貼り付けた貼着ドット方式や、溝加工方式等により反射部を構成してもよい。

10

【0 4 6 0】

カバー部材 4 0 2 は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により背面が開口する箱状をなし、ベース部材 4 0 1 及び L E D 基板 4 0 3 の前面側を被覆可能に形成されている。カバー部材 4 0 2 の前面における L E D 基板 4 0 3 に対応する位置には、正面視で L E D 基板 4 0 3 をやや拡大した形状をなす凸部 4 1 0 が前方に向けて突設されている。

【0 4 6 1】

凸部 4 1 0 の前面には、「V」の文字（ロゴタイプ）からなる装飾部 4 2 0 が、透光性を有する有色の塗料により印刷または文字が印刷された透光性を有するシートを貼着すること等により、光を透過可能に設けられている。また、凸部 4 1 0 の背面には凹凸部からなる光拡散部 4 0 2 A が形成されており、インナーレンズ 4 0 5 からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。

20

【0 4 6 2】

カバー部材 4 0 2 の背面における凸部 4 1 0 の上方領域には、背面側に突出する複数の凸条部 4 2 1 A が、各第 2 演出用 L E D 4 0 4 C に対応する位置において上下方向に延設されている。また、カバー部材 4 0 2 の背面における凸部 4 1 0 の下方領域には、背面側に突出する複数の凸条部 4 2 1 B が、各第 2 演出用 L E D 4 0 4 D に対応する位置において上下方向に延設されている。尚、カバー部材 4 0 2 の背面における凸条部 4 2 1 A, 4 2 1 B が形成されていない部分にも、凹凸部からなる光拡散部が形成されていてもよい。また、カバー部材 4 0 2 は、凸部 4 1 0 から上方及び下方に向けて後側に傾斜するように形成されている。

30

【0 4 6 3】

複数の凸条部 4 2 1 A, 4 2 1 B は、後端面に凹凸部が連続的に形成されているとともに、長手方向の途中位置には段部 4 2 1 C が形成されており、凸部 4 1 0 から上方及び下方に向けて後側に傾斜するように延設されていることで、第 2 演出用 L E D 4 0 4 C, 4 0 4 D から上方及び下方に出射された光をこれら凹凸部と段部 4 2 1 C とから入光可能としているとともに、入光された光が凹凸部により拡散されて前方に出射されるようになっている。

【0 4 6 4】

このように第 2 演出ユニット 4 0 0 は、第 2 演出用 L E D 4 0 4 A, 4 0 4 B が発光することで、第 2 演出用 L E D 4 0 4 A, 4 0 4 B からの光がインナーレンズ 4 0 5 により前方に出射された光がカバー部材 4 0 2 の凸部 4 1 0 に対応する領域に入射されることで、装飾部 4 2 0 を含む凸部 4 1 0 の前面全域が面発光する。

40

【0 4 6 5】

図 1 0 - 1 9 (A) に示すように、第 2 演出用 L E D 4 0 4 A ~ 4 0 4 D を有する電子部品としての L E D 基板 4 0 3 は、ベース部材 4 0 1 の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材 4 0 2 により被覆されている。しかし、カバー部材 4 0 2 は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、遊技者側からカバー部材 4 0 2 における凸条部 4 2 1 A, 4 2 1 B 以外の部分に光拡散部が形成されているとしても、該凸条部 4 2 1 A, 4 2 1 B 以外の部分を透してベース部材 4 0 1 や L E D 基板 4 0 3 の前面を視認することは可能である。

50

【0466】

ここで、図10-19(B)に示すように、白色のLED基板403の周囲(周辺)に同じ白色のベース部材401が配置されることにより、LED基板403がその周囲のベース部材401と同化して、LED基板403とカバー部材402との境界部BDが分かりにくくなっている。つまり、ベース部材401の前面の一部にLED基板403が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるLED基板403が目立ちにくくなる。

【0467】

また、図10-19(A)に示すように、凸部410の前面に設けられた装飾部420は、遊技者側から視認したときに電子部品であるLED基板403とベース部材401との境界部BDにおける上辺及び下辺の一部に対応する位置に設けられている。つまり、装飾部420の一部が、境界部BDの前面側において該境界部BDの一部に掛かる(重複する)ように配置されていることで、境界部BDの一部が装飾部420によって見えにくくなることでLED基板403が目立ちにくくなる。よって、見栄えやデザイン性の観点から本来であれば遊技者に見せたくないLED基板403などの電子部品でも、遊技者側から視認可能な前面側などに設けることが可能となるため、設計自由度を高めることができる。

10

【0468】

また、装飾部420は、前述した装飾パターン331に比べて境界部BDの前面側を被覆する(重複する)領域が大きくなるように設けられ、境界部BDを視認し難くすることによりLED基板403を目立たなくしている。

20

【0469】

尚、本実施の形態では、装飾部420が、遊技者側から視認したときに境界部BDにおける上辺及び下辺の一部に対応する位置に部分的に掛かる(重複する)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、境界部BDの全ての部位に対応する位置に装飾部420が配置されるようにしてもよい。尚、境界部BDの約1/3以上に重複するように設けられることが好ましい。

【0470】

また、装飾部420には、ロゴタイプとして「V」の文字が表示されていることで、遊技者がロゴタイプに注目してLED基板403とベース部材401との境界部BDを意識しにくくなるため、LED基板403が目立ちにくくなる。

30

【0471】

尚、本実施の形態では、ロゴタイプとして大当りを示す「V」の文字を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「大当り」、「BONUS」、「RUSH」など可変表示結果を示す文字や、「熱」、「激熱」、「!!」といった大当りを示唆する文字や、遊技機の機種名、タイトル、登場するキャラクターの名前などの文字でもよい。さらに、文字だけでなく、キャラクター、記号、図柄、絵柄、模様などの装飾などを装飾部として表示してもよい。

【0472】

また、LED基板403は、装飾部420を発光させることが可能な発光手段としての第2演出用LED404Aを有することで、装飾部420が発光により目立つことで遊技者がLED基板403とベース部材401との境界部BDを意識しにくくなるので、LED基板403が目立ちにくくなる。

40

【0473】

また、第2演出用LED404Aは、装飾部420が、インナーレンズ405を介して面発光させることが可能に設けられていることで、装飾部420が面発光により目立つことで遊技者がLED基板403とベース部材401との境界部BDを意識しにくくなるので、LED基板403が目立ちにくくなる。

【0474】

また、本実施の形態では、装飾部420を「V」の文字からなる一の装飾部とした形態

50

を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、カバー部材402の凸部410の領域に複数の装飾部420を設けるとともに、カバー部材402の凸部410以外の領域に、装飾部420とは態様が異なる複数の所定装飾部（例えば、絵柄など）を設ける場合、複数の装飾部は、複数の所定装飾部よりも数が多いことが好ましい。このようにすることで、LED基板403とベース部材401との境界部BDが複数の装飾部によって見えにくくなるとともに、他の領域に設けられた複数の所定装飾部よりも数が多く目立ちやすくなるため、LED基板403が目立ちにくくなる。

【0475】

尚、この場合、複数の装飾部と複数の所定装飾部とは態様が異なっていれば良く、例えば、所定装飾部は装飾部の拡大態様または縮小態様であってもよいし、外形、形態、色、大きさなどのうちいずれか1つが異なるものであってもよい。

10

【0476】

また、カバー部材402は、LED基板403とベース部材401との境界部BDに対応する境界対応領域である凸部410と、LED基板403とベース部材401との境界部BDに対応しない凸部410以外の領域とを有し、凸部410の透光性は、凸部410以外の領域の透光性よりも低くしてもよい。このようにすることで、LED基板403とベース部材401との境界部BDを遊技者から凸部410を透して視認しにくくなるため、LED基板403が目立ちにくくなる。

【0477】

（第3演出ユニット600と第4演出ユニット800）

20

次に、第3演出ユニット600と第4演出ユニット800について、図10-20～図10-26に基づいて説明する。図10-20は、(A)は第3演出ユニット及び第4演出ユニットを示す正面図である。図10-21は、(A)は図10-20のI-I断面図、(B)は図10-20のJ-J断面図である。図10-22は、図10-20のK-K断面図である。図10-23は、第3演出ユニット及び第4演出ユニットの視認状況を示す説明図である。図10-24は、第3演出ユニット及び第4演出ユニットの構成を示す図である。図10-25は、第3演出ユニット及び第4演出ユニットが発光したときの演出態様を示す図である。図10-26は、(A)は第3演出ユニットが原点位置に位置している状態、(B)は第3演出ユニットが演出位置に位置している状態を示す概略正面図である。

30

【0478】

（第3演出ユニット600）

図10-20、図10-21(A)及び図10-26に示すように、第3演出ユニット600は、ベース部材601と、ベース部材601の前面側を被覆するように配置されるカバー部材602と、ベース部材601の前面に取付けられるLED基板603と、LED基板603の前面側に配置されるインナーレンズ605と、からなる発光演出部630と、発光演出部630を図10-26(A)に示す原点位置と図10-26(B)に示す演出位置との間で上下方向に移動可能とする駆動源である演出用モータ631（図10-2参照）と、演出用モータ631の動力を発光演出部630に伝達するための動力伝達部材632と、を有し、図10-20に示すように、センター飾り枠51に囲まれた領域の上部において、パチンコ遊技機75SG001の前方、つまり、パチンコ遊技機75SG001に対峙する遊技者側からガラス窓50a及び導光板501を透して視認可能に設けられている。

40

【0479】

ベース部材601は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視略台形状に形成され、表面（前後面及び周面）は白色とされている。

【0480】

LED基板603は、正面視略台形状をなし、ベース部材601の前面周縁に突設された立壁の前端に取付けられている。LED基板603の前面には、複数の第3演出用LED604A、604Bや他の電子部品（図示略）が複数搭載されている。第3演出用LED

50

D 6 0 4 A, 6 0 4 Bは、前方に向けて光を照射可能とされている。また、L E D基板 6 0 3の表面（前面及び背面におけるプリント配線を除く絶縁部）は白色とされている。尚、L E D基板 6 0 3と演出制御基板 1 2とを接続するケーブル Cは、動力伝達部材 6 3 2に沿うように配線されている（図 1 0 - 2 6 参照）。

【0 4 8 1】

インナーレンズ 6 0 5は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、L E D基板 6 0 3とほぼ同形に形成され、L E D基板 6 0 3の前面に配置された複数の第 3 演出用 L E D 6 0 4 A, 6 0 4 Bを前面側から被覆するように配置されている。

【0 4 8 2】

図 1 0 - 2 1（A）に示すように、インナーレンズ 6 0 5の前面及び背面には、背面側に配置された第 3 演出用 L E D 6 0 4 A, 6 0 4 Bからの光を前方に向けて拡散して出射するための凹凸部からなる光拡散部 6 0 5 Aが設けられていることで面発光するようになっている。

【0 4 8 3】

カバー部材 6 0 2は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により背面が開口する箱状をなし、ベース部材 6 0 1及びL E D基板 6 0 3の前面側を被覆可能に形成されている。

【0 4 8 4】

カバー部材 6 0 2の前面には、「X X X」の文字（ロゴタイプ）からなる装飾部 6 2 0が、透光性を有する有色の塗料により印刷または文字が印刷された透光性を有するシートを貼着すること等により、光を透過可能に設けられている。また、カバー部材 6 0 2の背面には凹凸部からなる光拡散部 6 0 2 Aが形成されており、インナーレンズ 6 0 5からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。

【0 4 8 5】

尚、本実施の形態では、ロゴタイプとして大当りを示す「X X X」の文字を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機の機種名、タイトル、登場するキャラクタの名前などの文字や、「大当り」、「B O N U S」、「R U S H」など可変表示結果を示す文字、「熱」、「激熱」、「！！」といった大当りを示唆する文字などでもよい。さらに、文字だけでなく、キャラクタ、記号、図柄、絵柄、模様などの装飾などを装飾部として表示してもよい。

【0 4 8 6】

このように第 3 演出ユニット 6 0 0は、第 3 演出用 L E D 6 0 4 A, 6 0 4 Bが発光することで、第 3 演出用 L E D 6 0 4 A, 6 0 4 Bからインナーレンズ 6 0 5を透して前方に出射された光が、さらにカバー部材 6 0 2を透して拡散され前方に出射されることで、装飾部 6 2 0を含むカバー部材 6 0 2の前面全域が発光する。

【0 4 8 7】

また、図 1 0 - 2 0に示すように、複数の第 3 演出用 L E D 6 0 4 Aは、装飾部 6 2 0を構成する「X X X」の文字の周縁に沿うように配置され、複数の第 3 演出用 L E D 6 0 4 Bは、装飾部 6 2 0に対応しない位置に配置されている。このように複数の第 3 演出用 L E D 6 0 4 Aが装飾部 6 2 0を構成する「X X X」の文字の周縁に沿うように配置されていることで、第 3 演出用 L E D 6 0 4 Aが発光したときに、「X X X」の文字の周縁が点光りするため、装飾部 6 2 0の形状を認識しやすくなる。

【0 4 8 8】

また、発光演出部 6 3 0に動力を伝達する動力伝達部材の一部を構成する動力伝達部材 6 3 2は、一端が前後方向を向く回動軸を中心として回動可能に軸支され、他端に発光演出部 6 3 0が設けられたアーム部材であるが、動力伝達部材は種々に変更可能であり、発光演出部 6 3 0を上下方向に移動可能に動力を伝達可能なものであれば、ラックギヤとピニオンギヤなどであってもよい。

【0 4 8 9】

（第 4 演出ユニット 8 0 0）

図 1 0 - 2 0及び図 1 0 - 2 1（B）に示すように、第 4 演出ユニット 8 0 0は、ベー

10

20

30

40

50

ス部材 801 と、ベース部材 801 の前面側を被覆するように配置されるカバー部材 802 と、ベース部材 801 の前面に取付けられる LED 基板 803 と、LED 基板 803 の前面側に配置されるインナーレンズ 805 と、から主に構成され、図 10-20 に示すように、ガイドレール 211 に囲まれた領域の左上部において、パチンコ遊技機 75SG001 の前方、つまり、パチンコ遊技機 75SG001 に対峙する遊技者側からガラス窓 50a 及び盤面板 200 を透して視認可能に設けられている。

【0490】

ベース部材 801 は、非透光性を有する合成樹脂材により前面が開口する箱状に形成され、周縁の一部がガイドレール 211 に沿うように円弧状に形成されている。また、表面（前後面及び周面）は白色とされている。

10

【0491】

LED 基板 803 は、ベース部材 801 より正面視形状が小さくなるように形成され、ベース部材 801 の前面に立設されたボス（図示略）の前端に取付けられている。LED 基板 803 の前面には、複数の第 4 演出用 LED 804 や他の電子部品（図示略）が複数搭載されている。第 4 演出用 LED 804 は、LED 基板 803 の実装面に対し平行または略平行に光を照射可能なアングル型 LED とされ、LED 基板 803 の前面における周縁部に沿って複数配置されている。また、LED 基板 803 の表面（前面及び背面におけるプリント配線を除く絶縁部）は白色とされている。

【0492】

インナーレンズ 805 は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、LED 基板 803 の前面における複数の第 4 演出用 LED 804 に囲まれた領域に載置されている。

20

【0493】

図 10-21（B）に示すように、インナーレンズ 805 の背面には、第 4 演出用 LED 804 から入射された光を前方に向けて反射させるための反射部 806 により前方に向けて反射され、インナーレンズ 805 の前面全域から略均等に前方に出射される。インナーレンズ 805 の前面は平坦面であるため導光板のように面発光する。

【0494】

カバー部材 802 は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により形成され、ベース部材 801 及び LED 基板 803 の前面側を被覆可能に形成されている。詳しくは、カバー部材 802 は、ベース部材 801 の前面周縁に立設された立壁のうち、ガイドレール 211 に沿う部分の立壁 801A の前端を被覆せず、ガイドレール 211 に沿う部分以外の立壁 801B の前端を被覆している。また、カバー部材 802 の背面には凹凸部からなる光拡散部 802A が形成されており、インナーレンズ 805 からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。

30

【0495】

このように第 4 演出ユニット 800 は、第 4 演出用 LED 804 が発光することで、第 4 演出用 LED 804 からインナーレンズ 805 を透して前方に出射された光が、さらにカバー部材 802 を透して拡散され前方に出射されることで、カバー部材 802 の前面全域が面発光する。

【0496】

40

次に、第 3 演出ユニット 600 と第 4 演出ユニット 800 とについて説明する。図 10-24 に示すように、第 3 演出ユニット 600 と第 4 演出ユニット 800 は、それぞれのベース部材 601、801 と LED 基板 603、803 の表面が同色である白色とされ、これらベース部材 601、801 と LED 基板 603、803 の前面側が透光性を有するカバー部材 602、802 により被覆され、第 3 演出用 LED 604A、604B 及び第 4 演出用 LED 804 が点灯することにより前面が発光する発光演出体とされている。

【0497】

図 10-20 及び図 10-21（A）に示すように、第 3 演出用 LED 604A、604B を有する電子部品としての LED 基板 603 は、ベース部材 601 の前面側に配置され、その前面側はカバー部材 602 により被覆されている。しかし、カバー部材 602 は

50

透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、カバー部材 602 に光拡散部 602A が形成されているとしても、遊技者側からカバー部材 602 を透して背面側を視認することは可能であるが、その背面側には、前後面に光拡散部 605A が形成されたインナーレンズ 605 が LED 基板 603 を前面側から被覆するように設けられていることで、LED 基板 603 の前面を視認することは可能であるものの、視認することは極めて困難とされている。

【0498】

ここで、図 10-21 (A) に示すように、白色の LED 基板 603 の周囲（周辺）に同じ白色のベース部材 601 の立壁が配置されることにより、LED 基板 603 がその周囲のベース部材 601 と同化して、LED 基板 603 とカバー部材 602 との境界部 BD が分かりにくくなっている。つまり、ベース部材 601 に LED 基板 603 が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品である LED 基板 603 が目立ちにくくなる。

10

【0499】

一方、図 10-20 及び図 10-21 (B) に示すように、第 4 演出用 LED 804 を有する電子部品としての LED 基板 803 は、ベース部材 801 の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材 802 により被覆されている。しかし、カバー部材 802 は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、カバー部材 802 に光拡散部 802A が形成されているとしても、遊技者側からカバー部材 802 を透してベース部材 801 や LED 基板 803 の前面を視認することは可能である。

20

【0500】

ここで、図 10-21 (B) に示すように、白色の LED 基板 803 の周囲（周辺）に同じ白色のベース部材 801 が配置されることにより、LED 基板 803 がその周囲のベース部材 801 と同化して、LED 基板 803 とカバー部材 802 との境界部 BD が分かりにくくなっている。つまり、ベース部材 801 の前面の一部に LED 基板 803 が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品である LED 基板 803 が目立ちにくくなる。

【0501】

しかし、第 4 演出用 LED 804 は、インナーレンズ 805 の側端面から光を入射するアングル型 LED であり、LED 基板 803 の周縁部に沿って配置されていることで、第 4 演出用 LED 804 を含む LED 基板 803 の前面周縁部の前面側がインナーレンズ 805 により被覆されておらず、また、インナーレンズ 805 は、インナーレンズ 605 に比べて反射部や光拡散部が形成されている面積が小さいため、遊技者側からインナーレンズ 805 を透して第 4 演出用 LED 804 を含む LED 基板 803 を視認したときの視認性が、遊技者側からインナーレンズ 605 を透して第 3 演出用 LED 604A、604B を含む LED 基板 603 を視認したときの視認性より高い。つまり、LED 基板 803 の方が LED 基板 603 よりも目立ちやすい。

30

【0502】

ここで、図 10-24 に示すように、第 3 演出ユニット 600 の発光演出部 630 は、遊技者側から視認したときに第 4 演出ユニット 800 の LED 基板 803 よりも大きく（図 10-20 参照）、また、前面の前後方向の配置位置が、第 4 演出ユニット 800 の前面の配置位置よりも前方（遊技者側）であり（図 10-22、図 10-23 参照）、さらに、第 4 演出ユニット 800 の第 4 演出用 LED 804 による発光態様が面発光であるのに対し、第 3 演出ユニット 600 の第 3 演出用 LED 604A、604B による発光態様が点光りである（図 10-25 参照）。尚、図 10-25 においては、発光態様を説明する便宜上、第 3 演出ユニット 600 と第 4 演出ユニット 800 の背景を黒色で表している。

40

【0503】

このように第 3 演出ユニット 600 の発光演出部 630 は、遊技者側から視認したときに第 4 演出ユニット 800 の LED 基板 803 よりも大きく、遊技者に近い位置にあり、

50

かつ、強い光で発光するため、遊技者側から視認したときの視認性が第４演出ユニット８００よりも高い演出手段とされている。すなわち、第４演出ユニット８００の近傍位置には、第４演出ユニット８００よりも遊技者側から視認したときの視認性が高い演出手段である第３演出ユニット６００が設けられていることで、第４演出ユニット８００よりも第３演出ユニット６００の方が目立って遊技者の注目度が高いことから、第４演出ユニット８００の電子部品であるＬＥＤ基板８０３が目立ちにくくなる。

【０５０４】

尚、本実施の形態では、第３演出ユニット６００の発光演出部６３０は、遊技者側から視認したときに第４演出ユニット８００のＬＥＤ基板８０３よりも大きく、遊技者に近い位置にあり、かつ、強い光で発光することで、ＬＥＤ基板８０３及びベース部材８０１よりも視認性が高い演出手段として構成されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第３演出ユニット６００の発光演出部６３０は、遊技者側から視認したときの大きさ、遊技者に対する位置、発光態様のうち少なくともいずれかの態様が第４演出ユニット８００のＬＥＤ基板８０３と異なることで視認性が高くなっていればよい。

10

【０５０５】

また、演出手段としての第３演出ユニット６００の発光演出部６３０の前面を、ＬＥＤ基板８０３の表面色よりも視認性が高い色にて着色したり、視認性が高い色の装飾部を設けたり、視認性が高い色にて成形されたカバー部材６０２とすることで、発光演出部６３０の視認性を容易に高めるようにしてもよい。さらに、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ、６０４Ｂの発光態様（例えば、点灯色、点灯態様、輝度など）により発光演出部６３０の視認性を容易に高めるようにしてもよい。

20

【０５０６】

また、演出手段として、発光手段により発光可能であり、かつ、演出用モータ６３１により動作可能な第３演出ユニット６００の発光演出部６３０を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠３における第４演出ユニット８００の周辺に設けられた発光手段（ランプ部など）や、発光手段により発光しない演出手段であってもよいし、所定の駆動源により動作せず所定位置に固定された演出部であってもよい。

【０５０７】

また、図１０－２３に示すように、遊技機用枠３の前面上部には、遊技盤２やガラス窓５０ａよりも前方に突出する突出部３Ａ（庇部）が形成されている。突出部３Ａは、遊技領域Ｙの上部を通過する遊技球を、視認を妨げることがないように遊技領域Ｙよりも上方に形成されているが、前方に大きく突出していることで、例えば、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１が遊技場の遊技島に設置された状態において、突出部３Ａの下方の領域Ｅ１（図中網点で示す領域）は、遊技場の外光が突出部３Ａにより遮断され影となることで暗くなる。

30

【０５０８】

よって、第３演出ユニット６００や第４演出ユニット８００は、遊技領域Ｙの上部において領域Ｅ１に対応する位置に設けられていることで、ＬＥＤ基板６０３、８０３が突出部３Ａの影に紛れやすくなるのでより目立たなくなる。

40

【０５０９】

また、ＬＥＤ基板６０３、８０３の上方には、ＬＥＤ基板６０３、８０３よりも遊技者側に突出する突出部３Ａが設けられており、突出部３Ａは、ＬＥＤ基板６０３、８０３よりも大きいことで（図１０－２３参照）、ＬＥＤ基板６０３、８０３が突出部３Ａの影になり目立ちにくくなる。

【０５１０】

また、ＬＥＤ基板６０３、８０３及びベース部材６０１、８０１は白色であ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、これらを暗色（例えば、黒色）としてもよく、このようにすることで、ＬＥＤ基板６０３、８０３及びベース部材６０１、８

50

01が突出部3Aの影に紛れやすくなるのでより目立ちにくくなる。

【0511】

尚、本実施の形態では、電子部品及び特定部材よりも上方で遊技者側に突出する突出部として、LED基板603、803よりも上方で遊技者側に突出する突出部3Aを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、突出部は、遊技機用枠3の一部に突設される突出部に限定されるものではなく、例えば、遊技盤2や遊技領域Yに設けられた他の遊技用装置（例えば、入賞球装置など）や演出装置により構成されるものであってもよい。また、突出部3Aは、遊技機用枠3の前面に固設されたものだけでなく、所定タイミングにて原点位置から突出位置まで動作することにより、電子部品及び特定部材よりも上方で遊技者側に突出する突出部であってもよい。

10

【0512】

次に、図10-26に示すように、導光板501の発光領域506は、導光板501の背面側で動作する第3演出ユニット600の発光演出部630及び動力伝達部材632が移動する際の移動領域E2（図10-26において1点鎖線で囲まれた領域）の大部分に対して前後に重畳するように形成されている。

【0513】

詳しくは、発光演出部630及び動力伝達部材632の移動領域E2は、発光演出部630が原点位置から演出位置に移動する領域であり、原点位置と演出位置を含む領域である。導光板501は、右端面501aから光が入射されると発光領域506が発光した状態となり、後方の画像表示装置5の表示画像や発光演出部630及び動力伝達部材632が遊技者側から導光板501を透して視認困難または視認不能となる。すなわち、演出制御用CPU120は、発光演出部630及び動力伝達部材632を少なくとも原点位置から演出位置へ移動させる移動期間や演出位置に位置している演出期間において、導光板LED502を点灯させて発光領域506を発光させる発光演出を実行することで、発光演出部630及び動力伝達部材632が遊技者側から導光板501を透して視認困難または視認不能となるため、移動期間や演出期間において動力伝達部材632に沿って設けられるケーブルC（電子部品）等が目立つことを抑制することができる。

20

【0514】

また、発光演出部630が演出位置まで移動した後、導光板LED502が消灯して発光領域506の発光演出が終了した場合、動力伝達部材632やケーブルC等が視認可能となるが、発光演出部630の第3演出用LED604A、604Bを点灯して発光演出部630を目立たせることで、動力伝達部材632やケーブルCを目立ちにくくすることができる。

30

【0515】

また、このように動作可能に設けられた電子部品（例えば、LED基板603やケーブルC）については、原点位置に待機している待機期間や移動期間においては遊技者側から視認可能とされていてもよいが、少なくとも演出位置に位置する演出期間においては、遊技者側から視認困難または視認不能となるようにすることが好ましい。このようにすることで、遊技者が注目する演出期間において電子部品が目立つことを抑制できる。

【0516】

40

また、本実施の形態の特徴部75SGのパチンコ遊技機75SG001は、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、LED基板303、403、603、803）と、

前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材301、401、601、801）と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材302、402、602、802）と、

を備える

ことを特徴としている。

50

このようにすることで、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、同系色の特定部材によって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

尚、電子部品と特定部材とは、同系色であれば任意の色に変更可能である。また、上記実施例のように電子部品と特定部材とが同色（例えば、黒色と黒色、白色と白色など）であるものを含む。

【0517】

（特徴部75SGの変形および応用に関する説明）

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機75SG001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。

【0518】

例えば、前記実施の形態の特徴部75SGでは、電子部品として、第1演出用LED304、第2演出用LED404A～404D、第3演出用LED604A、604B、第4演出用LED804といった発光ダイオードが設けられたLED基板303、403、603、803を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発光ダイオードが設けられていない回路基板（演出用ではない主基板11や、演出制御基板12や中継基板等を含む）や、センサ、ソレノイド、モータ、コネクタ、ケーブル（配線）などの電子部品及びこれらを固定する基板や部材等を含む。

【0519】

また、前記実施の形態の特徴部75SGでは、特定部材として、電子部品としてのLED基板303、403、603、803を配置するためのベース部材301、401、601、801を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成する部材でなくとも、電子部品の周辺に設けられる部材であれば、該電子部品を配置または収容するユニット（装置）とは別個に設けられた異なる部材（例えば、他のユニットの一部を構成する部材や、遊技盤2や遊技機用枠3の一部を構成する部材など）であってもよい。

【0520】

また、前記実施の形態の特徴部75SGでは、透光部材として、電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成するカバー部材302、402、602、802を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成する部材でなくとも、透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して電子部品及び特定部材を視認可能に設けられた部材であれば、該電子部品を配置または収容するユニット（装置）とは別個に設けられた異なる部材（例えば、他のユニットの一部を構成する部材や、遊技盤2や遊技機用枠3の一部を構成する部材など）であってもよい。

【0521】

また、前記実施の形態の特徴部75SGでは、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが同色（同一色）であ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、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが前述した同系色であれば、電子部品と特定部材とが同色であるものに限定されるものではない。

【0522】

また、前記実施の形態の特徴部75SGでは、特定部材としてのベース部材301、401、601、801は、電子部品としてのLED基板303、403、603、803の背面側において一部が重複するとともに、重複しない部分がLED基板303、403、603、803の周囲に配置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、電子部品と特定部材とは、遊技者側から視認したときに一部が重複することなく上側、下側、左側、右側の少なくともいずれかに並んで配置されていてもよい。また、遊技者側から視認したときに電子部品の周辺に特定部材が配置されて見えるようになっていれば、電子部品と特定部材とは、上下方向、左右方向、前後方向などに離れて配置されていてもよい。

【0523】

尚、電子部品の周辺に設けられる特定部材とは、遊技者側から電子部品とともに視認可能な位置に設けられる特定部材を含み、例えば、電子部品から約5cmの範囲内に離れて配置されている特定部材を含んでもよい。

【0524】

また、前記実施の形態の特徴部75SGでは、透光部材として、透光性を有する合成樹脂材からなるカバー部材302、402、602、802を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、透光性を有する部材であれば材質は任意であり、ガラス材などであってもよい。また、遊技者が当該部材を透して電子部品及び特定部材を視認可能であれば、透明または半透明であってもよいし、所定の色に着色されていてもよい。また、光の透過率は100%または100%に近似する値でなくてもよい。

10

【0525】

また、前記実施の形態の特徴部75SGでは、透光部材としてのカバー部材302、402、602、802は、遊技者が該部材を透して電子部品としてのLED基板303、403、603、803及び特定部材としてのベース部材301、401、601、801の一部または全域を視認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、少なくとも電子部品の一部が該部材を透して視認可能に設けられていれば、特定部材の少なくとも一部が該部材を透して視認可能とされていなくても、電子部品と特定部材とを一緒に視認できるように設けられていればよい。

【0526】

また、前記実施の形態の特徴部75SGでは、透光部材としてのカバー部材302、402、602、802は、電子部品としてのLED基板303、403、603、803及び特定部材としてのベース部材301、401、601、801の前面側において電子部品及び特定部材に沿うように配置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、必ずしも電子部品及び特定部材に沿うように配置されていなくてもよい。つまり、透光部材に対し電子部品や特定部材が斜めに傾斜した状態で配置されていてもよい。

20

【0527】

また、前記実施の形態の特徴部75SGでは、LED基板303、403、603、803やベース部材301、401、601、801の表面全域が所定の色（黒色または白色）とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電子部品及び特定部材において透光部材を透して視認可能な部分の色（例えば、電子部品及び特定部材の前面色）が同系色とされていれば、必ずしも表面全域が同系色とされていなくてもよい。また、これら電子部品と特定部材の色は、部材の成型時に着色されてもよいし、成型後に塗装または印刷により着色されてもよいし、シール等が貼着されることで所定の色になってもよい。

30

【0528】

また、前記実施の形態の特徴部75SGでは、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが同色（同一色）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、電子部品としてのLED基板303、403、603、803や特定部材としてのベース部材301、401、601、801とは別個に、遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ソレノイド81、82など）と、該所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ソレノイド81、82などを固定する部材など）と、を備えるものにおいて、所定電子部品（例えば、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ソレノイド81、82などを固定する部材など）と非同系色であることが好ましい。

40

【0529】

このように、遊技者から視認困難または視認不能に設けられる第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ソレノイド81、82などの所定電子部品については、

50

これらを固定する所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。

【0530】

また、特定部材の色を、色相が同じであって電子部品の色の明度または彩度のいずれかが高い色とすることで、特定部材の方が電子部品よりも視認性が高くなるので、相対的に電子部品を目立ちにくくすることができる。

【0531】

また、透光部材を、電子部品及び特定部材と同系色にて着色することで、透光部材が電子部品や特定部材と同化するので、電子部品がより目立ちにくくすることができる。

【0532】

また、例えば、遊技盤2の右側に黒色のLED基板などの電子部品が配置されている場合において、画像表示装置5を挟んで反対側の遊技盤2の左側に、電子部品の周辺に設けられる特定部材とは別個に、該電子部品と同色または同系色の外レール飾り212を遊技者から視認可能に設けることで、画像表示装置5の左右側に黒色の部材がバランス良く配置されることになり、遊技者に違和感を与えにくくなるため、電子部品をより目立ちにくくすることができる。このように、特定部材とは別個に、電子部品と同色または同系色の部材を離れた位置に対象に配置することによって、電子部品をより目立ちにくくすることができる。

【0533】

また、特徴部75SGに関する構成は、特徴部91AK、92AK、01AK、02AKに関する構成などのうち、一部または全部の構成と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部91AK、92AK、01AK、02AKにて説明した演出を画像表示装置5において実行可能とする場合、画像表示装置5の周りに設けられた特徴部75SGにて説明した第1演出ユニット300、第2演出ユニット400、第3演出ユニット600、第4演出ユニット800の電子部品が目立ちにくくなるので、上記演出を好適に見せることが可能である。

【0534】

具体的には、例えば、図9-9～図9-11にて説明したように、複数の演出実行期間D0～D4のうち演出実行期間D0以外の期間でも、通常描画演出NORが実行される場合には、遊技効果ランプ9その他の装飾用LEDといった第1発光部材を用いた発光演出を実行可能であり、演出実行期間D2などにて特定描画演出SPEを実行するときに、発光演出が実行されないように制御する場合等においては、電子部品（例えば、LED基板303、403、603、803）及び特定部材（例えば、ベース部材301、401、601、801）の周辺（例えば、遊技効果ランプ9などよりも近い位置）に設けられる第2発光部材を用いた発光演出についても実行しない（または遊技効果ランプ9などの光量よりも光量を低くする）ように制御してもよい。このようにすることで、第1発光部材を用いた発光演出を制限したときに第2発光部材を用いた発光演出が実行されることにより、かえって電子部品や特定部材が目立ってしまうことを防止できる。

【0535】

また、電子部品及び特定部材の周辺に設けられる第2発光部材のうち、電子部品及び特定部材の前面側に配置される透光部材の装飾部420を面発光させることが可能な第2演出用LED404Aなど、発光を継続しても目立たない発光部材については、第1発光部材を用いた発光演出を実行しないように制御する場合でも、光量を維持する（実行を制限しない）ようにしてもよい。このようにすることで、演出効果を下げすぎることなく、電子部品や特定部材が目立たないようにすることができる。

【0536】

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、75SG001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、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

10

20

30

40

50

数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本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。

【0537】

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。

【0538】

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。

【0539】

本発明の遊技機は、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。

【0540】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【0541】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0542】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0543】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機75SG001）であって、遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、LED基板303、403、603、803）と、前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材301、401、601、801）と、透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材302、402、602、802）と、表示手段（例えば、画像表示装置5）と、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図47に示す群予告実行処理、図94～図100に示す6人群予告演出）と、を備え、前記透光部材（例えば、カバー部材302）は、前記電子部品（例えば、LED基板303）と前記特定部材（例えば、ベース部材301）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン331）を有し（図10-12参照）、前記電子部品（例えば、LED基板303）は、前記特定部材（例えば、ベース部材301の上部）よりも前記表示手段から離間した位置に設けられ、前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図59に示す期間）、前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図94（a23）～図96（a30）に示す期間）、前記

第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクターの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクターの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 7（a 3 1）～図 9 8（a 3 6）に示す期間）、前記第 3 表示期間は、キャラクターの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクターの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 9（a 3 7）～図 1 0 0（a 4 2）に示す期間）、前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクターの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクターの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクターの一部が表示された第 2 状況になる（たとえば、図 5 7，図 9 4 に示す例）遊技機が挙げられる。

【0 5 4 4】

10

このような構成によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。また、電子部品は、遊技者が注目する表示手段から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。また、より好適に群演出を実行することができる。

【0 5 4 5】

つまり、設計の自由度を高めつつ見栄えのよい遊技機とすることができるとともに、第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクターの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクターの一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクターの一部が表示された第 2 状況になったのち、第 1 表示期間よりも長い第 2 表示期間において、キャラクターの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクターの表示が終了する状態が継続するので、単一のキャラクターのみが表示される状況をなくすことで群演出であることを遊技者に確実に伝えることができ、群演出の開始と継続が好適に実行されて群演出の興趣を向上できる。すなわち、遊技場に設置したときに見栄えがよく遊技者の興味をひきやすい遊技機を提供することができる。

20

【0 5 4 6】

さらに、設計の自由度を高めることができ、また、より好適に群演出を実行することができる遊技機の形態の一例として、可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、複数のキャラクターが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 4 7 に示す群予告実行処理，図 9 4～図 1 0 0 に示す 6 人群予告演出）を備え、前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 5 9 に示す期間）、前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクターの表示を開始してから、キャラクターの新たな表示がされ、いずれかのキャラクターの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 9 4（a 2 3）～図 9 6（a 3 0）に示す期間）、前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクターの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクターの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 7（a 3 1）～図 9 8（a 3 6）に示す期間）、前記第 3 表示期間は、キャラクターの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクターの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 9（a 3 7）～図 1 0 0（a 4 2）に示す期間）、前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクターの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクターの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクターの一部が表示された第 2 状況になる（たとえば、図 5 7，図 9 4 に示す例）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

30

40

【0 5 4 7】

〔パチンコ遊技機の構成など〕

図 1 1 および図 1 2 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。図 1 1 および図 1 2 には、遊技機の一部であるパチンコ遊技機 1 における主要部材の配置レイアウトが示されている。遊技機の一部であるパチンコ遊技機 1 は、大別して、遊技盤面を構成

50

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。

【0548】

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

10

【0549】

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

20

【0550】

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

【0551】

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

30

【0552】

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。

【0553】

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。

40

【0554】

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

50

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

【0555】

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

【0556】

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

【0557】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図18参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口（電チュー）を形成する。可変入賞球装置6Bは、たとえば、一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、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（たとえば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0558】

遊技盤2の所定位置（図11に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（たとえば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0559】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7Aが設けられている。特別可変入賞球装置7Aは、ソレノイド82（図18参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口（以下、通常大入賞口と称する）を形成する。

【0560】

たとえば、特別可変入賞球装置7Aは、パチンコ遊技機1の奥側に位置する遊技盤2と、パチンコ遊技機1の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠3a（図13参照）との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド82がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド82がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

【0561】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ23によって検出される。遊技球がカウントスイッチ23（図18参照）によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、1回の検出ごとに10個）が遊技者に払い出される。通常大入賞口に遊技球が進入したときには、

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

【0562】

パチンコ遊技機1においては、特別可変入賞球装置7Aの隣にV可変入賞球装置7Bが設けられている。V可変入賞球装置7Bは、ソレノイド83（図18参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口（以下、V大入賞口と称する）を形成する。

【0563】

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

【0564】

V大入賞口に進入した遊技球は、V大入賞口の内部に設けられた特定領域（V入賞領域とも称する）を通過することでV入賞スイッチ24（図18参照）によって検出される。遊技球がV入賞スイッチ24によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当たり遊技状態のラウンド中においてV大入賞口に遊技球が進入したことを条件にV入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口およびV大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

【0565】

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。

【0566】

パチンコ遊技機1においては、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0567】

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つき、普図ゲームが実行される。

【0568】

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。

【0569】

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

【0570】

遊技盤2の所定位置（図11では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。可動体32は、「POWERFUL」という文字が付された部材が、「2」という文字が付された部材の前面側に位置するように構成されている。これにより、「POWERFUL2」という文字が形成されている。「POWERFUL2」は、パチンコ遊技機1の機種名であってもよいし、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツを表す名称（たとえば、アニメのタイトルや歌手の名前など）であってもよい。また、可動体32に付された文字は、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにお

10

20

30

40

50

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

【０５７１】

本実施の形態において、可動体３２は、図１１に示すように画像表示装置５の上方の位置と、図１２に示すように画像表示装置５の前面に被さる位置との間で移動可能である。具体的には、可動体３２は、「POWERFUL」という文字が付された部材と、「２」という文字が付された部材とのうち、「POWERFUL」という文字が付された部材のみが図１１に示す位置から落下することで、図１１に示すように画像表示装置５の前面に被さる位置で停止する。なお、可動体３２は、役物とも称される。

10

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

20

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押圧（または押下）操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１８参照）により検出される。

【０５７５】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押圧操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１８参照）により検出される。

【０５７６】

30

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

【０５７７】

パチンコ遊技機１は、遊技盤２の左下に特図ＬＥＤ基板９０２０を備える。特図ＬＥＤ基板９０２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって制御され、第１保留記憶数や第２保留記憶数などを、ＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって報知するＬＥＤ基板である。特図ＬＥＤ基板９０２０においては、複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図ゲームにおける特別図柄（第１特図）の種類や第２特図ゲームにおける特別図柄（第２特図）の種類を表す。たとえば、後述する図１５（ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板９０２０においては、特図１可変表示部９０２１に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図の種類を表し、特図２可変表示部９０２２に設けられた複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第２特図の種類を表す。

40

【０５７８】

さらに、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５の左下に第４図柄ユニット９０５０を備える。第４図柄ユニット９０５０は、演出制御用ＣＰＵ１２０によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、ＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって報知するＬＥＤ基板である。第４図柄ユニット９０５０においては、複数のＬＥＤによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第１特図ゲームにおける特別図柄（第１特図）の

50

種類や第2特図ゲームにおける特別図柄（第2特図）の種類を表す。たとえば、後述する図15（b）に示すように、第4図柄ユニット9050においては、特図1可変表示部9053に設けられた複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図の種類を表し、特図2可変表示部9054に設けられた複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第2特図の種類を表す。

【0579】

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

【0580】

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

【0581】

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

【0582】

盤上ランプ9Cは、図12に示すように、盤上ランプ9C1～9C13といった複数のランプから構成されている。遊技盤2の上側には、左、中、右の3つの領域に分かれて、盤上ランプ9C1～9C5、盤上ランプ9C6～9C8、盤上ランプ9C9～9C13が遊技盤2の裏側に各々配置されている。盤上ランプ9C1～9C5、盤上ランプ9C6～9C8、盤上ランプ9C9～9C13が設けられている遊技盤2の部分は光を透過可能な透明部材で形成されており、これにより、盤上ランプ9C1～9C13が遊技盤2の上側の部分の裏側で点灯（発光）することで、遊技盤2の上側の部分が白色や赤色などで点灯（発光）するようになっている。

【0583】

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

【0584】

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

【0585】

スティックコントローラランプ9 Jは、スティックコントローラ3 1 Aに設けられており、点灯（発光）することで、スティックコントローラ3 1 Aを点灯（発光）するようになっている。トリガボタンランプ9 Kは、プッシュボタン3 1 Bに設けられており、点灯（発光）することで、プッシュボタン3 1 Bを点灯（発光）するようになっている。

10

【0586】

枠左ランプ9 Lは、遊技機用枠3の左側に設けられた複数のランプ9 L 1～9 L 1 2（図1 4で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠3の左側を点灯（発光）するようになっている。枠右ランプ9 Rは、遊技機用枠3の右側に設けられた複数のランプ9 R 2～9 L 1 2（図1 4で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠3の右側を点灯（発光）するようになっている。なお、枠左ランプ9 Lおよび枠右ランプ9 Rを総称して枠ランプとも称する。また、役物ランプ9 A、盤左ランプ9 B、盤上ランプ9 C、アタッカランプ9 E、Vアタッカランプ9 F、Vランプ9 G、電チューランプ9 H、スティックコントローラランプ9 J、トリガボタンランプ9 K、枠左ランプ9 L、および枠右ランプ9 Rを、総称して遊技効果ランプ9とも称する。

20

【0587】

図1 3は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース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などの設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー5 1や設定切替スイッチ5 2は、たとえば電源基板1 7（図1 8参照）の所定位置といった、主基板1 1の外部に取り付けられてもよい。

30

【0588】

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 0（図1 8参照）が配置されている。表示モニタ2 9は、たとえば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ2 9および表示切替スイッチ3 0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。

【0589】

表示モニタ2 9は、たとえば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ2 9は、パチンコ遊技機1における設定値を表示可能である。表示モニタ2 9は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

40

【0590】

設定キー5 1や設定切替スイッチ5 2は、遊技機用枠3を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機1の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠3には、ガラス窓を有するガラス扉枠3 aが回動可能に設けられ、ガラス扉枠3 aにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠3 aを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透

50

視可能である。

【0591】

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。

【0592】

図14は、枠ランプを説明するための図である。枠左ランプ9Lは、遊技機用枠3の上方から下方に亘って左回りに、枠左ランプ9L1～9L12の12個のランプ群を有する。枠左ランプ9Lは、複数のランプ（この例では12個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠3の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ9Rは、遊技機用枠3の上方から下方に亘って右回りに、枠右ランプ9R1～9R12の12個のランプ群を有する。枠右ランプ9Rは、複数のランプ（この例では12個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠3の右側付近を発光させる。

【0593】

図15は、特図LED基板9020および第4図柄ユニット9050を説明するための図である。図15(a)に示すように、特図LED基板9020は、第1特図の可変表示を示す特図1可変表示部9021と、第2特図の可変表示を示す特図2可変表示部9022と、第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数を示す特図1記憶表示部9023と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部9024と、普通図柄保留記憶数を示す普通図柄記憶表示部9025と、普通図柄の可変表示を示す普通図柄表示部9026と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部9030と、確変状態の有無を示す確変表示部9028と、時短状態の有無を示す時短表示部9029と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部9027とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

【0594】

たとえば、特図1可変表示部9021は、第1特図ゲームにおける第1特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第1特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図2可変表示部9022は、第2特図ゲームにおける第2特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第2特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

【0595】

さらに、特図LED基板9020は、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。CPU103は、図柄確定後に、演出制御用CPU120に右打ち表示点灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用CPU120に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当り遊技状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用CPU120は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部9030を点灯させてもよい。この場合、CPU103は、演出制御用CPU120に大当り終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を消灯させる。

10

20

30

40

50

【0596】

ここで、右打ちとは、遊技盤2に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路と第2流下経路とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること（打ち方）である。第1流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口が存在しない経路である。第2流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V大入賞口）が存在する経路である。遊技者が第1流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第1流下経路を通過して、第1始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第2流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第2流下経路を通過して、第2始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V大入賞口）の方へと流れ込む。

