(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7500289号
(P7500289)

(45)発行日　令和6年6月17日(2024.6.17)

(24)登録日　令和6年6月7日(2024.6.7)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全209頁）

(21)出願番号　特願2020-102151(P2020-102151)
(22)出願日　令和2年6月12日(2020.6.12)
(65)公開番号　特開2021-194204(P2021-194204A)
(43)公開日　令和3年12月27日(2021.12.27)
審査請求日　令和5年4月10日(2023.4.10)

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、
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を実行する祝福演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、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を実行可能であり、
前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり、
互いに演出背景が異なる第１ステージと、第２ステージと、があり、
前記演出実行手段は、
前記第１ステージにおいて前記群演出を実行する場合、可変表示の開始から所定フレーム数目から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、
前記第２ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数目とは異なり可変表示の開始から特定フレーム数目から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、
前記第１ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御さ

れる期待度と、前記第２ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、が異なり、
　前記第１ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度および前記第２ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度は、前記有利状態に制御するか否かを報知する特定演出におけるタイトルが特定態様となる場合の前記有利状態に制御される期待度よりも高く、
　前記第１ステージおよび前記第２ステージのいずれにおいても、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特定リーチによって示唆される場合は、該可変表示が開始してから該可変表示が該ハズレ表示結果であることが示唆されるまでの第１所定期間において、該第１所定期間のうちの後半で前記群演出が開始され、可変表示の表示結果が該特定表示結果であることが該特定リーチによって示唆される場合は、該可変表示が開始してから該可変表示が該特定表示結果であることが示唆されるまでの第２所定期間において、該第２所定期間のうちの前半で該群演出が開始される、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　本発明は、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
　従来、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行する遊技機が知られている。たとえば、特許文献１には、複数