10

【0597】

本実施の形態においては、大当たりが発生した後の大当たり遊技、および大当たり遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第2始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部9030は、右打ちすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、第2始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば3個）の賞球が払い出されるとともに第2特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば10個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当たりのラウンド中においてはV大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、V大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第1流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。

20

【0598】

図15(b)に示すように、第4図柄ユニット9050は、第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数を示す特図1記憶表示部9051と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部9052と、第1特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図1可変表示部9053と、第2特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図2可変表示部9054と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部9055とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

30

【0599】

たとえば、特図1可変表示部9053は、第1特図ゲームにおける第1特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第1特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図2可変表示部9054は、第2特図ゲームにおける第2特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第2特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

40

【0600】

以下では、特図1可変表示部9021や特図1可変表示部9053におけるLEDなどの点灯手段によって第1特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第1特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。また、特図2可変表示部9022や特図2可変表示部9054におけるLEDなどの点灯手段によって第2特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第2特別図柄の変動表示（可変表示）とも称する。

【0601】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第4図柄ユ

50

ニット 9050 の右打ち表示部 9055 における LED などの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 9055 における LED などの点灯手段が消灯する。演出制御用 CPU 120 は、図柄確定後に、CPU 103 から右打ち表示点灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部 9055 を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、CPU 103 から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部 9055 を消灯させる。なお、パチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態後に高ベースに制御されない大当たりや小当たりを有する場合、演出制御用 CPU 120 は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部 9055 を点灯させてもよい。この場合、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 から大当たり終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部 9055 を消灯させる。

10

【0602】

図 16 は、遊技盤 2 と画像表示装置 5 との間を覗いた図である。図 11 に示すように、遊技盤 2 は、画像表示装置 5 の画面の端部に覆い被さるようにして固定されている。このため、図 16 に示すように、遊技盤 2 と画像表示装置 5 との間を覗くと、遊技盤 2 の背面側に位置する画像表示装置 5 の画面の端部を視認可能になっている。

【0603】

図 17 は、画像表示装置 5 における画面の表示態様を説明するための図である。画像表示装置 5 の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの画像が表示される。具体的には、画像表示装置 5 の画面中央、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において飾り図柄が可変表示（たとえば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

20

【0604】

画像表示装置 5 の画面の下端部には、第 1 保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第 1 保留記憶表示エリア 5D と、第 2 保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第 2 保留記憶表示エリア 5U と、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア 5A とが設けられている。

30

【0605】

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

【0606】

なお、図 17 に示すように、画像表示装置 5 の画面の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄 5M は、画像表示装置 5 の画面の左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄 5M の視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

40

【0607】

なお、図 17 (a) に示すように、画像表示装置 5 の画面の形状は四角形または略四角形であるが、上述したように、遊技盤 2 は、画像表示装置 5 の画面の端部に覆いかぶさるようにして固定されている。このため、図 17 (b) に示すように、パチンコ遊技機 1 を正面から見た場合、画像表示装置 5 の画面の一部（特に端部）は、遊技盤 2 によって視認できない、または視認困難になっている。

50

【0608】

〔基板構成〕

図18は、パチンコ遊技機1に搭載された各種基板などを説明するための図である。図18に示すように、パチンコ遊技機1には、主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ91に接続された電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電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。

10

【0609】

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

【0610】

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)、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、遊技状態など)を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、出力回路111などを有する。

20

【0611】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、たとえば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM(Read Only Memory)101と、RAM(Random Access Memory)102と、CPU(Central Processing Unit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105と、RTC(Real Time Clock)106とを備える。

【0612】

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。

30

【0613】

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。

40

【0614】

I/O105は、たとえば各種信号(後述の検出信号)が入力される入力ポートと、各種信号(特図LED基板9020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。

【0615】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ(ゲートスイッチ21、始動口スイッチ(第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B)、カウントスイッチ23、V入賞スイッチ24)からの検出信号(遊技球が通過または進入してスイッチが

50

オンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【0616】

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

【0617】

出力回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号を、ソレノイド 81、ソレノイド 82、またはソレノイド 83 に伝送する。

【0618】

主基板 11 には、表示モニタ 29、表示切替スイッチ 30、設定キー 51、設定切替スイッチ 52、扉開放センサ 90 が接続されている。扉開放センサ 90 は、ガラス扉枠 3a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【0619】

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

【0620】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 32 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知などの各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0621】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0622】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む）を行う。このとき、ROM 121 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 122 がメインメモリとして使用される。

【0623】

演出制御用 CPU 120 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。

【0624】

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 CPU 120 からの演

10

20

30

40

50

出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0625】

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。

【0626】

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。

【0627】

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。

【0628】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給など）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給など）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0629】

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。

【0630】

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

【0631】

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。

【0632】

第4図柄ユニット9050は、演出制御基板12に接続されており、制御用CPU120の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【0633】

〔遊技の進行の概略〕

上述した構成を備えるパチンコ遊技機1においては、以下のようにして遊技が進行する。パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などに遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（たとえば4）まで保留される。

【0634】

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

10

20

30

40

50

普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【0635】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 による第 1 特図ゲームが開始される。

【0636】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 2 可変表示部 9 0 2 2 による第 2 特図ゲームが開始される。

【0637】

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

【0638】

特図ゲームにおいて、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 や特図 2 可変表示部 9 0 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せが、特定の特別図柄（大当り図柄、後述の大当り種類に応じて実際の図柄は異なる。）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「大当り」となる。なお、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 や特図 2 可変表示部 9 0 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せにおける、特定の特別図柄（大当り図柄）に対応する点灯態様を、「特定表示結果」とも称する。また、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 や特図 2 可変表示部 9 0 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せが、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「小当り」となる。また、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 や特図 2 可変表示部 9 0 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せが、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「ハズレ」となる。なお、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 や特図 2 可変表示部 9 0 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せにおける、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様を、「ハズレ表示結果」とも称する。

【0639】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。なお、当り種別として必ずしも小当りを設けなくてもよい。

【0640】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（たとえば 29 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば 9 個）に達するまでのタイミングとのうちのいずれか早いタイミングまで継続される。この所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（10 回や 7 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0641】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多いほど、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0642】

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

【0643】

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

10

【0644】

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

【0645】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させるなどにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

20

【0646】

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。

【0647】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたことなどといった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変など）ともいう。

30

【0648】

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

【0649】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組合せて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

40

【0650】

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。

【0651】

50

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

【0652】

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

10

【0653】

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

【0654】

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

20

【0655】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、たとえば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、さらにスーパーリーチよりも大当り信頼度の高い最強リーチなどがある。また、スーパーリーチの中でも、スーパーリーチの前半とスーパーリーチの後半とに分けられる。本実施の形態においては、ノーマルリーチで可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出される方が大当り信頼度が高い。また、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出される方が大当り信頼度が高い。また、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、最強リーチで可変表示の表示結果が導出される方が大当り信頼度が高い。なお、以下では、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」、「スーパーリーチの前半」を「SP前半」、「スーパーリーチの後半」を「SP後半」とも称する。

30

【0656】

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

40

【0657】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（たとえば、「7」など）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図

50

柄（たとえば、「6」など）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0658】

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

10

【0659】

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

20

【0660】

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

30

【0661】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0662】

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

40

【0663】

また、たとえば特図ゲームなどが実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0664】

[大当りに関する各種テーブル]

50

図 19 および図 20 を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。

【0665】

(当り種別)

図 19 は、当り種別を説明するための図である。図 19 に示すように、当り種別表においては、大当りにおける当りの種別（種類）ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、および、大当りにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。

【0666】

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

【0667】

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

【0668】

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

【0669】

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

【0670】

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

【0671】

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

【0672】

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

【0673】

(各乱数)

図 20 は、各乱数を説明するための図である。図 20 に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダム 1 は、大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム 1 は、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 65536 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。ランダム 2 は、大当り種類（種別）を決定する（大当り種類決定用）ランダムカウンタである。

【0674】

ランダム 3 およびランダム 4 は、変動パターンの中の後変動に対応する変動パターン

（以下、後変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（後変動パターン判定用）ランダムカウンタである。後変動とは、特別図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。なお、ランダム 3 は、ハズレ時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1 ずつ更新され、1 から加算更新されてその上限である 6 5 5 1 9 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。ランダム 4 は、当り時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 2 3 9 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。

【0675】

ランダム 5 は、変動パターンのうちの前変動に対応する変動パターン（以下、前変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（前変動パターン判定用）ランダムカウンタである。前変動とは、特別図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。ランダム 5 は、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 2 5 1 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。ランダム 6 は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）ランダムカウンタである。ランダム 6 は、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 2 0 1 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。

【0676】

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

【0677】

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

【0678】

（大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル）

図 21 は、大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。これらテーブルは、ROM 101 に記憶されている。

【0679】

図 21（a）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム 1 と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

【0680】

通常時大当り判定テーブルには、図 21（a）の上欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図 21（a）の下欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、通常時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値が設定されている。これにより、確変状態においては、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

【0681】

CPU 103 は、所定の時期に、乱数回路 104 のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダム 1）の値と比較するが、大当り判定用乱数値が図 21（a）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、または、確変大当り）にすることに決定する。なお、図 21（a）には、大当りになる確率（割

合) またはハズレになる確率(割合)が示されている。

【0682】

図21(b), (c)は、大当り種類判定テーブルを示す説明図である。図21(b)は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第1特図大当り種類判定テーブルである。図21(c)は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第2特図大当り種類判定テーブルである。

【0683】

図21(b)の第1特図大当り種類判定テーブルには、大当り種類判定用のランダム2の値と比較される数値であって、通常大当り1, 2および確変大当り1~4のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図21(b)に示すように、第1特図について、通常大当り1は100個のランダム2のうちの25個のランダム2の値が割り当てられ、通常大当り2は100個のランダム2のうちの25個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り1は100個のランダム2のうちの5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り2は100個のランダム2のうちの37個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り3は100個のランダム2のうちの4個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り4は100個のランダム2のうちの4個のランダム2の値が割り当てられている。

【0684】

図21(c)の第2特別図柄大当り種類判定テーブルには、ランダム2の値と比較される数値であって、確変大当り5~9のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図21(c)に示すように、第2特図について、確変大当り5は100個のランダム2のうちの10個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り6は100個のランダム2のうちの5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り7は100個のランダム2のうちの5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り8は100個のランダム2のうちの70個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り9は100個のランダム2のうちの10個のランダム2の値が割り当てられている。

【0685】

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

【0686】

[演出制御コマンド]

図22は、演出制御コマンドの一例を説明するための図である。メイン側の制御基板である主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用CPU120へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を示す。なお、図22に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「(H)」は16進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

【0687】

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

【0688】

コマンド 8 1 0 1 (H) は、第 1 特図の可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 0 2 (H) は、第 2 特図の可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。演出制御用 CPU 1 0 1 は、コマンド 8 1 0 1 (H) またはコマンド 8 1 0 2 (H) を受信すると、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0689】

コマンド 8 4 X X (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、後変動に対応する変動パターン（後変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（X X は、後変動パターンの番号に対応）。サブ側における後変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。複数種類の後変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される後変動パターンのそれぞれに対応する後変動パターンコマンドがある。

10

【0690】

コマンド 8 C 0 1 (H) は、ハズレに決定されていることを示す表示結果 1 指定コマンド（ハズレ指定コマンド）である。コマンド 8 C 0 2 (H) は、通常大当たり 1 に決定されていることを示す表示結果 2 指定コマンド（通常大当たり 1 指定コマンド）である。コマンド 8 C 0 3 (H) は、通常大当たり 2 に決定されていることを示す表示結果 3 指定コマンド（通常大当たり 2 指定コマンド）である。コマンド 8 C 0 4 (H) は、確変大当たり 1 に決定されていることを示す表示結果 4 指定コマンド（確変大当たり 1 指定コマンド）である。コマンド 8 C 0 5 (H) は、確変大当たり 2 に決定されていることを示す表示結果 5 指定コマンド（確変大当たり 2 指定コマンド）である。コマンド 8 C 0 6 (H) は、確変大当たり 3 に決定されていることを示す表示結果 6 指定コマンド（確変大当たり 3 指定コマンド）である。コマンド 8 C 0 7 (H) は、確変大当たり 4 に決定されていることを示す表示結果 7 指定コマンド（確変大当たり 4 指定コマンド）である。コマンド 8 C 0 8 (H) は、確変大当たり 5 に決定されていることを示す表示結果 8 指定コマンド（確変大当たり 5 指定コマンド）である。コマンド 8 C 0 9 (H) は、確変大当たり 6 に決定されていることを示す表示結果 9 指定コマンド（確変大当たり 6 指定コマンド）である。コマンド 8 C 1 0 (H) は、確変大当たり 7 に決定されていることを示す表示結果 1 0 指定コマンド（確変大当たり 7 指定コマンド）である。コマンド 8 C 1 1 (H) は、確変大当たり 8 に決定されていることを示す表示結果 1 1 指定コマンド（確変大当たり 8 指定コマンド）である。コマンド 8 C 1 2 (H) は、確変大当たり 9 に決定されていることを示す表示結果 1 2 指定コマンド（確変大当たり 9 指定コマンド）である。ハズレ指定コマンド、通常大当たり 1, 2 指定コマンド、および確変大当たり 1～9 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 8 C 系コマンドとも称する。

20

30

【0691】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特図の可変表示を開始することを示す第 1 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特図の可変表示を開始することを示す第 2 図柄変動指定コマンドである。第 1 図柄変動指定コマンドおよび第 2 図柄変動指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 8 D 系コマンドとも称する。コマンド 8 F 0 0 (H) は、第 1 特図や第 2 特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

40

【0692】

コマンド 9 0 0 0 (H) は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定（電源投入時の初期画面を表示することを指定）する初期化指定コマンドである。コマンド 9 2 0 0 (H) は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定（停電復旧画面を表示することを指定）する停電復旧指定コマンドである。コマンド 9 5 0 0 (H) は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 1 (H) は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 2 (H) は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通

50

常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて95系コマンドや背景指定コマンドとも称する。コマンド9F00(H)は、客待ちのデモンストレーションを指定する客待ちデモ指定コマンドである。

【0693】

コマンドA001(H)は、通常大当たり1の開始を指定する大当たり開始1指定コマンドである。コマンドA002(H)は、通常大当たり2の開始を指定する大当たり開始2指定コマンドである。コマンドA003(H)は、確変大当たり1の開始を指定する確変大当たり開始3指定コマンドである。コマンドA004(H)は、確変大当たり2の開始を指定する確変大当たり開始4指定コマンドである。コマンドA005(H)は、確変大当たり3の開始を指定する確変大当たり開始5指定コマンドである。コマンドA006(H)は、確変大当たり4の開始を指定する確変大当たり開始6指定コマンドである。コマンドA007(H)は、確変大当たり5の開始を指定する確変大当たり開始7指定コマンドである。コマンドA008(H)は、確変大当たり6の開始を指定する確変大当たり開始8指定コマンドである。コマンドA009(H)は、確変大当たり7の開始を指定する確変大当たり開始9指定コマンドである。コマンドA010(H)は、確変大当たり8の開始を指定する確変大当たり開始10指定コマンドである。コマンドA011(H)は、確変大当たり9の開始を指定する確変大当たり開始11指定コマンドである。大当たり開始1～11指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてA0系コマンドとも称する。

10

【0694】

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

20

【0695】

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

30

【0696】

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

40

【0697】

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

【0698】

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

50

ンドとも称する。

【0699】

コマンドC4XX(H)およびコマンドC6XX(H)は、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞時における大当たり判定、大当たり種類判定、変動パターン種類判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC4XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種類の判定結果を示す図柄指定コマンドである。

【0700】

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

10

【0701】

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

【0702】

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

20

【0703】

[変動パターン]

図23～図29を参照しながら、変動パターンの内容および変動パターンの決定などについて説明する。

30

【0704】

本実施の形態においては、メイン側である遊技制御用マイクロコンピュータ100によって、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、メイン変動番号によって管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。なお、前変動パターンは、図22を用いて説明した前変動パターンコマンド(80XX(H))に対応し、後変動パターンは、図22を用いて説明した後変動パターンコマンド(84XX(H))に対応する。

【0705】

(メイン側の前変動パターン)

40

図23は、メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。前変動番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号1は、通常変動(たとえば、13秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8000(H))である。前変動番号2は、短縮変動(たとえば、7秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8001(H))である。前変動番号3は、超短縮変動(たとえば、3秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8002(H))である。

【0706】

前変動番号4は、ノーマルリーチ(役物×)(リーチ態様となるが可動体32が動作しないリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8003(H))である。前変動番号

50

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

【0707】

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

【0708】

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

【0709】

前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置5にアニメーション（動画）が表示される。なお、パチンコ遊技機1においては、動画を構成する静止画1枚分（フレームと称する）につき、約33.3msec分の時間を要する。たとえば、前変動番号7～9のパターンの場合、変動時間として41500msecが設定されており、そのフレーム数は、約1246枚となる。また、前変動番号10～12のパターンの場合、変動時間として62000msecが設定されており、そのフレーム数は、約1861枚となる。

【0710】

（メイン側の後変動パターン）

図24は、メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。後変動番号が各々割り当てられた複数種類の後変動パターンのうち、後変動番号1は、13秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8400（H））である。後変動番号2は、7秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8401（H））である。後変動番号3は、3秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8402（H））である。後変動番号4は、擬似連ガセを実行することを指定する後変動パターンコマンド（8403（H））である。擬似連ガセとは、擬似連を実行すると見せかけて結局は擬似連を実行しない演出などである。

【0711】

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

ターンコマンド（８４０７（Ｈ））である。

【０７１２】

後変動番号９は、ノーマルリーチ（当り）（リーチ態様となって当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０８（Ｈ））である。後変動番号１０は、ＳＰ前半（当り）（ＳＰリーチに発展してＳＰリーチの前半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０９（Ｈ））である。後変動番号１１は、ＳＰ後半（当り）（ＳＰリーチの後半に発展してＳＰリーチの後半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０Ａ（Ｈ））である。後変動番号１２は、最終リーチ（当り）（最終リーチに発展して最終リーチで当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０Ｂ（Ｈ））である。

10

【０７１３】

（後変動パターンの判定）

後変動パターンは、大当り判定において、大当りおよびハズレのいずれに決定されたかに応じて異なるランダムカウンタを用いて決定される。図２５は、ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図２５に示すように、大当り判定においてハズレに決定された場合、図２０で説明したランダム３を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当り判定においてハズレに決定された場合、消化後の保留記憶数に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、決定される後変動番号も異なる。

【０７１４】

20

具体的には、図２５（ａ）に示すように、消化後の保留記憶数が０個の場合、後変動番号１，４，５～８のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率（後変動番号６～８の選択率）は、約１／１０２となっている。

【０７１５】

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

30

【０７１６】

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

【０７１７】

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

40

【０７１８】

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

【０７１９】

図２６は、大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図２６に示すように、大当り判定において大当りに決定された場合、図２０で説明したランダム４を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当り判定において大当りに決定された場合、大当りの種類に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定さ

50

れる。

【0720】

具体的には、図26(a)に示すように、通常大当たり1, 2、確変大当たり1, 2, 5～8のいずれかに決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約1/1.1となっている。

【0721】

確変大当たり3, 9のいずれかに決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約1/1.1となっている。

【0722】

確変大当たり4に決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約1/1.1となっている。

【0723】

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

【0724】

また、図25に示すように、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8のいずれかに決定される確率は、ハズレ時が約1/102となっているのに対して、大当たり時がそれよりも高い約1/1.1となっているため、SPリーチや最終リーチに発展した場合には、大当たりが発生することに対して遊技者に期待させることができる。

【0725】

（前変動パターンの判定）

図27は、前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。前変動パターンは、先に決定された後変動パターンの種類に応じて異なるランダム5の判定値数を用いて決定される。さらに、先に決定された後変動パターンの種類に応じて、決定される前変動番号も異なる。

【0726】

具体的には、図27(a)に示すように、後変動番号1の後変動パターンに決定された場合、前変動番号1の前変動パターンに決定される。図27(b)に示すように、後変動番号2の後変動パターンに決定された場合、前変動番号2の前変動パターンに決定される。図27(c)に示すように、後変動番号3の後変動パターンに決定された場合、前変動番号3の前変動パターンに決定される。図27(d)に示すように、後変動番号4の後変動パターンに決定された場合、前変動番号1の前変動パターンに決定される。

【0727】

図27(e)に示すように、後変動番号5, 9のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号4, 7のいずれかの前変動パターンに決定される。図27(f)に示すように、後変動番号6, 10のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号4, 7, 10のいずれかの前変動パターンに決定される。図27(g)に示すように、後変動番号7の後変動パターンに決定された場合、前変動番号5, 8, 11のいずれかの前変動パターンに決定される。

【0728】

図27(h)に示すように、後変動番号11の後変動パターンに決定された場合、前変動番号5, 8, 11のいずれかの前変動パターンに決定される。図27(i)に示すように、後変動番号8の後変動パターンに決定された場合、前変動番号6, 9, 12のいずれ

10

20

30

40

50

かの前変動パターンに決定される。図 27 (j) に示すように、後変動番号 12 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 6, 9, 12 のいずれかの前変動パターンに決定される。

【0729】

(全変動パターン)

図 28 は、メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。図 25 ~ 図 27 で説明したようにして、後変動パターンおよび前変動パターンが決定されると、図 28 に示すようなメイン変動番号 1 ~ 26 の変動パターンのいずれかとなる。

【0730】

図 29 は、サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。さらに、サブ側においても、メイン変動番号 1 ~ 26 の変動パターンの各々に対応するように、サブ変動番号 1 ~ 26 の変動パターンが定められている。

【0731】

[各予告演出]

図 30 は、各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。本実施の形態においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する予告演出が実行されることがある。予告演出は、大当りの発生を示唆または予告する演出、遊技者に対して大当りを期待させる演出でもある。予告演出には、群予告演出（群予告、群演出とも称する）と SP 前半タイトル予告演出（SP 前半タイトル予告とも称する）が含まれる。

【0732】

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

【0733】

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

【0734】

図 30 (a) には、ステージ A において群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。本実施の形態においては、同じ変動パターンに基づき可変表示が行われたとしても、その演出態様（背景画像、BGM や効果音、登場するキャラクタなど）が互いに異なる複数種類のステージが設けられている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージ A は、メイドの格好をした 6 人のキャラクタに含まれる夢夢ちゃんというキャラクタによる演出が行われるステージである。

【0735】

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

【0736】

ここで、ハズレになる確率が約 $319 / 320$ であり、後変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンに決定される確率が約 $1 / 102$ であることを考慮すると、ハズレ時に変動番号 6 ~

10

20

30

40

50

8の後変動パターンに決定される確率は約 $1/102$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約15%であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約0.15%になる。一方、大当たりになる確率が約 $1/320$ であり、後変動番号10～12の後変動パターンに決定される確率が約1.1であることを考慮すると、当たり時に変動番号10～12の後変動パターンに決定される確率は約 $1/320$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約85%であるため、当たり時に群予告が実行される確率は約0.27%になる。このことから、群予告が実行された場合に大当たりとなる確率（信頼度、期待度）は約64%になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、64%に限らず、50%を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当たりが発生することを期待させることができる。

10

【0737】

図30(b)には、ステージBにおいて群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージBは、爆チューというキャラクタによる演出が行われるステージである。

【0738】

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

20

【0739】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号6～8の後変動パターンに決定される確率は約 $1/102$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約10%であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約0.10%になる。一方、当たり時に変動番号10～12の後変動パターンに決定される確率は約 $1/320$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約90%であるため、当たり時に群予告が実行される確率は約0.28%になる。このことから、群予告が実行された場合に大当たりとなる確率（信頼度、期待度）は約74%になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、74%に限らず、50%を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当たりが発生することを期待させることができる。

30

【0740】

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

【0741】

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

40

【0742】

図30(c)に示すように、ハズレに対応する後変動番号6～8の後変動パターンに決定された場合、20%の確率でS P前半タイトル予告が実行され、当たりに対応する後変動番号10～12の後変動パターンに決定された場合、80%の確率でS P前半タイトル予告が実行される。

【0743】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号6～8の後変動パターンに決定される確率は約 $1/102$ である。そして、この場合においてS P前半タイトル予告が実行される

50

確率は約 20 % であるため、ハズレ時に S P 前半タイトル予告が実行される確率は約 0.20 % になる。一方、当り時に変動番号 10 ~ 12 の後変動パターンに決定される確率は約 1 / 320 である。そして、この場合において S P 前半タイトル予告が実行される確率は約 80 % であるため、当り時に S P 前半タイトル予告が実行される確率は約 0.25 % になる。このことから、S P 前半タイトル予告が実行された場合に大当たりとなる確率（信頼度、期待度）は約 56 % になる。なお、S P 前半タイトル予告の信頼度（期待度）は、56 % に限らず、50 % を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当たりが発生することを期待させることができる。

【0744】

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

【0745】

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

【0746】

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

【0747】

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

【0748】

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

【0749】

[動作]

10

20

30

40

50

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0750】

（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。

【0751】

（特別図柄プロセス処理）

図 31 は、遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。

【0752】

10

図 31 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 S1）。続いて、CPU 103 は、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポートなど）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

【0753】

次に、CPU 103 は、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチ 92 が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 102 に保存可能であればよい。ステップ S3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

20

【0754】

CPU 103 は、復旧条件が成立した場合には（ステップ S3 で Y）、復旧処理（ステップ S4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S5）を実行する。CPU 103 は、ステップ S4 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、たとえば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

30

【0755】

CPU 103 は、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S3 で N）、初期化処理（ステップ S6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S7）を実行する。ステップ S6 の初期化処理は、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。

【0756】

40

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

【0757】

ステップ S5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては

50

、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。

【0758】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドル 30 の操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

10

【0759】

CPU 103 は、ステップ S7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【0760】

ステップ S7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 29 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 52 の操作を検出するごとに表示モニタ 29 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、CPU 103 は、設定キー 51 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 29 に表示されている設定値を RAM 102 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 29 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

20

【0761】

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

30

【0762】

演出制御基板 12 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。たとえば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8L、8R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0763】

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

40

【0764】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 103 は、乱数回路 104 を

50

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

【0765】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図32は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図32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32に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、CPU103は、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、CPU103は、所定の情報出力処理を実行することにより、たとえばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0766】

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

【0767】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普図表示部26を駆動することにより行われ、普図記憶表示部25を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0768】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、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。

【0769】

（特別図柄プロセス処理）

図33は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理は、図32に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0770】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図32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。

10

【0771】

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

【0772】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、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）。

20

30

【0773】

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

【0774】

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

40

【0775】

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

【0776】

50

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

【 0 7 7 7 】

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、特図 1 可変表示部 2 1 や特図 2 可変表示部 2 2 において特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【 0 7 7 8 】

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つき、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、たと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。

【 0 7 7 9 】

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 7 8 0 】

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。

【 0 7 8 1 】

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。

10

20

30

40

50

【0782】

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

10

【0783】

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

20

30

【0784】

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

40

【0785】

（始動入賞判定処理）

50

図34は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。CPU103は、図33に示す特別図柄プロセス処理のS101において始動入賞判定処理を実行する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（ステップS51）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（ステップS51でY）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS52）。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS52にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS52でN）、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップS53）。

10

【0786】

ステップS51にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップS51でN）、ステップS52にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップS52でY）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS54）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（ステップS54でY）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS55）。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS55にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS55でN）、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップS56）。

20

【0787】

ステップS53、ステップS56の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップS57）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップS58）。たとえば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

30

40

【0788】

ステップS58の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、大当たり判定用の乱数値ランダム1や大当たり種類判定用の乱数値ランダム2、変動パターン判定用の乱数値ランダム3、4を示す数値データを抽出する（ステップS59）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップS60）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには、図示しない第1特図保留記憶部に乱数値ランダム1～ランダム4を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、図示しない第2特図保留記憶部に乱数値ランダム1

50

～ランダム 4 を示す数値データが格納される。

【0789】

大当り判定用の乱数値ランダム 1 や大当り種類判定用の乱数値ランダム 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ランダム 3, 4 は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU 103 は、ステップ S 59 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0790】

ステップ S 59 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 S 60）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには ROM 101 における第 1 始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 12 に対して第 1 始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには ROM 101 における第 2 始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 12 に対して第 2 始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 32 に示す S 27 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。

【0791】

CPU 103 は、ステップ S 60 の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する（ステップ S 61）。その後、CPU 103 は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ S 62）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 22A と第 2 始動口スイッチ 22B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0792】

（特別図柄通常処理）

図 35 は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図 35 に示すように、特別図柄通常処理において、CPU 103 は、第 1 保留記憶バッファ（第 1 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第 2 保留記憶バッファ（第 2 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップ S 1001）。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップ S 1001 で N）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップ S 1002）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップ S 1002 で N）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合（ステップ S 1002 で Y）、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし（ステップ S 1003）、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【0793】

第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには（ステップ S 1001 で Y）、CPU 103 は、保留特定領域に設定されているデータのうち 1 番目のデータが「第 2」を示すデータであるか否かを判定する（ステップ S 1004

）。保留特定領域に設定されている 1 番目のデータが「第 2」を示すデータでない（すなわち、「第 1」を示すデータである）場合（ステップ S 1 0 0 4 で N）、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタ（第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第 1」を示すデータを設定する（ステップ S 1 0 0 5）。保留特定領域に設定されている 1 番目のデータが「第 2」を示すデータである場合（ステップ S 1 0 0 4 で Y）、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータを設定する（ステップ S 1 0 0 6）。

【0794】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されたか「第 2」を示すデータが設定されたかに応じて、第 1 特別図柄の変動表示と、第 2 特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されたときには、第 1 保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第 1 特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されたときには、第 2 保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第 2 特別図柄の変動表示が行われる。

【0795】

ステップ S 1 0 0 4 ～ステップ S 1 0 0 6 の制御により、第 2 保留記憶バッファ内に第 2 保留記憶のデータが 1 つでも存在すれば、その第 2 保留記憶のデータに基づいた第 2 特別図柄の変動表示が、第 1 保留記憶のデータに基づいた第 1 特別図柄の変動表示に優先して実行される。

【0796】

次に、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する（ステップ S 1 0 0 7）。具体的には、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する。また、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する。

【0797】

そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ S 1 0 0 8）。具体的には、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 2 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0798】

すなわち、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、R A M 1 0 2 の第 1 保留記憶バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示す場合に、R A M 1 0 2 の第 2 保留記憶バッファにおいて第 2 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【0799】

よって、各第 1 保留記憶数（または、各第 2 保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 1 保留記憶数（または、第 2 保留記憶数） = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。

【0800】

次に、C P U 1 0 3 は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値

10

20

30

40

50

に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップS1009）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【0801】

次に、CPU103は、背景指定コマンドを送信し（ステップS1010）、保留記憶バッファからランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（ステップS1011）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値（図20参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0802】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（図21（a）の下欄の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（図21（a）の上欄の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU103は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU103は、大当たり判定用乱数（ランダム1）の値が図21（a）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS1011でY）、ステップS1012に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0803】

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

【0804】

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

【0805】

ステップS1011において大当たり判定用乱数（ランダム1）の値がいずれかの大当たり判定値に一致すれば、CPU103は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（ステップS1012）。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図21（b）の第1特別図柄大当たり種類判定用テーブルおよび図21（c）の第2特別図柄大当たり種類判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図21（b）に示す第1特別図柄大当たり種類判定用テーブルを選択する。また、CPU103は

、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図21(c)の第2特別図柄大当たり種類判定用テーブルを選択する。そして、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当たり種類判定用の乱数(ランダム2)の値と一致する値に対応した大当たり種別および大当たり図柄を決定する(ステップS1013)。

【0806】

また、CPU103は、決定した大当たり種別を示す大当たり種別データをRAM102における大当たり種別バッファに設定する(ステップS1014)。

【0807】

次に、CPU103は、特別図柄の停止図柄を設定する(ステップS1015)。具体的には、大当たりフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、ステップS1014により決定された大当たり図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。

【0808】

そして、CPU103は、表示結果指定コマンドを送信し(ステップS1016)、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理(ステップS111)に対応した値に更新する(ステップS1017)。

【0809】

(変動パターン設定処理)

図36は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図36に示すように、変動パターン設定処理において、CPU103は、保留記憶数および大当たりの有無に応じて、ランダム3、4に基づいて後変動パターンを決定する(ステップS1101)。具体的には、CPU103は、ハズレ時の場合、保留記憶数に応じて図25に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム3の値とに基づいて後変動パターンを決定する。また、CPU103は、大当たり時の場合、大当たりの種類に応じて図26に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム4の値とに基づいて後変動パターンを決定する。

【0810】

次に、CPU103は、ランダム5に基づいて、前変動パターンを決定する(ステップS1102)。具体的には、CPU103は、S1102で決定した後変動パターンに応じて図27に示す前変動パターン判定テーブルを選択し、選択した前変動パターン判定テーブルと、ランダム5の値とに基づいて前変動パターンを決定する。

【0811】

次に、CPU103は、決定した変動パターン(前変動パターンおよび後変動パターン)に対応する変動パターンコマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップS1103)。

【0812】

次に、CPU103は、RAM102に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する(ステップS1104)。そして、CPU103は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行い(ステップS1105)、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理(ステップS112)に対応した値に更新する(ステップS1106)。

【0813】

(特別図柄変動処理)

図37は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図37に示すように、特別図柄変動処理において、CPU103は、変動時間タイマを1減算し(ステップS1201)、変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップS1202でY)、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理(ステップS113)に対応した値に更新する

10

20

30

40

50

(ステップS1203)。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には(ステップS1202でN)、そのまま処理を終了する。

【0814】

(特別図柄停止処理)

図38は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図38に示すように、特別図柄停止処理において、CPU103は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図1可変表示部21または特図2可変表示部22に停止図柄を導出表示する制御を行う(ステップS1301)。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には特図1可変表示部21での第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には特図2可変表示部22での第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドをセットする(ステップS1302)。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用CPU120に送信される。次に、CPU103は、当たりフラグがセットされているか否かを判定する(ステップS1303)。そして、当たりフラグがセットされていない場合には(ステップS1303でN)、ステップS1309に移行する。

10

【0815】

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

20

【0816】

また、ROM101に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口およびV大入賞口について、開放回数(たとえば、5回や10回)、開放時間(たとえば、2.9秒)、ラウンド間のインターバル時間(たとえば、0.5秒)などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする(ステップS1306)。たとえば、3Rの通常当たりの場合、1~3Rの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5Rの確変大当たりの場合、1~3R目および5R目に通常大入賞口を開放させ、4R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、10Rの確変大当たりの場合、1~8R目および10R目に通常大入賞口を開放させ、9R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数(5回や10回)のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

30

【0817】

また、大入賞口制御タイマに、当たり表示時間であるファンファーレ時間(当たりが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS1307)。以降、当たり開放前処理において、大入賞口制御タイマが1減算されて、0になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を当たり開放前処理(ステップS114)に対応した値に更新し(ステップS1308)、処理を終了する。

【0818】

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

40

50

ときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップS 1 3 1 1において、時短回数カウンタの値が0になっていない場合には（ステップS 1 3 1 1でN）、ステップS 1 3 1 6の処理へ移行する。

【0819】

ステップS 1 3 1 2の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS 1 3 1 3）。確変フラグがセットされている場合には（ステップS 1 3 1 3でY）、確変フラグをリセットする（ステップS 1 3 1 4）。次に、CPU 1 0 3は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行したことに応じて、演出制御用CPU 1 2 0に通常状態指定コマンドを送信し（ステップS 1 3 1 5）、ステップS 1 3 1 6に進む。ステップS 1 3 1 3において確変フラグがセットされていない場合には（ステップS 1 3 1 3でN）、ステップS 1 3 1 4の処理を行わずに、ステップS 1 3 1 5に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS 1 1 0）に対応した値に更新し（ステップS 1 3 1 6）、処理を終了する。

10

【0820】

（大当たり開放前処理）

図39は、大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。図39に示すように、大当たり開放前処理において、CPU 1 0 3は、大入賞口制御タイマの値を-1（減算更新）する（ステップS 1 4 0 1）。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを判定し（ステップS 1 4 0 2）、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップS 1 4 0 2でN）、処理を終了する。

20

【0821】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には（ステップS 1 4 0 2でY）、演出制御用CPU 1 2 0に大入賞口開放中指定コマンドを送信する（ステップS 1 4 0 3）。そして、開放パターンに応じてソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する（ステップS 1 4 0 4）。これにより、1R目においては通常大入賞口が開放する。

【0822】

次に、CPU 1 0 3は、開放パターンデータ（たとえば、ステップS 1 3 0 6によりRAM 1 0 2に記憶されたデータ）に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた大入賞口開放時間（たとえば、29秒）を設定する（ステップS 1 4 0 5）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放中処理（ステップS 1 1 5）に応じた値に更新し（ステップS 1 4 0 6）、処理を終了する。

30

【0823】

（大当たり開放中処理）

図40は、大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。図40に示すように、大当たり開放中処理において、CPU 1 0 3は、大入賞口制御タイマの値を-1（減算更新）する（ステップS 1 5 0 1）。

【0824】

そして、CPU 1 0 3は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否かを確認する（ステップS 1 5 0 2）。大入賞口制御タイマの値が0になっているときは（ステップS 1 5 0 2でY）、ステップS 1 5 1 1の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは（ステップS 1 5 0 2でN）、通常大入賞口またはV大入賞口を開放中か否かを判定する（ステップS 1 5 0 3）。通常大入賞口またはV大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

40

【0825】

ステップS 1 5 0 3で、通常大入賞口またはV大入賞口が開放中でないと判定された場合には（ステップS 1 5 0 3でN）、処理を終了する。

【0826】

通常大入賞口またはV大入賞口が開放中であれば（ステップS 1 5 0 3でY）、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ24がオンになっているか否かを判定する（ステッ

50

プ S 1 5 0 4)。カウントスイッチ 2 3 と V 入賞スイッチ 2 4 のいずれもがオンになっていなければ (ステップ S 1 5 0 4 で N)、処理を終了する。一方、カウントスイッチ 2 3 または V 入賞スイッチ 2 4 のいずれか一方がオンとなっていれば (ステップ S 1 5 0 4 で Y)、入賞個数カウンタを +1 (加算更新) する (ステップ S 1 5 0 5)。

【0827】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ S 1 5 0 6)。確変決定フラグは、V 入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば (ステップ S 1 5 0 6 で Y)、ステップ S 1 5 1 0 の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ (ステップ S 1 5 0 6 で N)、V 入賞スイッチ 2 4 がオンになっているか否かを判定する (ステップ S 1 5 0 7)。V 入賞スイッチ 2 4 がオンになっていなければ (ステップ S 1 5 0 7 で N)、ステップ S 1 5 1 0 の処理へ移行する。一方、V 入賞スイッチがオンになっていれば (ステップ S 1 5 0 7 で Y)、確変決定フラグをセットし (ステップ S 1 5 0 8)、確変判定装置通過指定コマンドを送信し (ステップ S 1 5 0 9)、ステップ S 1 5 1 0 の処理へ移行する。

【0828】

そして、CPU 1 0 3 は、入賞個数カウンタの値が所定数 (たとえば 1 0) になっているか否かを判定する (ステップ S 1 5 1 0)。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ (ステップ S 1 5 1 0 で N)、処理を終了する。

【0829】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには (ステップ S 1 5 1 0 で Y)、CPU 1 0 3 は、ソレノイド 8 2 を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド 8 3 を駆動して V 大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う (ステップ S 1 5 1 1)。次に、CPU 1 0 3 は、入賞個数カウンタの値をクリアする (0 にする) 処理を行う (ステップ S 1 5 1 2)。次に、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放後処理 (ステップ S 1 1 6) に応じた値に更新し (ステップ S 1 5 1 3)、処理を終了する。

【0830】

(大当たり開放後処理)

図 4 1 は、大当たり開放後処理の一例を示すフローチャートである。図 4 1 に示すように、大当たり開放後処理において、CPU 1 0 3 は、開放回数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する (ステップ S 1 6 0 1)。

【0831】

開放回数カウンタの値が 0 であれば (ステップ S 1 6 0 1 で Y)、演出制御用 CPU 1 2 0 に大当たり終了指定マンドを送信し (ステップ S 1 6 0 2)、大入賞口制御タイマに大当たり終了時間 (大当たり遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置 5 において報知する時間) に相当する値を設定し (ステップ S 1 6 0 3)、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり終了処理 (ステップ S 1 1 7) に応じた値に更新し (ステップ S 1 6 0 4)、処理を終了する。

【0832】

ステップ S 1 6 0 1 において、開放回数カウンタの値が 0 でなければ (ステップ S 1 6 0 1 で N)、演出制御用 CPU 1 2 0 に大入賞口開放後指定マンドを送信し (ステップ S 1 6 0 5)、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する (ステップ S 1 6 0 6)。

【0833】

次に、CPU 1 0 3 は、V 大入賞口が開放するラウンド (V 開放ラウンドとも称する) の前、すなわち、次のラウンドが V 開放ラウンドであるか否かを判定する (ステップ S 1 6 0 7)。V 開放ラウンド前でない場合 (ステップ S 1 6 0 7 で N)、ソレノイド 8 2 を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う (ステップ S 1 6 0 8)。一方、V 開放ラウンド前である場合 (ステップ S 1 6 0 7 で Y)、ソレノイド 8 3 を駆動して V 大入賞口を

開放する制御を行う（ステップS1609）。

【0834】

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

【0835】

（大当たり終了処理）

図42は、大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図42に示すように、大当たり終了処理において、CPU103は、大当たり終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を1減算する（ステップS1701）。そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になっているか否か（大当たり終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップS1702）。大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップS1702でN）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が0になっていれば（ステップS1702でY）、大当たりフラグをリセットする（ステップS1703）。

【0836】

次に、CPU103は、V入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1704）。確変決定フラグがセットされていなければ（ステップS1704でN）、ステップS1705の処理へ移行する。ステップS1704において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップS1704でY）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップS1707）。次に、演出制御用CPU120に確変状態指定コマンドを送信し（ステップS1708）、確変決定フラグをリセットし（ステップS1709）、ステップS1710の処理へ移行する。

【0837】

ステップS1710では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップS1710）、時短回数カウンタに150をセットする（ステップS1711）。そして、ステップS1712の処理へ移行する。

【0838】

一方、ステップS1704において、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップS1704でN）、ステップS1705では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップS1705）、時短回数カウンタに100をセットし（ステップS1706）、ステップS1712の処理へ移行する。

【0839】

ステップS1712では、演出制御用CPU120に時短状態指定コマンドを送信する（ステップS1712）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新し（ステップS1713）、処理を終了する。なお、演出制御用CPU120側は、CPU103から送信される確変状態指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。

【0840】

（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。

【0841】

（演出制御メイン処理）

演出制御基板12では、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図43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43は、演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。図43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

10

20

30

40

50

基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ／タイマ回路) のレジスタ設定などを行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 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 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【0842】

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 S 7 3)。タイマ割込みフラグは、たとえば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間 (たとえば 2 ミリ秒) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば (ステップ S 7 3 で N)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

10

【0843】

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、たとえば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 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 C P U 1 2 0 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 C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発光することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、たとえば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、たとえば R A M 1 2 2 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 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

【0844】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 で Y)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、たとえば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。たとえば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容などを演出制御プロセス処理などで確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

30

【0845】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する (ステップ S 7 6)。演出制御プロセス処理では、たとえば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L, 8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドなどに応じた判定や決定、設定などが行われる。

40

【0846】

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

【0847】

(演出制御プロセス処理)

50

図 4 4 は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理は、図 4 3 のステップ S 7 6 にて実行される処理である。図 4 4 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、たとえば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0848】

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

10

【0849】

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

【0850】

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、その決定結果など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。

20

【0851】

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 CPU 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 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、たとえば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 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。

30

40

【0852】

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 CPU 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、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコ

50

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、特図当たり待ち処理を終了する。

【0853】

ステップS174の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、たとえば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、たとえば主基板11から大当た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、大当たり中演出処理を終了する。

10

【0854】

ステップS175のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、たとえば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当た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。

20

【0855】

（可変表示開始設定処理）

図45は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図45に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示の結果がハズレに決定されているか否かを確認する（ステップS7101）。演出制御用CPU120は、ハズレに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップS7103）。

【0856】

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

30

【0857】

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

【0858】

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

40

【0859】

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

【0860】

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

50

各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

【0861】

R O M 1 2 1 に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における画像表示装置 5 の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

【0862】

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

【0863】

次に、演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S 7 1 0 8）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータにおけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（ステップ S 7 1 0 9）。

【0864】

ステップ S 7 1 0 9 の処理を実行したら、プロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ）にしたがって演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ 8 L, 8 R）の制御を開始する（ステップ S 7 1 1 0）。たとえば、表示制御実行データにしたがって、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために指令を出力する。また、各種 L E D などの発光体を点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 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 8 L, 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0865】

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップ S 7 1 1 1）、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 S 1 7 2）に対応した値にし（ステップ S 7 1 1 2）、可変表示開始設定処理が終了する。

【0866】

（群予告設定処理）

図 4 6 は、群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。群予告設定処理は、可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）に含まれる処理である。

【0867】

図 4 6 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 7 0 6 1）。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ハズレ時においては後変動番号 6～8 の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを、当たり時においては後変動番号 1 0～1 2 の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する。なお、後変動番号 6～8 の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番号 8～1 5 の変動パターンであり、後変動番号 1 0～1 2 の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番号 1 8～2 6 の変動パターンである。

【0868】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信していない場合（ステップ S 7 0 6 1 で N）、処理を終了する。一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は

10

20

30

40

50

、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信した場合（ステップS7061でY）、変動パターンコマンドに対応する変動パターンの変動時間をフレーム数に変換する（ステップS7062）。たとえば、メイン変動番号22の変動パターンの場合、前変動時間が41500msであるため、そのフレーム数は約1246枚となり、後変動時間が91900msであるため、そのフレーム数は約3000枚となる。また、たとえば、メイン変動番号26の変動パターンの場合、前変動時間が62000msであるため、そのフレーム数は約1861枚となり、後変動時間が142800msであるため、そのフレーム数は約4288枚となる。

【0869】

演出制御用CPU120は、群予告抽選を実行する（ステップS7063）。具体的には、演出制御用CPU120は、図30（a）、（b）に示す群予告抽選テーブルを用いて、後変動番号に基づいて群予告を実行するか否か、および実行する群予告の種類を決定する。

【0870】

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

【0871】

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

【0872】

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

【0873】

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

【0874】

（群予告実行処理）

図47は、群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。群予告実行処理は、可変表示中演出処理（ステップS172）に含まれる処理である。

【0875】

図47に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理において設定された演出制御パターンに対応するフレーム数から1フレームずつ減算する（ステップS7201）。たとえば、演出制御用CPU120は、メイン変動番号26の変動パターンに対応する演出制御パターンが設定されている場合、全フレーム数である6149フレーム目から1フレームずつ減算する。

【0876】

演出制御用CPU120は、群予告実行用の演出制御パターンを設定していない場合（ステップS7202でN）、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、群予告

10

20

30

40

50

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

【0877】

演出制御用CPU120は、群予告の実行タイミングのフレームに到達していない場合（ステップS7203でN）、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、群予告の実行タイミングのフレームに到達した場合（ステップS7203でY）、群予告を実行するために各種演出装置を制御する（ステップS7204）。たとえば、演出制御用CPU120は、後述する図62～図68に示す群予告点灯テーブルに基づき遊技効果ランプ9に対して点灯、点滅、または消灯させるための制御を行い、スピーカ8R、8Lに対して音を出力させるための制御を行う。その後、演出制御用CPU120は、処理を終了する。

10

【0878】

〔遊技の進行の概略〕

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

20

【0879】

第1特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、通常大当たり1、2、確変大当たり1～4がある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置5の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第2流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図LED基板9020の右打ち表示部9030および第4図柄ユニット9050の右打ち表示部9055においてもたとえばLEDなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

30

【0880】

大当たり遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、3Rの通常大当たりの場合は3回、10Rの確変大当たりの場合は10回）に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間（たとえば29秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば10個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【0881】

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

40

【0882】

大当たりラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当たり（初当たりとも称する）が発生した以降、大当たりラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【0883】

時短状態においては、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、また、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間

50

）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、さらに、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる制御が実行されたりする。また、時短状態においては、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6Bが開状態になる頻度を高くすることにより第2始動入賞口に遊技球が進入する頻度を高くして第2始動入賞口への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御が行われてもよい。

【0884】

大当たりラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入することで、第2特図ゲームが開始される。第2特図ゲームの結果、特図2可変表示部9022が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たり（連チャン当りとも称する）が発生する。

10

【0885】

第2特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、確変大当たり5～9がある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055による右打ち促進演出は、初当たり時から継続している。

【0886】

大当たり遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、10回）に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間（たとえば29秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば10個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

20

【0887】

そして、大当たり遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当たり時と同様に、所定回数（たとえば、100回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当たりラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当たりが発生した以降、大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【0888】

初当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当たりが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

30

【0889】

〔群予告演出の設計〕

次に、パチンコ遊技機1の開発段階における群予告演出の設計について説明する。

【0890】

（群予告作業工程）

図48は、群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。図48に示すように、群予告の作業工程は、その作業順に、概要書の作成工程（ステップS901）と、アニメーション制作工程（ステップS902）と、本映像制作工程（ステップS903）と、オーサリング工程（ステップS904）と、音作成工程（ステップS905）と、抽選の組込工程（ステップS906）と、映像の組込工程（ステップS907）と、音の組込工程（ステップS908）と、ランプデータ作成工程（ステップS909）と、ランプの組込工程（ステップS910）とを含む。

40

【0891】

ステップS901の概要書の作成工程においては、パチンコ遊技機1において群予告を

50

新たに設計するための概要書が作成される。

【0892】

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

【0893】

ステップS903の本映像制作工程においては、アニメーション制作工程において作成されたアニメーションを用いて、群予告で用いられる映像データが作成される。なお、群予告で用いられる映像データは、この本映像制作工程において作成されるが、その作成される映像データの再生時間は、実際にパチンコ遊技機1において実行される群予告の実行時間よりも長めに作成される。これにより、設計変更によって群予告の実行時間が長くなったとしても、本映像制作工程において作成された映像データを変更することなく、そのまま使用することができる。また、本映像制作工程においては、演出ごとに予め定められたタイミングで映像データが再生されるように、映像データごとに再生タイミングも設計される。たとえば、メイン変動番号22の変動パターンにおいては、ステージAの群予告は985フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージBの群予告は1385フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。また、メイン変動番号26の変動パターンにおいては、ステージAの群予告は1600フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージBの群予告は2000フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。

【0894】

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

【0895】

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

【0896】

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

【0897】

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

【0898】

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

【0899】

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

【0900】

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

【0901】

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

【0902】

(本映像制作)

図 49～図 52 を参照しながら、群予告の本映像制作工程について具体的に説明する。図 49～図 52 は、本映像制作工程の一例を説明するための図である。

【0903】

図 49 に示すように、まず、STEP 1 において、群予告で用いられるキャラクタ画像を準備する。たとえば、群予告においては夢夢ちゃんという主人公のキャラクタが用いられるが、夢夢ちゃんが走る態様を表すための 4 つの画像 g1～g4 を準備する。なお、このようなキャラクタ画像は、アニメーション制作工程において作成される。

【0904】

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

【0905】

STEP 2 においては、各キャラクタ画像 g1～g4 が所定のレイヤーの欄に配置される。たとえば、(a) に示す例では、キャラクタ画像 g1～g4 がレイヤー 1 に対応するタイムライン上に配置され、動画データ A1～A4 を構成する。動画データ A1～A4 によれば、キャラクタ画像 g1～g4 からなるパターンの足踏み動画となる。

【0906】

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

【0907】

図 50 に示すように、STEP 3 においては、キャラクタが進行する動画が作成される。まず、画像表示装置 5 における画面サイズを所定のサイズに設定する。たとえば、(a) に示す例では、画面上の横方向に沿った X 軸の幅が 800、画面上の縦方向に沿った X Y 軸の幅が 640 に設定されている。なお、X 軸および Y 軸ともに、中央の位置に対応する値が 0 になっている。このため、画面サイズは、 $-400 \leq X \leq 400$ 、 $-320 \leq Y \leq 320$ となる。

【0908】

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

【0909】

図 51 に示すように、STEP 4 においては、複数のキャラクタが進行する動画が作成される。たとえば、(a) に示す例では、同様の作成手順で、群予告に用いられるジャムちゃんというキャラクタが $-1000 \leq X \leq 500$ の範囲で X 軸上を直線移動する動画データが作成されている。

【0910】

10

20

30

40

50

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

【0911】

図52に示すように、STEP5においては、最終的に群予告の動画が作成される。たとえば、(a)に示すように、キャラクタA～Fといった6種類のキャラクタの動画データがレイヤーのタイムライン上に配置されることで、群予告の動画が完成する。

【0912】

また、タイムライン上の動画データの長さを変更すれば、アニメーション自体はキャラクタ画像g1～g4からなるパターンの動画が3周期分繰り返される動画を維持しつつ、キャラクタが移動する速度を変化させることができる。たとえば、レイヤー10に配置されたキャラクタCの動画データは、レイヤー9に配置されたキャラクタCの動画データと同じく、キャラクタ画像g1～g4からなるパターンの動画が3周期分繰り返される動画データであるが、レイヤー10に配置されたキャラクタCの動画データにおけるタイムライン上の長さは、レイヤー9に配置されたキャラクタCの動画データにおけるタイムライン上の長さよりも短い。これにより、レイヤー10に配置されたキャラクタCは、レイヤー9に配置されたキャラクタCと同じアニメーションを保ちつつも、レイヤー9に配置されたキャラクタCよりも速い速度で画面上を進行するようになる。

【0913】

なお、6人群予告においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されないようになっている。たとえば、図52(a)に示す例においても、タイムライン上で同じタイミングかつ同じ長さで複数のキャラクタの動画データが配置されないようになっている。

【0914】

さらに、(b)に示すように、最も背面側に位置するレイヤー1に砂煙の動画データを配置すれば、複数のキャラクタが進行する動画に対して、砂煙の動画を組み合わせることができる。

【0915】

以上のようにして、複数のキャラクタが進行する群予告の動画データを作成することができる。なお、群予告の動画データの実際の作成においては、所定サイズ(たとえば、19インチ)の画面の端部に遊技盤2が覆い被さることを想定して、画面に対して遊技盤2が覆い被さる位置に対応する領域にマスクを被せた状態で群予告の動画データが作成される。さらに、画面の所定サイズ(たとえば、19インチ)よりも大きなサイズ(たとえば、20インチなど)に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで群予告の動画データが作成される。

【0916】

(群予告作業工程)

図53は、6人群予告の全体像を示す図である。図53に示すように、群予告演出に含まれる6人群予告においては、メイドA～メイドFといった6人のキャラクタが群となって進行する画像が表示される。群予告演出は、6人のキャラクタに限らず、各キャラクタが複数人登場することで、パチンコ遊技機1において実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出となっている。メイドA～メイドFは、いずれも同一または略同一のメイド服を着ているため、顔で認識する以外にはキャラクタの種類を見分けることは難しくなっている。本実施の形態においては、各キャラクタが身につけているエプロンの図柄がキャラクタごとに異なっているが、一見しただけではその違いを認識するこ

10

20

30

40

50

とは難しくなっている。なお、メイドAは、主人公である夢夢ちゃんであり、メイドBは、主人公である夢夢ちゃんの次の優先度の高いキャラクタであるジャムちゃんである。

【0917】

6人群予告においては、キャラクタ画像が画像表示装置5の表示領域に収まる場合もあれば、キャラクタ画像の一部（たとえば、顔や足）が画像表示装置5の表示領域に収まらずにはみ出している場合もある。たとえば、6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドA（夢夢ちゃん）は6人登場するが、そのうち顔が見えているメイドAは5人である。すなわち、メイドAは登場する6人のうち、1人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドB（ジャムちゃん）は5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドBは4人である。すなわち、メイドBは登場する5人のうち、1人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドCは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドCは3人である。すなわち、メイドCは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドDは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドDは3人である。すなわち、メイドDは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドEは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドEは3人である。すなわち、メイドEは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドFは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドFは3人である。すなわち、メイドFは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。

10

20

【0918】

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

【0919】

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

30

【0920】

（補助表示）

図54は、群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。図54に示すように、群予告演出においては、キャラクタが進行していることを強調する補助表示が行われる。本実施の形態においては、補助表示として、砂煙の画像が表示される。キャラクタの近辺、より効果的には進行するキャラクタの後ろに続くように砂煙の画像を表示すれば、キャラクタの進行によって砂煙が生じているかのように遊技者に思わせることができ、そうすることで、キャラクタが走り抜ける様子を強調することができる。上述した図52（b）に示すように、補助表示である砂煙の画像は、最も背面側に位置するレイヤー1に配置される。このため、図54に示すように、砂煙の画像は、登場するキャラクタのいずれよりも背面側に位置するようになっている。

40

【0921】

具体的には、図54に示すように、メイドEの画像が配置されるレイヤーは、メイドCの画像が配置されるレイヤーよりも前面側であるため、メイドEの画像はメイドCの画像よりも前面側で表示される。その一方で、メイドEに対応する補助表示の画像は、メイドEの画像およびメイドCの画像のいずれよりも背面側に位置するようになっている。

50

【0922】

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

【0923】

（モーションブラー処理）

図55は、群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図である。図55に示すように、群予告演出においては、進行するキャラクタに対してモーションブラー処理が施されている。モーションブラー処理とは、オブジェクト（たとえば、キャラクタ）を残像表示させるための処理であり、進行するキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が施されることで、進行するキャラクタの後に当該キャラクタの残像が表示されるようになる。これにより、躍動感のある群予告演出を作成することができる。また、一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が、他のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像に重なったときは、当該他のキャラクタの視認性を阻害しないように、当該一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が透明になっている。

【0924】

（キャラクタが重なるときの輪郭の態様）

図56は、群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図である。図56に示すように、群予告演出においては、一のキャラクタが他のキャラクタを追い抜くことがある。その際、追い抜くキャラクタの表示と他のキャラクタの表示とが重なるときに、追い抜くキャラクタの輪郭が、他のキャラクタの輪郭よりも太く表示されるようになっている。

【0925】

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

【0926】

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

【0927】

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

【0928】

（画像表示装置の画面の表示）

図57は、群予告演出の実行中に遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた図である。上述した図54～図56に示すように、画像表示装置5の画面の端部には遊技盤2が覆い被さっているため、パチンコ遊技機1を正面から見ると、画像表示装置5の画面の端部のうち、遊技盤2が覆い被さっている部分は見えなくなっている。しかし、図57に示すよ

うに、遊技盤 2 と画像表示装置 5 との間を覗くと、遊技盤 2 の背面側に位置する画像表示装置 5 の画面の端部を視認可能になっている。

【0929】

ここで、図 57 においては、6 人群予告において、(a) に示すように、主人公であるメイド A (夢夢ちゃん) の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部 (この例では顔の一部) が表示されている第 1 状況から、(b) に示すように、最初に表示されたメイド A の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたメイド B (ジャムちゃん) の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド B の一部 (この例では顔の一部) が表示された第 2 状況になることが示されている。また、最初に表示されたキャラクタ (メイド A) と、2 番目に表示されたキャラクタ (メイド B) とは、画面上の縦方向に沿った Y 軸の位置座標が異なっている。

10

【0930】

このような第 1 状況から第 2 状況への変化は、遊技盤 2 が画像表示装置 5 の画面の端部に覆い被さった状態で画像表示装置 5 を視認した場合、および遊技盤 2 と画像表示装置 5 との間を覗いた状態で画像表示装置 5 を視認した場合のいずれであっても起こる。つまり、図 57 は遊技盤 2 と画像表示装置 5 との間を覗いた状態で画像表示装置 5 を視認した場合であるが、図 17 (b) に示すように、遊技盤 2 が画像表示装置 5 の画面の端部に覆い被さった状態であっても、6 人群予告において、主人公であるメイド A (夢夢ちゃん) の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部 (この例では顔の一部) が表示されている第 1 状況から、最初に表示されたメイド A の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたメイド B (ジャムちゃん) の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド B の一部 (この例では顔の一部) が表示された第 2 状況になる。

20

【0931】

(爆チュー群予告の全体像)

図 58 は、爆チュー群予告の全体像を示す図である。図 58 に示すように、群予告演出に含まれる爆チュー群予告においては、爆チューといったキャラクタが群となって進行する画像が表示される。

【0932】

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

30

【0933】

このように、爆チュー群予告においては、1 種類のキャラクタが進行するように動作するアニメーションの画像を画面上に配置することで、爆チュー群予告の動画データが作成されている。なお、爆チュー群予告における動画データも、6 人群予告における動画データと同様の手法で、図 48 ~ 図 52 に示す作業工程に基づき作成される。

【0934】

(群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル)

図 59 は、群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための図である。図 59 に示すように、群予告演出 (6 人群予告、爆チュー予告、ポインゴ群予告) は、第 1 表示期間 (1000 msec) と、第 2 表示期間 (1310 msec) と、第 3 表示期間 (830 msec) とに分かれている。

40

【0935】

第 1 表示期間は、群予告演出においてキャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの期間である。より具体的には、第 1 表示期間は、群予告演出においていずれかのキャラクタが最初に登場してから、いずれかのキャラクタが最初に消えるまでの期間である。たとえば、群予告演出において一のキャラクタが最初に登場し、当該一のキャラクタがそのままトップで進行するのであれば、当該一のキャラクタが消えるまでの期間が第 1 表示期間となる。あるいは、群予告演出において一のキャラク

50

タが最初に登場し、当該一のキャラクタが他のキャラクタに抜かされるのであれば、当該他のキャラクタが画面の端から消えるまでの期間が第1表示期間となる。なお、本実施の形態においては、第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの表示が終了する前に、2番目に表示されたキャラクタの表示が終了するようになっている。すなわち、第1表示期間において、最初のキャラクタが登場し、当該最初のキャラクタが2番目に登場したキャラクタに抜かされて、そのまま2番目のキャラクタが最初に画面の端から消えるようになっている。

【0936】

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

10

【0937】

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

20

【0938】

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

【0939】

たとえば、図58に示すように、群予告演出に対応する演出音について、第1表示期間の最初においては音量が最小（たとえば、消音または最低音量）であり、その後段階的に徐々に大きくなって規定値に達し、それ以降は規定値（たとえば、設定音量または最大音量）で維持される。第2表示期間においても、音量は規定値を維持したままである。その後、第3表示期間においては、音量が規定値で維持された後、段階的に徐々に小さくなって最小となる。

30

【0940】

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

40

【0941】

輝度データテーブルは、複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成されている。複数の点灯手段は、枠ランプ9（枠左ランプ9L、枠右ランプ9R）、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、Vランプ9G、電チューランプ9H、スティックコントローラランプ9J、およびトリガボタンランプ9Kなどの遊技効果ランプを含む。輝度データテーブルは、第1表示期間に対応する第1輝度データテーブルと、前記第2表示期間に対応する第2輝度デ

50

ータテーブルと、前記第 3 表示期間に対応する第 3 輝度データテーブルとを含む。つまり、第 1 表示期間においては、第 1 輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ 9 が点灯、点滅、または消灯し、第 2 表示期間においては、第 2 輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ 9 が点灯、点滅、または消灯し、第 3 表示期間においては、第 3 輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ 9 が点灯、点滅、または消灯する。

【0942】

(ステージ A における 6 人群予告の発生タイミング)

図 60 は、ステージ A における 6 人群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージ A においては、前変動中の 1600 フレーム目から 6 人群予告が実行される。

10

【0943】

たとえば、図 60 に示すように、SP リーチ前半でハズレになる変動番号 9 の変動パターンの場合、前変動の変動時間が 62000 msec (1861 フレーム) となり、後変動の変動時間が 37400 msec (1123 フレーム) となっており、6 人群予告は、前変動の 53280 msec 目 (1600 フレーム目) から開始する。このため、SP リーチ前半でハズレになる変動番号 9 の変動パターンの場合、6 人群予告が実行されるタイミング (1600 フレーム目) は、全変動時間 (2984 フレーム) のうちの後半に属する。つまり、SP リーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間 (2984 フレーム) においては、当該所定期間のうちの後半 (1600 フレーム目) で 6 人群予告の第 1 表示期間が開始する。

20

【0944】

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

30

【0945】

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

40

【0946】

最終リーチで当りになる変動番号 26 の変動パターンの場合、前変動の変動時間が 62

50

0 0 0 m s e c (1 8 6 1 フレーム) となり、後変動の変動時間が 1 4 2 8 0 0 m s e c (4 2 8 8 フレーム) となっており、6 人群予告は、前変動の 5 3 2 8 0 m s e c 目 (1 6 0 0 フレーム目) から開始する。このため、最終リーチで当りになる変動番号 2 6 の変動パターンの場合、6 人群予告が実行されるタイミング (1 6 0 0 フレーム目) は、全変動時間 (6 1 4 9 フレーム) のうちの前半に属する。つまり、最終リーチで当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間 (6 1 4 9 フレーム) においては、当該所定期間のうちの前半 (1 6 0 0 フレーム目) で 6 人群予告の第 1 表示期間が開始する。さらに、6 人群予告が実行されるタイミング (1 6 0 0 フレーム目) は、全変動時間 (6 1 4 9 フレーム) のうちの前半部分のうち、全変動時間 (6 1 4 9 フレーム) の半分 (約 3 0 7 4 フレーム目) に近いタイミング (後半部分) である。

10

【0947】

なお、本実施の形態においては、S P リーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号 1 0 ~ 1 5 の変動パターンの場合、後変動時間が長めに設定されているため、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半 (1 6 0 0 フレーム目) で 6 人群予告の第 1 表示期間が開始するようには構成されていない。しかしながら、S P リーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号 1 0 ~ 1 5 の変動パターンの場合であっても、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半で 6 人群予告の第 1 表示期間が開始するように構成されてもよい。

20

【0948】

図 6 1 は、ステージ B における爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージ B においては、後変動中の 2 0 0 0 フレーム目から爆チュー群予告が実行される。

【0949】

たとえば、図 6 1 に示すように、S P リーチ前半でハズレになる変動番号 9 の変動パターンの場合、前変動の変動時間が 6 2 0 0 0 m s e c (1 8 6 1 フレーム) となり、後変動の変動時間が 3 7 4 0 0 m s e c (1 1 2 3 フレーム) となっており、爆チュー群予告は、前変動の 6 6 6 0 0 m s e c 目 (2 0 0 0 フレーム目) から開始する。このため、S P リーチ前半でハズレになる変動番号 9 の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング (2 0 0 0 フレーム目) は、全変動時間 (2 9 8 4 フレーム) のうちの後半に属する。つまり、S P リーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間 (2 9 8 4 フレーム) においては、当該所定期間のうちの後半 (2 0 0 0 フレーム目) で爆チュー群予告の第 1 表示期間が開始する。

30

【0950】

S P リーチ前半で当りになる変動番号 2 0 の変動パターンの場合、前変動の変動時間が 6 2 0 0 0 m s e c (1 8 6 1 フレーム) となり、後変動の変動時間が 9 3 3 0 0 m s e c (2 8 0 1 フレーム) となっており、爆チュー群予告は、前変動の 6 6 6 0 0 m s e c 目 (2 0 0 0 フレーム目) から開始する。このため、S P リーチ前半で当りになる変動番号 2 0 の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング (2 0 0 0 フレーム目) は、全変動時間 (4 6 6 2 フレーム) のうちの前半に属する。つまり、S P リーチ前半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間 (4 6 6 2 フレーム) においては、当該所定期間のうちの前半 (2 0 0 0 フレーム目) で爆チュー群予告の第 1 表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング (2 0 0 0 フレーム目) は、全変動時間 (4 6 6 2 フレーム) のうちの前半部分のうち、全変動時間 (4 6 6 2 フレーム) の半分 (2 3 3 1 フレーム目) に近いタイミング (後半部分) である。

40

【0951】

50

S P リーチ後半で当りになる変動番号 23 の変動パターンの場合、前変動の変動時間が 62000ms ec (1861 フレーム) となり、後変動の変動時間が 99900ms ec (3000 フレーム) となっており、爆チュー群予告は、前変動の 66600ms ec (2000 フレーム目) から開始する。このため、S P リーチ後半で当りになる変動番号 23 の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング (2000 フレーム目) は、全変動時間 (4861 フレーム) のうちの前半に属する。つまり、S P リーチ後半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間 (4861 フレーム) においては、当該所定期間のうちの前半 (2000 フレーム目) で爆チュー群予告の第 1 表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング (2000 フレーム目) は、全変動時間 (4861 フレーム) のうちの前半部分のうち、全変動時間 (4861 フレーム) の半分 (約 2430 フレーム目) に近いタイミング (後半部分) である。

10

【0952】

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

20

【0953】

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

30

【0954】

〔輝度データ〕

図 62～図 86 を参照しながら、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 において、演出制御用 CPU 120 が各種点灯手段を制御する際に参照する輝度データについて説明する。これら輝度データテーブルは、ROM 121 に格納されている。たとえば、演出制御用 CPU 120 は、輝度データテーブルに格納された輝度データに基づき、群予告における表示に合わせて遊技効果ランプの点灯 (発光) 箇所を移動させる。本実施の形態において、点灯箇所とは、文字通り点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、その他の点灯していないランプ (つまり、消灯しているランプ) が位置する箇所を点灯箇所とは言わない。なお、他の例において、点灯箇所とは、高輝度で点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、高輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、当該点灯箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所とは言わないものであってもよい。

40

【0955】

50

より具体的には、ランプを点灯または消灯させるためのデータ（要素とも称する）は、輝度データテーブルによって規定されるが、このような輝度データテーブルにおいて、特定のランプが参照するデータの格納領域に0のデータ（たとえば、RGBに対応して「000」のデータ）が格納されていれば、当該特定のランプは消灯する。また、輝度データテーブルにおいて特定のランプが参照するデータの格納領域が存在しないか、あるいは、輝度データテーブル自体が存在しない場合には、当該特定のランプは消灯する。一方、特定のランプが参照する輝度データテーブルが存在し、かつ特定のランプが参照するデータの格納領域に1以上のデータ（たとえば、RGBに対応して「100」、「010」、「001」が格納されていれば、当該特定のランプは点灯する。なお、たとえば、通常背景に対応する演出時に大当りの予告演出のような特定演出が実行される場合において、当該特定演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていなくても、通常背景に対応する演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていれば、当該特定のランプは点灯することになる。

10

【0956】

（群予告輝度データテーブルにおける親テーブル）

図62は、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図62に示すように、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ9R、枠左ランプ9L）、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプ9Eといった、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプについて、群予告演出の各々の演出時間が規定されている。

20

【0957】

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

【0958】

（群予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図63は、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図63に示すように、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

【0959】

たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第1表示期間（後述する図95～図96、図151～図153に示す演出の期間）においては、枠ランプについてW1、役物ランプ9AについてY1、盤左ランプ9BについてL1、盤上ランプ9CについてU1、およびアタッカランプ9EについてA1の孫テーブルが各々設けられている。これら、第1表示期間で用いられる孫テーブルは、図59に示す第1輝度データテーブルに対応する。

30

【0960】

群予告演出が実行される期間のうち、第2表示期間（後述する図97、図98、図154、図155に示す演出の期間）においては、枠ランプについてW2、役物ランプ9AについてY2、盤左ランプ9BについてL2、盤上ランプ9CについてU2、およびアタッカランプ9EについてA2の孫テーブルが各々設けられている。これら、第2表示期間で用いられる孫テーブルは、図59に示す第2輝度データテーブルに対応する。

40

【0961】

群予告演出が実行される期間のうち、第3表示期間（後述する図99、図100、図156、図157に示す演出の期間）においては、枠ランプについてW3、役物ランプ9AについてY3、盤左ランプ9BについてL3、盤上ランプ9CについてU3、およびアタッカランプ9EについてA3の孫テーブルが各々設けられている。これら、第3表示期間で用いられる孫テーブルは、図59に示す第3輝度データテーブルに対応する。

【0962】

図63に示すように、群予告演出で参照される輝度データテーブルについて、第1表示期間、第2表示期間、および第3表示期間のいずれにおいても、枠左ランプ9L、枠右ラ

50

ンプ 9 R、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプの 6 種類の輝度データテーブルが設けられている。

【0963】

なお、Vランプ 9 Gは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置（たとえば、群予告演出においてキャラクタが登場する付近）にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。Vランプ 9 Gは、V入賞が発生可能な大当たり遊技状態のラウンド中であることやV入賞が発生したことを報知するランプ、あるいは大当たりが発生したことを報知するランプであるため、群予告演出において点灯してしまうと、遊技者がV入賞したり大当たりしたりしているのかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、Vランプ 9 Gは、群予告演出において用いられていない。なお、Vランプ 9 Gは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ 9 Bの付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

10

【0964】

また、スティックコントローラ 3 1 Aに設けられたスティックコントローラランプ 9 Jやプッシュボタン 3 1 Bに設けられたトリガボタンランプ 9 Kは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置（たとえば、群予告演出においてキャラクタが進行している真下付近）にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。スティックコントローラランプ 9 Jは、操作演出（後述する図 1 3 2（c 91）に示す演出）などにおいて、スティックコントローラ 3 1 Aを引く操作を促すために点灯し、トリガボタンランプ 9 Kは、PUSH演出（後述する図 9 3（a 1 9）に示す演出）などにおいて、プッシュボタン 3 1 Bを押圧する操作を促すために点灯するランプであるため、群予告演出において点灯してしまうと、遊技者がスティックコントローラ 3 1 Aやプッシュボタン 3 1 Bを操作できるのではないかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、スティックコントローラランプ 9 Jやトリガボタンランプ 9 Kは、群予告演出において用いられていない。なお、スティックコントローラランプ 9 Jやトリガボタンランプ 9 Kは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ 9 Bの付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

20

【0965】

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

30

【0966】

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

40

【0967】

輝度データのループについて、W1およびW3は同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されていないのに対して、W2は同じ輝度データを繰り返し用いるよ

50

うに輝度データが規定されている。不具合対策用の10分間の輝度データについて、W1およびW3は規定されているのに対して、W2は規定されていない。

【0968】

(群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル)

図64は、群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【0969】

図64(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルW1においては、100msecで等間隔でT1-1～T1-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間（600000msec）のデータが規定されている。また、W1においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第1輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第1輝度データと異なる第2輝度データとで構成されている。たとえば、T1-2に対応する各ランプのデータの集まりを第1輝度データとすれば、T1-3に対応する各ランプのデータの集まりを第2輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

【0970】

W1においては、第1表示期間の最初の100msec（T1-1）において、枠ランプに含まれる全てのランプに対して「R」に低輝度を示す「1」が規定され、「G」および「B」に消灯を示す「0」が規定されている。これにより、後述する図94(a22)および図151(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。なお、本実施の形態においては、各ランプが赤色を主体として点灯することで演出を効果的にするため、「R」に低輝度を示す「1」が規定され、「G」および「B」に消灯を示す「0」が規定されているが、たとえば、各ランプが緑色を主体として点灯する場合には「G」に低輝度を示す「1」が規定され、「R」および「B」に消灯を示す「0」が規定されればよく、各ランプが青色を主体として点灯する場合には「B」に低輝度を示す「1」が規定され、「R」および「G」に消灯を示す「0」が規定されればよい。

【0971】

また、W1においては、点線の矢印で示すように、T1-2からT1-10に亘って、枠右ランプ9R5～9R8付近から枠左ランプにかけて高輝度で点灯するランプの箇所が100msecの等間隔で移動するように輝度データが規定されている。ここで、枠右ランプ9R5～9R8付近は、群予告においてキャラクタが登場する箇所に対応しており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。枠左ランプについては、最初は消灯または低輝度で点灯するようになっており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、段階的に徐々に高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。一方、最初に高輝度で点灯していた枠右ランプ9R5～9R8は、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図94～図96および図151～図153に示すように、群予告においてキャラクタが画面の右端から登

10

20

30

40

50

場して進行する演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機 1 の右側から左側にかけて高輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【0972】

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

【0973】

また、W1においては、第1表示期間の最後の10分間（600000ms）（T1-11）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルW2に合わせて、枠ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0974】

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

【0975】

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

【0976】

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

【0977】

図64(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルW2においては、50～80msで非等間隔でT2-1～T2-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定されている。また、W2においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第1輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第1輝度データと異なる第2輝度データとで構成されている。たとえば、T2-2に対応する各ランプのデータの集まりを第1輝度データとすれば、T2-3に対応する各ランプのデータの集まりを第2輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

【0978】

W2においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、W2においては、複数箇所に亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ（たとえば、「A」）が規定されている。これにより、後述する図97、図98および図154、図155に示

すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクターが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、W2は、W1よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

【0979】

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

10

【0980】

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

20

【0981】

図64(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルW3においては、80ms/cの間隔でT3-1～T3-6に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対してRGBのデータが規定されている。その後、枠左ランプについては10ms/cという短い間隔でT3-7～T3-38に亘ってRGBのデータが規定され、枠右ランプについては引き続き80ms/cという長い間隔でT3-7～T3-38に亘ってRGBのデータが規定されている。

30

【0982】

また、W3においては、点線の矢印で示すように、T3-2からT3-30に亘って、枠右ランプ9R5～9R8付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、T3-7～T3-38について、枠右ランプ9R2～9R12の場合は80ms/cの間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクターが進行する方向に位置する枠左ランプ9L5～9L12については、10ms/cという短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、後述する図99、図100および図156、図157に示すように、群予告においてキャラクターが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

40

【0983】

また、W3においては、T3-30移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、W3においては、W1と同様に、第3表示期間の最後の10分間(60000ms)(T3-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0984】

W3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されてい

50

るため、T 3 - 1 ~ T 3 - 3 8 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【0985】

(群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図65は、群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、役物ランプ9Aは、役物ランプ9A1~9A4といった複数のランプから構成されており、図65に示す輝度データテーブルにおいては、役物ランプ9A1~9A4に対応して順番に「RRRR」と表されている。なお、役物ランプ9A1~9A4の各々は、単色(この例では赤色)のLEDであり、データとしては、「0」~「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「6」のうち、「1」~「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」~「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、単色のLEDは、フルカラーのLEDよりも、光を遮るフィルタとなるものが少ないため、その分光が強く発光される。このため、単色のLEDは、フルカラーのLEDよりも、高輝度に対応する輝度データが小さくなっている。

10

【0986】

図65(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルY1においては、100msecで等間隔でT1-1~T1-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間(600000ms)のデータが規定されている。

20

【0987】

Y1においては、第1表示期間の最初の100msec(T1-1)において、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」が規定されている。これにより、後述する図94(a22)および図151(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【0988】

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

30

【0989】

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

【0990】

図65(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルY2においては、50~80msecで非等間隔でT2-1~T2-10に亘って役物ランプ9Aの各ランプに対して輝度データが規定されている。

40

【0991】

Y2においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図97、図98および図154、図155に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて役物ランプ9Aがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【0992】

50

なお、Y 2 においては、Y 1 のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2 - 1 ~ T 2 - 1 0 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【0993】

図 6 5 (c) に示すように、第 3 表示期間で用いられる孫テーブル Y 3 においては、8 0 m s e c 間隔で T 3 - 1 ~ T 3 - 6 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。その後、1 0 m s e c という短い間隔で T 3 - 7 ~ T 3 - 3 8 に亘って輝度データが規定されている。

【0994】

さらに、Y 3 においては、Y 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 3 - 3 9) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の演出に移行した場合に役物ランプ 9 A の点灯態様について違和感がないように、役物ランプ 9 A が低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0995】

Y 3 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3 - 1 ~ T 3 - 3 8 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【0996】

(群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図 6 6 は、群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤左ランプ 9 B は、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 といった複数のランプから構成されており、図 6 6 に示す輝度データテーブルにおいては、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 に対応して順番に「WWWWW」と表されている。なお、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 の各々は、単色 (この例では白色) の L E D であり、データとしては、「0」~「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「6」のうち、「1」~「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」~「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、上述した役物ランプ 9 A の場合、赤色のみの L E D であったが、盤左ランプ 9 B のような白色のみの L E D であっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

【0997】

図 6 6 (a) に示すように、第 1 表示期間で用いられる孫テーブル L 1 においては、1 0 0 m s e c で等間隔で T 1 - 1 ~ T 1 - 1 0 に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間 T 1 - 1 1 においては不具合対策用の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s e c) のデータが規定されている。

【0998】

L 1 においては、第 1 表示期間の最初の 1 0 0 m s e c (T 1 - 1) において、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」が規定されている。これにより、後述する図 9 4 (a 2 2) および図 1 5 1 (b 4 3) に示すように、群予告演出における第 1 表示期間の最初においては、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに對して遊技者に注目させ易くすることができる。

【0999】

また、L 1 においては、第 1 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 1 - 1 1) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の第 2 表示期間に移行した場合に盤左ランプ 9 B の点灯態様について違和感がないように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル L 2 に合わせて、盤左ランプ 9 B がまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1000】

10

20

30

40

50

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

【1001】

図66(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルL 2においては、50～80msecで非等間隔でT 2-1～T 2-10に亘って盤左ランプ9Bの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1002】

L 2においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図97, 図98および図154, 図155に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤左ランプ9Bがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【1003】

なお、L 2においては、L 1のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2-1～T 2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【1004】

図66(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルL 3においては、80msec間隔でT 3-1～T 3-6に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されている。その後、10msecという短い間隔でT 3-7～T 3-38に亘って輝度データが規定されている。

【1005】

さらに、L 3においては、L 1と同様に、第3表示期間の最後の10分間(60000ms)(T 3-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に盤左ランプ9Bの点灯態様について違和感がないように、盤左ランプ9Bが低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1006】

L 3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3-1～T 3-38に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われなくなっている。

【1007】

(群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図67は、群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤上ランプ9Cは、盤上ランプ9C1～9C13といった複数のランプから構成されており、盤上ランプ9C1～9C5, 9C9～9C13の各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、盤上ランプ9C6～9C8の各々は、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」～「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「6」のうち、「1」～「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」～「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色のLEDで用いられる高輝度の値は、単色のLEDで用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ9Aの場合、赤色のみの

10

20

30

40

50

LEDであったが、盤上ランプ9Cのような白色のみのLEDであっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

【1008】

図67(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルU1においては、100msで等間隔でT1-1～T1-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間(60000ms)のデータが規定されている。

【1009】

U1においては、第1表示期間の最初の100ms(T1-1)において、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」または「0」が規定されている。これにより、後述する図94(a22)および図151(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、盤上ランプ9Cに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【1010】

また、U1においては、第1表示期間の最後の10分間(60000ms)(T1-11)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に盤上ランプ9Cの点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルU2に合わせて、盤上ランプ9Cがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1011】

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

【1012】

図67(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルU2においては、50～80msで非等間隔でT2-1～T2-10に亘って盤上ランプ9Cの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1013】

U2においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図97、図98および図154、図155に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤上ランプ9Cがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【1014】

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

【1015】

図67(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルU3においては、80ms間隔でT3-1～T3-6に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。その後、10msという短い間隔でT3-7～T3-38に亘って輝度データが規定されている。

【1016】

さらに、U3においては、U1と同様に、第3表示期間の最後の10分間(60000ms)(T3-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に盤上ランプ9Cの点灯態様について違和感がないように、盤上ランプ9Cが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1017】

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

【1018】

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

【1019】

(群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

図68は、群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。アタッカランプ9Eおよび電チューランプ9Hの各々は、複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、Vアタッカランプ9Fは、単色（この例では白色）のLEDであり、データとしては、「0」～「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「6」のうち、「1」～「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」～「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色のLEDで用いられる高輝度の値は、単色のLEDで用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ9Aの場合、赤色のみのLEDであったが、Vアタッカランプ9Fのような白色のみのLEDであっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

【1020】

図68(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルA1においては、100msecで等間隔でT1-1～T1-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間（600000msec）のデータが規定されている。

【1021】

A1においては、第1表示期間の最初の100msec（T1-1）において、全てのランプに対して低輝度を示す「1」または「0」が規定されている。これにより、後述する図94(a22)および図151(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、アタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに對して遊技者に注目させ易くすることができる。

【1022】

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

【1023】

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

【1024】

図 6 8 (b) に示すように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル A 2 においては、50～80 msec で非等間隔で T 2 - 1 ～ T 2 - 10 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1025】

A 2 においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 9 7、図 9 8 および図 1 5 4、図 1 5 5 に示すように、群予告演出における第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせてアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F がまばらに高輝度で点灯するようになる。

10

【1026】

なお、A 2 においては、A 1 のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2 - 1 ～ T 2 - 10 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【1027】

図 6 8 (c) に示すように、第 3 表示期間で用いられる孫テーブル A 3 においては、80 msec 間隔で T 3 - 1 ～ T 3 - 6 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。その後、10 msec という短い間隔で T 3 - 7 ～ T 3 - 38 に亘って輝度データが規定されている。

20

【1028】

さらに、A 3 においては、A 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 10 分間（600000 msec）（T 3 - 39）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 10 分間においては、次の演出に移行した場合にアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F の点灯態様について違和感がないように、アタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F が消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1029】

A 3 においては、上述したような 10 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3 - 1 ～ T 3 - 38 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

30

【1030】

（リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブル）

図 6 9 は、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 6 9 に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ 9 R、枠左ランプ 9 L）、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプ 9 E といった、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプについて、リーチライン演出の各々の演出時間が規定されている。

【1031】

リーチライン演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果が大当たり図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、リーチになったことを遊技者に示唆（あるいは報知）する演出である。リーチライン演出においては、後述する図 8 9～図 9 2 および図 1 3 9～図 1 4 2 に示すように、画像表示装置 5 の画面の中央部分から光のフラッシュとともに光の筋（リーチラインとも称する）が現れて、リーチを構成する左右の飾り図柄を繋げるようにリーチラインが内外（左右方向）に延び縮みしながら広がり、その後リーチラインが消えるような演出が実行される。

40

【1032】

リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ 9 における各ランプは、リーチライン演出に合わせるように 1500 msec に亘って制御されるようになっている。

50

【1033】

(リーチラインデータテーブルにおける子テーブル)

図70は、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図70に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、リーチライン演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル(輝度データテーブルともいう)が指定されている。

【1034】

たとえば、リーチライン演出が実行される期間のうち、フラッシュが発生する期間(後述する図89(a8)、(a9)および図139(a8)、(a9)に示す演出の期間)においては、枠ランプについてW11、役物ランプ9AについてY11、盤左ランプ9BについてL11、盤上ランプ9CについてU11、およびアタッカランプ9EについてA11の孫テーブルが各々設けられている。

【1035】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが発生する期間(後述する図90および図140に示す演出の期間)においては、枠ランプについてW12、役物ランプ9AについてY12、および盤左ランプ9BについてL12の孫テーブルが各々設けられている。なお、リーチラインが発生する期間においては、盤上ランプ9Cおよびアタッカランプ9Eは用いられないため、孫テーブルが用意されていない。

【1036】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが内外に延び縮みしながら広がる期間(後述する図91(a13)~図92(b17)および図141(a13)~図142(b17)に示す演出の期間)においては、枠ランプについてW13、役物ランプ9AについてY13、盤左ランプ9BについてL13、盤上ランプ9CについてU13、およびアタッカランプ9EについてA13の孫テーブルが各々設けられている。

【1037】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが消える期間(後述する図92(a18)および図142(b18)に示す演出の期間)においては、枠ランプについてW14、役物ランプ9AについてY14、盤左ランプ9BについてL14、盤上ランプ9CについてU14、およびアタッカランプ9EについてA14の孫テーブルが各々設けられている。

【1038】

図70に示すように、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、フラッシュが発生する期間、リーチラインが内外に延び縮みしながら広がる期間、およびリーチラインが消える期間のいずれにおいても、枠左ランプ9L、枠右ランプ9R、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプの6種類の輝度データテーブルが設けられている。一方、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、リーチラインが発生する期間で参照される輝度データテーブルにおいては、枠左ランプ9L、枠右ランプ9R、役物ランプ9A、および盤左ランプ9Bの4種類の輝度データテーブルが設けられている。

【1039】

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

【1040】

(リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル)

図71は、リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各

10

20

30

40

50

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

【1041】

図71(a)に示すように、孫テーブルW11においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。リーチライン演出はリーチになったことを遊技者に示唆する演出であり、群予告演出のように大当りを示唆することで遊技者の期待感を煽る演出ではない。このため、リーチライン演出は、群予告演出のように枠右ランプ9Rと枠左ランプ9Lとで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ9Rと枠左ランプ9Lとで共通の輝度データを設けて各ランプと一緒に制御するようになっている。さらに、リーチライン演出は群予告演出よりも実行時間が短いため、群予告演出のように枠右ランプ9Rと枠左ランプ9Lとで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ9Rと枠左ランプ9Lとで共通の輝度データを設けて各ランプと一緒に制御するようになっている。

10

【1042】

W11においては、30msec間隔でT11-1～T11-2に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図89(a8)および図139(b8)に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

20

【1043】

図71(b)に示すように、孫テーブルW12においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。

【1044】

W12においては、30msec間隔でT12-1～T12-2に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図90および図140に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

30

【1045】

図71(c)に示すように、孫テーブルW13においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。

40

【1046】

W13においては、60msec間隔でT13-1～T13-4に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図91および図141に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1047】

図71(d)に示すように、孫テーブルW14においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの

50

輝度データは枠左ランプ 9 L の輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ 9 R 2 ～ 9 R 1 2 の各々の輝度データは、枠左ランプ 9 L 2 ～ 9 L 1 2 の各々の輝度データと共通である。

【1048】

W14においては、100 msec (T14-1) に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図92 (a18) および図142 (b18) に示すように、リーチラインが消えることに合わせて枠ランプも消灯する。

【1049】

(リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図72は、リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ 9 A 1 ～ 9 A 4 の各々は、単色（この例では赤色）の LED であり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1050】

図72 (a) に示すように、孫テーブル Y11 においては、30 msec 間隔で T11-1 ～ T11-2 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図89 (a8) および図139 (b8) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1051】

図72 (b) に示すように、孫テーブル Y12 においては、30 msec 間隔で T12-1 ～ T12-2 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図90 および図140 に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1052】

図72 (c) に示すように、孫テーブル Y13 においては、30 msec 間隔で T13-1 ～ T13-2 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図91 および図141 に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1053】

図72 (d) に示すように、孫テーブル Y14 においては、100 msec (T14-1) に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図92 (a18) および図142 (b18) に示すように、リーチラインが消えることに合わせて役物ランプ 9 A も消灯する。

【1054】

(リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図73は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ 9 B 1 ～ 9 B 5 の各々は、単色（この例では白色）の LED であり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1055】

図73 (a) に示すように、孫テーブル L11 においては、30 msec 間隔で T11-1 ～ T11-2 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、

10

20

30

40

50

後述する図 8 9 (a 8) および図 1 3 9 (b 8) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1 0 5 6】

図 7 3 (b) に示すように、孫テーブル L 1 2 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 2 - 1 ~ T 1 2 - 2 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 0 および図 1 4 0 に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1 0 5 7】

図 7 3 (c) に示すように、孫テーブル L 1 3 においては、6 0 m s e c 間隔で T 1 3 - 1 ~ T 1 3 - 4 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 1 および図 1 4 1 に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1 0 5 8】

図 7 3 (d) に示すように、孫テーブル L 1 4 においては、1 0 0 m s e c (T 1 4 - 1) に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図 9 2 (a 1 8) および図 1 4 2 (b 1 8) に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤左ランプ 9 B も消灯する。

【1 0 5 9】

(リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図 7 4 は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5, 9 C 9 ~ 9 C 1 3 の各々は、複数色 (この例では、赤色 (R)、緑色 (G)、青色 (B) の 3 色) の LED であり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。また、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 の各々は、単色 (この例では白色) の LED であり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1 0 6 0】

図 7 4 (a) に示すように、孫テーブル U 1 1 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 1 - 1 ~ T 1 1 - 2 に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 8 9 (a 8) および図 1 3 9 (b 8) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤上ランプ 9 C に含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1 0 6 1】

図 7 4 (b) に示すように、孫テーブル U 1 3 においては、6 0 m s e c 間隔で T 1 3 - 1 ~ T 1 3 - 4 に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 1 および図 1 4 1 に示すように、リーチラインが発生する間では、盤上ランプ 9 C に含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1 0 6 2】

図 7 4 (d) に示すように、孫テーブル L 1 4 においては、1 0 0 m s e c (T 1 4 - 1) に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図 9 2 (a 1 8) および図 1 4 2 (b 1 8) に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤上ランプ 9 C も消灯する。

【1 0 6 3】

(リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

図 7 5 は、リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一

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

【1064】

図 75（a）に示すように、孫テーブル A 1 1 においては、30 msec 間隔で T 1 1-1～T 1 1-2 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 89（a 8）および図 139（b 8）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、アタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および Vアタッカランプ 9 F が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1065】

図 75（b）に示すように、孫テーブル A 1 3 においては、60 msec 間隔で T 1 3-1～T 1 3-4 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 91 および図 141 に示すように、リーチラインが発生する間では、アタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および Vアタッカランプ 9 F が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1066】

図 75（d）に示すように、孫テーブル A 1 4 においては、100 msec（T 1 4-1）に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図 92（a 18）および図 142（b 18）に示すように、リーチラインが消えることに合わせてアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および Vアタッカランプ 9 F も消灯する。

【1067】

（背景予告輝度データテーブルにおける親テーブル）

図 76 は、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 76 に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ 9 R、枠左ランプ 9 L）、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプ 9 E といった、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプについて、背景予告演出の各々の演出時間が規定されている。

【1068】

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

【1069】

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

【1070】

（背景予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図 77 は、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 77 に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ 9 における各ランプについて、背景予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

【1071】

たとえば、背景予告演出が実行される期間のうち、最初の 2000 msec においては

、枠ランプについてW 2 1、役物ランプ9 AについてY 2 1、盤左ランプ9 BについてL 2 1、盤上ランプ9 CについてU 2 1、およびアタッカランプ9 EについてA 2 1の孫テーブルが各々設けられている。

【1072】

背景予告演出が実行される期間のうち、途中の100 msecにおいては、枠ランプについてW 2 2、役物ランプ9 AについてY 2 2、盤左ランプ9 BについてL 2 2、盤上ランプ9 CについてU 2 2、およびアタッカランプ9 EについてA 2 2の孫テーブルが各々設けられている。

【1073】

背景予告演出が実行される期間のうち、最後の60000 msecにおいては、枠ランプについてW 2 3、役物ランプ9 AについてY 2 3、盤左ランプ9 BについてL 2 3、盤上ランプ9 CについてU 2 3、およびアタッカランプ9 EについてA 2 3の孫テーブルが各々設けられている。

【1074】

図77に示すように、背景予告演出で参照される輝度データテーブルについて、最初の200 msec、途中の100 msec、および最後の60000 msecのいずれにおいても、枠左ランプ9 L、枠右ランプ9 R、役物ランプ9 A、盤左ランプ9 B、盤上ランプ9 C、およびアタッカランプの6種類の輝度データテーブルが設けられている。

【1075】

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

【1076】

(背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル)

図78は、背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1077】

図78（a）に示すように、孫テーブルW 2 1においては、枠左ランプ9 Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9 Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9 Rの輝度データは枠左ランプ9 Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9 R 2～9 R 12の各々の輝度データは、枠左ランプ9 L 2～9 L 12の各々の輝度データと共通である。W 2 1においては、50 msec間隔でT 2 1-1～T 2 1-4に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1078】

図78（b）に示すように、孫テーブルW 2 2においては、枠左ランプ9 Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9 Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9 Rの輝度データは枠左ランプ9 Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9 R 2～9 R 12の各々の輝度データは、枠左ランプ9 L 2～9 L 12の各々の輝度データと共通である。W 2 2においては、20 msec間隔でT 2 2-1～T 2 2-2に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1079】

図78（c）に示すように、孫テーブルW 2 3においては、枠左ランプ9 Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9 Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9 Rの輝度データは枠左ランプ9 Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9 R 2～9 R 12の各々の輝度データは、枠左ランプ9 L 2～9 L 12の各

10

20

30

40

50

々の輝度データと共通である。W 2 3においては、2 4 0 m s e cと2 3 0 m s e cとを繰り返しながらT 2 3 - 1 ~ T 2 3 - 6に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1 0 8 0】

(背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図79は、背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ9 A 1 ~ 9 A 4の各々は、単色(この例では赤色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

10

【1 0 8 1】

図79(a)に示すように、孫テーブルY 2 1においては、5 0 m s e c間隔でT 2 1 - 1 ~ T 2 1 - 4に亘って役物ランプ9 Aに対して輝度データが規定されている。

【1 0 8 2】

図79(b)に示すように、孫テーブルY 2 2においては、2 0 m s e c間隔でT 2 2 - 1 ~ T 2 2 - 2に亘って役物ランプ9 Aに対して輝度データが規定されている。

【1 0 8 3】

図79(c)に示すように、孫テーブルY 2 3においては、2 4 0 m s e cと2 3 0 m s e cとを繰り返しながらT 2 3 - 1 ~ T 2 3 - 6に亘って役物ランプ9 Aに対して輝度データが規定されている。

20

【1 0 8 4】

(背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図80は、背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ9 B 1 ~ 9 B 5の各々は、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

30

【1 0 8 5】

図80(a)に示すように、孫テーブルL 2 1においては、5 0 m s e c間隔でT 2 1 - 1 ~ T 2 1 - 4に亘って盤左ランプ9 Bに対して輝度データが規定されている。

【1 0 8 6】

図80(b)に示すように、孫テーブルL 2 2においては、2 0 m s e c間隔でT 2 2 - 1 ~ T 2 2 - 2に亘って盤左ランプ9 Bに対して輝度データが規定されている。

【1 0 8 7】

図80(c)に示すように、孫テーブルL 2 3においては、2 4 0 m s e cと2 3 0 m s e cとを繰り返しながらT 2 3 - 1 ~ T 2 3 - 6に亘って盤左ランプ9 Bに対して輝度データが規定されている。

40

【1 0 8 8】

(背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図81は、背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ9 C 1 ~ 9 C 5, 9 C 9 ~ 9 C 1 3の各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。また、盤上ランプ9 C 6 ~ 9 C 8の各々は、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対

50

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

【1089】

図81(a)に示すように、孫テーブルU21においては、50msec間隔でT21-1～T21-4に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。

【1090】

図81(b)に示すように、孫テーブルU22においては、20msec間隔でT22-1～T22-2に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。

【1091】

図81(c)に示すように、孫テーブルU23においては、240msecと230msecとで繰り返しながらT23-1～T23-6に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。

【1092】

(背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

図82は、背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ9Eおよび電チューランプ9Hの各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。また、Vアタッカランプ9Fは、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1093】

図82(a)に示すように、孫テーブルA21においては、50msec間隔でT21-1～T21-2に亘ってアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1094】

図82(b)に示すように、孫テーブルA22においては、20msec間隔でT22-1～T22-2に亘ってアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1095】

図82(c)に示すように、孫テーブルA23においては、240msecと230msecとで繰り返しながらT23-1～T23-6に亘ってアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1096】

(全点灯時輝度データテーブル)

図83は、全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。図83(a)～(h)に示すように、全点灯時輝度データテーブルにおいては、枠ランプ、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、電チューランプ9H、Vランプ9G、スティックコントローラランプ9J、およびトリガボタンランプ9Kといった各遊技効果ランプ9に対して、高輝度の輝度データ(この例では最大値である「F」)が規定されている。

【1097】

(PUSH演出時輝度データテーブル)

図84は、PUSH演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。PUSH演出とは、後述する図93(a19)に示すように、プッシュボタン31Bを押圧する操作を促す演出である。

【1098】

10

20

30

40

50

図 8 4 (a) は、スティックコントローラランプ 9 J に対する輝度データテーブル S 4 1 が示されている。S 4 1 においては、2 0 m s e c 間隔で T 4 1 - 1 ~ T 4 1 - 4 に亘ってスティックコントローラランプ 9 J に対して輝度データが規定されている。なお、P U S H 演出時におけるスティックコントローラランプ 9 J の点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色と同じ色（この例では赤色）である。

【1 0 9 9】

図 8 4 (b) は、トリガボタンランプ 9 K に対する輝度データテーブル T 4 1 が示されている。T 4 1 においては、1 5 0 m s e c 間隔で T 5 1 - 1 ~ T 5 1 2 に亘ってトリガボタンランプ 9 K に対して輝度データが規定されている。なお、P U S H 演出時におけるトリガボタンランプ 9 K の点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色と同じ色（この例では赤色）である。

10

【1 1 0 0】

（変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図 8 5 は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 8 5 に示すように、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ 9 における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

【1 1 0 1】

たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第 1 表示期間の途中までの期間（2 0 0 0 m s e c）においては、枠ランプについて W 1 0 1、役物ランプ 9 A について Y 1 0 1、盤左ランプ 9 B について L 1 0 1、盤上ランプ 9 C について U 1 0 1、およびアタッカランプ 9 E について A 1 0 1 の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第 1 輝度データテーブルに対応する。

20

【1 1 0 2】

群予告演出が実行される期間のうち、第 1 表示期間の残り、第 2 表示期間、および第 3 表示期間の途中までの期間（2 7 9 0 m s e c）においては、枠ランプについて W 1 0 2、役物ランプ 9 A について Y 1 0 2、盤左ランプ 9 B について L 1 0 2、盤上ランプ 9 C について U 1 0 2、およびアタッカランプ 9 E について A 1 0 2 の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第 2 輝度データテーブルに対応する。

30

【1 1 0 3】

群予告演出が実行される期間のうち、第 3 表示期間の残りの期間（1 5 0 m s e c）においては、枠ランプについて W 1 0 3、役物ランプ 9 A について Y 1 0 3、盤左ランプ 9 B について L 1 0 3、盤上ランプ 9 C について U 1 0 3、およびアタッカランプ 9 E について A 1 0 3 の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第 3 輝度データテーブルに対応する。

【1 1 0 4】

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

40

【1 1 0 5】

（変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）

図 8 6 は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の 3 色）の L E D であり、データとしては、「0」~「F」の 1 6 進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「

50

「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1106】

図86(a)に示すように、孫テーブルW101においては、20msecで等間隔でT101-1～T101-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定され、さらに最後の時間T101-11においては不具合対策用の10分間(600000msec)のデータが規定されている。

【1107】

図86(b)に示すように、孫テーブルW102においては、50～80msecで非等間隔でT102-1～T102-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定されている。W102においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、W102においては、複数箇所を亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ(たとえば、「A」)が規定されている。これにより、群予告演出においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、W102は、W101よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

【1108】

図86(c)に示すように、孫テーブルW103においては、14msec間隔でT103-1～T103-6に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対してRGBのデータが規定されている。その後、枠左ランプについては2msecという短い間隔でT103-7～T103-38に亘ってRGBのデータが規定され、枠右ランプについては引き続き14msecという長い間隔でT103-7～T103-38に亘ってRGBのデータが規定されている。

【1109】

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

【1110】

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

【1111】

[パチンコ遊技機1の演出態様]

次に、図87～図172を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機1の演出態様について説明する。なお、本実施の形態においては、擬似変動が2回行われるメイン変動番号9、12、15、20、23、26のいずれかの変動パターンが選択された場合の演出態様について説明する。また、図中においては、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプ

10

20

30

40

50

が点灯や点滅する様子をハッチングで示す。

【1112】

（ステージAにおける演出態様）

図87～図109を参照しながら、ステージAにおける演出態様について説明する。

【1113】

図87（a1）に示すように、1個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置5の画面上では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、第4図柄5Jが可変表示し、さらに、小図柄5Mが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージAで登場するキャラクタとしてメイドA（夢夢ちゃん）が飛んでいる画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ9が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ8L、8Rから出力される。

10

【1114】

図87（a2）に示すように、擬似連演出が行われて、2回目の可変表示が行われることを示す「×2」の文字が表示されると、図87（a3）に示すように、2回目の可変表示が行われる。

【1115】

図88（a4）に示すように、さらに擬似連演出が行われて、3回目の可変表示が行われることを示す「×3」の文字が表示されると、図88（a5）に示すように、3回目の可変表示が行われる。その後、図88（a6）に示すように、左の飾り図柄表示エリア5Lにおいて「3」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア5Rにおいても「3」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。

20

【1116】

図89（a7）に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図89（a8）に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置5の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図69～図75に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。図89（a8）に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ8L、8Rから出力される。

30

【1117】

図89（a9）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。

【1118】

図90（a10）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋（光線）であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。

40

【1119】

図90（a11）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸び始める。図90（a12）に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びる。図90に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6、9L7、9R6、9R7が高輝度で点灯する。

【1120】

図91（a13）に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中

50

央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸びていく。図9 1（a 1 4）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図9 1（a 1 5）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図9 1に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ9 L 6，9 L 7，9 R 6，9 R 7が高輝度で点灯する。

【1 1 2 1】

図9 2（a 1 6）に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）に縮み始める。図9 2（b 1 7）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ9 L 6，9 L 7，9 R 6，9 R 7が高輝度で点灯する。その後、図9 2（a 1 8）に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ9も消灯する。

10

【1 1 2 2】

図9 2（a 1 8）に示すようにリーチライン演出が終了した後、6人群予告が実行される場合には図9 3（a 1 9）に示す演出に移行し、背景予告が実行される場合には図1 0 2（a 1 0 1）に示す演出に移行し、ランプ予告が実行される場合には図1 0 3（a 1 1 1）に示す演出に移行する。

【1 1 2 3】

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

20

30

【1 1 2 4】

ステージAにおいては、前変動のリーチライン演出の後に群予告（たとえば、6人群予告やポインゴ群予告）が実行される。たとえば、リーチライン演出の後に6人群予告が実行される場合、図9 3（a 1 9）に示すように、P U S H演出が実行される。P U S H演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にプッシュボタン3 1 Bを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「P U S H！！」の文字画像が表示される。さらに、P U S H演出中においては、図8 4に示した輝度データテーブルに基づき、P U S H演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、P U S H演出中においては、スティックコントローラランプ9 Jおよびトリガボタンランプ9 Kが点灯や点滅をする。なお、P U S H演出中においては、スピーカ8 L，8 Rからプッシュボタン3 1 Bを押圧する操作を遊技者に促す効果音が出力されてもよい。このように、P U S H演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン3 1 Bを押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

40

【1 1 2 5】

図9 3（a 2 0）に示すように、P U S H演出中にプッシュボタン3 1 Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていたプッシュボタン3 1 Bを示す画像、メータ画像、および「P U S H！！」の文字画像が消えるようなエフェクト発生する。また、プッシュボタン3 1 Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8 L，8 RからP U S H音が出力される。当該P U S H音が出力されることで、遊技者

50

は P U S H 演出中にプッシュボタン 3 1 B を有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ 8 L, 8 R からの P U S H 音の出力は、群予告演出（この例では 6 人群予告）が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【1126】

図 9 3 (a 2 1) に示すように、一旦、画像表示装置 5 の画面の表示が通常的背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。

【1127】

図 9 4 (a 2 2) に示すように、6 人群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ 9 が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【1128】

図 9 4 (a 2 3) に示すように、第 1 表示期間において、1 番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイド A（夢夢ちゃん）が登場する。なお、図 9 4 (a 2 3) に示す状態は、図 5 7 (a) に示す状態に対応しており、主人公であるメイド A（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部（この例では顔の一部）が表示されている第 1 状況を表している。

【1129】

6 人群予告の実行中においては、図 6 2 ～図 6 8 に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、図 9 4 ～図 9 6 に示す第 1 表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ 9 R 5 ～9 R 8 が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。なお、群予告演出（6 人群予告、爆チュー予告、後述のボイゴ予告）が実行された場合、群予告演出に関する画像以外の他の画像（たとえば、背景画像や S P リーチ前半予告演出に関する画像など）については、明度が下がるようになっている。群予告演出中に下がっている他の画像の明度は、第 3 表示期間において段階的に徐々に元の明度に戻る。一方、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数を示す第 4 図柄 5 J や小図柄 5 M、および第 1 保留記憶表示エリア 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 A など、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないようになっている。

【1130】

群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ 8 L, 8 R から出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図 5 9 に示したように、第 1 表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第 1 表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第 2 表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第 3 表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ 8 L, 8 R から出力されるが、2 番目のキャラクタが登場するまでには開始音の出力が停止する。

【1131】

図 9 4 (a 2 4) に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、2 番目のキャラクタが登場する。なお、図 9 4 (a 2 4) に示す状態は、図 5 7 (b) に示す状態に対応しており、最初に表示されたメイド A の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたメイド B（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド B の一部（この例では顔の一部）が表示された第 2 状況を表している。

【1132】

図 9 5 (a 2 5) に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向

10

20

30

40

50

かって走り抜けるアニメーションが表示される。図95(a26)に示すように、2番目に登場したキャラクタが1番目に登場したキャラクタを抜かすようなアニメーションが表示される。図95(a27)に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【1133】

図96(a28)に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ(先頭)を走る2番目に登場したキャラクタが画面左端に到達する。図96(a29)に示すように、トップ(先頭)を走る2番目に登場したキャラクタが画面左端から消え始める。図96(a30)に示すように、トップを走る2番目に登場したキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第1表示期間が終了する。

10

【1134】

図97(a31)に示すように、第2表示期間において、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図97および図98に示す第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ8L, 8Rから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図97(a32)~図98(a36)に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

20

【1135】

図99(a37)に示すように、第3表示期間においては、最後のキャラクタが登場し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第3表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第3表示期間においては、図99および図100に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図99(a37)に示すように、第3表示期間に入ると、遊技効果ランプ9の全てが一旦、高輝度で点灯する。

【1136】

図99(a38)に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図99(a38)に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクタが表示されていないため、枠右ランプ9Rの一部が消灯している。図99(a39)に示すように、さらにキャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ9Rの数が増加する。

30

【1137】

図100(a40)および(a41)に示すように、キャラクタが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ9の数が増加する。図100(a42)に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

【1138】

ここで、図101を参照しながら、6人群予告の比較例と、本実施の形態に係る6人群予告とを比較する。図101(a201)に示す比較例においては、図94(a23)に示す本実施の形態と同様に、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部(この例では顔の一部)が表示されている第1状況となる。

40

【1139】

その後、図94(a24)に示す本実施の形態においては、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB(ジャムちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部(この例では顔の一部)が表示された第2状況となるのに対して、図101(a202)に示す比較例においては、2番目のメイドBが登場することなく、メイ

50

ドAが走り続けて、当該メイドAの全体が表示されている。そして、図101(a203)に示す比較例においては、1番目のメイドAが画面中央よりも左側を走り抜けた後によりやく2番目のメイドBが登場している。このような比較例では、単に1人のキャラクターが登場しているに過ぎず、群予告演出には見えない。

【1140】

一方、本実施の形態においては、図94～図100に示すように、複数のキャラクターが間を空けることなく次々と登場して走り抜けるアニメーションが表示されるため、複数のキャラクターが群となって進行することで、迫力のある演出とすることができる。また、他のキャラクターを追い抜かすキャラクターの数は、追い抜くキャラクターによって追い抜かれる他のキャラクターの数よりも少なくなっているため、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができる。なお、他のキャラクターを追い抜かすキャラクターの数は、追い抜くキャラクターによって追い抜かれる他のキャラクターの数よりも多くてもよい。この場合、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

10

【1141】

リーチライン演出の後に背景予告が実行される場合、図102(a101)に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にプッシュボタン31Bを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH演出中においては、図84に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。

20

【1142】

図102(a102)に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン31Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていたプッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8L, 8RからPUSH音が出力される。プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【1143】

その後、図102(a103)に示すように、背景予告の演出として、特定のキャラクター（この例では、メイドB（ジャムちゃん））が特定の背景（この例では、星空の背景）とともに画像表示装置5の画面上に表示される。さらに、背景予告の演出中においては、図68に示した輝度データテーブルに基づき、背景予告の演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、背景予告の演出に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

30

【1144】

リーチライン演出の後にランプ予告が実行される場合、図103(a111)に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にプッシュボタン31Bを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH演出中においては、図84に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。

40

【1145】

図103(a112)に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン31Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていたプッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8L, 8RからPUSH音が出力される。プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

50

【1146】

その後、図103 (a113) に示すように、ランプ予告が実行され、遊技効果ランプ9に含まれる所定のランプ（たとえば、役物ランプ9Aなど）が点灯や点滅をする。なお、ランプ予告の演出に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

【1147】

図100 (a42) に示すように群予告の第3表示期間が終了した後、あるいは、図102 (a103) に示す背景予告や図103 (a113) に示すランプ予告が終了した後、図104～図108に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出は、リーチ態様となった飾り図柄において、可変表示中の飾り図柄（本実施の形態においては、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄）が停止するか否か、および停止する飾り図柄が大当たり図柄を構成する飾り図柄であるか否かを遊技者に煽る演出である。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

【1148】

図104 (a43) に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第1速度（たとえば、遅めの速度）で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア5L, 5Rに位置する飾り図柄と同じ飾り図柄（すなわち、大当たりを構成する飾り図柄）から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

【1149】

その後、図104 (a44)～図105 (a48) に示すように、所定の第1速度（たとえば、遅めの速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図106 (a49)～図107 (a54) に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図108 (a55)～(a57) に示すように、最終的には所定の第2速度（たとえば、第1速度よりも速い速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図108 (a57) に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が2周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

【1150】

図柄送り演出が終了した後、図109 (a58), (a59) に示すように、ホワイトアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図109 (a59) に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

【1151】

（SPリーチ前半における演出態様）

図110～図118を参照しながら、SPリーチ前半における演出態様について説明する。

【1152】

図110 (a61), (a62) に示すように、後変動に移行した後、SPリーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、SPリーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図110 (a63) に示すように、SPリーチのタイトルが表示される。本実施の形態においては、SPリーチの演出として、夢夢ちゃんなどのメイドキャラクタが爆チューを捕まえる演出が行われるため、「爆チューを捕まえろ！」のタイトルが表示される。SPリーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、SPリーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点

灯する。なお、S Pリーチ前半に対応する態様でスピーカ 8 L, 8 Rから演出音も出力される。

【1153】

図111(c1)に示すように、S Pリーチ前半の演出が実行されると、メイドA(夢夢ちゃん)が仁王立ちした画像が表示される。その後、図111(c2)に示すように、相手方のキャラクタ(敵キャラクタ)である爆チューが驚く画像が表示される。その後、図111(c3)～図112(c5)に示すように、逃げる爆チューをメイドAが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【1154】

図112(c6)に示すように、メイドAが爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時(メイン変動番号9の変動パターンの場合)は図113(c11)に示す演出へ移行し、大当たり時(メイン変動番号20の変動パターンの場合)は図115(c21)に示す演出へ移行し、S Pリーチの後半に移行する場合(メイン変動番号12, 23の変動パターンの場合)または最終リーチに移行する場合(メイン変動番号15, 26の変動パターンの場合)は図118(c31)に示す演出へ移行する。

【1155】

S Pリーチの前半でハズレが確定する場合、図112(c6)に示す演出の後、図113(c11)に示す演出に移行する。図113(c11)に示す演出においては、メイドAが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図113(c12)に示すように、ブラックアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図113(c13)に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【1156】

その後、図114(c14), (c15)に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図114(c16)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【1157】

S Pリーチの前半で大当たりが確定する場合、図112(c6)に示す演出の後、図115(c21)に示す演出に移行する。図115(c21)に示す演出においては、メイドAが爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

【1158】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図115(c22)に示すように、「3」, 「3」, 「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図115(c23)に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図116(c24), (c25)に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図116(c26)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

【1159】

その後、図117(c27)～(c29)に示すように、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が大きく表示され、「F E V E R !」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【1160】

S Pリーチの後半または最終リーチに移行する場合、図112(c6)に示す演出の後

10

20

30

40

50

、図118(c31)に示す演出に移行する。図118(c31)に示す演出においては、メイドAが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図118(c32)に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」、「4」、「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなる。ここまでは図113(c11)、(c12)で示したSPリーチ前半でハズレになった場合と同じ演出である。ところが、図118(c33)に示すように、SPリーチ後半または最終リーチに移行する場合は、SPリーチ前半でハズレになった場合では起こらなかった可動体32が落下する演出が実行される。

【1161】

10

そして、可動体32が落下する演出が実行された後、SPリーチの後半に移行する場合(メイン変動番号12, 23の変動パターンの場合)は図119(c41)に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合(メイン変動番号15, 26の変動パターンの場合)は図126(c71)に示す演出へ移行する。このように、大当たりとなる変動パターンの中には、一旦、SPリーチの前半でハズレが確定するかと見せかけて、SPリーチの後半や最終リーチに移行する変動パターンが含まれる。これにより、遊技者からすると、一旦、SPリーチの前半でハズレが確定すると思った後に、救済によってSPリーチの後半や最終リーチに移行することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1162】

(SPリーチ後半における演出態様)

20

図119～図125を参照しながら、SPリーチ後半における演出態様について説明する。

【1163】

SPリーチの後半に移行する場合、図118(c33)に示す演出の後、図119(c41)に示す演出に移行する。図119(c41)に示す演出においては、キャラクタ画像および背景画像などが完全に見えなくなる。

【1164】

その後、図119(c42)に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていたSPリーチ後半の演出画像が現れて見えるようになる。SPリーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、SPリーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、SPリーチ後半に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

30

【1165】

図119(c42)に示すように、SPリーチ後半の演出が実行されると、メイドA(夢夢ちゃん)およびメイドB(ジャムちゃん)が仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図119(c43)～図120(c45)に示すように、逃げる爆チューをメイドAおよびメイドBが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【1166】

40

図119(c46)に示すように、メイドAおよびメイドBが爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時(メイン変動番号12の変動パターンの場合)は図121(c51)に示す演出へ移行し、大当たり時(メイン変動番号23の変動パターンの場合)は図123(c61)に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合(メイン変動番号15, 26の変動パターンの場合)は図126(c71)に示す演出へ移行する。

【1167】

SPリーチの後半でハズレが確定する場合、図120(c46)に示す演出の後、図123(c51)に示す演出に移行する。図123(c51)に示す演出においては、メイドAおよびメイドBが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるととも

50

に、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図 1 2 1 (c 5 2) に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図 1 2 1 (c 5 3) に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【1 1 6 8】

その後、図 1 2 2 (c 5 4), (c 5 5) に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図 1 2 2 (c 5 6) に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄 5 M の可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

10

【1 1 6 9】

S P リーチの後半で大当たりが確定する場合、図 1 2 0 (c 4 6) に示す演出の後、図 1 2 3 (c 6 1) に示す演出に移行する。図 1 2 3 (c 6 1) に示す演出においては、メイド A およびメイド B が爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

【1 1 7 0】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図 1 2 3 (c 6 2) に示すように、「3」, 「3」, 「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図 1 2 3 (c 6 3) に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図 1 2 4 (c 6 4), (c 6 5) に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図 1 2 4 (c 6 6) に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄 5 M の可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

20

【1 1 7 1】

その後、図 1 2 5 (c 6 7) ~ (c 6 9) に示すように、主人公であるメイド A (夢夢ちゃん) の顔画像が大きく表示され、「F E V E R !」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

30

【1 1 7 2】

(最終リーチにおける演出態様)

図 1 2 6 ~ 図 1 3 6 を参照しながら、最終リーチにおける演出態様について説明する。

【1 1 7 3】

最終リーチに移行する場合、図 1 2 0 (c 4 6) に示す演出の後、図 1 2 6 (c 7 1) に示す演出に移行する。最終リーチに移行するときには、図 1 2 6 (c 7 1) に示すように、突然、画面全体が真っ黒になるとともに、図 1 2 6 (c 7 2) に示すように、画面の中央に十字型をした光のエフェクトが表示される。その後、図 1 2 6 (c 7 3) に示すように、最終リーチの開始を報知する演出が実行され、画面いっぱいに主人公であるメイド A (夢夢ちゃん) の顔画像が表示されるとともに、「行くよー!」の文字画像が表示される。なお、図 1 2 6 (c 7 2) に示すような光のエフェクト表示の演出は、図 1 2 6 (c 7 1) に示すブラックアウトの演出と、図 1 2 6 (c 7 3) に示す主人公の顔画像が表示される演出との間に敢えて挿入される。これにより、図 1 2 6 (c 7 2) に示す演出によって、最終リーチに発展することを遊技者により分かり易く伝えることができる。

40

【1 1 7 4】

それ以降、最終リーチ中の演出が実行される。最終リーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、最終リーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、最終リーチ後半に対応する態様でスピーカ 8 L, 8 R から演出音も出力される。

【1 1 7 5】

50

図127(c74)に示すように、メイドAがピースサインを出している画像が表示される。その後、図127(c75)～図127(c78)に示すように、複数タイミングごとに1文字ずつの画像が表示されるとともに、図127(c79)に示すように、文章全体の画像が表示されることで最終リーチで実行される演出のテーマが示される。この例では、「全員集合」と示される。

【1176】

その後、図129(c80)～図130(c85)に示すように、複数タイミングごとに、最終リーチの演出で登場するキャラクタが紹介されるアニメーションが表示される。たとえば、この例では、メイドF、メイドE、メイドD、メイドC、メイドB、メイドAといったように、脇役のキャラクタから順番に登場し、最終付近（あるいは後半）で主人公などの優先度の高いキャラクタが登場する。なお、主人公などの優先度の高いキャラクタから順番に登場してもよい。すなわち、主人公などの優先度の高いキャラクタは、脇役などの優先度の低いキャラクタよりも目立つように、最初（あるいは前半）や最終の付近（あるいは後半）で登場する方が好ましい。

【1177】

その後、図131(c86)に示すように、最終リーチの演出が実行されると、6人群予告で登場した6人のキャラクタが仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図131(c87)～図132(c89)に示すように、逃げる爆チューを6人のキャラクタが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【1178】

図132(c90)に示すように、6人のキャラクタが爆チュー追い込むようなアニメーションが表示された後、図132(c91)に示すように、トリガー演出が実行される。トリガー演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にスティックコントローラ31Aを示す画像およびスティックコントローラ31Aの操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「引け!!」の文字画像が表示される。

【1179】

図132(c91)に示すトリガー演出中にスティックコントローラ31Aを引く操作がされた後、ハズレ時（メイン変動番号15の変動パターンの場合）は図133(c101)に示す演出へ移行し、大当たり時（メイン変動番号26の変動パターンの場合）は図134(c111)に示す演出へ移行する。

【1180】

最終リーチでハズレが確定する場合、図132(c91)に示すトリガー演出中にスティックコントローラ31Aを引く操作がされた後、図133(c101)に示す演出に移行する。図133(c101)に示す演出においては、6人のキャラクタが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図133(c102)に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」，「4」，「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図133(c103)に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」，「4」，「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【1181】

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

【1182】

最終リーチで大当たりが確定する場合、図132(c91)に示す演出の後、図134(c111)に示す演出に移行する。図134(c111)に示す演出においては、6人のキャラクタが爆チューを捕まえている画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

【1183】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図134 (c112) に示すように、「3」、「3」、「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図134 (c113) に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図135 (c114)、(c115) に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図135 (c116) に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、大当りが確定する。

【1184】

その後、図136 (c117) ~ (c119) に示すように、主人公であるメイドA (夢夢ちゃん) の顔画像が大きく表示され、「F E V E R !」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

10

【1185】

(ステージBにおける演出態様)

図137~図157を参照しながら、ステージBにおける演出態様について説明する。

【1186】

図137 (b1) に示すように、1個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置5の画面上では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、第4図柄5Jが可変表示し、さらに、小図柄5Mが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージBで登場するキャラクタとして爆チューの画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ9が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ8L、8Rから出力される。

20

【1187】

図137 (b2) に示すように、擬似連演出が行われて、2回目の可変表示が行われることを示す「×2」の文字が表示されると、図137 (b3) に示すように、2回目の可変表示が行われる。

【1188】

図137 (b4) に示すように、さらに擬似連演出が行われて、3回目の可変表示が行われることを示す「×3」の文字が表示されると、図138 (b5) に示すように、3回目の可変表示が行われる。その後、図138 (b6) に示すように、左の飾り図柄表示エリア5Lにおいて「3」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア5Rにおいても「3」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。

30

【1189】

図139 (b7) に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図139 (b8) に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置5の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図69~図75に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、図69~図75に示した輝度データテーブルは、ステージAのリーチライン演出において用いられる輝度データテーブルと同じである。図139 (b8) に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ8L、8Rから出力される。

40

【1190】

図139 (b9) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。

【1191】

図140 (b10) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋(光線)であり、青色や赤色な

50

どの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。なお、ステージBにおいて現れるリーチラインは、ステージAにおいて現れるリーチラインと同じであってもよいし、たとえば、色や形、大きさなどが異なってもよい。

【1192】

図140(b11)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)に伸び始める。図140(b12)に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)にさらに伸びる。図140に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯する。

10

【1193】

図141(b13)に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)に伸びていく。図141(b14)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)にさらに伸びていく。図141(b15)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)にさらに伸びていく。図141に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯する。

【1194】

図142(b16)に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(内側)に縮み始める。図142(b17)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(内側)にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯する。その後、図142(b18)に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ9も消灯する。

20

【1195】

図142(b18)に示すようにリーチライン演出が終了した後、図143～図147に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

30

【1196】

図143(b19)に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第1速度(たとえば、遅めの速度)で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア5L, 5Rに位置する飾り図柄と同じ飾り図柄(すなわち、大当りを構成する飾り図柄)から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

40

【1197】

その後、図143(b20)～図144(b24)に示すように、所定の第1速度(たとえば、遅めの速度)で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図145(b25)～図146(b30)に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図147(b31)～(b33)に示すように、最終的には所定の第2速度(たとえば、第1速度よりも速い速度)で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図147(b33)に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が2周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

【1198】

図柄送り演出が終了した後、図148(b34), (b35)に示すように、ホワイト

50

アウトによって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図148(b36)に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

【1199】

図149(b37)、(b38)に示すように、後変動に移行した後、SPリーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、SPリーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図149(b39)に示すように、SPリーチのタイトル(「爆チューを捕まえろ!」)が表示される。SPリーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、SPリーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、SPリーチ前半に対応する態様でスピーカ8L、8Rから演出音も出力される。

10

【1200】

ステージBにおいては、後変動のSPリーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に群予告(たとえば、爆チュー予告やポインゴ群予告)が実行される。たとえば、SPリーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に爆チュー群予告が実行される場合、図150(b40)に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にプッシュボタン31Bを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメタ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH演出中においては、図84に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、PUSH演出中においては、スティックコントローラランプ9Jおよびトリガボタンランプ9Kが点灯や点滅をする。なお、PUSH演出中においては、スピーカ8L、8Rからプッシュボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促す効果音も出力されてよい。このように、PUSH演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

20

【1201】

図150(b41)に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン31Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていたプッシュボタン31Bを示す画像、メタ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8L、8RからPUSH音も出力される。当該PUSH音も出力されることで、遊技者はPUSH演出中にプッシュボタン31Bを有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ8L、8RからのPUSH音の出力は、群予告演出(この例では爆チュー群予告)が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

30

【1202】

図150(b42)に示すように、一旦、画像表示装置5の画面の表示が通常的背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。

40

【1203】

図151(b43)に示すように、爆チュー群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ9が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【1204】

図151(b44)に示すように、第1表示期間において、1番目(最初)のキャラクタが登場する。なお、図151(b44)に示す状態は、最初(1番目)に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部(

50

この例では顔の一部）が表示されている第1状況を表している。

【1205】

爆チュー群予告の実行中においては、図62～図68に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、図151～図153に示す第1表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ9R5～9R8が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。

【1206】

群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ8L、8Rから出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図59に示したように、第1表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第1表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第2表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第3表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ8L、8Rから出力されるが、2番目のキャラクタが登場するまでには開始音の出力が停止する。

【1207】

図151(b45)に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、2番目のキャラクタが登場する。なお、図151(b45)に示す状態は、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該2番目に表示されたキャラクタの一部（この例では顔の一部）が表示された第2状況を表している。

【1208】

図152(b46)～(b48)に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、群予告演出において用いられる画面上の表示領域は、SP前半タイトル予告演出における「爆チューを捕まえる！」の表示領域よりも大きい。

【1209】

図153(b49)に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ（先頭）を走る最初に表示されたキャラクタが画面左端に到達する。図153(b50)に示すように、トップ（先頭）を走る最初に表示されたキャラクタが画面左端から消え始める。図153(b51)に示すように、トップを走る最初に表示されたキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第1表示期間が終了する。

【1210】

図154(b52)に示すように、第2表示期間において、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図154および図155に示す第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ8L、8Rから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図154(b52)～図155(b57)に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【1211】

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

【1212】

図156(b58)に示すように、第3表示期間においては、最後のキャラクタが登場

10

20

30

40

50

し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第3表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第3表示期間においては、図156および図157に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図156(b58)に示すように、第3表示期間に入ると、遊技効果ランプ9の全てが一旦、高輝度で点灯する。

【1213】

図156(b59)に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図156(b59)に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクタが表示されていないため、枠右ランプ9Rの一部が消灯している。図156(b60)に示すように、さらにキャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ9Rの数が増加する。

10

【1214】

図156に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示が段階的に徐々に再び現れる。このとき、SP前半タイトル予告抽選で当選している場合、「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示の表示態様（たとえば、色、模様、形など）が変化することでSP前半タイトル予告が行われる。たとえば、図149(b39)に示すように爆チュー群予告が実行される前においては、SPリーチ前半におけるタイトル表示の「爆チューを捕まえろ！」の文字が白色であるが、図155(b56)に示すように、その後、タイトル表示が行われているレイヤーの前面側のレイヤーで群予告におけるキャラクタ画像が表示されると、タイトル表示が視認困難または見えなくなる。群予告におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、タイトル表示における「爆チューを捕まえろ！」の文字が赤色に切り替わり、図156(b59)、(b60)に示すように、群予告におけるキャラクタが画面の左端へと消えていくと、その赤色になったタイトル表示が段階的に徐々に現れて見えるようになる。

20

【1215】

図157(b61)および(b62)に示すように、キャラクタが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ9の数が増加する。図157(b63)に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。その後、図111(c1)に示すSPリーチ前半の演出に移行する。

30

【1216】

(ボイngo群予告)

図158～図167を参照しながら、ボイngo群予告の演出態様について説明する。

【1217】

前述した6人群予告および爆チュー群予告は、画面の右端から左端に向かって複数のキャラクタが群となって進行するものであった。このように、6人群予告および爆チュー群予告は、図50に示すX-Y平面においてX軸方向にキャラクタが進行する演出であった。一方、ボイngo群予告は、画面のZ軸方向にもキャラクタ（ボイngo）が移動可能である。すなわち、ボイngo群予告は、X-Y-Zの3次元の立体空間においてキャラクタが進行する3D演出である。

40

【1218】

図158～図163は、ステージAにおいてボイngo群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。なお、ステージBにおいてボイngo群が実行された場合においても、図158～図163に示す演出態様と同じである。また、図示は省略するが、ボイngo群予告演出においても、6人群予告演出や爆チュー群予告演出と同様に、第1表示期間、第2表示期間、および第3表示期間が設けられている。

【1219】

図158(d1)に示すように、ボイngo群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ9が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行するこ

50

とに対して遊技者に注目させることができる。

【1220】

ボイngo群予告の実行中においては、たとえば、図62～図68に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ9R5～9R8が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。また、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ8L, 8Rから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。

10

【1221】

図158(d2)に示すように、画面における特定位置においてキャラクタ(ボイngo)が現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示される。特定位置は、キャラクタ群が出現する群出現ポイントである。その後、図158(d3)に示すように、光のエフェクトによる前段画像によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタが現れる。

【1222】

その後、図159(d4), (d5)に示すように2番目および3番目のキャラクタが登場するとともに、各キャラクタが段階的に徐々に画面に向かうようにして進行してくるようなアニメーションが表示される。図159(d6)に示すように、最初に表示されたキャラクタ(1番目のキャラクタ)が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が1番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。

20

【1223】

その後、図160(d7)～(d9)に示すように、キャラクタが群となって画面の奥行側から手前側に向かって進行することにより、画面全体をキャラクタが覆うことになる。図161(d10)～(d12)に示すように、最後のキャラクタが登場し、画面の奥行側から手前側に向かって進行する。

【1224】

その後、図162(d13), (d14)に示すように、最後のキャラクタが画面の奥行側から手前側に向かって進行するに従って、画面の大部分を覆うようになる。そして、図162(d15)に示すように、最後のキャラクタが画面の一端部から他端部に及び範囲に亘って拡大表示され、最後のキャラクタによって画面全体が覆われる。

30

【1225】

その後、図163(d16), (d17)に示すように、最後のキャラクタが画面から消えるに従って、元の背景画像が表示されていき、図153(d18)に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

【1226】

図164は、ボイngo群予告の詳細を説明するための図である。図164(A)～(F)は、各々図158(d3)～図159(d6), 図160(d8), (d9)に対応する。

40

【1227】

図164(A)に示すように、群出現ポイントから最初のキャラクタが登場し、図164(B)～(F)に示すように、群出現ポイントからキャラクタが次々と登場する。ここで、最初に表示されたキャラクタ(1番目のキャラクタ)が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が1番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。このため、図164(E), (F)に示すように、1番目のキャラクタによって隠れた位置には後続のキャラクタ画像を配置しても視認できないため、当該後続のキャラクタ画像を配置しなくてもよい。

【1228】

50

ここで、図165および図166を参照しながら、ボイngo群予告の比較例と、本実施の形態に係るボイngo群予告とを比較する。図165に示す比較例においては、画面における特定位置（群出現ポイント）においてキャラクタ（ボイngo）が現れるが、図158（d2）に示すような光のエフェクトによる前段画像は表示されない。このため、突然、キャラクタが大きく現れるという違和感を無くすために、図165および図166に示すように、キャラクタを小さく表示させて、段階的に徐々に大きく表示するようにアニメーションを作成しなければならない。

【1229】

よって、比較例においては、図166（d106）に示すような図158（d3）に示す大きさでキャラクタが表示できるまで、図165（d101）～図166（d105）に示すようなアニメーション表示を経由しなければならない。その分、演出時間も余分に掛かるし、アニメーション用の画像も作成しなければならない。これに対して、本実施の絵形態の場合、図158（d2）、（d3）に示すように、キャラクタが現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示されるため、この光のエフェクトによる前段画像の表示によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタを表示させることで、ある程度の大きさ（図158（d3）や図166（d106）に示す大きさ）で最初からキャラクタを表示させることができる。

【1230】

（ボイngo群予告の変形例）

図167は、変形例に係るボイngo群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。図167に示す例を、図163に示す例に置き換えてもよい。たとえば、図167（d101）～（d103）に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、SP前半のタイトル画像が表示されてもよい。すなわち、図158（d1）に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図167（d103）に示すように、通常背景の画像がSP前半のタイトル画像に切り替わってもよい。このように、SP前半タイトル予告演出などの予告演出の実行中において、群予告演出が実行されてもよい。

【1231】

また、ボイngo群予告におけるSP前半のタイトル画像は、図157に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。また、最後のキャラクタが拡大表示されることで画面全体を覆うのではなく、群予告演出に用いられた背景画像が巻物のように巻かれるアニメーションによって、次の演出に切り替わってもよい。

【1232】

（犬群予告）

図168～図170を参照しながら、犬群予告の演出態様について説明する。

【1233】

本実施の形態においては、群予告演出として、6人群予告、爆チュー予告、およびボイngo群予告を例示したが、パチンコ遊技機1は、図168～図170に示すような犬群予告と称される群予告演出を実行するものであってもよい。

【1234】

具体的には、図168（e1）に示すように、1番目のキャラクタが表示され、その後、図168（e2）に示すように複数の犬のキャラクタが次々と登場し、図168（e3）に示すように画面領域がキャラクタ群によって覆われてもよい。

【1235】

その後、図169（e4）～（e6）に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、SP前半のタイトル画像が表示される。すなわち、図168（e3）に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演出におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図169（e6）に示すように、通常背景の画像がSP前半のタイトル画像に切り替わる。そして、最後尾に位置する

複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後の S P リーチ前半の演出に対応する S P 前半のタイトル画像の表示が行われる。

【1236】

また、犬群予告における S P 前半のタイトル画像は、図 157 に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。

【1237】

図 170 に示すように、6 人群予告と犬群予告とを比較すると、犬群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離（X 軸上における両者間の長さ）X2 は、6 人群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離（X 軸上における両者間の長さ）X1 よりも短い。また、実行時間は両者で同じまたは略同一であるため、犬群予告においてキャラクタが進行する速度 V2 は、6 人群予告においてキャラクタが進行する速度 V1 よりも遅い。さらに、犬群予告における複数のキャラクタの密集度 D2 は、6 人群予告における複数のキャラクタの密集度 D1 よりも大きい。また、犬群予告演出は 6 人群予告演出よりも大当りの期待度（信頼度）が高くなっており、犬群予告演出は 6 人群予告演出よりも出現率（実行確率）が低くなっている。

【1238】

（リーチライン演出中の群予告演出の実行）

図 171 および図 172 を参照しながら、リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様について説明する。

【1239】

図 171（f1）に示すように、リーチライン演出が実行された状態において、図 171（f2）～（f4）に示すように群予告演出が実行され、その後、図 172（f5）、（f6）に示すように、図柄送り演出が実行されてもよい。

【1240】

〔主な構成および効果〕

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

【1241】

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

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 47 に示す群予告実行処理、図 94～図 100 に示す 6 人群予告演出）と、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する祝福演出（たとえば、ファンファーレ演出）を実行する祝福演出実行手段（たとえば、演出制御用 CPU 120 によるファンファーレ演出を実行する処理）と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 59 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 94（a23）～図 96（a30）に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 97（a31）～図 98（a36）に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 99（a37）～図 100（a42）に示す期間）、

前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり（たとえば、図 94～図 100 に示す 6 人群予告演出が実行された後に図 115～図 117 に示すファンファーレ演出が

10

20

30

40

50

実行される)、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果とは異なるハズレ表示結果であることが示唆される場合(たとえば、変動番号9の変動パターンの場合)であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該ハズレ表示結果であることが示唆されるまでの第1所定期間(たとえば、図60に示す $T1 + T2$ の期間)においては、当該第1所定期間のうちの後半で前記第1表示期間が開始し(たとえば、図60、図61に示す例)、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合(たとえば、変動番号20、23、26の変動パターンの場合)であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの第2所定期間(たとえば、 $T3 + T4$ の期間、 $T5 + T6$ の期間、 $T7 + T8$ の期間)においては、当該第2所定期間のうちの前半で前記第1表示期間が開始する(たとえば、図60、図61に示す例)。

10

【1242】

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

20

【1243】

「特定表示結果」は、可変表示の表示結果がその特定表示結果となったことに基づいて有利状態に制御可能となる表示結果である。すなわち、特定表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されるための表示結果である。本実施の形態においては、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。また、特図LED基板9020の特図2可変表示部9022における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。さらに、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄(たとえば、「3、3、3」や「7、7、7」などの大当り図柄組合せ)となって停止したときに大当りが発生し、当該特定の特別図柄の表示が特定表示結果となる。

30

【1244】

「ハズレ表示結果」は、特定表示結果とは異なる表示結果であり、可変表示の表示結果がそのハズレ表示結果となったことに基づいては有利状態に制御されない表示結果である。すなわち、ハズレ表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されることがない表示結果である。本実施の形態においては、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。また、特図LED基板9020の特図2可変表示部9022における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。さらに、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄(たとえば、「3、2、3」などのハズレ図柄組合せ)となって停止したときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該所定図柄の表示がハズレ表示結果となる。

40

【1245】

50

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

【1246】

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

10

【1247】

「祝福演出」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する演出であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づき有利状態に制御されることを祝福する画像を表示する演出でもある。「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりすることを含む。また、「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを示唆または報知したりすることで、遊技者の有利状態に対する期待感を向上させたりすることを含む。たとえば、祝福演出は、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったこと、特図LED基板9020の特図2可変表示部9022における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったこと、あるいは、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当り図柄）となったこと、あるいは大当り遊技状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりする画像を表示することを含む。

20

【1248】

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

30

【1249】

「第1所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図60および図61に示すT1+T2の期間によって例示される。「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、特図LED基板9020の特図2可変表示部9022における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（ハズレ図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるときに特定タイミングで可動体32が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるときに特定タイミングで可動体32が動作する場合、「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体32が動作しないことで遊技者に可変表示の表示結果がハズレ表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述したPUSH演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時

40

50

は可動体 3 2 が動作するタイミングであってもよい。

【1 2 5 0】

「第 2 所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図 6 0 および図 6 1 に示す T 3 + T 4 の期間、T 5 + T 6 の期間、および T 7 + T 8 の期間によって例示される。「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 2 可変表示部 9 0 2 2 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R において可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当り図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるとときに特定タイミングで可動体 3 2 が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるとときに特定タイミングで可動体 3 2 が動作する場合、「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体 3 2 が動作することで遊技者に可変表示の表示結果が特定表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述した P U S H 演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体 3 2 が動作するタイミングであってもよい。

10

【1 2 5 1】

(1-2) 前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間および前記第 3 表示期間の各々よりも長い期間であり、前記第 3 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間である（たとえば、図 5 9 に示す各表示期間）。

20

【1 2 5 2】

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

【1 2 5 3】

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

30

【1 2 5 4】

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

【1 2 5 5】

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

40

【1 2 5 6】

(1-4) 可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号 2 0, 2 3, 2 6 の変動パターンの場合）であって、前記群演出においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングは、前記第 2 所定期間のうちの前半部分のうち、当該第 2 所定期間の半分に近いタイミングである（たとえば、図 6 0, 図 6 1 に示す例）。

【1 2 5 7】

50

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

【1258】

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

前記救済パターンにおいても、可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの前記第2所定期間においては、当該第2所定期間のうち
10
の前半で前記第1表示期間が開始する（たとえば、図60, 図61に示す例）。

【1259】

これにより、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示の表示結果が当り表示結果となる救済パターンの場合においても、祝福演出であるファンファーレ演出が実行されるため、可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されることで高揚感を持たせ、その後、時間の経過とともに高揚感が薄れたとしても、祝福演出によって高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。

【1260】

(1-6) 可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号9, 12, 15の変動パターン）と、可変表示の表示結果
20
が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号20, 23, 26の変動パターン）とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前記特定表示結果であることが示唆されるまで、共通する表示が行われる（たとえば、図87～図136に示す例）。

【1261】

これにより、たとえば、変動番号9の変動パターンと変動番号20の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、変動番号12の変動パターンと変動番号23の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、さらに、変動番号15の変動パターンと変動番号26の変動パターンとでは表示結果が確定するまで
30
共通の演出が実行されるため、共通の演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに對して遊技者に注目させることができる。

【1262】

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

【1263】

これにより、互いに異なる演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに對して遊技者に注目させることができる。
40

【1264】

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

前記予告演出は、前記第3表示期間が終了した後に終了し、

前記群演出における表示は、前記予告演出における表示よりも、表示領域が大きい（たとえば、図151～図157に示す例）。

【1265】

これにより、SP前半タイトル予告演出などの予告演出が実行されているときに群予告演出が実行されたとしても、SP前半タイトル予告演出を遊技者に見せることができる。
50

【1266】

(1-8) 前記予告演出の実行中において、前記群演出が実行される（たとえば、図151～図157に示す例）。

【1267】

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

【1268】

(1-9) 前記群演出が実行されたときは、前記予告演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高い（たとえば、図30に示すように、群予告は、SP前半タイトル予告よりも信頼度が高い）。

10

【1269】

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

【1270】

(1-12) 前記群演出の実行中において、背景表示、および前記予告演出における表示のいずれにおいても明度が下がる一方で、遊技に関する情報の表示（たとえば、第1保留記憶数や第2保留記憶数を示す第4図柄5Jや小図柄5M、および第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5A）においては明度が下がらない。

20

【1271】

これにより、群予告演出が実行された場合、背景表示や他の予告演出に関する画像（たとえば、群予告演出よりも期待度の低いSP前半タイトル予告演出に関する画像）については明度を下げる一方で、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないため、極力、遊技者に対して重要な情報を示すことができる。

【1272】

(2-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

30

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図47に示す群予告実行処理、図94～図100に示す6人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図59に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図94(a23)～図96(a30)に示す期間）、

40

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図97(a31)～図98(a36)に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図99(a37)～図100(a42)に示す期間）、

前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になる（たとえば、図57、図94に示す例）。

50

【1273】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、群予告演出において、1人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や1人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

【1274】

「最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況」は、図57(a)に示したように、画像表示装置5の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置5の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図94(a)に示したように、遊技機用枠3が画像表示装置5の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第2状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見えないが、当該最初に登場するキャラクタの一部は見える状況を含む。

【1275】

「当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況」は、図57(b)に示したように、画像表示装置5の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置5の画面の端において、当該キャラクタの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置5の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図94(b)に示したように、遊技機用枠3が画像表示装置5の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第2状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見える前に、当該最初に登場するキャラクタに続いて2番目のキャラクタが登場する状況を含む。

【1276】

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

【1277】

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

【1278】

(2-3) 前記群演出におけるキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が行われている(たとえば、図55に示す例)。

【1279】

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

【1280】

(2-4) 前記群予告演出の開始を示唆する音は、当該群演出において最初に表示されるキャラクタの表示中では出力されるが、2番目に表示されるキャラクタの表示が開始するまでに終了する(たとえば、図94に示す例)。

【1281】

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

【1282】

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

【1283】

(2-5) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部分が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタを含む(たとえば、図53に示す例)。

【1284】

これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くのキャラクタを群予告演出に登場させることができる。

【1285】

(2-6) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、第1キャラクタ(たとえば、メイドA)と、当該第1キャラクタとは種類が異なる第2キャラクタ(たとえば、メイドB)とを含み、

前記第1表示期間、前記第2表示期間、および前記第3表示期間の各々において、全身が画面の表示領域に収まって表示される前記第1キャラクタと、全身の一部分が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される前記第1キャラクタとが混在して表示される(たとえば、図53に示す例)。

【1286】

これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くの種類のキャラクタが群予告演出に登場しているかのように錯覚させることができる。

【1287】

(2-7) 画面の一部に遮蔽物(たとえば、遊技機用枠3)が覆い被さっており、当該遮蔽物が覆い被さっている位置において、前記群演出において最初に表示されるキャラクタの表示が開始し、その後、2番目に表示されるキャラクタの表示が開始するものであり、

前記遮蔽物が覆い被さった状態で画面を視認した場合であっても、前記第1表示期間において、前記第1状況から前記第2状況になる(たとえば、図57に示す例)。

【1288】

これにより、遊技者が実際に見る画面の表示領域においても、群予告演出において、1人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や1人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

【1289】

(2-8) 前記画面と前記遮蔽物との間に向けて前記遊技機を横から視認した場合、当該画面の端部を視認することが可能である(たとえば、図57に示す例)。

【1290】

これにより、遊技者がパチンコ遊技機1を横から視認して画面の端部を視認した場合であっても、群予告演出において、1人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や1人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

【1291】

(2-9) 設計段階において、所定サイズの画面に前記遮蔽物の位置に対応する領域にマスクを被せた状態で前記群演出に関する表示が作成され、さらに、当該画面の当該所

10

20

30

40

50

定サイズ（たとえば、１９インチ）よりも大きなサイズ（たとえば、２０インチ）に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで当該群演出に関する表示が作成される。

【１２９２】

これにより、急に所定サイズよりも大きなサイズを用いるようにパチンコ遊技機１が設計変更された場合でも、作成した群予告演出のデータを適用することができる。

【１２９３】

（２－１０） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、前記遊技機のコンテンツにおいて重要度の低い低重要度キャラクタ（たとえば、メイドＣ～Ｆ）と、当該低重要度キャラクタよりも当該遊技機のコンテンツにおいて重要度の高い高重要度キャラクタ（たとえば、メイドＡ，Ｂ）とを含み、

前記高重要度キャラクタは、前記低重要度キャラクタよりも、顔が画面の表示領域に収まることなく全身の顔以外の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される割合が低い（たとえば、図５３に示す例）。

【１２９４】

これにより、主人公のような重要度の高いキャラクタは、脇役のような重要度の低いキャラクタよりも、群予告演出において顔を認識させ易くすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２９５】

（３－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行する演出実行手段（たとえば、図４７に示す群予告実行処理などを実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出実行手段によって実行される演出は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、図９４～図１００に示す群予告演出）を含み、

前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図５９に示す期間）、

前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図９４（ａ２３）～図９６（ａ３０）に示す期間）、

前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図９７（ａ３１）～図９８（ａ３６）に示す期間）、

前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図９９（ａ３７）～図１００（ａ４２）に示す期間）、

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

【１２９６】

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

【１２９７】

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

10

20

30

40

50

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

10

【1298】

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

20

【1299】

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

【1300】

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

30

【1301】

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

【1302】

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

【1303】

これにより、群予告演出の中でも、最も長い期間である第 2 表示期間において迫力のあ

40

【1304】

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

【1305】

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

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 47 に示す群予告実行処理、図 94～図 10

50

0に示す6人群予告演出)を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図59に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図94(a23)~図96(a30)に示す期間)、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図97(a31)~図98(a36)に示す期間)、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図99(a37)~図100(a42)に示す期間)、

前記群演出において、

キャラクタが進行していることを表す補助表示が行われ、

第1キャラクタの表示と第2キャラクタの表示とが重なったときは、当該第1キャラクタの表示が当該第2キャラクタの表示よりも優先される一方で、当該第1キャラクタに対応する前記補助表示と前記第2キャラクタの表示とが重なったときは、当該第2キャラクタの表示が当該第1キャラクタに対応する前記補助表示よりも優先される(たとえば、図54に示す例)。

【1306】

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

【1307】

「補助表示」は、キャラクタが進行していることを表す表示であればいずれのものであってもよく、たとえば、図54に示したようにキャラクタが進行していることを強調する画像表示(たとえば、砂煙の画像表示)であってもよいし、キャラクタが通った形跡を表す画像表示(たとえば、キャラクタの足跡の画像表示)であってもよいし、キャラクタ自体に付される画像表示(たとえば、キャラクタのオーラを表す画像表示)であってもよい。「補助表示」は、キャラクタの進行と関連して当該キャラクタの近辺において行われる画像表示であればよい。

【1308】

(4-2) 前記群演出におけるキャラクタの表示と、当該群演出における前記補助表示とでは、画面に表示されるレイヤーが異なる(たとえば、図52に示すように、砂煙の画像はレイヤー1、キャラクタの画像はレイヤー2以降のレイヤーに配置される)。

【1309】

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

【1310】

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

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

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

10

20

30

40

50

【1311】

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

【1312】

(4-4) 前記群演出においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクターが配置されない(たとえば、図52に示す例)。

【1313】

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

10

【1314】

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

複数のキャラクターが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図47に示す群予告実行処理、図94~図100に示す6人群予告演出)を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図59に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクターの表示を開始してから、キャラクターの新たな表示がされ、いずれかのキャラクターの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図94(a23)~図96(a30)に示す期間)、

20

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクターの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクターの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図97(a31)~図98(a36)に示す期間)、

前記第3表示期間は、キャラクターの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクターの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図99(a37)~図100(a42)に示す期間)、

前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクターの表示が終了する前に、新たに表示されたキャラクター(たとえば、2番目に表示されたキャラクター)の表示が終了する(たとえば、図95、図96に示す例)。

30

【1315】

「新たに表示されたキャラクター」は、図94~図96に示したように群予告演出において2番目に登場したキャラクターであってもよいし、群予告演出において3番目以降に登場したキャラクターであってもよい。群予告演出が複数のキャラクターが群となって進行する演出であることを鑑みると、「新たに表示されたキャラクター」として、群予告演出において2番目に登場したキャラクターが最初に表示されたキャラクターの直後に位置して、当該2番目に登場したキャラクターが最初に表示されたキャラクターを追い抜かす方が躍動感や臨場感が出て好ましい。

【1316】

40

これにより、群予告演出において、次々とキャラクターが登場して進行する第2表示期間が、キャラクターの表示が最初に開始してから、キャラクターの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、2番目に登場したキャラクターが最初に登場したキャラクターを抜かしてそのままトップで消えるため、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

【1317】

(5-2) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクターは、他のキャラクターを追い抜くキャラクターを含み、

前記追い抜くキャラクターの数は、当該追い抜くキャラクターによって追い抜かれる前記他のキャラクターの数よりも多いか、または少ないかのいずれか一方である。

50

【1318】

これにより、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができたり、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができたりといったように、群予告演出を好適に遊技者にみせることができる。

【1319】

(5-3) 前記追い抜くキャラクタが前記他のキャラクタを追い抜く場合において、当該追い抜くキャラクタの表示と当該他のキャラクタの表示とが重なるときに、当該追い抜くキャラクタの輪郭は、当該他のキャラクタの輪郭よりも太く表示される(たとえば、図56に示す例)。

【1320】

これにより、キャラクタが他のキャラクタを追い抜かす様子を分かり易く遊技者に見せることができる。

【1321】

(6-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図47に示す群予告実行処理、図94～図100に示す6人群予告演出)と、

前記群演出の実行を示唆する示唆画像(たとえば、プッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像)を表示する示唆演出(たとえば、PUSH演出)を実行する示唆演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120によるPUSH演出を実行する処理)と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図59に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図94(a23)～図96(a30)に示す期間)、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図97(a31)～図98(a36)に示す期間)、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図99(a37)～図100(a42)に示す期間)、

前記示唆画像の表示は、前記群演出における前記第1表示期間が開始するまでに終了する(たとえば、図93に示す例)。

【1322】

「示唆画像」は、群予告演出の実行を示唆する画像であればいずれの画像であってもよく、図93に示したように操作手段の操作を遊技者に促す画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する前に実行される光や模様などのエフェクト画像であってもよいし、群予告演出が実行されるまでの時間を計時するタイマー演出における時計画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する文字画像(たとえば、「群」の文字画像)であってもよい。なお、タイマー演出において時計画像によって群予告演出が実行されるまでの時間を計時し、計時された時間が所定時間になったときに群予告演出の実行を示唆する文字画像(「群」の文字画像)を表示するものであってもよい。

【1323】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる

10

20

30

40

50

。

【 1 3 2 4 】

(6 - 2) 前記示唆画像に関するエフェクト (たとえば、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたことを示すエフェクト) の表示が終了した後に、前記第 1 表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始する (たとえば、図 9 3 に示す例)。

【 1 3 2 5 】

これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【 1 3 2 6 】

(6 - 3) 前記示唆画像は、操作手段の操作を遊技者に促す画像 (たとえば、プッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「 P U S H ! ! 」の文字画像) を含み、前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときの音 (たとえば、 P U S H 音) の出力は、前記第 1 表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始するまでに終了する (たとえば、図 9 3 に示す例)。

【 1 3 2 7 】

これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【 1 3 2 8 】

(6 - 4) 前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときに、前記群演出を含む複数の演出 (たとえば、6 人群予告、背景予告、ランプ予告) のうちのいずれかが実行される (たとえば、図 9 3 , 図 1 0 2 , 図 1 0 3 に示す例)。

【 1 3 2 9 】

これにより、遊技者による操作を分岐点として、複数の演出が実行されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 3 3 0 】

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

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出 (たとえば、群予告演出) を実行する群演出実行手段 (たとえば、図 4 7 に示す群予告実行処理、図 9 4 ~ 図 1 0 0 に示す 6 人群予告演出、図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示す犬群予告演出) を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み (たとえば、図 5 9 に示す期間)、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり (たとえば、図 9 4 (a 2 3) ~ 図 9 6 (a 3 0) に示す期間)、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり (たとえば、図 9 7 (a 3 1) ~ 図 9 8 (a 3 6) に示す期間)、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり (たとえば、図 9 9 (a 3 7) ~ 図 1 0 0 (a 4 2) に示す期間)、

前記群演出は、第 1 群演出 (たとえば、6 人群予告演出) と第 2 群演出 (たとえば、犬群予告演出) とを含み、

前記第 1 群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第 1 速度 (たとえば、速度 V 1) で進行し、

前記第 2 群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第 2 速度 (たとえば、速度 V 2) で進行し、

前記第 1 速度は、前記第 2 速度よりも速く、

前記第 1 群演出は、前記第 2 群演出よりも、最初に表示されるキャラクタから最後に表

10

20

30

40

50

示されるキャラクタまでの直線距離が長くなるように構成されている（たとえば、図 1 7 0 に示す例）。

【1 3 3 1】

「最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離」は、図 1 7 0 に示したように、6 人群予告演出や犬群予告演出などの群予告演出において、最初に表示されるキャラクタの端から最後に表示されるキャラクタの端までの直線距離（X 軸状の距離）である。この直線距離は、画像表示装置 5 の画面の端から最初のキャラクタが表示されてから最後のキャラクタが表示されるまでの時間を T とし、かつ各キャラクタの速度を V とすれば、時間 T に速度 V を乗算すること（ $T \times V$ ）によって算出できる。

【1 3 3 2】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、2 種類の群予告演出を好適に遊技者に見せることができる。

【1 3 3 3】

（7-2） 前記第 1 群演出の実行時間（たとえば、 $X 1 / V 1$ ）は、前記第 2 群演出の実行時間（たとえば、 $X 2 / V 2$ ）と同じまたは略同一である（たとえば、図 1 7 0 に示す例）。

【1 3 3 4】

これにより、同一または略同一の時間を用いて 2 種類の群予告演出を実行することができる。

【1 3 3 5】

（7-3） 前記第 2 群演出が実行されたときは、前記第 1 群演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高く、

前記第 2 群演出の実行確率は、前記第 1 群演出の実行確率よりも低い。

【1 3 3 6】

これにより、6 人群予告よりも実行確率が低くて期待度の高い犬群予告演出について、キャラクタの速度を 6 人群予告よりも遅くすることで、たとえば、遊技者が犬群予告演出のキャラクタを撮影する機会を増やすことができる。

【1 3 3 7】

（7-4） 前記第 2 群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い（たとえば、密集度 $D 2$ ）は、前記第 1 群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い（たとえば、密集度 $D 1$ ）よりも大きい。

【1 3 3 8】

これにより、群予告演出においてキャラクタの速度や移動距離を考慮して適切な密集度でキャラクタが配置されるため、遊技者に好適な群予告演出を提供することができる。

【1 3 3 9】

（7-5） 前記第 2 群演出において、画面の下部から上部に亘って最後尾に位置する複数のキャラクタが配置され、

前記最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後の演出に対応する表示が行われる（たとえば、図 1 6 9 に示す例）。

【1 3 4 0】

これにより、群予告演出を契機に次の演出のための画像に切り替えて遊技者に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 3 4 1】

（8-1） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 4 7 に示す群予告実行処理、図 1 5 8 ～図 1

10

20

30

40

50

67に示すボイngo群予告演出)を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図59に示す期間)、

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

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第1表示期間において、画面上の奥側から手前側へ向けてキャラクタが進行するように特定位置からキャラクタの表示が開始され、

前記特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始することに関連したタイミングで、当該特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする前段表示(たとえば、光のエフェクトによる前段画像の表示)が行われる(たとえば、図158に示す例)。

【1342】

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

【1343】

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

【1344】

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

【1345】

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

拡大表示されたキャラクタによって前記特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする(図164に示す例)。

【1346】

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

【1347】

(8-3) 前記群演出において最後に表示されるキャラクタは、少なくとも画面の一端部から当該一端部に対向する他端部にまで及ぶ範囲に亘って拡大表示される(図162に示す例)。

【1348】

10

20

30

40

50

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

【1349】

(8-4) 前記群演出において最後に表示されるキャラクタの動作に連動して、前記第3表示期間で表示された背景表示が、その後の演出に対応する背景表示に切り替わる(たとえば、図162, 図163に示す例)。

【1350】

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

【1351】

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

前記最後に表示されるキャラクタの背面側では前記群演出における他のキャラクタは表示されていない(たとえば、図164に示す例)。

【1352】

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

【1353】

(9-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図47に示す群予告実行処理, 図94~図100に示す6人群予告演出)と、

音を出力する音出力手段(たとえば、スピーカ8L, 8R)と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図59に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図94(a23)~図96(a30)に示す期間)、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図97(a31)~図98(a36)に示す期間)、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図99(a37)~図100(a42)に示す期間)、

前記音出力手段は、前記第1表示期間の開始に関連するタイミングで前記群演出に対応する演出音の出力を所定音量で開始し、その後の当該第1表示期間において当該演出音の音量を当該所定音量よりも大きい特定音量とし、前記第2表示期間においても当該演出音の音量を当該特定音量とし、前記第3表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量よりも小さい音量となるように当該演出音を出力する。

【1354】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、第1表示期間中に音量を特定音量まで上げ、第2表示期間中においても特定音量で出音を維持することで、第2表示期間の前から特定音量で群予告演出を盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1355】

10

20

30

40

50

音量は、音出力手段が上げたり下げたりするように制御してもよいし、音出力手段の音量制御は一定であるが当該音出力手段が参照する音データにおいて音量の上げ下げが規定されていることで音量が上がったり下がったりするものであってもよい。

【1356】

(9-2) 前記第1表示期間において前記演出音が出力されてから当該演出音の音量が特定音量まで上がるまでのフェードイン時間は、前記第3表示期間において当該演出音の音量が下がり始めてから当該演出音の音量が無くなるまでのフェードアウト時間よりも短い(たとえば、図59に示す例)。

【1357】

これにより、群予告演出における出音は、フェードインが短い時間で行われ、フェードアウトはフェードインよりも長い時間で行われるため、群予告演出の音を好適に出力することができる。

【1358】

(10-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図47に示す群予告実行処理、図94～図100に示す6人群予告演出)と、

複数の点灯手段(たとえば、枠ランプなどの遊技効果ランプ9)と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図59に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図94(a23)～図96(a30)に示す期間)、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図97(a31)～図98(a36)に示す期間)、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図99(a37)～図100(a42)に示す期間)、

前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、前記第1表示期間に対応する第1輝度データテーブル(たとえば、図64(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1)と、前記第2表示期間に対応する第2輝度データテーブル(たとえば、図64(b)に示す枠ランプ用孫テーブルW2)と、前記第3表示期間に対応する第3輝度データテーブル(たとえば、図64(c)に示す枠ランプ用孫テーブルW3)とを含み、

前記第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルの各々は、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第1輝度データと、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第1輝度データと異なる第2輝度データとで構成され(たとえば、図64に示す枠ランプ用孫テーブルの例)、

前記第2輝度データテーブルは、前記第1輝度データテーブルよりも、多くの前記点灯手段を高輝度で点灯させるように設定されている(たとえば、枠ランプ用孫テーブルW2は枠ランプ用孫テーブルW1よりも多くのランプに高輝度(「0」～「F」)のデータが格納されている)。

【1359】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。

10

20

30

40

50

また、各表示期間に対応する輝度データテーブルが設けられており、第2輝度データテーブルは第1輝度データテーブルよりも、高輝度でランプを点灯させるように設計されているため、第1表示期間においては複数のキャラクタが登場するときの弱めの足音を表現でき、第2表示期間においては複数のキャラクタが次々と登場するときの強めの足音を表現でき、より好適な群予告演出を遊技者に提供することができる。

【1360】

「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」は、各点灯手段に含まれる複数の点灯部（たとえば、枠左ランプ9L1におけるRGB、盤上ランプ9Cにおける中のWWW）における時間ごとの点灯データ（点灯要素）であり、たとえば、図64（a）に示す例では、T1-1における枠左ランプ9L1（RGB）のデータ（100）である。なお、RGBのデータとして、消灯に対応するデータは「000」であり、低輝度の点灯に対応するデータは「100」であり、高輝度の点灯に対応するデータは「F00」である。

10

【1361】

「輝度データ」は、各点灯手段（たとえば、枠ランプ、盤上ランプ9C）における時間ごとの点灯データであって、「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」の時間ごとの集まりであり、たとえば、図64（a）に示す例では、T1-1における枠左ランプ9Lや枠右ランプ9Rのデータである。

【1362】

輝度データテーブルは、所定期間（たとえば、親テーブルや子テーブルで規定された点灯時間）における「輝度データ」の集まりであり、たとえば、図64（a）に示す例では、T1-1～T1-11における枠左ランプ9Lや枠右ランプ9Rのデータである。

20

【1363】

（10-2） 前記第1輝度データテーブルは、前記第2輝度データテーブルよりも、輝度データの切替間隔が長い（たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は100msc間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブルW2は50～80msc間隔で切り替える）。

【1364】

これにより、第2表示期間においては、第1表示期間よりも、キャラクタが速く走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

30

【1365】

（10-3） 前記第1輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔である一方で、前記第2輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔でない（たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は100msc間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブルW2は50～80msc間隔で切り替える）。

【1366】

これにより、第2表示期間においては、第1表示期間よりも、複数のキャラクタが足並みを揃えずに走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1367】

40

（11-1） 前記第1輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させる輝度データを含み（たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は群予告の進行方向に合わせて高輝度で点灯し）、

前記第2輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させない輝度データを含む（たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW2は複数箇所に亘って高輝度で点灯する）。

【1368】

これにより、第1表示期間においてキャラクタが登場し、第2表示期間において複数のキャラクタが次々と登場する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

50

【1369】

(11-2) 前記第1輝度データテーブルは、前記群演出において最初に表示されたキャラクタの進行位置に合わせて、当該キャラクタの近辺に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該キャラクタが到達していない箇所近辺に位置する前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む（たとえば、図64(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例）。

【1370】

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

10

【1371】

(11-3) 前記第1輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出において最初に表示されたキャラクタが進行するにつれて、当該点灯手段消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む（たとえば、図64(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例）。

【1372】

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

20

【1373】

(11-4) 前記第1輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させる輝度データを含み（たとえば、図64(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例）、

前記第2輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させない輝度データを含む（たとえば、図64(b)に示す枠ランプ用孫テーブルW2の例）。

【1374】

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

30

【1375】

(11-5) 前記第1輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を消灯させる輝度データを含み（たとえば、図64(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例）、

40

前記第2輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を点灯させる輝度データを含む（たとえば、図64(b)に示す枠ランプ用孫テーブルW2の例）。

【1376】

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

50

【1377】

(12-1) 前記第3輝度データテーブルは、前記群演出におけるキャラクタの進行に合わせて消灯させる前記点灯手段の数を増やす輝度データを含む（たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW3は群予告の進行方向に合わせて消灯または低輝度で点灯する）。

【1378】

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

【1379】

(12-3) 前記第3輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔が、前記群演出においてキャラクタが進行する方向とは逆に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔よりも短い（たとえば、図63に示すように、枠左ランプ9Lの切替間隔は10msecであり、枠右ランプ9Rの切替間隔は80msecである）。

【1380】

これにより、第3表示期間においては、キャラクタがパチンコ遊技機1の右側から左側へと進行して消えていく様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1381】

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

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

前記第3輝度データテーブルは、前記第3表示期間中に前記点灯手段の制御が開始する（たとえば、図85に示す群予告輝度データテーブルの例）。

【1382】

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

【1383】

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

前記第1輝度データテーブルは、前記第3輝度データテーブルよりも、前記点灯手段の制御期間が長く設定されている（たとえば、図85に示す群予告輝度データテーブルの例）。

【1384】

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

【1385】

(14-1) 前記第1輝度データテーブルにおいて最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである（たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては全てのランプについて最初の輝度データが消灯または低輝度で点灯する）。

【1386】

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

10

20

30

40

50

好適な群予告演出を提供することができる。

【1387】

(14-2) 前記第2輝度データテーブルおよび前記第3輝度データテーブルの各々において最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させない輝度データである（たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW2, W3においては最初の輝度データについて高輝度でランプが点灯する）。

【1388】

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

10

【1389】

(14-3) 前記第3輝度データテーブルにおいて最後に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである（たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW3においては全てのランプについて最後の輝度データが消灯または低輝度で点灯する）。

【1390】

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

20

【1391】

(15-1) 前記第1輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第2輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されている（たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブルW2においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている）。

【1392】

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

30

【1393】

(15-2) 前記第3輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている（たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW3においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されていない）。

【1394】

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

40

【1395】

(16-1) 前記第1輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第2輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されており（たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブルW2においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている）、

前記第1輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されている一方で、前記第2輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されていない（たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1にお

50

いては不具合対策用の10分間データが規定され、枠ランプ用孫テーブルW2においては不具合対策用の10分間データが規定されていない)。

【1396】

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

【1397】

(16-2) 前記不具合対策用の輝度データは、前記第1輝度データテーブルを構成する輝度データの中で最も長い時間が規定された輝度データであって、前記第1輝度データテーブルの最初から前記点灯手段が制御されてしまうことを防止するための輝度データである(たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては不具合対策用の10分間データが規定されている)。

【1398】

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

【1399】

(16-3) 前記不具合対策用の輝度データは、隣合う前記点灯手段を順番に規則的に点灯させる輝度データである(たとえば、図64(a)に示すように、10分間の不具合対策用の輝度データは、1つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させる輝度データである)。

【1400】

これにより、不具合が発生しても、1つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させるため、見栄えが悪くなることを防ぐことができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【1401】

(17-1) 前記点灯手段は、単色で点灯する単色点灯手段(たとえば、盤上ランプ9C6~9C8)と、複数の色で点灯する複数色点灯手段(たとえば、盤上ランプ9C1~9C5, 9C9~9C13)とを含み、

前記単色点灯手段を特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値(たとえば、「6」)を含み、

前記複数色点灯手段を前記特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値よりも大きい値(たとえば、「8」~「F」)を含む。

【1402】

これにより、発光手段の種類に応じて高輝度の点灯に対応する値を適切なものにすることで、高輝度で点灯するランプ間の光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【1403】

(17-2) 前記単色点灯手段は、第1色で点灯する第1色点灯手段(たとえば、盤上ランプ9C6~9C8)と、第2色で点灯する第2色点灯手段(たとえば、盤左ランプ9B1~9B5)とを含み、

前記第1色点灯手段および前記第2色点灯手段のいずれを前記特定の高輝度で点灯させる輝度データであっても、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として前記特定値(たとえば、「6」)を含む。

【1404】

これにより、同じ単色で点灯するランプ間においても、光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【1405】

10

20

30

40

50

(18-1) 前記第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルはいずれも、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して互いに異なる輝度データを含み(たとえば、図64に示す枠ランプ用孫テーブル)、

前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出において用いられる前記輝度データテーブルは、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して共通の輝度データを含む(たとえば、図71に示す枠ランプ用孫テーブル)。

【1406】

これにより、群予告演出においては枠左ランプ9Lと枠右ランプ9Rとで個別に点灯制御を行うことで、より詳細な点灯態様を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【1407】

(19-1) 前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出(たとえば、リーチライン演出)の実行中において、前記群演出が割り込んで実行されることがあり、

前記群演出が割り込んで実行された場合においても、前記予告演出に対応する前記輝度データテーブルに従って前記点灯手段が点灯し続けるものであり(たとえば、図171、図172に示す例)、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記予告演出において用いられる前記点灯手段と同じであるか、または当該予告演出において用いられる前記点灯手段と当該予告演出において用いられない前記点灯手段とを含む(たとえば、図70に示すように、リーチライン演出においては、群予告演出で常に用いられる盤上ランプおよびアタッカランプが用いられない期間がある)。

【1408】

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

【1409】

(19-2) 前記群演出の実行中に前記予告演出が終了し、かつ当該予告演出とは異なる所定演出(たとえば、図柄送り演出)が実行されるものであり(たとえば、図171、図172に示す例)、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記所定演出において用いられる前記点灯手段と同じであるか、または当該所定演出において用いられる前記点灯手段と当該所定演出において用いられない前記点灯手段とを含む(たとえば、図171、図172に示す例)。

【1410】

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

【1411】

(19-3) 前記群演出は100%未満の所定の実行確率で実行される(たとえば、図30に示す群予告抽選)。

【1412】

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

10

20

30

40

50

することができる。

【1413】

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

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

前記第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図63に示す輝度データテーブルの例）。

10

【1414】

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

【1415】

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

前記特定点灯手段は、遊技者に対して操作手段の操作が有効であることを点灯によって示唆するものであり（たとえば、スティックコントローラランプ9Jはスティックコントローラ31Aを引く操作を促すために点灯し、トリガボタンランプ9Kはプッシュボタン31Bを押圧する操作を促すために点灯する）、

前記第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図63に示す輝度データテーブルの例）。

20

【1416】

これにより、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、操作手段の操作を促しているのかと遊技者に勘違いをさせてしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

30

【1417】

〔変形例〕

上述したパチンコ遊技機1の変形例について説明する。

【1418】

（群予告演出の表示期間について）

本実施の形態においては、第3表示期間が第1表示期間よりも長い期間であったが、第1表示期間が第3表示期間よりも長い期間であってもよい。

【1419】

これにより、第1表示期間において最初に登場したキャラクタを長めにみせることで、大当りを示唆する群予告演出が実行されたことに対して注目させ易くすることができる。

40

【1420】

（群予告演出の実行タイミングについて）

本実施の形態においては、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、100%の確率で可変表示の時間の後半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の前半よりも、可変表示の時間の後半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。

【1421】

また、本実施の形態においては、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの

50

場合、100%の確率で可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半よりも、可変表示の時間の前半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。

【1422】

（群予告演出で登場するキャラクタについて）

本実施の形態においては、第1表示期間において、1番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイドA（夢夢ちゃん）が登場したが、第2表示期間において最も多く登場するキャラクタが主人公のメイドA（夢夢ちゃん）であってもよい。

【1423】

これにより、最も長い第2表示期間において、主人公のキャラクタを遊技者に頻繁に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1424】

また、第1表示期間において最初に表示されるキャラクタは、プレミアムキャラクタであってもよい。

【1425】

これにより、最初の第1表示期間において、プレミアムキャラクタを遊技者に最初に見せることができ、群予告演出をインパクトのあるものとすることができる。なお、第1表示期間において最初に表示されるキャラクタがプレミアムキャラクタの場合、大当たりが確定するものであってもよい。さらに、この場合、枠ランプなどの各ランプの点灯パターンをレインボー（七色）を含むパターンにしてもよい。

【1426】

なお、プレミアムキャラクタは、全ての状態や演出の中で最も登場割合の低いキャラであってもよいし、群予告演出以外では登場しないキャラクタであってもよい。また、プレミアムキャラクタは、他のキャラクタよりも、登場することで大当たりの期待度が高いことを示唆するキャラクタであってもよい。

【1427】

（群予告演出における点灯制御について）

本実施の形態においては、図64に示す枠ランプ用孫テーブルに示すように輝度データが規定されていたが、以下のように輝度データが規定されてもよい。すなわち、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第1特定輝度データと、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータを含む一方で点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータを含まない第2特定輝度データとがあり、第1輝度データテーブルは、第1特定点灯データが用いられず、第2輝度データテーブルは、第2特定点灯データを用いるものであってもよい。

【1428】

このようにすれば、第1表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されないため、低輝度でランプが点灯することで複数のキャラクタが近づいてくる様子を表現することができ、第2表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されるため、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。

【1429】

また、第3輝度データテーブルは、第2輝度データテーブルで点灯していた点灯手段を全て消灯させる輝度データを含むものであってもよい。

【1430】

このようにすれば、第3表示期間においてキャラクタが進行して消える様子をランプの消灯によって表現することができる。

【1431】

また、点灯手段は、群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段を含み、

特定点灯手段の前面側には、光を透過可能な特定部材が配置されており、

10

20

30

40

50

特定点灯手段が点灯することで、特定部材を介して視認される色味が特定色となり、

第1輝度データテーブルおよび第2輝度データテーブルは、特定色とは異なる色で点灯手段を点灯させる輝度データを含み、

第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルは、特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まないものであってもよい。

【1432】

このようにすれば、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、当該ランプの前面側に位置する透明な特定部材を介して視認される色味が群予告演出においては用いられていない特定色になってしまうことで、群予告演出の色味を邪魔してしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

10

【1433】

(群予告演出の動画データについて)

本実施の形態においては、図52に示すように、動作対象となるキャラクタと当該キャラクタの動作内容(動作パターン)とが予め対応付けられた動画データを設計段階で作成しておき、当該動画データをRAM122またはROM121に格納するものであった。そして、パチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、RAM122またはROM121に格納された動画データを再生するようになっていた。しかしながら、上記と異なる方法で群予告演出の動画を再生するものであってもよい。

20

【1434】

たとえば、動作対象となるキャラクタのデータと、動作内容(動作パターン)を示すデータとを、各々別のデータとしてRAM122またはROM121に格納してもよい。そして、パチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、RAM122またはROM121に格納されたキャラクタのデータと動作パターンを示すデータとを各々選択し、両者を組み合わせて動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。

【1435】

より具体的には、RAM122またはROM121においては、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタCの各々が走ったり歩いたりする複数のデータを記憶領域1に格納するとともに、キャラクタが決められていないが任意の複数のキャラクタが群予告演出に係る複数の動作パターンを示す動画データを記憶領域2に格納すればよく、演出制御用CPU120は、群予告演出の実行タイミングになったときに、記憶領域1からキャラクタを抽出し、さらに記憶領域2から群予告演出に係る動画データを抽出し、それらを組み合わせて1つの群予告演出の動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。

30

【1436】

(群予告演出と他の予告演出とが重なる場合について)

本実施の形態においては、図156および図169に示すように、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの(たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側)であった。しかしながら、これに限らない。たとえば、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの(たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側)であってもよい。あるいは、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における

40

50

画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であってもよい。また、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側）であってもよい。なお、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きい場合とは、たとえば、大当りを示唆する画像など遊技者が注目する予告画像については群予告演出における画像によって隠されているが、当該予告画像の周りに位置する画像（たとえば、予告画像を取り巻く炎やオーラなどを示す画像）については群予告演出における画像によって隠されずに視認可能であるものを含む。

【1437】

（当りを經由しない時短制御例）

次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を經由しない時短制御を実行する例を説明する。

（時短図柄を用いた時短制御例）

【1438】

（A1） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置7Aが作動する大当り状態や小当り状態を經由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置7Aを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を經由しない時短制御を実行してもよい。

【1439】

（A2） なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【1440】

（A3） また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【1441】

（A4） また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってもよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【1442】

（A5） また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第1特図と第2特図とで異なる確率としてもよい。

【1443】

（A6） また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞時でよい。

【1444】

（A7） また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選

乱数)を用いる場合は専用の乱数(時短抽選乱数)による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置7A内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【1445】

(A8) なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数(時短回数)は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【1446】

(A9) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【1447】

(A10) また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態(高ベース)や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【1448】

(A11) また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値(図柄)と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【1449】

(A12) また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図1と特図2で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【1450】

(A13) また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【1451】

(A14) また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

【1452】

(A15) また、時短終了図柄の導出抽選(時短終了抽選)を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【1453】

(A16) また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【1454】

(A17) また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【1455】

10

20

30

40

50

(A 1 8) また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当たり状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【1 4 5 6】

(A 1 9) また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（S T 機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【1 4 5 7】

(A 2 0) また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【1 4 5 8】

(A 2 1) また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【1 4 5 9】

（時短図柄を用いたその他の時短制御例）

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

【1 4 6 0】

(B 1) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい（飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど）。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【1 4 6 1】

(B 2) (B 1) の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい（たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど）。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1 4 6 2】

(B 3) (B 1) の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1 4 6 3】

(B 4) (B 1) の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1 4 6 4】

(B 5) 第 1 特別図柄による第 1 可変表示を行った後と、第 2 特別図柄による第 2 可

10

20

30

40

50

変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知（右打ちを指示する報知）に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の変表示結果が表示される時の状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

10

【1465】

（B6） 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の変表示結果が表示される時の状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

20

30

【1466】

（B7） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）が終了した後に実行される可変表示（第1可変表示）において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1467】

40

（B8） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行される時以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）において当り（小当り、大当り）となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1468】

（B9） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで

50

、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行可能（たとえば4個の残保留記憶のうち4個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、3個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、4個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能）であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1469】

（B10）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当たりとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

10

【1470】

（B11）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）における表示結果の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。

20

【1471】

（B12）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1472】

（B13）通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当たり図柄および大当たり図柄のような当たり図柄（特定表示結果）になる場合と時短図柄（特別表示結果）になる場合とで、共通の特定演出（リーチ演出、予告演出）を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄（特別表示結果）になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときに遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。

30

【1473】

（B14）前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当たり図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1474】

（B15）遊技制御用のCPU103は、当たり図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合と、ハズレ図柄（所定表示結果）となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用CPU120は、遊技制御用のCPU103から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【1475】

（B16）前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄（特別表示結果）になると

50

きに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【1476】

(B17) 前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい（たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど）。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1477】

(B18) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1478】

(B18) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1479】

(B19) 前記共通の特定演出とは異なる所定演出（たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示（保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示）を表示する演出）の演出態様に応じて、時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1480】

(B20) 時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄（特別表示結果）になることを示唆する演出（時短示唆演出など）を実行した後に、当り図柄（特定表示結果）を報知する演出（時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当りなど）を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1481】

(B21) 遊技制御用のCPU103は、複数種類設けられた時短図柄（特別表示結果）の種類に応じて時短回数（時短継続期間）が異なる時短状態（特別状態）に制御可能であり（たとえば第1時短図柄：時短50回、第2時短図柄：時短100回など）、演出制御用CPU120は、実行した演出の種類（たとえばリーチ演出の種類など）によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数（継続期間）が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。

【1482】

(B22) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態（特別状態）に移行（制御）することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用CPU120は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態（特別状態）に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を

10

20

30

40

50

制限（まったく実行しない、稀に実行可能とするなど）するようにしてもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるとき遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。

【1483】

（B23） 保留記憶情報の先読みに基づいて、大当たり遊技状態（特定遊技状態）に移行（制御）可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

10

【1484】

（B24） 先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄（特別表示結果）が表示される可変表示である場合と、時短図柄（特別表示結果）が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1485】

（B25） 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

20

【1486】

（B26） 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

30

【1487】

（ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例）

次に、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示回数（ハズレとなった可変表示の継続回数）を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態（特別状態）は、所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示の継続回数が特別回数（たとえば1000回）に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態（特別状態）を実行可能としてもよい。

【1488】

（C1） 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数（継続回数）が特別回数（たとえば1000回など）に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第1可変表示で前記所定表示結果となったときと、第2可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第1可変表示と第2可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続さ

40

50

れるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

【1489】

(C2) 前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数（たとえば1000回など）連続して表示されたことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態（特別状態）に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1490】

(C3) 前記数値情報は、通常状態とは異なる状態（確変状態、時短状態）においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

【1491】

(C4) 前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【1492】

(C5) 通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（時短図柄）が可変表示結果として表示されたときに、時短状態（特別状態）に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態（特別状態）になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【1493】

(C6) 前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次の有利状態が発生するまでの時短状態（特別状態）に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

【1494】

(C7) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

【1495】

(C8) 前記数値情報が前記特別回数（たとえば1000回など）となったことに基づいて前記特別回数以上（たとえばさらに1000回以上など）の期間の時短状態（特別状態）に制御可能であり、前記時短状態（特別状態）中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であり、1回目の時短状態（特別状態）と、2回目の時短状態（特別状態）とで異なる演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、2回目の時短状態の方が1回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、1回目の時短状態（特別状態）と、2回目の時短状態（特別状態）とで同様の演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制すること

10

20

30

40

50

ができる。

【1496】

(C9) 特図プロセスフラグの値が第1数値(0~2)のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値(4以降)のときに有利状態(大当り遊技状態)に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値(3)のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するための第3処理を実行する。また、第1経路(左側遊技領域)と第2経路(右側遊技領域)とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第1経路に遊技球を打込み、時短状態(特別状態)では第2経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第3処理の実行中においては、時短状態(特別状態)に制御されてい

10

【1497】

(C10) 前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第1処理の実行後に前記第2処理を実行し、前記第3処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

20

【1498】

(C11) 前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後(次変動開始、客待ち)に時短状態(特別状態)に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報(特別回数到達フラグ)を第1数値から第2数値に変更し(フラグセット)、時短状態(特別状態)へ制御するときに、当該特別情報を第2数値から第1数値へ変更する(フラグリセット)ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態(特別状態)へ移行させる制御を好適に実行することができる。

30

【1499】

(C12) 遊技制御用のCPU103は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第1情報のときと前記第2情報のときとで異なる図柄確定時間の変動パターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

【1500】

(C13) 特図プロセスフラグの値が第1数値(0~2)のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値(4以降)のときに有利状態(大当り遊技状態)に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値(3)のときに特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するための第3処理を実行する。また、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103(遊技制御手段)からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120(演出制御手段)により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第2数値であるときと前記第3数値であるときとに応じた特定情報(背景指定、変動パターン)を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマン

40

50

ドを異ならせれば、演出制御用CPU120（演出制御手段）により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

【1501】

（C14） 前記時短状態（特別状態）中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第1数値、前記第2数値、および、前記第3数値とは異なる第4数値とすることにより、再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

【1502】

（C15） 時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

10

【1503】

（C16） 時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

20

【1504】

（C17） 時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

30

【1505】

（C18） 時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

40

【1506】

（C19） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報（コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド）を演出制御用CPU120に送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する示唆演出（所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、100回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど）を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさな

50

いようにすることができる。

【1507】

(C20) 遊技制御用CPU103は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報(時短状態に関する情報を特定可能なコマンド)を演出制御用CPU120へ送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出(時短状態回数の終了示唆の演出など)を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値(たとえば127)以下であることを特定可能な第1特定情報(第1背景指定、専用のカウントダウン演出情報)と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値(たとえば127)より大きいことを特定可能な第2特定情報(100回転ごとにカウントダウンするコマンドなど)と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

10

【1508】

(C21) 演出制御用CPU120は、前記特別回数より少ない第1所定回数(例えば300回など)の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態(特別状態)に制御されることを示唆する示唆演出(時短状態示唆演出制御用)を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第1所定回数より少ない第2所定回数(たとえば100回など)の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

20

【1509】

(C22) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件(可変表示回数の条件)の成立に基づいて時短状態(特別状態)に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果(当り図柄)が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態(特別状態)に制御されるときに異なる演出(時短状態に移行するときの演出が異なるなど)を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当たり確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

30

【1510】

(C23) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件(可変表示回数の条件)の成立に基づいて時短状態(特別状態)に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果(当り図柄)が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態(特別状態)に制御された後に異なる演出を実行する(時短状態に移行した後の演出が異なるなど)。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当たり確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増え

40

50

て遊技興趣を向上させることができる。

【1511】

(D1) 可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当たりが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【1512】

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機1の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

10

【1513】

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

【1514】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（たとえば、「一」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「一」を示す記号が表示されなくてもよい）。

20

【1515】

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

【1516】

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

30

【1517】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【1518】

40

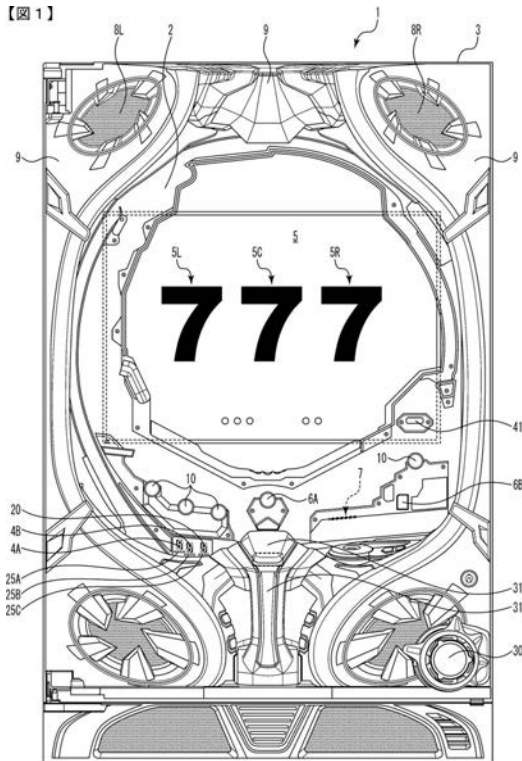
- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 3 遊技機用枠
- 4 A 第1特別図柄表示装置
- 4 B 第2特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 5 C, 5 L, 5 R 飾り図柄表示エリア
- 6 A 入賞球装置
- 6 B 可変入賞球装置
- 8 L, 8 R スピーカ

50

9	遊技効果ランプ	
10	一般入賞口	
11	主基板	
12	演出制御基板	
13	音声制御基板	
14	ランプ制御基板	
15	中継基板	
9020	特図LED基板	
21	ゲートスイッチ	
22A	第1始動口スイッチ	10
22B	第2始動口スイッチ	
23	カウントスイッチ	
24	V入賞スイッチ	
30	打球操作ハンドル	
31A	スティックコントローラ	
31B	プッシュボタン	
32	可動体	
35A	コントローラセンサユニット	
35B	プッシュセンサ	
41	通過ゲート	20
9050	第4図柄ユニット	
81, 82, 83	ソレノイド	
100	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101, 121	ROM	
102, 122	RAM	
104, 124	乱数回路	
106	RTC	
110	スイッチ回路	
111	出力回路	
120	演出制御用CPU	30
123	表示制御部。	
75SG001	パチンコ遊技機	
300	第1演出ユニット	
301	ベース部材	
302	カバー部材	
303	LED基板	
331	装飾パターン	
400	第2演出ユニット	
401	ベース部材	
402	カバー部材	40
403	LED基板	
420	装飾部	
600	第3演出ユニット	
800	第4演出ユニット	
801	ベース部材	
802	カバー部材	
803	LED基板	

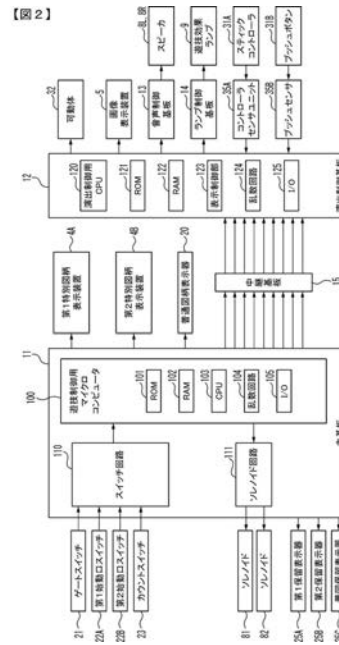
【図 1】

【図 1】



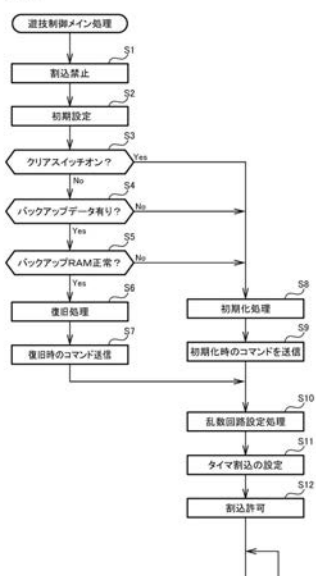
【図 2】

【図 2】



【図 3】

【図 3】



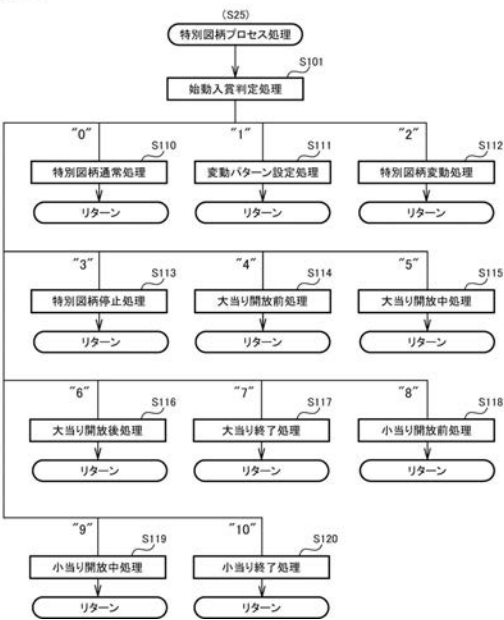
【図 4】

【図 4】



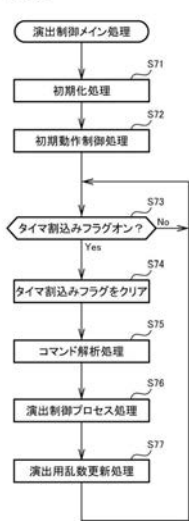
【図 5】

【図 5】



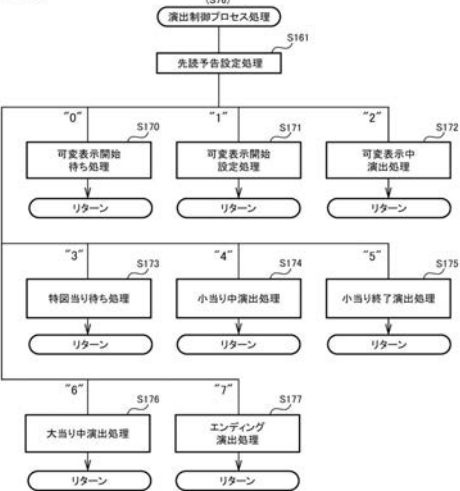
【図 6】

【図 6】



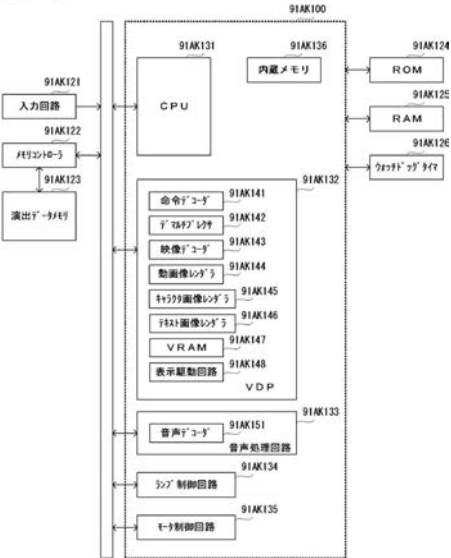
【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8 - 1】



【図 8 - 2】

【図 8 - 2】

記憶エリア	記憶内容
91AKM01	演出制御用プログラム
91AKM02	演出制御管理データ
91AKM02	表示制御用プログラム
91AKM02	表示制御管理データ
91AKM11	動画画像関連データ
91AKM12	キャラクタ画像関連データ
91AKM13	テキスト画像関連データ (アウトラインフォントデータ)
91AKM14	音声関連データ

【図 8 - 3】

【図 8 - 3】

リーチ演出内容	動画イメージ	テキスト表示プロセス	決定割合
SPリーチA(大当り)	91AKD01	91AKT01	30/100
		91AKT02	70/100
SPリーチB(大当り)	91AKD02	91AKT11	20/100
		91AKT12	80/100
SPリーチA(ハズレ)	91AKD11	91AKT01	80/100
		91AKT02	20/100
SPリーチB(ハズレ)	91AKD12	91AKT11	70/100
		91AKT12	30/100

【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

(A1) 91AKT01	
テキスト表示期間 (開始時間, 終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T01, T05)	91AKA01
	91AKB01
(T02, T03)	91AKA02
	91AKB02
(T04, T05)	91AKA03
	91AKB03
(T06, T08)	91AKA04
	91AKB04
(T07, T09)	91AKA05
	91AKB05

(A2) 91AKT02	
テキスト表示期間 (開始時間, 終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T01, T05)	91AKA01
	91AKB01
(T02, T03)	91AKA02
	91AKB02
(T04, T05)	91AKA13
	91AKB13
(T06, T08)	91AKA14
	91AKB14
(T07, T09)	91AKA05
	91AKB15

(B) 91AKT11	
テキスト表示期間 (開始時間, 終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T11, T15)	91AKA21
	91AKB01
(T11, T12)	91AKA22
	91AKB02
(T13, T14)	91AKA23
	91AKB03
(T16, T17)	91AKA24
	91AKB04
(T18, T19)	91AKA25
	91AKB05

【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

(A) 91AKB01	
origin	(300,30)
fontFamily	AA_gothic
fontSize	48px
fontWeight	bold
color	#FF0040⇒#4000FF
backgroundColor	#C0C0F0
fontStyle	italic
textAlign	center
textDecoration	none

(B) 91AKB02	
origin	(250,600)
fontFamily	BB_mincho
fontSize	36px
fontWeight	normal
color	#FFFFFF
backgroundColor	#20C0C0
fontStyle	normal
textAlign	left
textDecoration	none

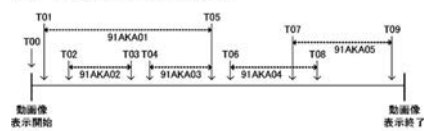
(C1) 91AKB03	
origin	(250,600)
fontFamily	CC_gothic
fontSize	60px
fontWeight	bold
color	#000000
backgroundColor	#FFFFFF
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	none

(C2) 91AKB13	
origin	(250,600)
fontFamily	DD_mincho
fontSize	72px
fontWeight	bold
color	gold
backgroundColor	#000000
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	effect_gold

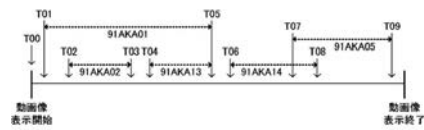
【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

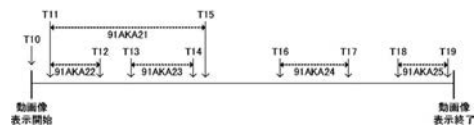
(A1) テキスト表示プロセス91AKT01の場合



(A2) テキスト表示プロセス91AKT02の場合

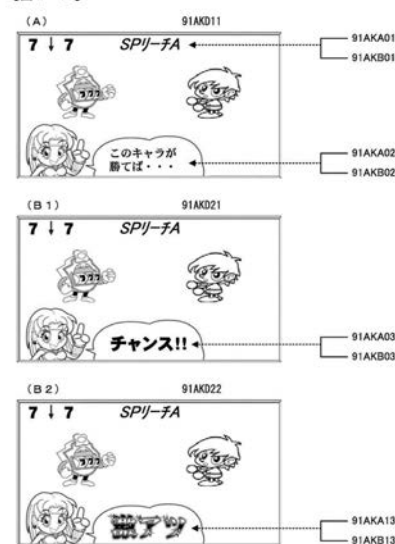


(B) テキスト表示プロセス91AKT11の場合



【図 8 - 7】

【図 8 - 7】



【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

(A) (T04,T041)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: #000000
textDecoration: none

激アツ

(B) (T041,T042)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: "gold"
textDecoration: none

激アツ

(C) (T042,T05)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: "gold"
textDecoration: effect_gold

激アツ

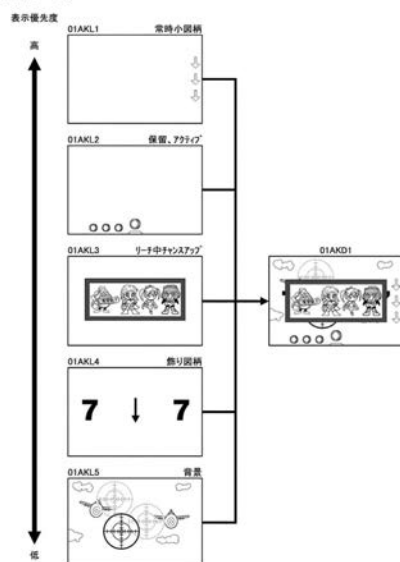
【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

この **キャラ** が
勝てば・・・

【図 9 - 3】

【図 9 - 3】



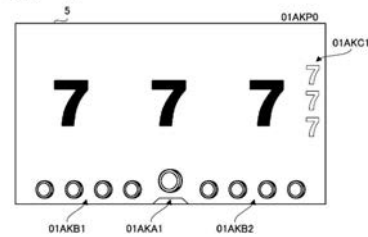
【図 9 - 4】

【図 9 - 4】



【図 9 - 1】

【図 9 - 1】



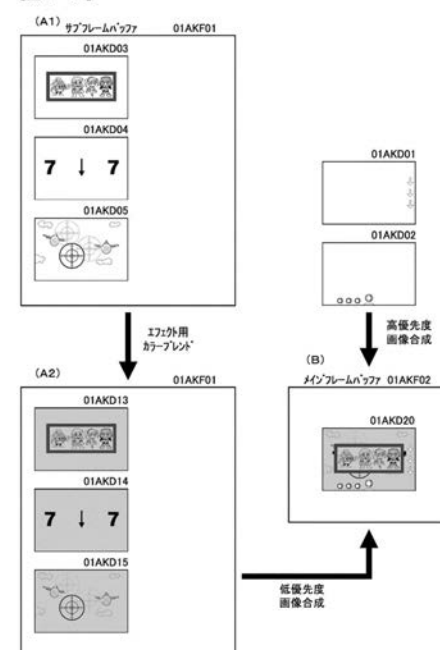
【図 9 - 2】

【図 9 - 2】

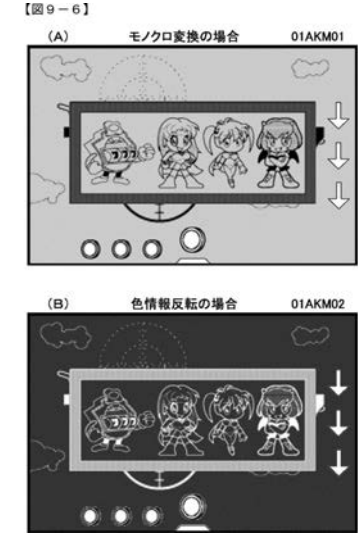
エフ:外用描画コード	画像処理内容
01AKG01	バイニアンプリングによるぼかし用のカーブレンド
01AKG02	色情報を反転させるカーブレンド
01AKG03	倍率変更によるぼかし用のカーブレンド
01AKG04	モクロ変換させるカーブレンド
01AKG05	回転によるぼかし用のカーブレンド
01AKG06	画像位置のオフセット量を変更

【図 9 - 5】

【図 9 - 5】



【図 9 - 6】



【図 9 - 7】

【図 9 - 7】

(A)

リーチ演出内容	大当たり確率
SPリーチA1	20%
SPリーチA2	25%
SPリーチA3	30%
SPリーチB	80%

(B)

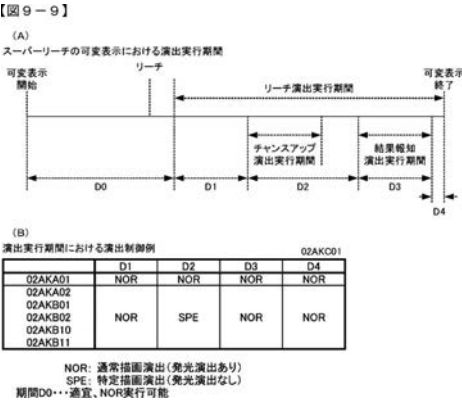
描画演出パターン	描画演出内容
02AKA01	エフェクトなし ストロボなし
02AKA02	エフェクトなし ストロボあり(一時停止)
02AKB01	モノクロ変換エフェクト ストロボなし
02AKB02	モノクロ変換エフェクト ストロボあり
02AKB11	色情報反転エフェクト ストロボなし
02AKB12	色情報反転エフェクト ストロボあり

【図 9 - 8】

【図 9 - 8】

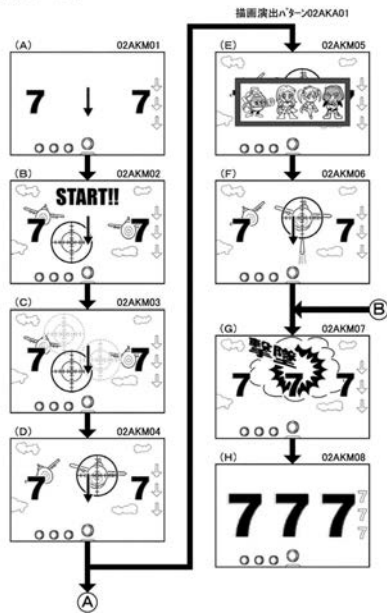
可変表示結果	リーチ演出内容	描画演出パターン	決まり割合
ハズレ	SPリーチA1	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
	SPリーチA2	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
	SPリーチA3	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
大当たり	SPリーチB	02AKA01	100%
		02AKA02	0%
		02AKB01	0%
		02AKB02	0%
		02AKB11	0%
		02AKB12	0%
	SPリーチA1	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPリーチA2	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPリーチA3	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
	SPリーチB	02AKA01	100%
		02AKA02	0%
		02AKB01	0%
		02AKB11	0%
		02AKB12	0%

【図 9 - 9】



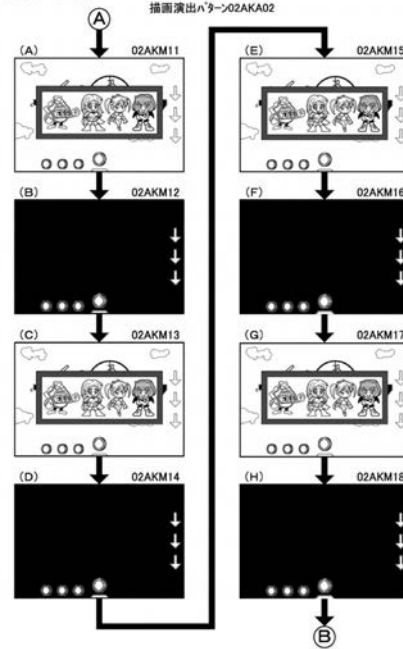
【図 9 - 1 0】

【図 9 - 1 0】



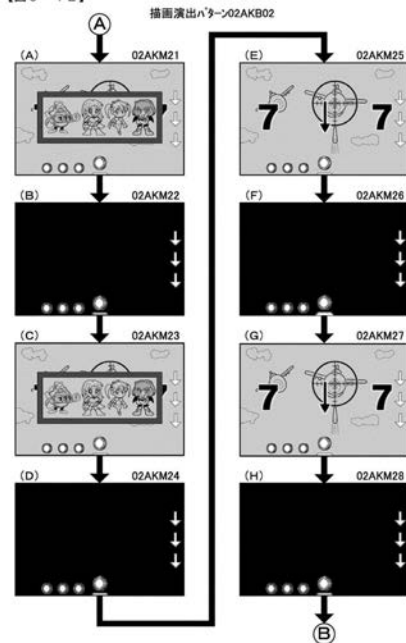
【図 9 - 1 1】

【図 9 - 1 1】



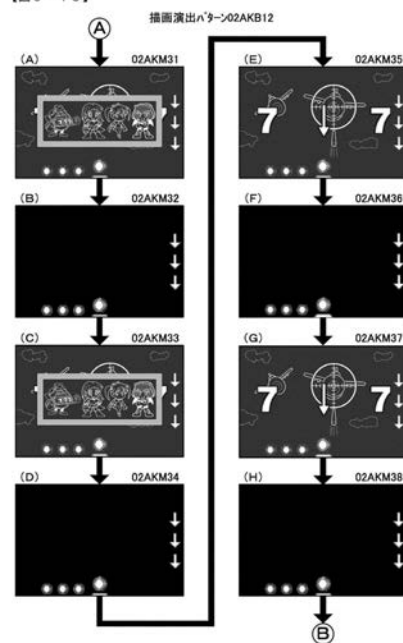
【図 9 - 1 2】

【図 9 - 1 2】



【図 9 - 1 3】

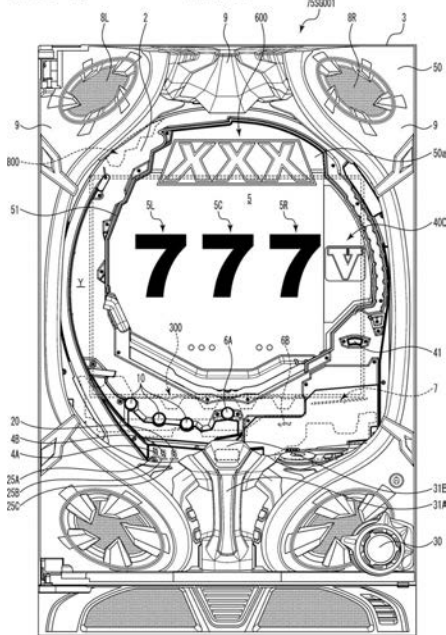
【図 9 - 1 3】



【図10-1】

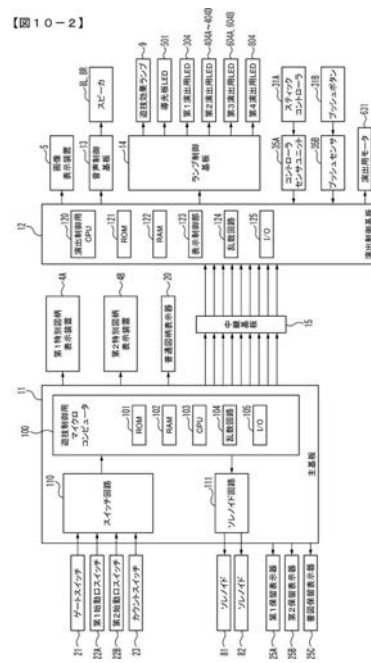
【図10-1】

特徴部75SG



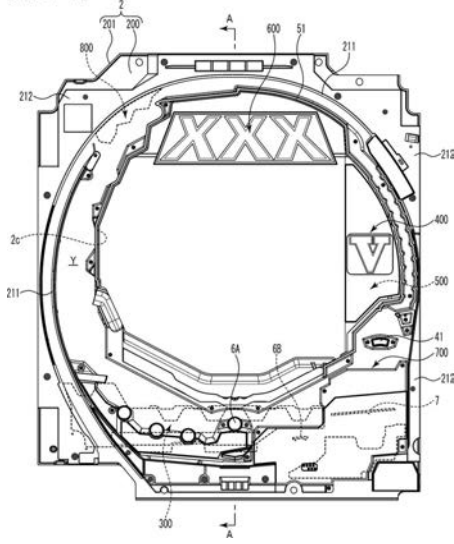
【図10-2】

【図10-2】



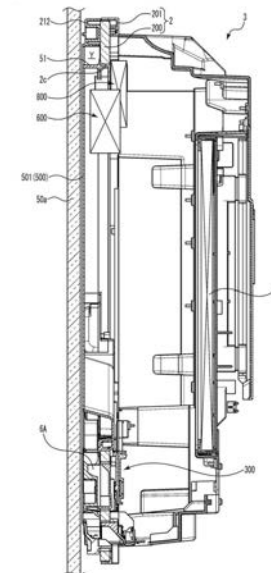
【図10-3】

【図10-3】

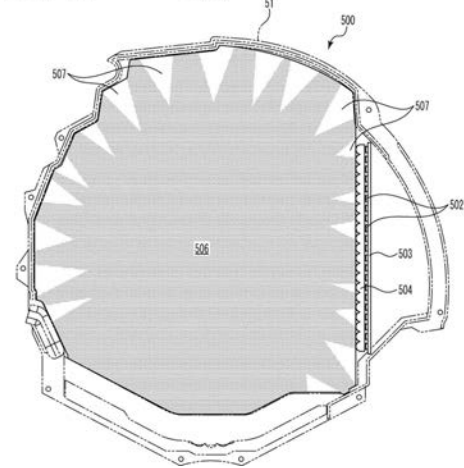


【図10-4】

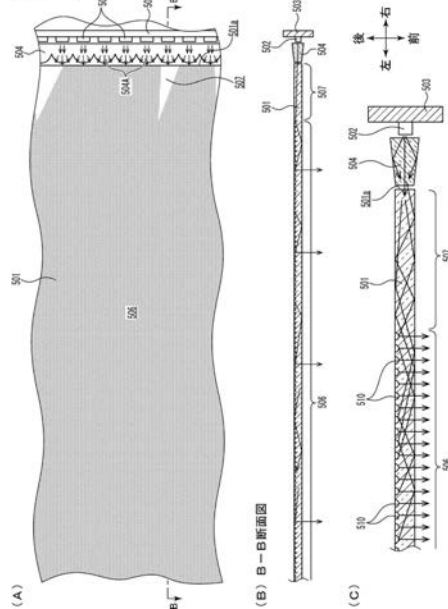
【図10-4】 A-A断面図



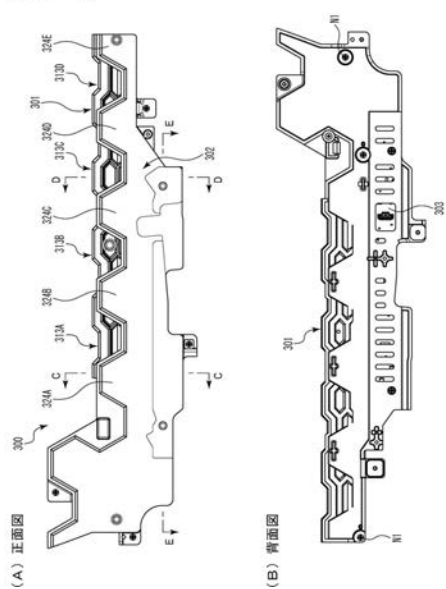
【図10-5】
導光板



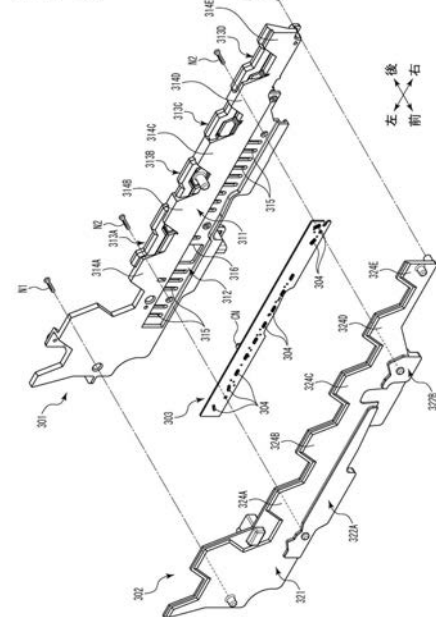
【図10-6】



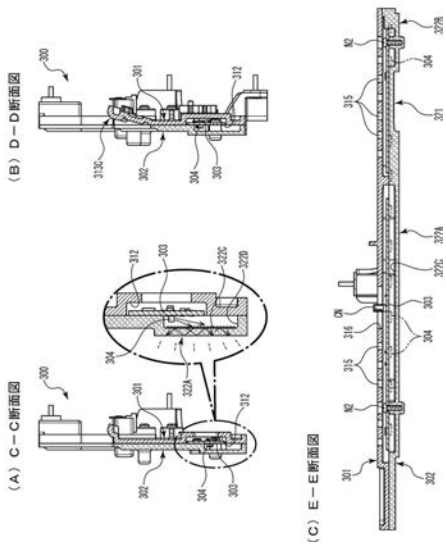
【図10-7】



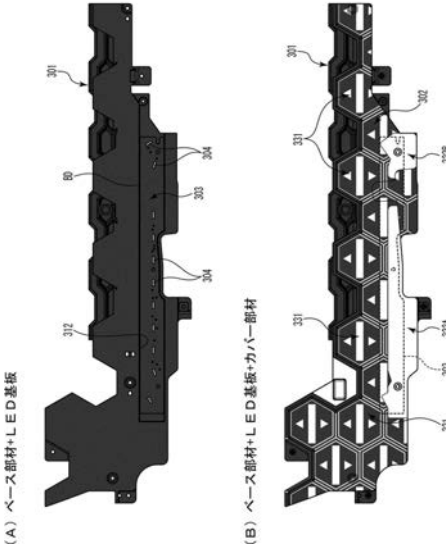
【図10-8】



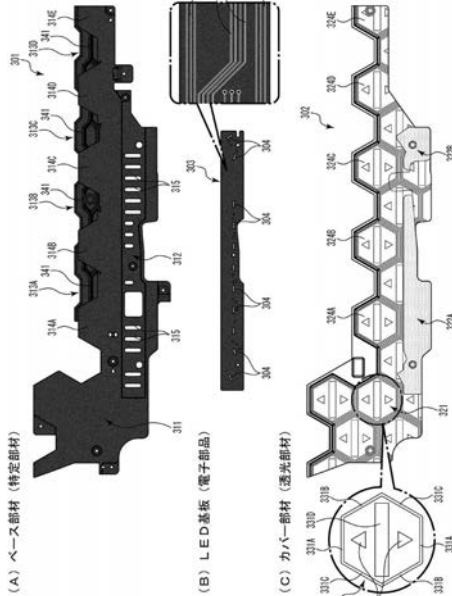
【図10-9】



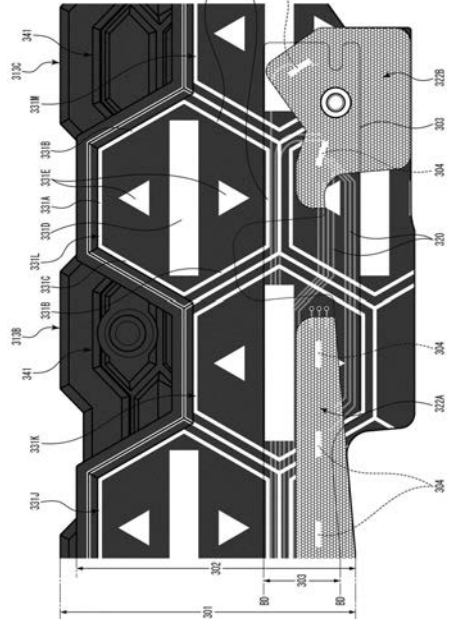
【図10-11】



【図10-10】

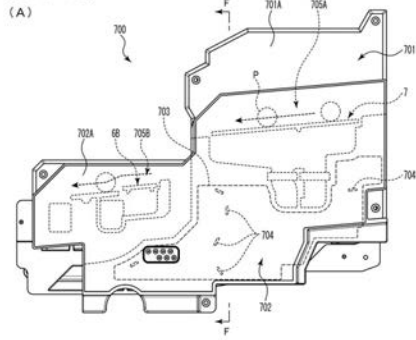


【図10-12】

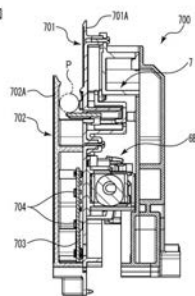


【図10-13】

【図10-13】

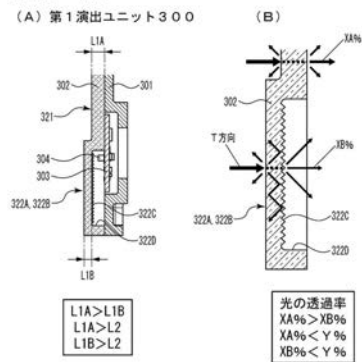


(B) F-F断面図



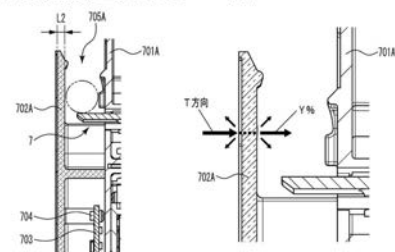
【図10-14】

【図10-14】



(C) 可変入賞球ユニット700

(D)



【図10-15】

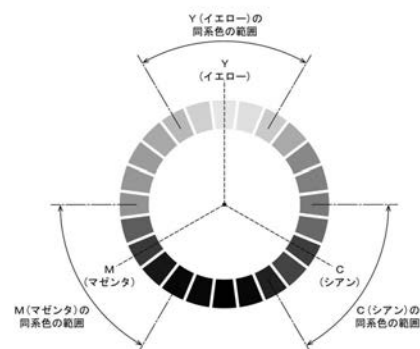
【図10-15】

部材名	第1演出ユニット300	可変入賞球ユニット700
ベース部材（特定部材）	黒色	—
LED基板（電子部品）	黒色	—
カバー部材（透光部材）	透明	透明
カバー部材の板厚	長寸（L1A, L1B）	短寸（L2）
カバー部材のT方向への光の透過率	低（XA, XB%）	高（Y%）

【図10-16】

【図10-16】

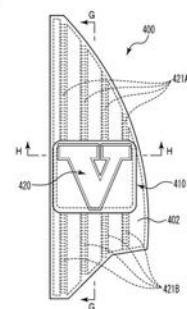
同系色の説明



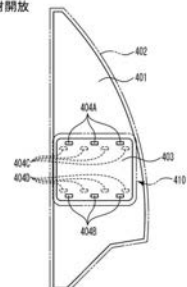
【図10-17】

【図10-17】

(A)



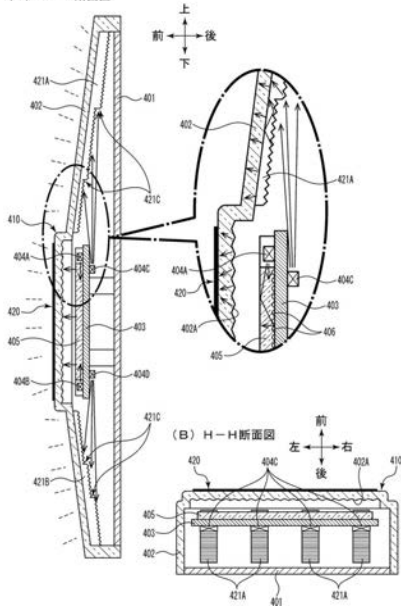
(B) カバー部材開放



【图 10-18】

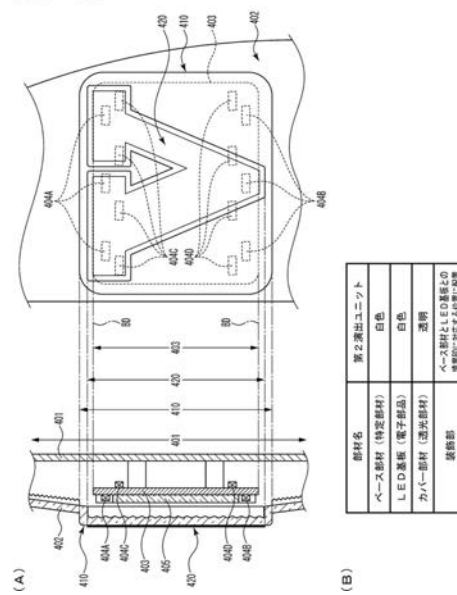
【图 10-18】

(A) G—G断面图



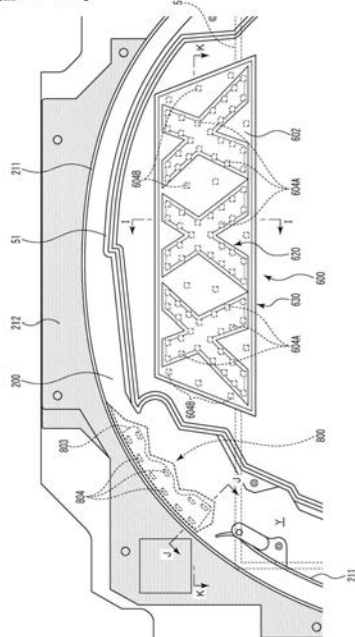
【图 10-19】

【图 10-19】



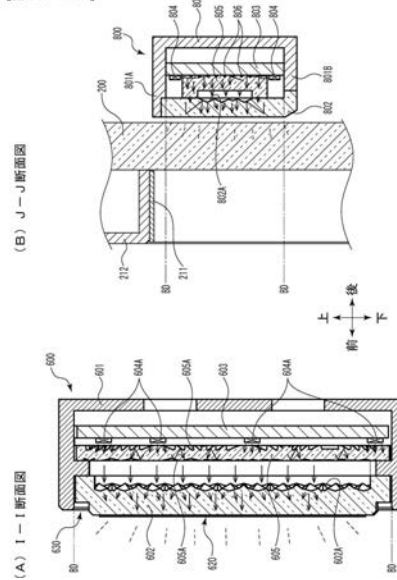
【図 10-20】

【图 10-20】



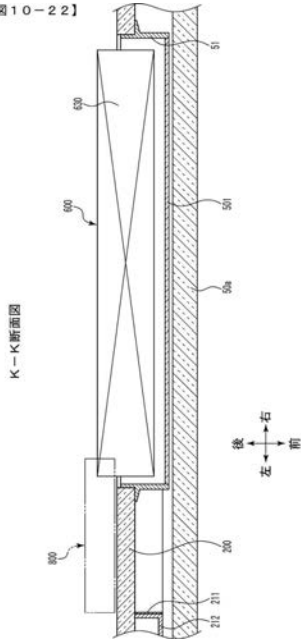
【図 10-21】

【图 10-21】



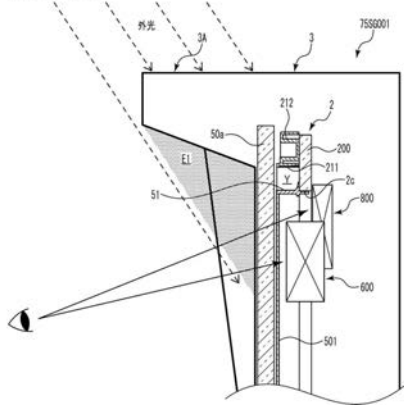
【図 10-22】

【図 10-22】



【図 10-23】

【図 10-23】



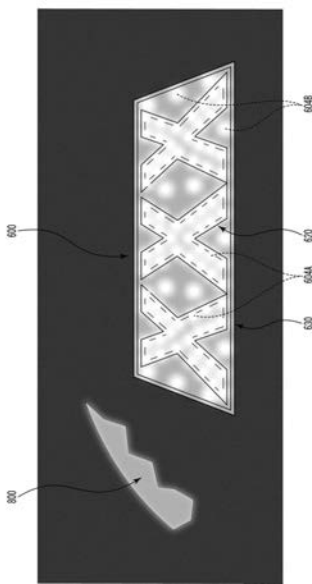
【図 10-24】

【図 10-24】

部材名	第3演出ユニット600	第4演出ユニット800
ベース部材（特定部材）	白色	白色
LED基板（電子部品）	白色	白色
カバー部材（透光部材）	透明	透明
大きさ	大	小
配置位置	前	後
発光形態	点光り	面発光

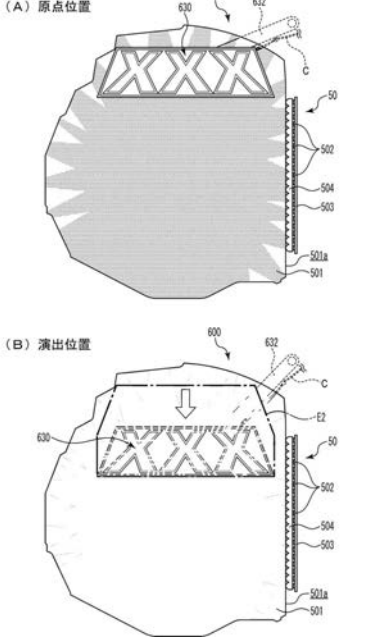
【図 10-25】

【図 10-25】



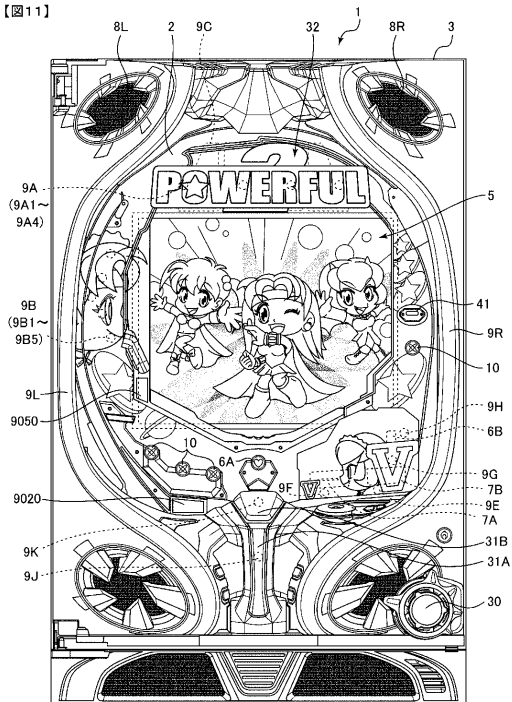
【図 10-26】

【図 10-26】



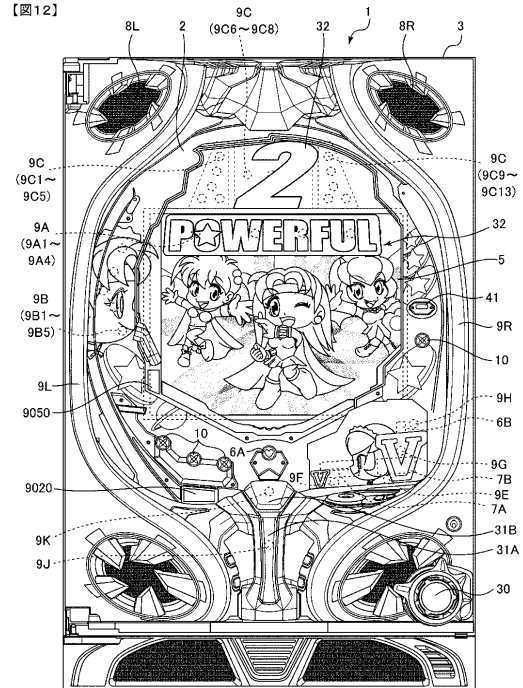
【図 1 1】

【図11】



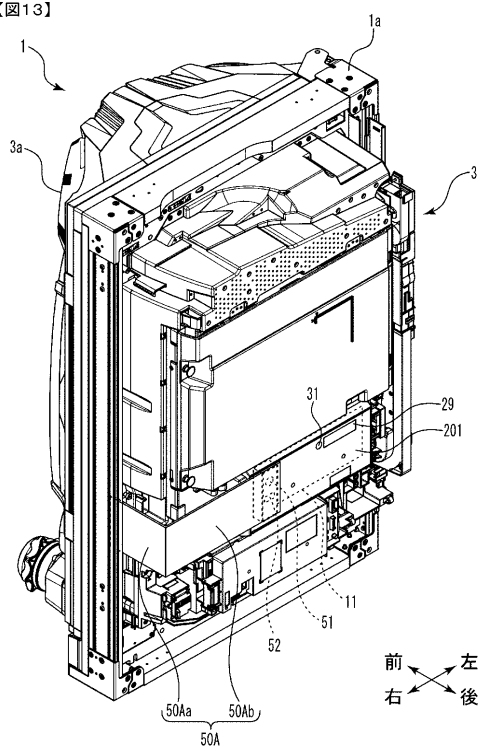
【図 1 2】

【図12】



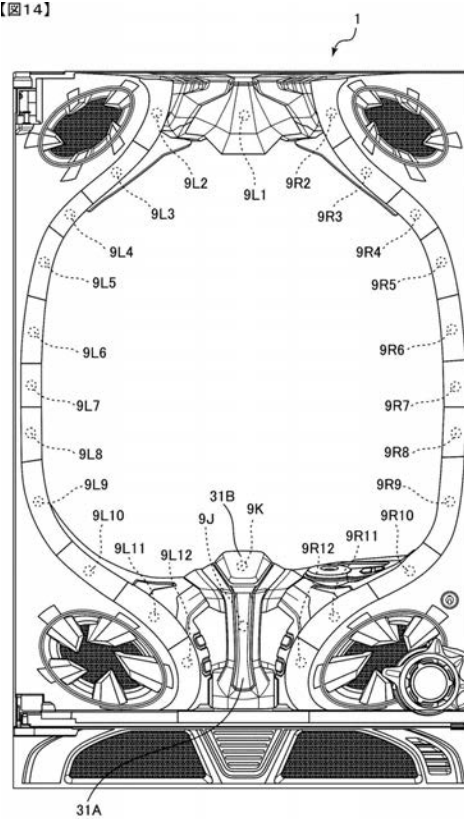
【図 1 3】

【図13】



【図 1 4】

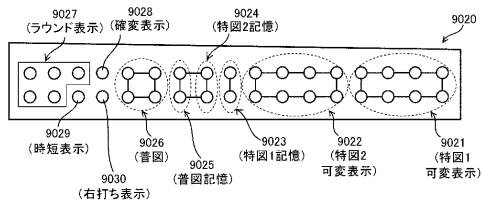
【図14】



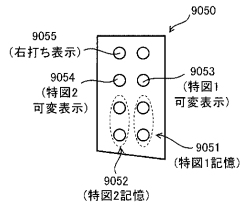
【図 15】

【图15】

(a)特図LED基板

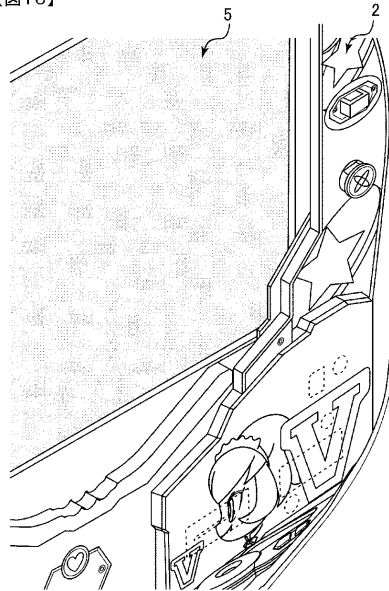


(b)第4図柄ユニット



【 図 1 6 】

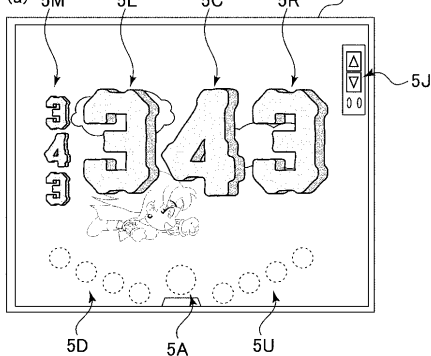
【図16】



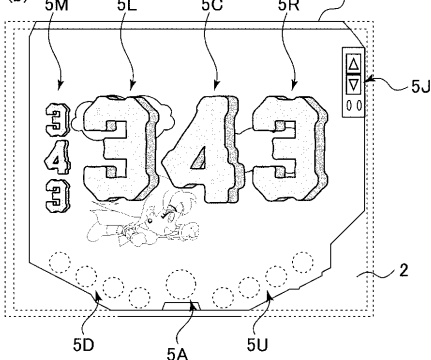
【图 17】

【图17】

(a) 5M

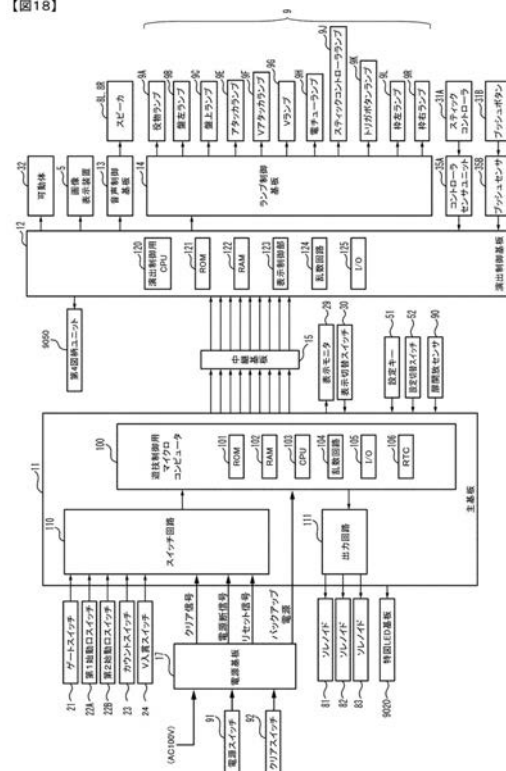


(b) 5



【图 18】

【圖18】



資料 分類番号	前次変動 番号	前変動パターン		後変動パターン		メイン 変動番号
		内容	内容			
1	1	通常変動	1	135変動→第1期(ハズレ)	1	
2	2	別当変動	2	78変動→第1期(ハズレ)	2	
3	3	付随変動	3	135変動→第1期(ハズレ)	3	
4	4	通常変動	4	135変動→第1期(ハズレ)	4	
5	5	ノーマリー変動(×)	5	ノーマリー変動(ハズレ)	5	
6	7	【変動】別当→ノーマリー変動(×)	5	ノーマリー変動(ハズレ)	6	
7	4	ノーマリー変動(×)	6	SP前年(ハズレ)	7	
8	7	【変動】別当→ノーマリー変動(×)	6	SP前年(ハズレ)	8	
9	10	【変動】別当→別当→ノーマリー変動(×)	6	SP前年(ハズレ)	9	
10	5	ノーマリー変動(×)	7	SP前年→SP後年(ハズレ)	10	
11	8	【変動】別当→ノーマリー変動(×)	7	SP前年→SP後年(ハズレ)	11	
12	11	【変動】別当→別当→ノーマリー変動(×)	7	SP前年→SP後年(ハズレ)	12	
13	6	ノーマリー変動(前特1)変動	8	SP前年→前特1(ハズレ)	13	
14	9	【変動】別当→別当→前特1(変動)→前特1	8	SP前年→前特1(ハズレ)	14	
15	12	【変動】別当→別当→前特1→前特1(変動)→前特1	8	SP前年→前特1(ハズレ)	15	
16	4	ノーマリー変動(×)	9	ノーマリー変動(前)	16	
17	7	【変動】別当→ノーマリー変動(×)	9	ノーマリー変動(前)	17	
18	4	ノーマリー変動(×)	10	SP前年(前)	18	
19	7	【変動】別当→ノーマリー変動(×)	10	SP前年(前)	19	
20	10	【変動】別当→別当→ノーマリー変動(×)	10	SP前年(前)	20	
21	5	ノーマリー変動(×)	11	SP前年→SP後年(前)	21	
22	8	【変動】別当→ノーマリー変動(×)	11	SP前年→SP後年(前)	22	
23	11	【変動】別当→別当→ノーマリー変動(×)	11	SP前年→SP後年(前)	23	
24	6	ノーマリー変動(前特1)変動	12	SP前年→前特1(前)	24	
25	9	【変動】別当→別当→前特1(変動)→前特1	12	SP前年→前特1(前)	25	
26	12	【変動】別当→別当→前特1→前特1(変動)→前特1	12	SP前年→前特1(前)	26	

【図30】

【図30】

(a) 群予告抽選(ステージA時)

後変動番号	8人群	爆チュー群	ポインゴ群	実行なし
6~8 (ハズレ)	13%	0%	2%	85%
10~12 (当り)	55%	0%	30%	20%

※後変動番号6~8の選出率≒319/320×1/102≒1/102
後変動番号10~12の選出率≒1/320×1/1.1≒1/320

ハズレかつ群予告ありの確率≒0.15%
当りかつ群予告ありの確率≒0.27%
⇒群予告の信頼度≒64%

(b) 群予告抽選(ステージB時)

後変動番号	8人群	爆チュー群	ポインゴ群	実行なし
6~8 (ハズレ)	0%	8%	2%	90%
10~12 (当り)	0%	60%	30%	20%

ハズレかつ群予告ありの確率≒0.10
当りかつ群予告ありの確率≒0.28%
⇒群予告の信頼度≒74%

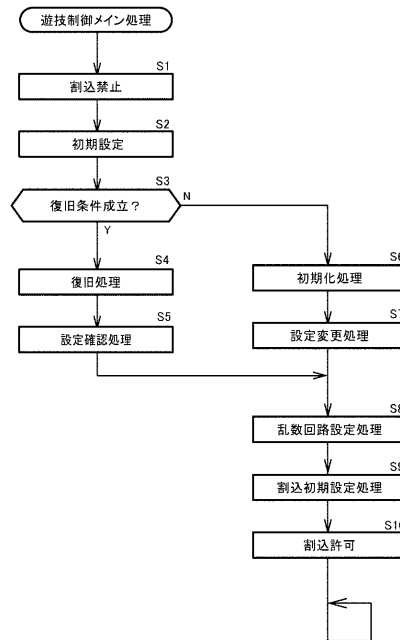
(c) SP前半タイトル予告抽選(ステージB時)

後変動番号	SP前半タイトル予告(タイトルの色変化)の有無
6~8 (ハズレ)	あり 20% 無し 80%
10~12 (当り)	あり 80% 無し 20%

ハズレかつSP前半タイトル予告ありの確率≒0.20%
当りかつSP前半タイトル予告ありの確率≒0.25%
⇒SP前半タイトル予告の信頼度≒56%

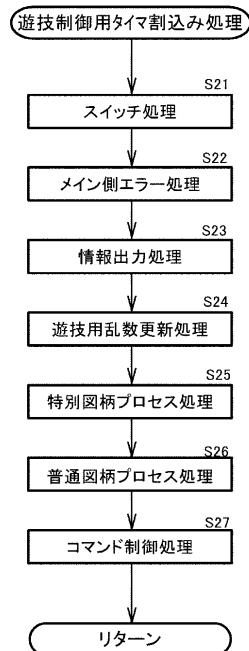
【図31】

【図31】



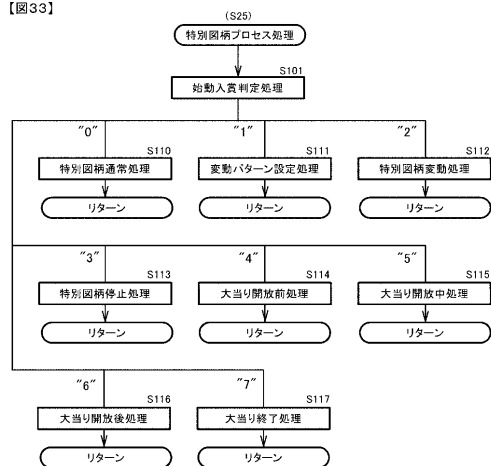
【図32】

【図32】



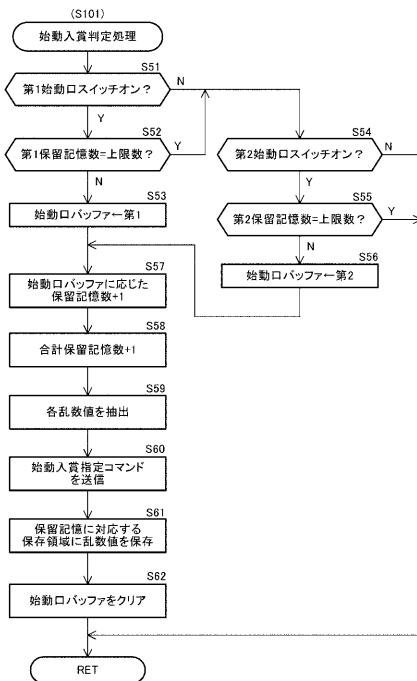
【図33】

【図33】



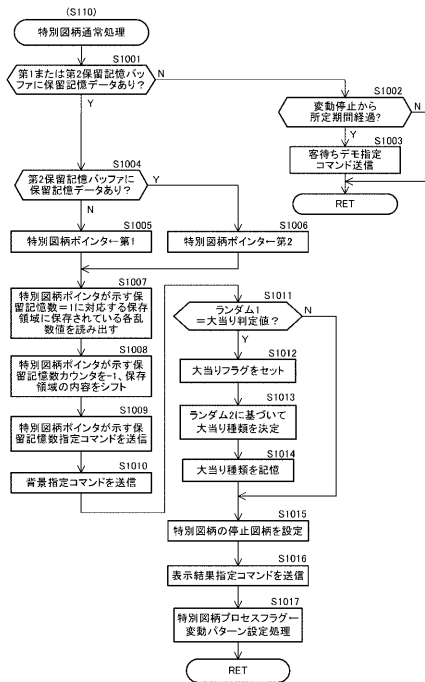
【図 3 4】

【図34】



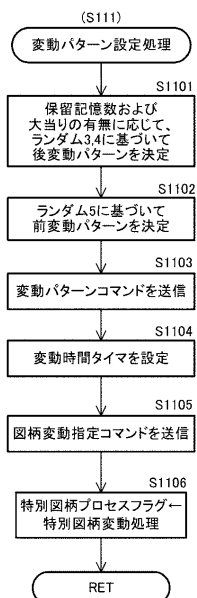
【図 3 5】

【図35】



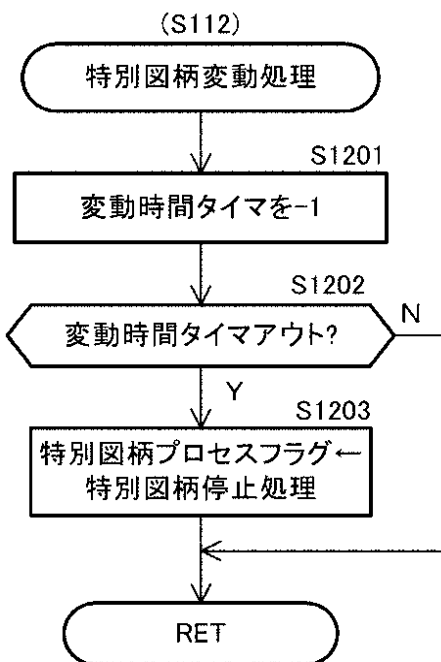
【図 3 6】

【図36】



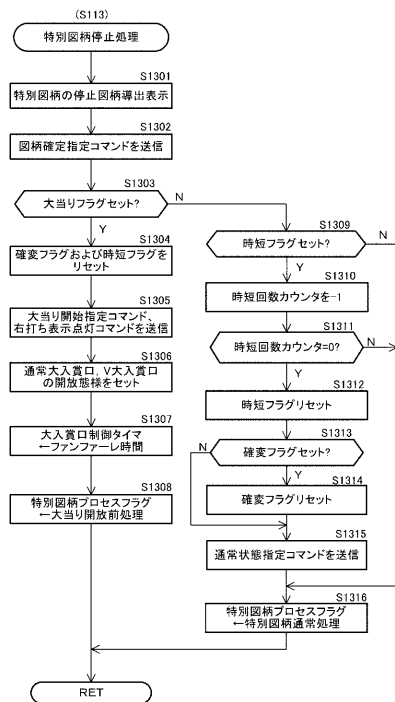
【図 3 7】

【図37】



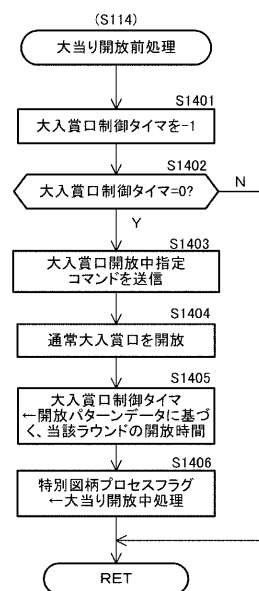
【図 38】

【図38】



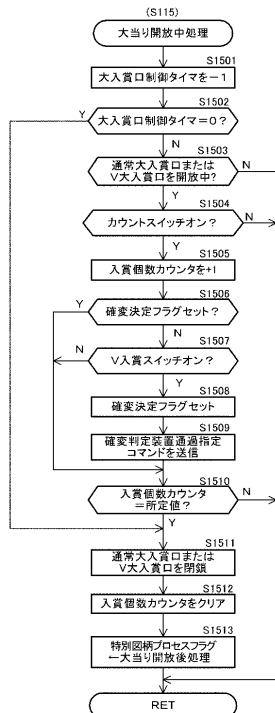
【図 39】

【図39】



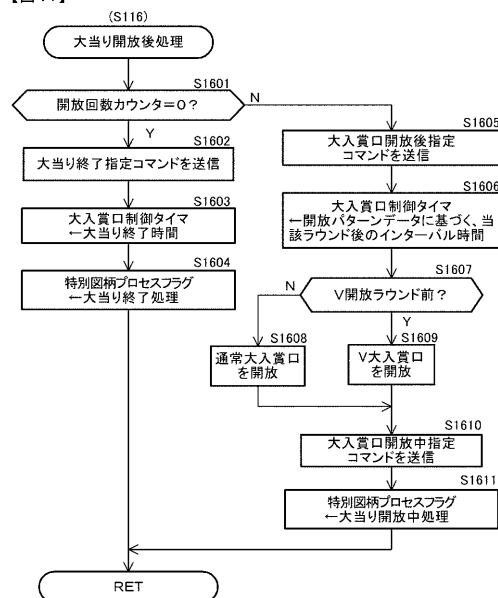
【図 40】

【図40】



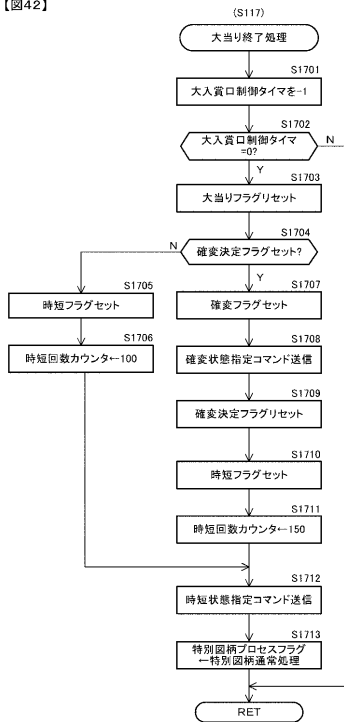
【図 41】

【図41】



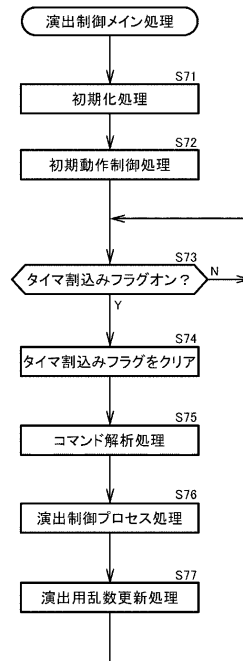
【図 4 2】

【図42】



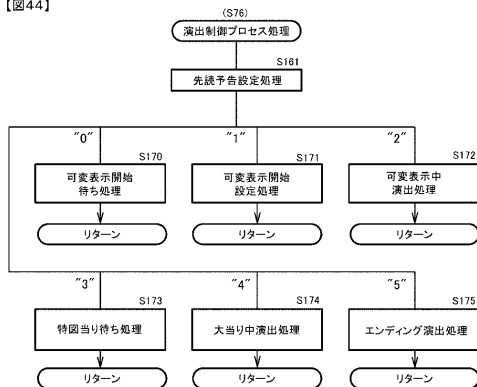
【図 4 3】

【図43】



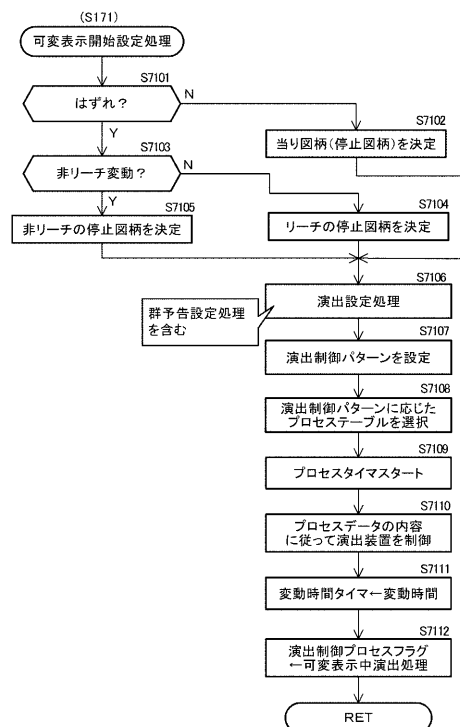
【図 4 4】

【図44】



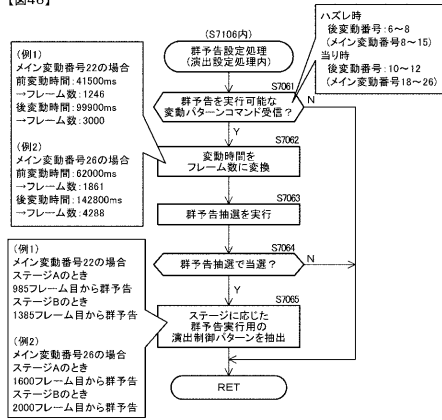
【図 4 5】

【図45】

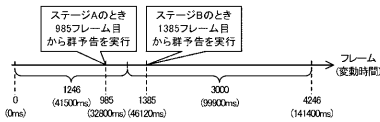


【図46】

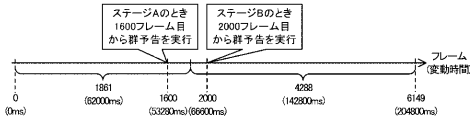
【図46】



【例1】メイン変動番号22の場合】

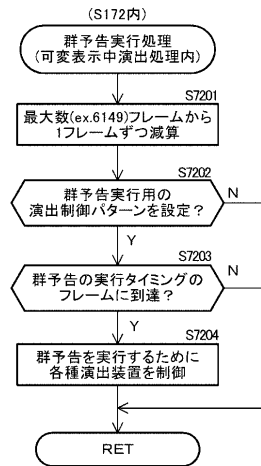


【例2】メイン変動番号26の場合】



【図47】

【図47】



【図48】

【図48】

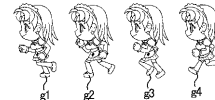


【図49】

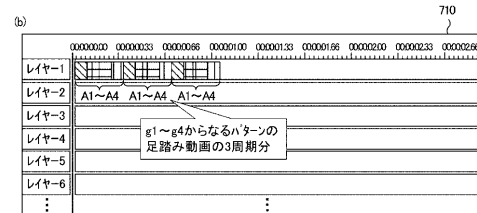
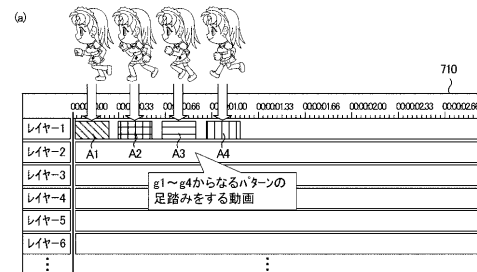
【図49】

本映像制作工程

STEP1: キャラクタ画像の準備



STEP2: キャラクタが足踏みをする動画の作成



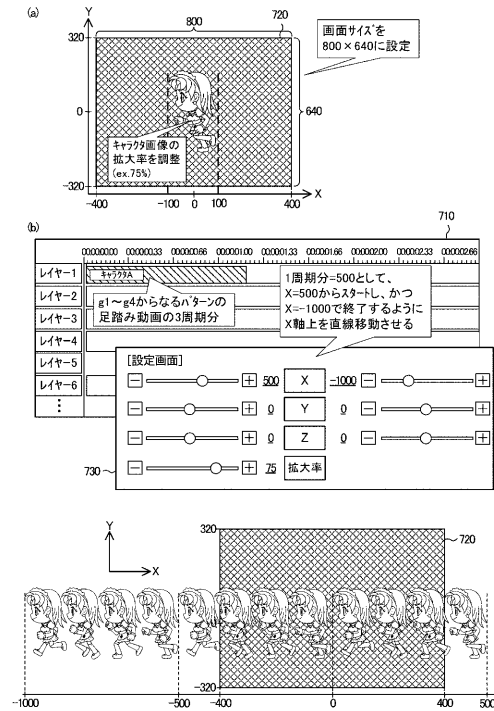
足踏み動画データを出力
(他のキャラクターも同様の作業で足踏み動画を作成)

【図 50】

【図50】

本映像制作工程

STEP3: キャラクタが進行する動画の作成

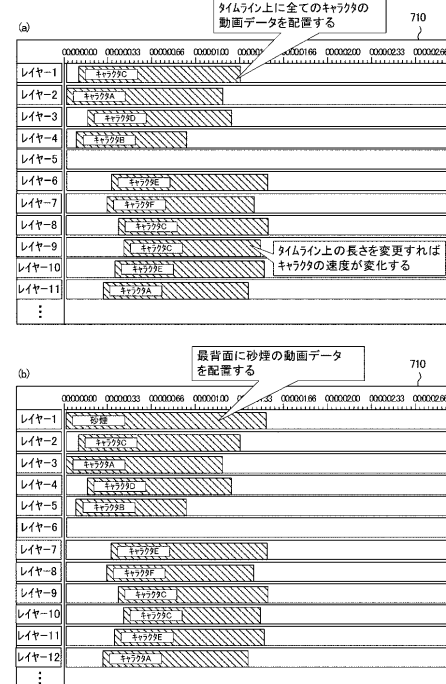


【図 52】

【図52】

本映像制作工程

STEP5: 群予告動画の作成

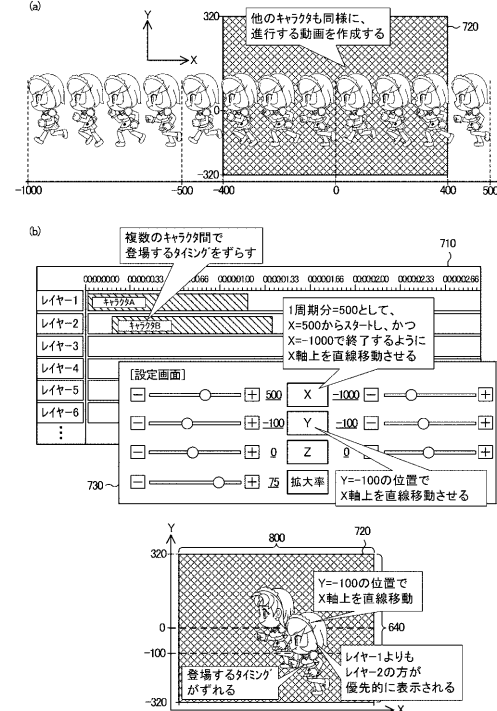


【図 51】

【図51】

本映像制作工程

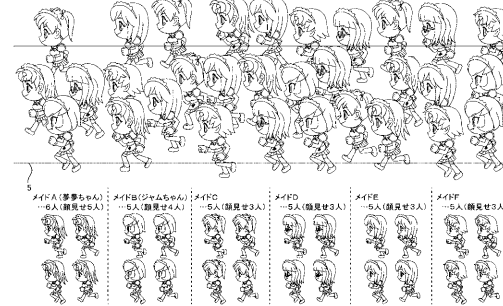
STEP4: 複数のキャラクターが進行する動画の作成



【図 53】

【図53】

6人群予告の全体像



【図 54】

【図54】

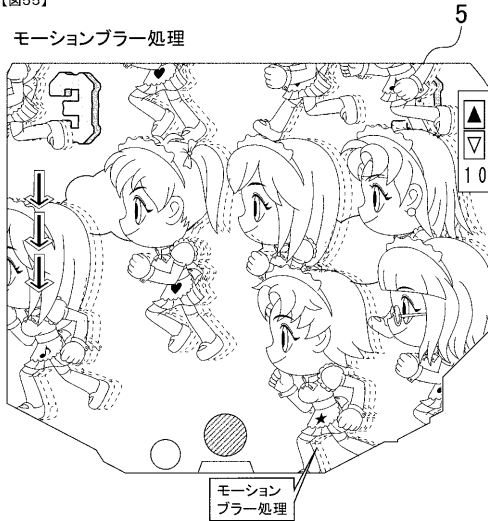
補助表示



【図 5 5】

【図55】

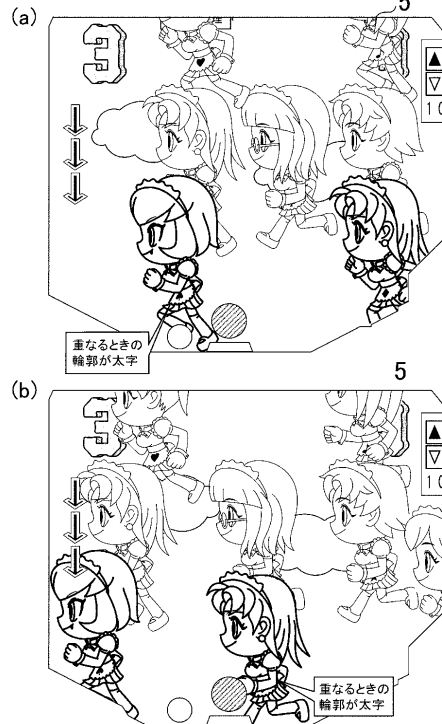
モーションブラー処理



【図 5 6】

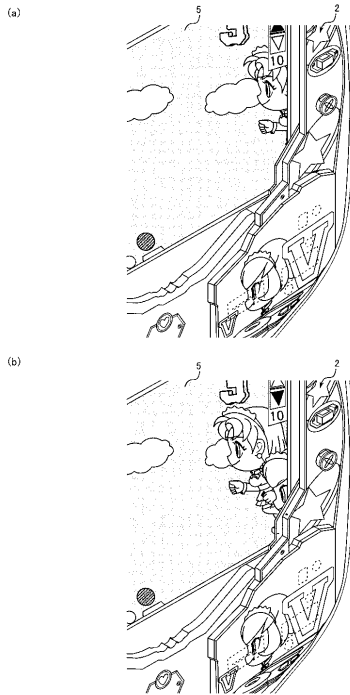
【図56】

キャラクタが重なるときの輪郭



【図 5 7】

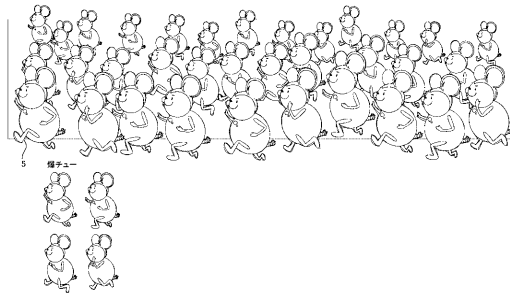
【図57】



【図 5 8】

【図58】

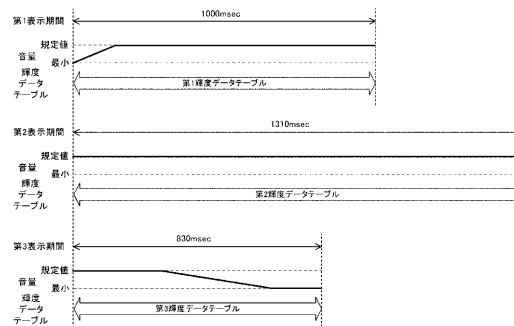
爆チュー群予告の全体像



【図 5 9】

【図59】

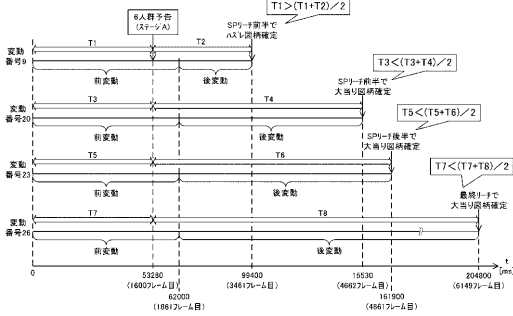
群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル



【図60】

【図60】

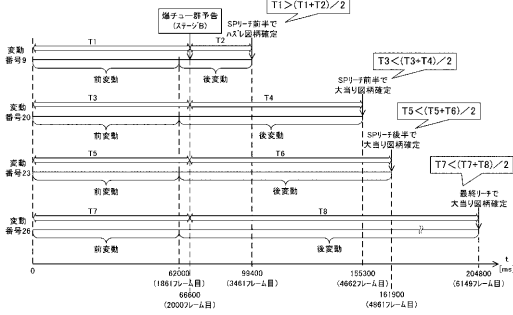
ステージAにおける8人群予告の発生タイミング



【図61】

【図61】

ステージBにおける確率群予告の発生タイミング



【図64】

【図64】

点灯箇所		群予告演出時間[msec]	
枠ランプ(右&左)		W1	W2
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)		Y1	Y2
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)		L1	L2
盤右ランプ(役物の背面側付近)		U1	U2
アタックランプ		A1	A2

【図62】

【図62】

群予告輝度データテーブル
(観テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右&左)	3140
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3140
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3140
盤右ランプ(役物の背面側付近)	3140
アタックランプ	3140

【図63】

【図63】

群予告輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	1000msec間 (第1表示期間)	1310msec間 (第2表示期間)	830msec間 (第3表示期間)
枠ランプ(右&左)	W1	W2	W3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y1	Y2	Y3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L1	L2	L3
盤右ランプ(役物の背面側付近)	U1	U2	U3
アタックランプ	A1	A2	A3

枠ランプに関する孫テーブルの特徴

比較項目	W1	W2
高輝度の点灯箇所	少	多
切替間隔	長い(100msec) 等間隔(100msec)	短い(50~80msec) 非等間隔(50~80msec)
点灯パターン	群予告の進行方向にあわせて 高輝度で点灯	複数箇所に向けて 高輝度で点灯
最初の輝度データ	全て消灯or低輝度	高輝度の点灯箇所あり
輝度データのループ	なし	あり
不具合対策用の輝度データ(10分間)	あり(T1~T1)	なし

比較項目	W3	
	枠左ランプ	枠右ランプ
切替間隔	長い(10msec)	長い(80msec)
点灯パターン	群予告の進行方向にあわせて 消灯or低輝度で点灯	群予告の進行方向にあわせて 消灯or低輝度で点灯
最初の輝度データ	高輝度の点灯箇所あり	高輝度の点灯箇所あり
最後の輝度データ	全て消灯or低輝度	全て消灯or低輝度
輝度データのループ	なし	なし
不具合対策用の輝度データ(10分間)	あり(T3~38)	あり(T3~38)

【図65】

【図65】

点灯箇所		群予告演出時間[msec]	
枠ランプ(右&左)		W1	W2
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)		Y1	Y2
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)		L1	L2
盤右ランプ(役物の背面側付近)		U1	U2
アタックランプ		A1	A2

【図 66】

【図66】

(a)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用テーブル1)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ
000T1-1)	WWWWWW
000T1-2)	0u11111
000T1-3)	0u11111
000T1-4)	0u11111
000T1-5)	0u11111
000T1-6)	0u11111
000T1-7)	0u11111
000T1-8)	0u11111
000T1-9)	0u55555
000T1-10)	0u55555
000000T1-11)	0u51155

※色(w)の
消滅後は「f」
で補填する

(b)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用テーブル2)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ
50T2-1)	0u11155
50T2-2)	0u55555
50T2-3)	0u55555
50T2-4)	0u11155
50T2-5)	0u11155
50T2-6)	0u11155
50T2-7)	0u55555
50T2-8)	0u55555
50T2-9)	0u11155
50T2-10)	0u11155

(c)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用テーブル3)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ
80T3-1)	WWWWWW
80T3-2)	0u55555
80T3-3)	0u55555
80T3-4)	0u55555
80T3-5)	0u55555
80T3-6)	0u55555
80T3-7)	0u55555
80T3-8)	0u55555
80T3-9)	0u55555
80T3-10)	0u55555
80T3-11)	0u55555
80T3-12)	0u55555
80T3-13)	0u55555
80T3-14)	0u55555
80T3-15)	0u55555
80T3-16)	0u55555
80T3-17)	0u55555
80T3-18)	0u55555
80T3-19)	0u55555
80T3-20)	0u55555
80T3-21)	0u55555
80T3-22)	0u55555
80T3-23)	0u55555
80T3-24)	0u55555
80T3-25)	0u55555
80T3-26)	0u55555
80T3-27)	0u55555
80T3-28)	0u55555
80T3-29)	0u55555
80T3-30)	0u55555
80T3-31)	0u55555
80T3-32)	0u55555
80T3-33)	0u55555
80T3-34)	0u55555
80T3-35)	0u55555
80T3-36)	0u55555
80T3-37)	0u55555
80T3-38)	0u55555
800000T3-39)	0u55555

【図 67】

【図67】

(a)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用テーブル4)

時間[msec]	群上ランプの輝度データ
000T1-1)	0u11111
000T1-2)	0u11111
000T1-3)	0u11111
000T1-4)	0u11111
000T1-5)	0u11111
000T1-6)	0u11111
000T1-7)	0u11111
000T1-8)	0u11111
000T1-9)	0u11111
000T1-10)	0u11111
000000T1-11)	0u11111

群予告に
用いられない

(b)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用テーブル5)

時間[msec]	群上ランプの輝度データ
50T2-1)	0u11155
50T2-2)	0u11155
50T2-3)	0u11155
50T2-4)	0u11155
50T2-5)	0u11155
50T2-6)	0u11155
50T2-7)	0u11155
50T2-8)	0u11155
50T2-9)	0u11155
50T2-10)	0u11155

群予告に
用いられない

(c)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用テーブル6)

時間[msec]	群上ランプの輝度データ
80T3-1)	0u11111
80T3-2)	0u11111
80T3-3)	0u11111
80T3-4)	0u11111
80T3-5)	0u11111
80T3-6)	0u11111
80T3-7)	0u11111
80T3-8)	0u11111
80T3-9)	0u11111
80T3-10)	0u11111
80T3-11)	0u11111
80T3-12)	0u11111
80T3-13)	0u11111
80T3-14)	0u11111
80T3-15)	0u11111
80T3-16)	0u11111
80T3-17)	0u11111
80T3-18)	0u11111
80T3-19)	0u11111
80T3-20)	0u11111
80T3-21)	0u11111
80T3-22)	0u11111
80T3-23)	0u11111
80T3-24)	0u11111
80T3-25)	0u11111
80T3-26)	0u11111
80T3-27)	0u11111
80T3-28)	0u11111
80T3-29)	0u11111
80T3-30)	0u11111
80T3-31)	0u11111
80T3-32)	0u11111
80T3-33)	0u11111
80T3-34)	0u11111
80T3-35)	0u11111
80T3-36)	0u11111
80T3-37)	0u11111
80T3-38)	0u11111
800000T3-39)	0u11111

群予告に
用いられない

【図 68】

【図68】

(a)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用テーブル1)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ
000T1-1)	WWWWWW
000T1-2)	0u11111
000T1-3)	0u11111
000T1-4)	0u11111
000T1-5)	0u11111
000T1-6)	0u11111
000T1-7)	0u11111
000T1-8)	0u11111
000T1-9)	0u11111
000T1-10)	0u11111
000000T1-11)	0u11111

(b)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用テーブル2)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ
50T2-1)	0u11155
50T2-2)	0u11155
50T2-3)	0u11155
50T2-4)	0u11155
50T2-5)	0u11155
50T2-6)	0u11155
50T2-7)	0u11155
50T2-8)	0u11155
50T2-9)	0u11155
50T2-10)	0u11155

(c)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用テーブル3)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ
80T3-1)	0u11111
80T3-2)	0u11111
80T3-3)	0u11111
80T3-4)	0u11111
80T3-5)	0u11111
80T3-6)	0u11111
80T3-7)	0u11111
80T3-8)	0u11111
80T3-9)	0u11111
80T3-10)	0u11111
80T3-11)	0u11111
80T3-12)	0u11111
80T3-13)	0u11111
80T3-14)	0u11111
80T3-15)	0u11111
80T3-16)	0u11111
80T3-17)	0u11111
80T3-18)	0u11111
80T3-19)	0u11111
80T3-20)	0u11111
80T3-21)	0u11111
80T3-22)	0u11111
80T3-23)	0u11111
80T3-24)	0u11111
80T3-25)	0u11111
80T3-26)	0u11111
80T3-27)	0u11111
80T3-28)	0u11111
80T3-29)	0u11111
80T3-30)	0u11111
80T3-31)	0u11111
80T3-32)	0u11111
80T3-33)	0u11111
80T3-34)	0u11111
80T3-35)	0u11111
80T3-36)	0u11111
80T3-37)	0u11111
80T3-38)	0u11111
800000T3-39)	0u11111

【図 69】

【図69】

リーチライン輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右&左)	1500
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	1500
盤上ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	1500
盤上ランプ(役物の背面側付近)	1500
アタッカランプ	1500

【図 70】

【図70】

リーチライン輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	330msec間 (フラッシュ)	830msec間 (リーチライン)	240msec間 (内外に広がる)	600000msec間 (消える)
枠ランプ(右&左)	W11	W12	W13	W14
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y11	Y12	Y13	Y14
盤上ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L11	L12	L13	L14
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U11	—	U13	U14
アタッカランプ	A11	—	A13	A14

群予告よりも
発光するランプ
の数が少ない

リーチラインに
用いられない

【図 71】

【図71】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用テーブル1)

時間[msec]	群上ランプの輝度データ	群上ランプの輝度データ
000T1-1)	0u11111	0u11111
000T1-2)	0u11111	0u11111
000T1-3)	0u11111	0u11111
000T1-4)	0u11111	0u11111
000T1-5)	0u11111	0u11111
000T1-6)	0u11111	0u11111
000T1-7)	0u11111	0u11111
000T1-8)	0u11111	0u11111
000T1-9)	0u11111	0u11111
000T1-10)	0u11111	0u11111
000000T1-11)	0u11111	0u11111

(b)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用テーブル2)

時間[msec]	群上ランプの輝度データ	群上ランプの輝度データ
50T2-1)	0u11155	0u11155
50T2-2)	0u11155	0u11155
50T2-3)	0u11155	0u11155
50T2-4)	0u11155	0u11155
50T2-5)	0u11155	0u11155
50T2-6)	0u11155	0u11155
50T2-7)	0u11155	0u11155
50T2-8)	0u11155	0u11155
50T2-9)	0u11155	0u11155
50T2-10)	0u11155	0u11155

(c)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用テーブル3)

時間[msec]	群上ランプの輝度データ	群上ランプの輝度データ
80T3-1)	0u11111	0u11111
80T3-2)	0u11111	0u11111
80T3-3)	0u11111	0u11111
80T3-4)	0u11111	0u11111
80T3-5)	0u11111	0u11111
80T3-6)	0u11111	0u11111
80T3-7)	0u11111	0u11111
80T3-8)	0u11111	0u11111
80T3-9)	0u11111	0u11111
80T3-10)	0u11111	0u11111
80T3-11)	0u11111	0u11111
80T3-12)	0u11111	0u11111
80T3-13)	0u11111	0u11111
80T3-14)	0u11111	0u11111
80T3-15)	0u11111	0u11111
80T3-16)	0u11111	0u11111
80T3-17)	0u11111	0u11111
80T3-18)	0u11111	0u11111
80T3-19)	0u11111	0u11111
80T3-20)	0u11111	0u11111
80T3-21)	0u11111	0u11111
80T3-22)	0u11111	0u11111
80T3-23)	0u11111	0u11111
80T3-24)	0u11111	0u11111
80T3-25)	0u11111	0u11111
80T3-26)	0u11111	0u11111
80T3-27)	0u11111	0u11111
80T3-28)	0u11111	0u11111
80T3-29)	0u11111	0u11111
80T3-30)	0u11111	0u11111
80T3-31)	0u11111	0u11111
80T3-32)	0u11111	0u11111
80T3-33)	0u11111	0u11111
80T3-34)	0u11111	0u11111
80T3-35)	0u11111	0u11111
80T3-36)	0u11111	0u11111
80T3-37)	0u11111	0u11111
80T3-38)	0u11111	0u11111
800000T3-39)	0u11111	0u11111

【図 7 2】

【図72】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY11)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T11-1)	0xAAAA
30(T11-2)	0x3333

(b)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY12)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T12-1)	0xA9A9
30(T12-2)	0x9A9A

(c)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY13)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T13-1)	0xA9A9
30(T13-2)	0x9A9A

(d)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY14)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
100(T14-1)	0x0000

【図 7 3】

【図73】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL11)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30(T11-1)	0xAAAAA
30(T11-2)	0x33333

(b)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL12)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30(T12-1)	0xA9A00
30(T12-2)	0x9A900

(c)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL13)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
60(T13-1)	0xA9A00
60(T13-2)	0x9A900
60(T13-3)	0xA9A9A
60(T13-4)	0x9A9A9

(d)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL14)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
100(T14-1)	0x00000

【図 7 4】

【図74】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU11)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
30(T11-1)	0x58A58A	0x58A	0x58A58A	0x000	0x58A58A	0x58A	0x58A58A
30(T11-2)	0x123123	0x123	0x123123	0x000	0x123123	0x123	0x123123

(b)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU13)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
60(T13-1)	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000
60(T13-2)	0x009000	0x009	0x000000	0x000	0x000000	0x009	0x000009
60(T13-3)	0x00A009	0x00A	0x00900A	0x000	0x00A009	0x00A	0x00900A
60(T13-4)	0x00900A	0x009	0x00A009	0x000	0x00900A	0x009	0x00A009

(c)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU14)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
100(T14-1)	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000

【図 7 5】

【図75】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA11)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30(T11-1)	0x58A58A	0xA5A58A
30(T11-2)	0x123123	0x333123

(b)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA13)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
60(T13-1)	0x000000	0x000000
60(T13-2)	0x000000	0xA9A000
60(T13-3)	0x00900A	0x9A9009
60(T13-4)	0x00A009	0xA9A00A

(c)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA14)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
100(T14-1)	0x000000	0x000000

【図 7 6】

【図76】

背景予告輝度データテーブル
(観テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右&左)	5500
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	5500
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	5500
盤上ランプ(役物の背面側付近)	5500
アタッカランプ	5500

【図 77】

【図77】

背景予告輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	200msec間	100msec間	600000msec間
持ランプ(右&左)	W21	W22	W23
役物ランプ(POWERFULの文字付近)	Y21	Y22	Y23
壁左ランプ(夢ちゃんの横顔付近)	L21	L22	L23
壁右ランプ(役物の背面側付近)	U21	U22	U23
アタッカランプ	A21	A22	A23

群予告と
点灯するランプ
の数が同じ

【図 78】

【図78】

(a)背景予告輝度データテーブル
(持ランプ用孫テーブルW21)

時間[msec]	持ランプの輝度データ						持ランプの輝度データ					
	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB
50(T21-1)	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111
50(T21-2)	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
50(T21-3)	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666
50(T21-4)	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888

(b)背景予告輝度データテーブル
(持ランプ用孫テーブルW22)

時間[msec]	持ランプの輝度データ						持ランプの輝度データ					
	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB
240(T23-1)	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646
230(T23-2)	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86
240(T23-3)	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86
230(T23-4)	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8
240(T23-5)	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A
230(T23-6)	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686

(c)背景予告輝度データテーブル
(持ランプ用孫テーブルW23)

時間[msec]	持ランプの輝度データ						持ランプの輝度データ					
	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB	RGB
240(T23-1)	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646	0x8646
230(T23-2)	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86
240(T23-3)	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86	0x8A86
230(T23-4)	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8	0x68A8
240(T23-5)	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A	0x468A
230(T23-6)	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686	0x4686

【図 80】

【図80】

(a)背景予告輝度データテーブル
(壁左ランプ用孫テーブルL21)

時間[msec]	壁左ランプの輝度データ
	WWWWWW
50(T21-1)	0x333333
50(T21-2)	0x666666
50(T21-3)	0x888888
50(T21-4)	0x111111

(b)背景予告輝度データテーブル
(壁左ランプ用孫テーブルL22)

時間[msec]	壁左ランプの輝度データ
	WWWWWW
20(T22-1)	0x999999
20(T22-2)	0x666666

(c)背景予告輝度データテーブル
(壁左ランプ用孫テーブルL23)

時間[msec]	壁左ランプの輝度データ
	WWWWWW
240(T23-1)	0x53579
230(T23-2)	0x35797
240(T23-3)	0x57975
230(T23-4)	0x79753
240(T23-5)	0x97535
230(T23-6)	0x75357

【図 79】

【図79】

(a)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY21)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
50(T21-1)	0x7777
50(T21-2)	0x9999
50(T21-3)	0x1111
50(T21-4)	0x3333

(b)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY22)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20(T22-1)	0xAAAA
20(T22-2)	0x7777

(c)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY23)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
240(T23-1)	0x8646
230(T23-2)	0xA864
240(T23-3)	0x8A86
230(T23-4)	0x68A8
240(T23-5)	0x468A
230(T23-6)	0x4686

【図 81】

【図81】

(a)背景予告輝度データテーブル
(壁右ランプ用孫テーブルU21)

時間[msec]	壁右ランプの輝度データ					
	9C1.9C2	9C3	9C4.9C5	9C6.9C7.9C8	9C9.9C10	9C11
50(T21-1)	RGB.RGB	RGB	RGB.RGB	WWW	RGB.RGB	RGB
50(T21-2)	0x666333	0x666	0x333333	0x000	0x333333	0x666
50(T21-3)	0x888666	0x888	0x666666	0x000	0x666666	0x888
50(T21-4)	0x111888	0x111	0x888888	0x000	0x888888	0x111
50(T21-5)	0x333111	0x333	0x111111	0x000	0x111111	0x333

(b)背景予告輝度データテーブル
(壁右ランプ用孫テーブルU22)

時間[msec]	壁右ランプの輝度データ					
	9C1.9C2	9C3	9C4.9C5	9C6.9C7.9C8	9C9.9C10	9C11
20(T22-1)	RGB.RGB	RGB	RGB.RGB	WWW	RGB.RGB	RGB
20(T22-2)	0x813913	0x813	0x913913	0x000	0x913913	0x813
20(T22-3)	0x602602	0x602	0x602602	0x000	0x602602	0x602

(c)背景予告輝度データテーブル
(壁右ランプ用孫テーブルU23)

時間[msec]	壁右ランプの輝度データ					
	9C1.9C2	9C3	9C4.9C5	9C6.9C7.9C8	9C9.9C10	9C11
240(T23-1)	RGB.RGB	RGB	RGB.RGB	WWW	RGB.RGB	RGB
230(T23-2)	0x502301	0x502	0x712A14	0x000	0x502301	0x502
240(T23-3)	0x301502	0x712	0xA14712	0x000	0x301502	0x712
230(T23-4)	0x502712	0xA14	0x712502	0x000	0x502712	0xA14
240(T23-5)	0x712A14	0x712	0x502301	0x000	0x712A14	0x712
230(T23-6)	0xA14712	0x502	0x301502	0x000	0xA14712	0x502

【図 8 2】

【図82】

(a)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA21)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
50(T21-1)	0x333333	0x666633
50(T21-2)	0x666666	0x888666
50(T21-3)	0x888888	0x111888
50(T21-4)	0x111111	0x333111

(b)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA22)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20(T22-1)	0x913913	0x999913
20(T22-2)	0x602602	0x666602

(c)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA23)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
240(T23-1)	0x712301	0x975502
230(T23-2)	0xA14502	0x797301
240(T23-3)	0x712712	0x579502
230(T23-4)	0x502A14	0x357712
240(T23-5)	0x301712	0x535A14
230(T23-6)	0x502502	0x753712

【図 8 3】

【図83】

背景予告の輝度データ (アタッカランプ用孫テーブルA21)															
時間[msec]	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	...	R93	R94
50(T21-1)	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	...	0x333333	0x333333
背景予告の輝度データ (アタッカランプ用孫テーブルA22)															
時間[msec]	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	...	R93	R94
20(T22-1)	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	...	0x913913	0x913913
背景予告の輝度データ (アタッカランプ用孫テーブルA23)															
時間[msec]	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	...	R93	R94
240(T23-1)	0x712301	0x712301	0x712301	0x712301	0x712301	0x712301	0x712301	0x712301	0x712301	0x712301	0x712301	0x712301	...	0x712301	0x712301

【図 8 4】

【図84】

(a)PUSH演出時輝度データテーブル
(スティックコントローラランプ用テーブルS41)

時間[msec]	スティックコントローラランプの輝度データ	
	9J1,9J2	9J3,9J4
	RGB,RGB	RGB,RGB
20(T41-1)	0xF00000	0x000000
20(T41-2)	0x000F00	0x000000
20(T41-3)	0x000000	0xF00000
20(T41-4)	0x000000	0x000F00

(b)PUSH演出時輝度データテーブル
(トリガボタンランプ用テーブルT41)

時間[msec]	トリガボタンランプの輝度データ	
	RGB	
150(T51-1)	0xF00	
150(T51-2)	0x000	

群予告と
同じ発光色群予告と
同じ発光色

【図 8 5】

【図85】

変形例

群予告輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	1000msec間 (第1表示期間)	1310msec間 (第2表示期間)	830msec間 (第3表示期間)
	200msec	2790msec	150msec
群ランプ(左&右)	W101	W102	W103
役物ランプ(POWERFULの文字付近)	Y101	Y102	Y103
座友ランプ(夢ちゃんの機謙付近)	L101	L102	L103
座友ランプ(役物の背面側付近)	U101	U102	U103
アタッカランプ	A101	A102	A103

【図 8 6】

【図86】

変形例

群予告輝度データテーブル
(群ランプ用孫テーブルB101)

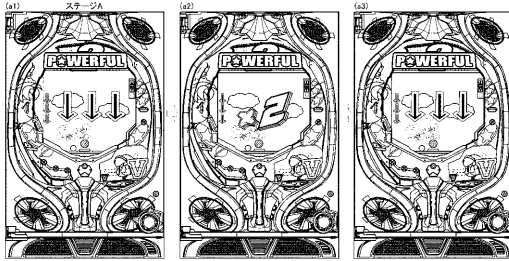
群予告の輝度データ (群ランプ用孫テーブルB101)															
時間[msec]	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	...	R93	R94
20(T41-1)	0xF00000	0xF00000	0xF00000	0xF00000	0xF00000	0xF00000	0xF00000	0xF00000	0xF00000	0xF00000	0xF00000	0xF00000	...	0xF00000	0xF00000
群予告の輝度データ (群ランプ用孫テーブルB102)															
時間[msec]	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	...	R93	R94
20(T41-2)	0x000F00	0x000F00	0x000F00	0x000F00	0x000F00	0x000F00	0x000F00	0x000F00	0x000F00	0x000F00	0x000F00	0x000F00	...	0x000F00	0x000F00
群予告の輝度データ (群ランプ用孫テーブルB103)															
時間[msec]	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	...	R93	R94
20(T41-3)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	...	0x000000	0x000000

(群予告輝度データテーブル
(群ランプ用孫テーブルB104))

群予告の輝度データ (群ランプ用孫テーブルB104)															
時間[msec]	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	...	R93	R94
20(T41-4)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	...	0x000000	0x000000
群予告の輝度データ (群ランプ用孫テーブルB105)															
時間[msec]	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	...	R93	R94
20(T41-5)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	...	0x000000	0x000000

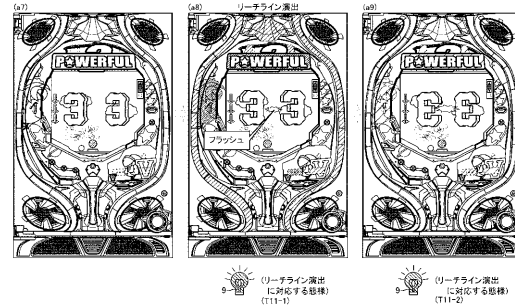
【図 87】

【図87】



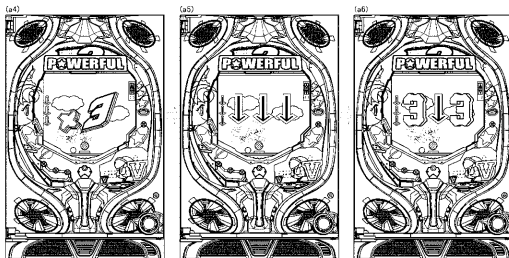
【図 89】

【図89】



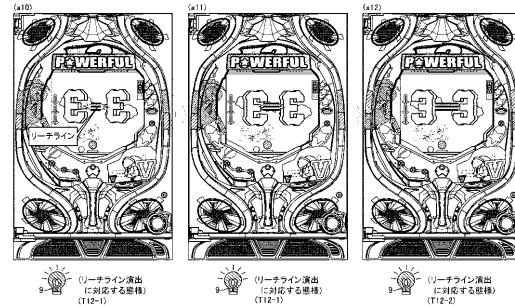
【図 88】

【図88】



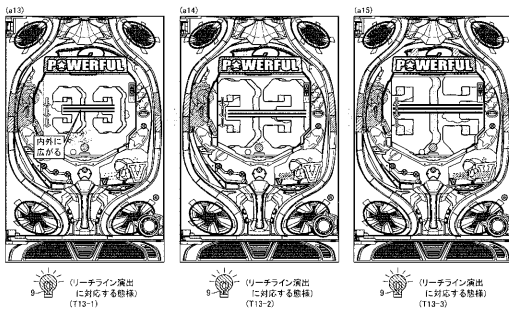
【図 90】

【図90】



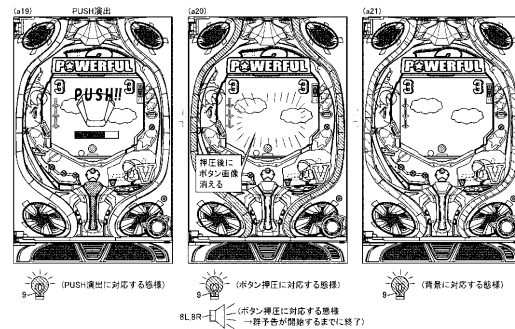
【図 91】

【図91】



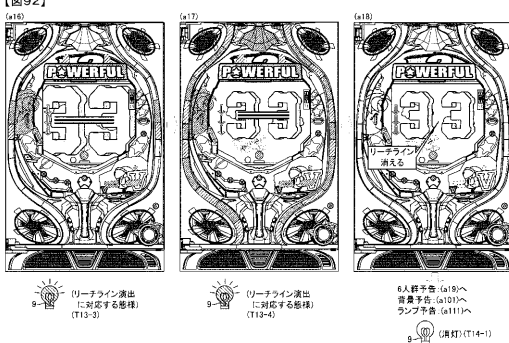
【図 93】

【図93】



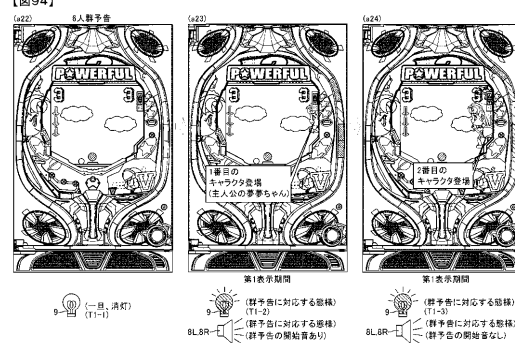
【図 92】

【図92】

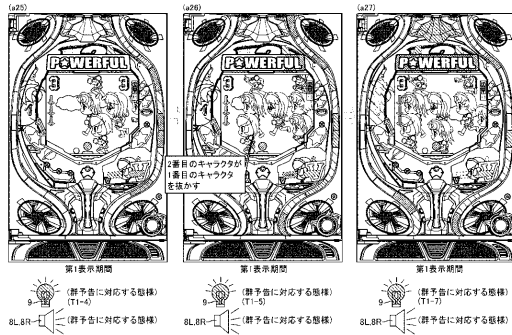


【図 94】

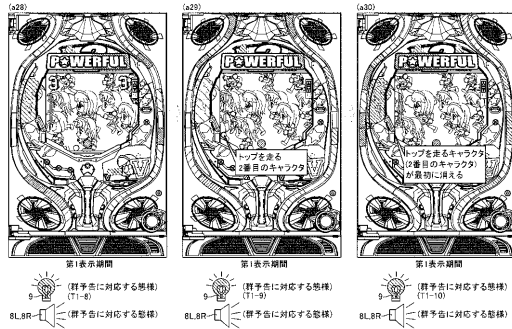
【図94】



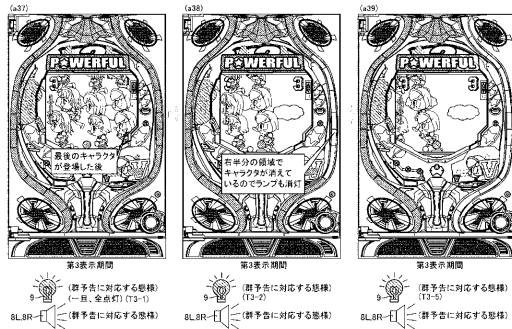
【図95】



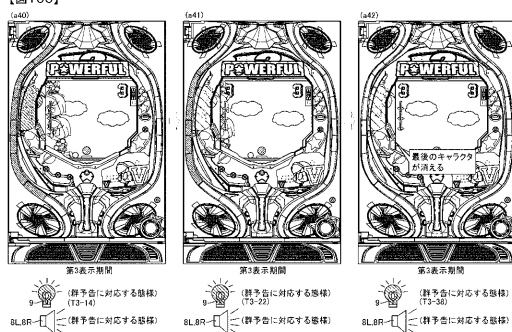
【图96】



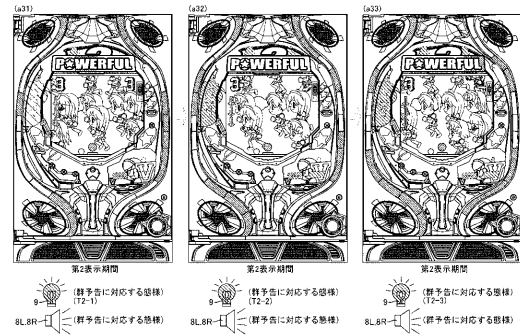
【图99】



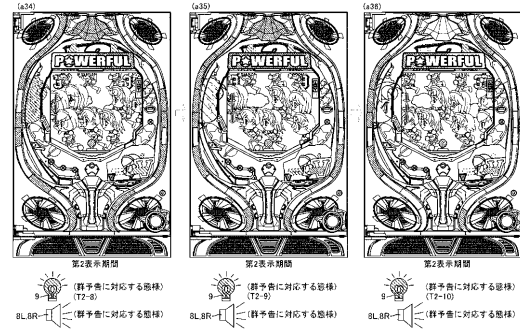
【图100】



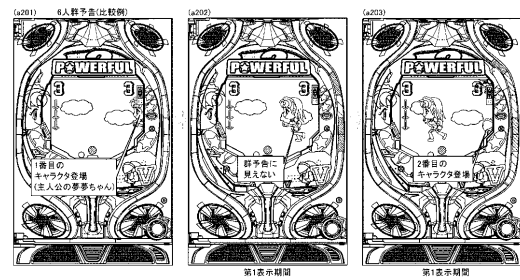
【图97】



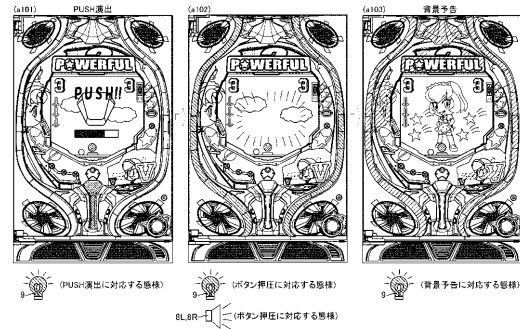
【图98】



【図101】

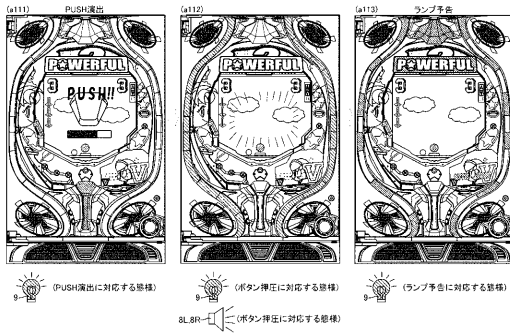


【图102】



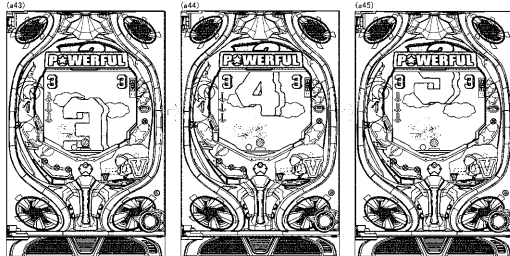
【図103】

【図103】



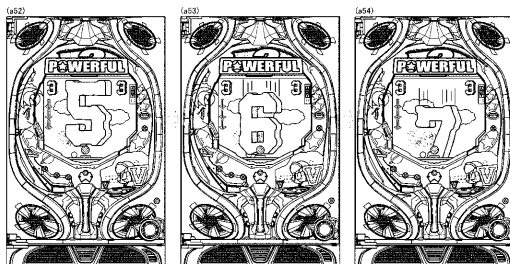
【図104】

【図104】



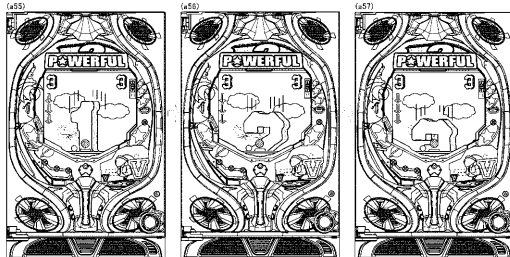
【図107】

【図107】



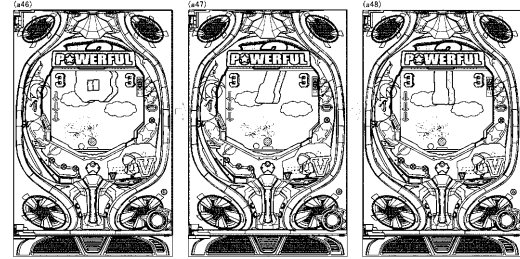
【図108】

【図108】



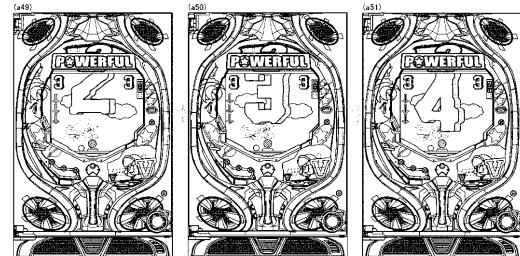
【図105】

【図105】



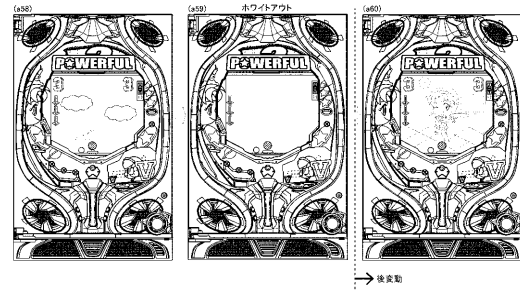
【図106】

【図106】



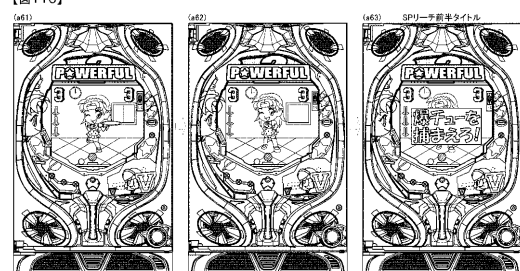
【図109】

【図109】



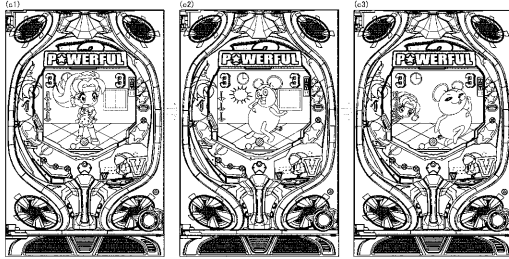
【図110】

【図110】



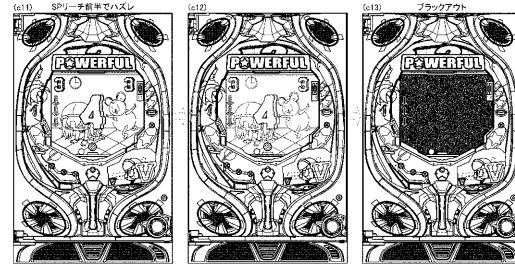
【図 111】

【図111】



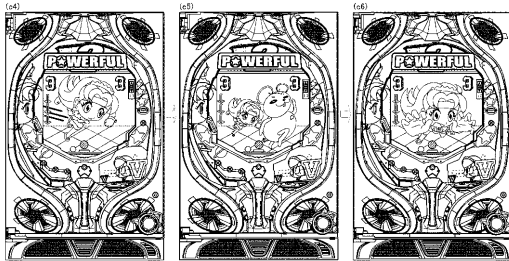
【図 113】

【図113】



【図 112】

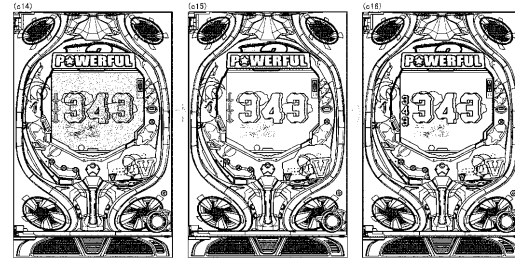
【図112】



ハズレ時 (c1)へ
大当たり時 (c2)へ
SPリーチ後半の最終リーチに移行時 (c3)へ

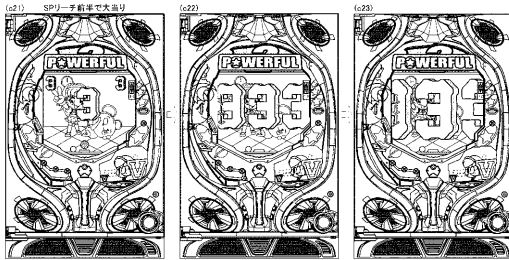
【図 114】

【図114】



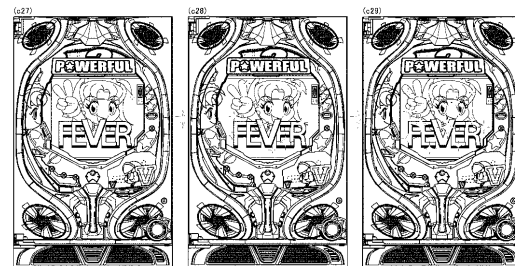
【図 115】

【図115】



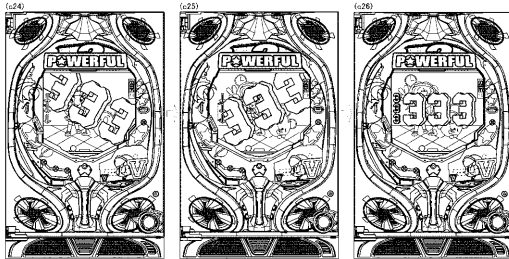
【図 117】

【図117】



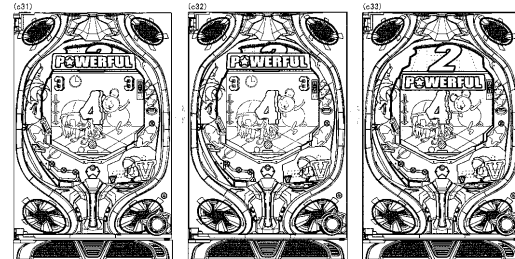
【図 116】

【図116】



【図 118】

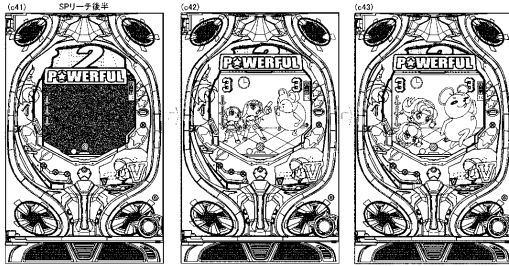
【図118】



SPリーチ後半に移行時 (c41)へ
最終リーチに移行時 (c71)へ

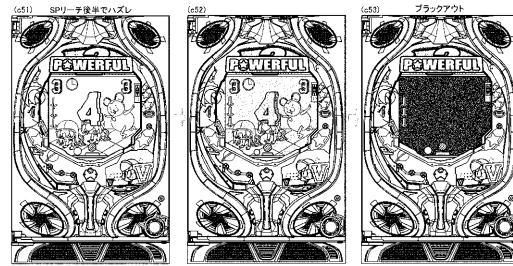
【図 119】

【図119】



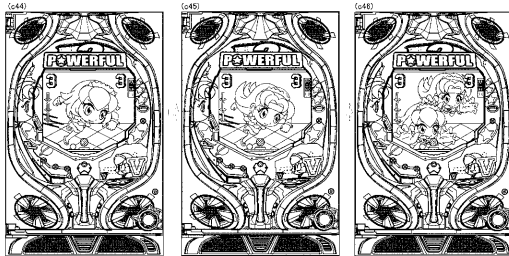
【図 121】

【図121】



【図 120】

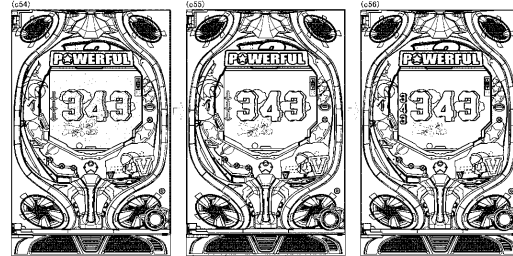
【図120】



ハズレ時(c51)へ
大当たり時(c51)へ
連続リーチに移行時(c71)へ

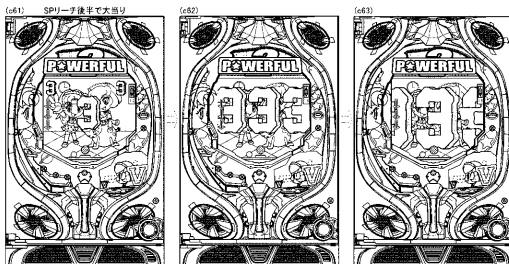
【図 122】

【図122】



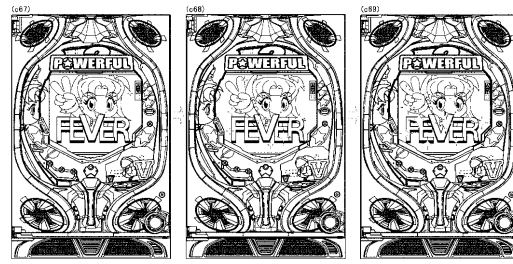
【図 123】

【図123】



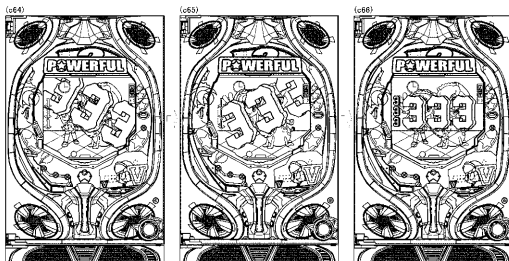
【図 125】

【図125】



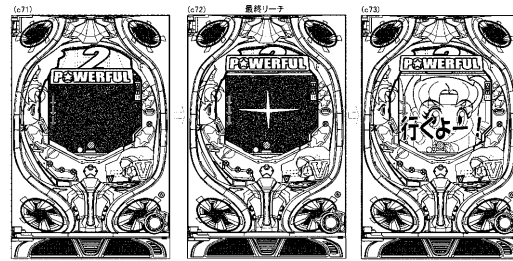
【図 124】

【図124】



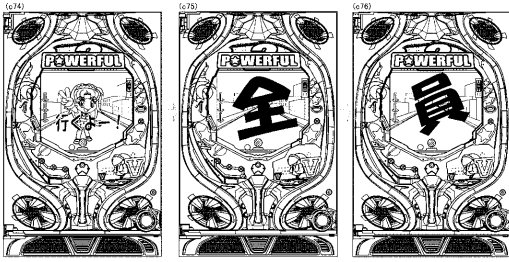
【図 126】

【図126】



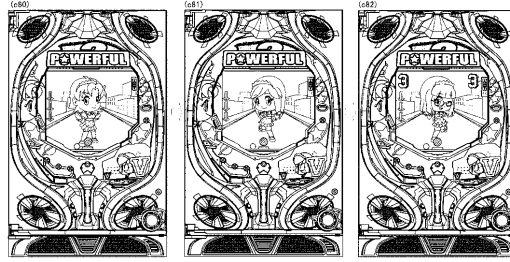
【図127】

【図127】



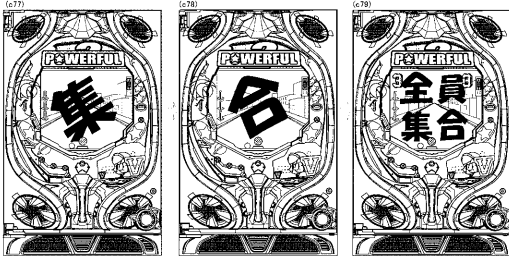
【図129】

【図129】



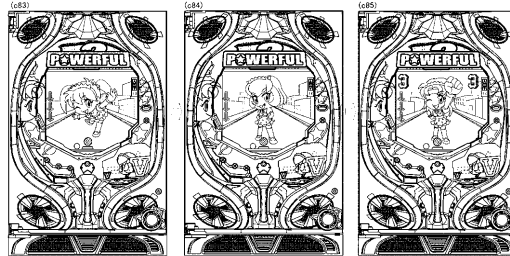
【図128】

【図128】



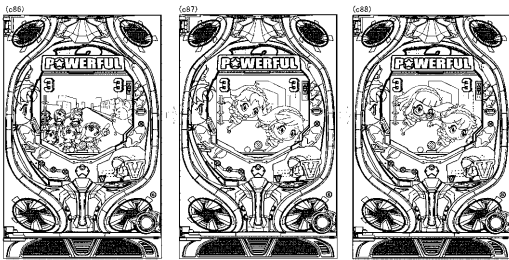
【図130】

【図130】



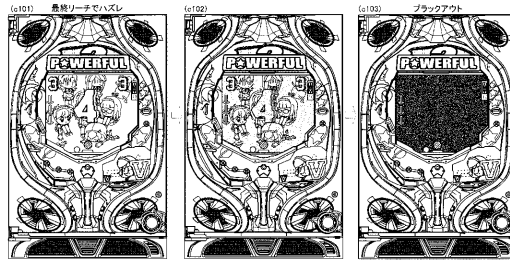
【図131】

【図131】



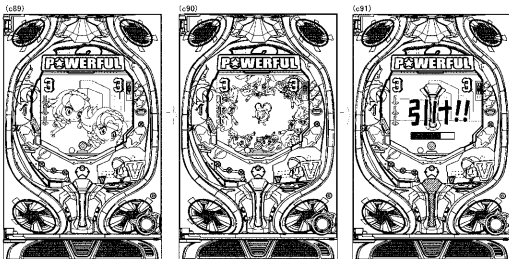
【図133】

【図133】



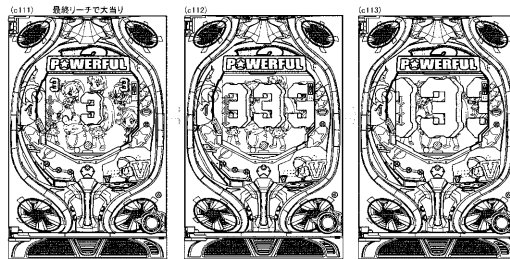
【図132】

【図132】



【図134】

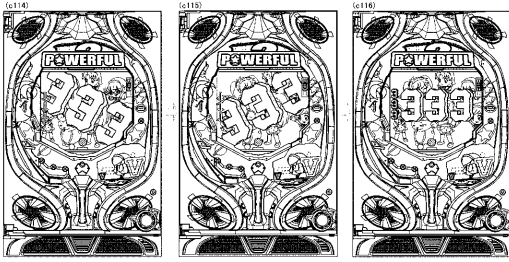
【図134】



ハズレ番 (c101)へ
大当たり番 (c111)へ

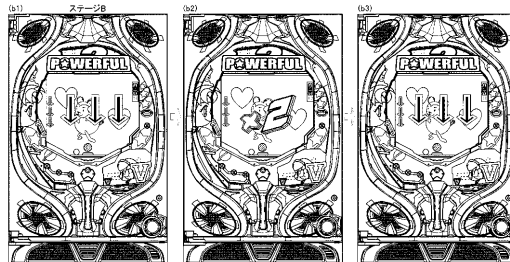
【図 135】

【図135】



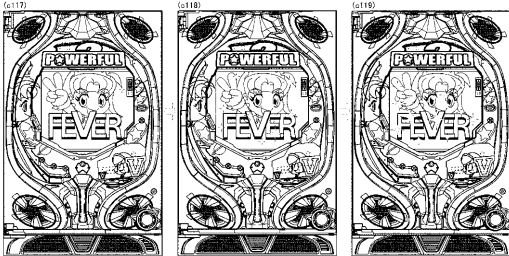
【図 137】

【図137】



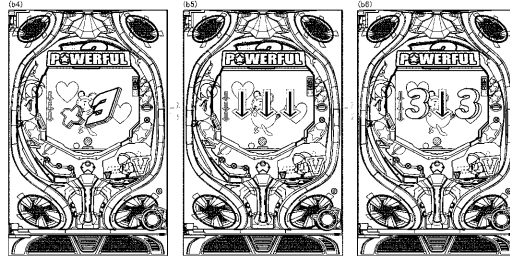
【図 136】

【図136】



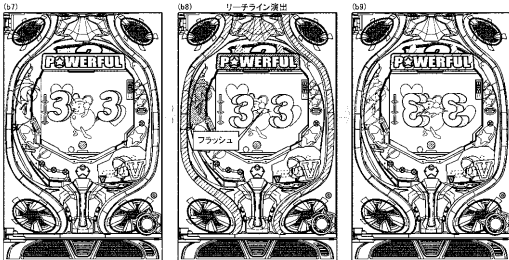
【図 138】

【図138】



【図 139】

【図139】

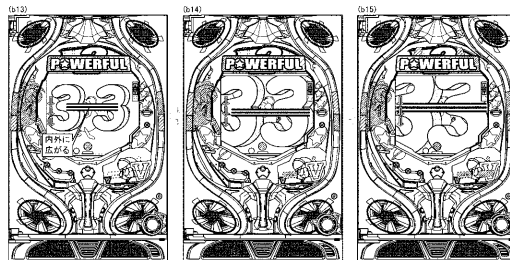


9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T11-1)

9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T11-2)

【図 141】

【図141】



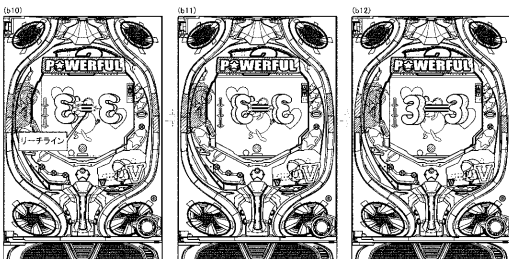
9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-1)

9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-2)

9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-3)

【図 140】

【図140】



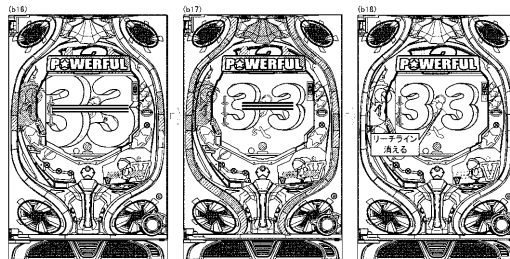
9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T12-1)

9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T12-1)

9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T12-2)

【図 142】

【図142】

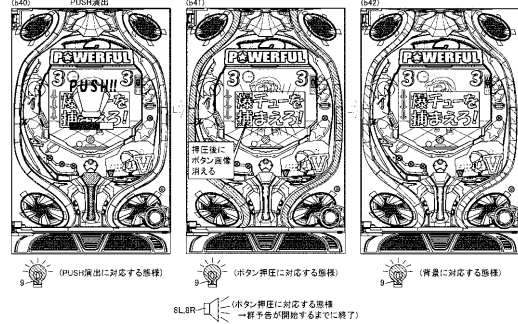


9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-3)

9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-4)

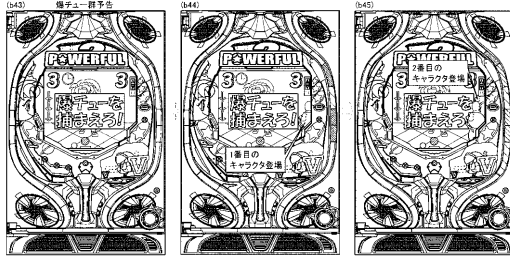
9 (消灯)
(T14-1)

(b)(19)



【図 151】

【図151】



9 (一旦、消灯)
(T1-1)

9 (群予告に対応する態様)
(T1-2)

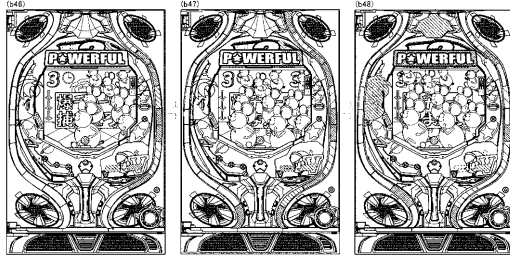
8L,8R (群予告に対応する態様)
(群予告の開始音あり)

9 (群予告に対応する態様)
(T1-3)

8L,8R (群予告に対応する態様)
(群予告の開始音なし)

【図 152】

【図152】



9 (群予告に対応する態様)
(T1-4)

8L,8R (群予告に対応する態様)

9 (群予告に対応する態様)
(T1-5)

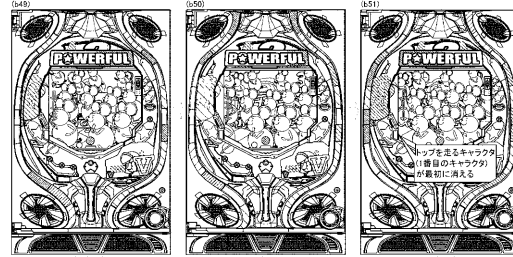
8L,8R (群予告に対応する態様)

9 (群予告に対応する態様)
(T1-6)

8L,8R (群予告に対応する態様)

【図 153】

【図153】



9 (群予告に対応する態様)
(T1-8)

8L,8R (群予告に対応する態様)

9 (群予告に対応する態様)
(T1-9)

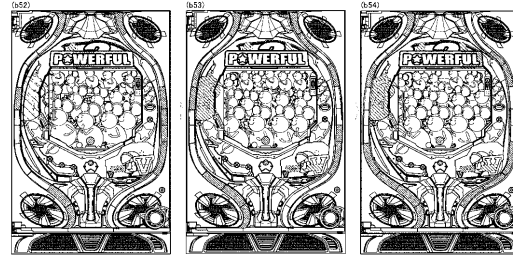
8L,8R (群予告に対応する態様)

9 (群予告に対応する態様)
(T1-10)

8L,8R (群予告に対応する態様)

【図 154】

【図154】



9 (群予告に対応する態様)
(T2-1)

8L,8R (群予告に対応する態様)

9 (群予告に対応する態様)
(T2-2)

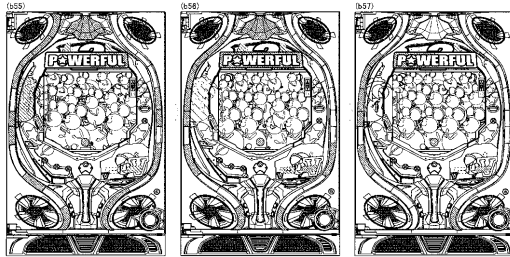
8L,8R (群予告に対応する態様)

9 (群予告に対応する態様)
(T2-3)

8L,8R (群予告に対応する態様)

【図 155】

【図155】



9 (群予告に対応する態様)
(T2-4)

8L,8R (群予告に対応する態様)

9 (群予告に対応する態様)
(T2-5)

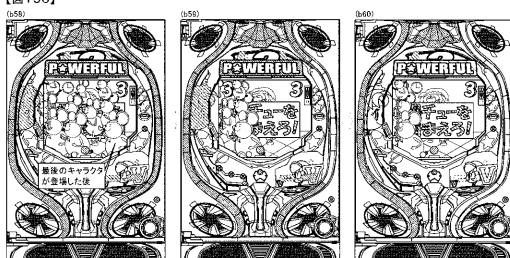
8L,8R (群予告に対応する態様)

9 (群予告に対応する態様)
(T2-10)

8L,8R (群予告に対応する態様)

【図 156】

【図156】



9 (群予告に対応する態様)
(T3-1)

8L,8R (群予告に対応する態様)

9 (群予告に対応する態様)
(T3-2)

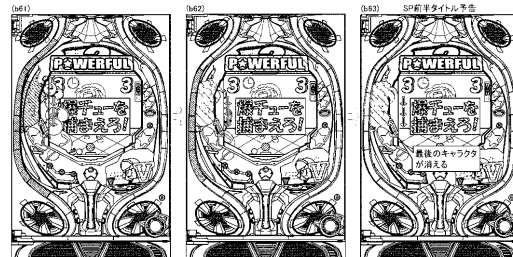
8L,8R (群予告に対応する態様)

9 (群予告に対応する態様)
(T3-5)

8L,8R (群予告に対応する態様)

【図 157】

【図157】



9 (群予告に対応する態様)
(T3-14)

8L,8R (群予告に対応する態様)

9 (群予告に対応する態様)
(T3-22)

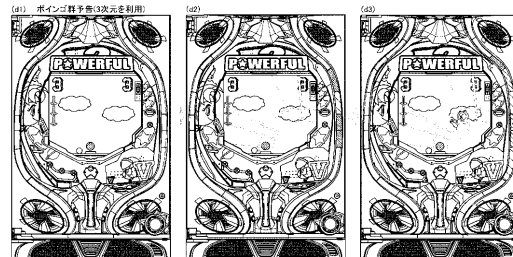
8L,8R (群予告に対応する態様)

9 (群予告に対応する態様)
(T3-28)

8L,8R (群予告に対応する態様)

【図 158】

【図158】



9 (一旦、消灯)
(T1-1)

8L,8R (群予告に対応する態様)

9 (群予告に対応する態様)
(群予告の開始音あり)

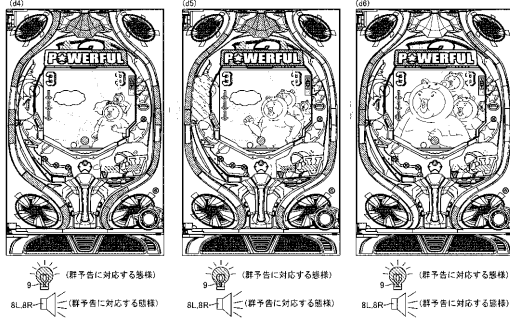
8L,8R (群予告に対応する態様)

9 (群予告に対応する態様)
(群予告の開始音なし)

8L,8R (群予告に対応する態様)

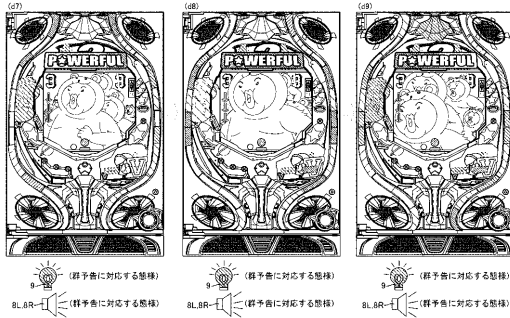
【図159】

【図159】



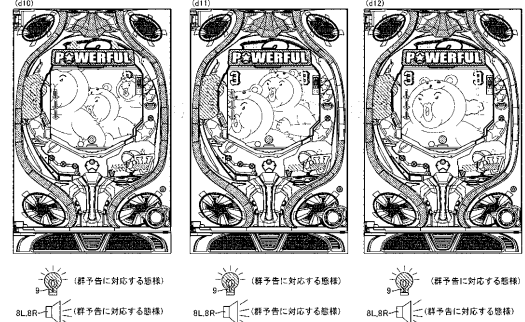
【図160】

【図160】



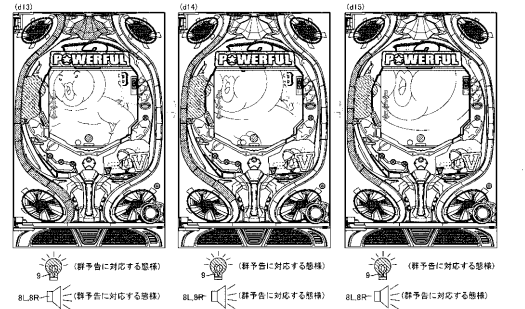
【図161】

【図161】



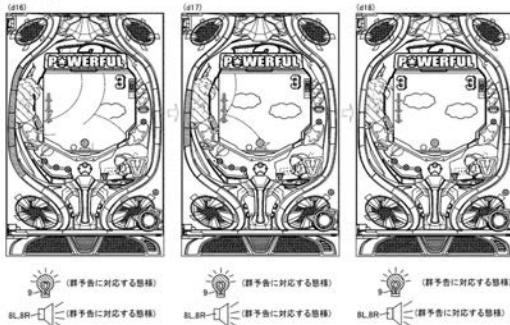
【図162】

【図162】



【図163】

【図163】



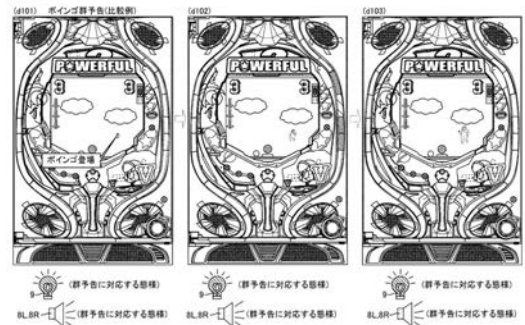
【図164】

【図164】



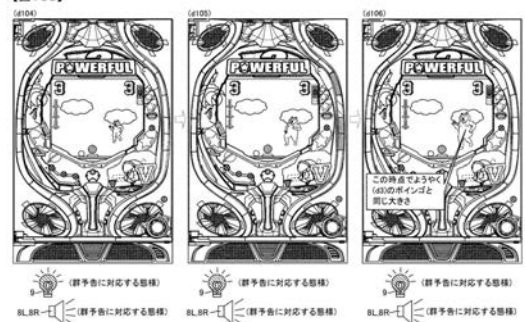
【図165】

【図165】

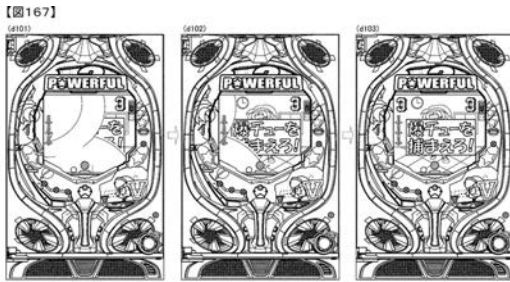


【図166】

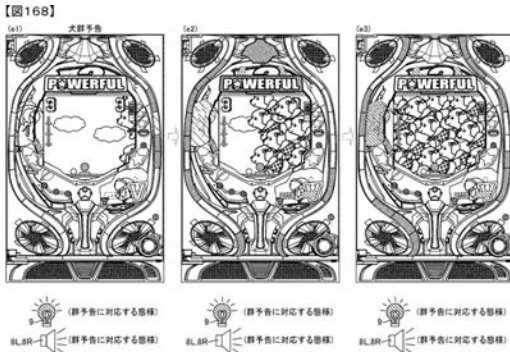
【図166】



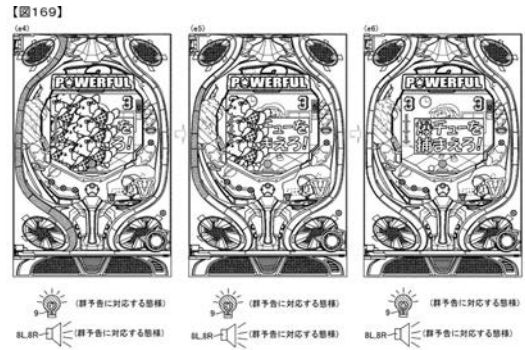
【図167】



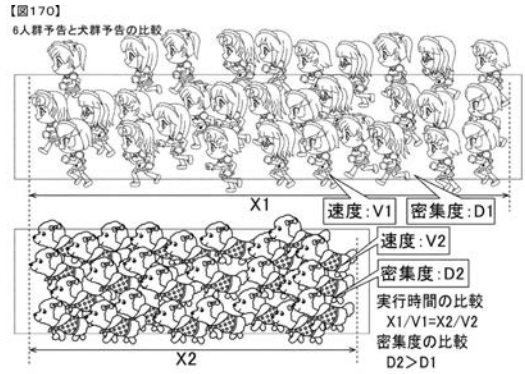
【図168】



【図169】



【図170】



【図171】



【図172】

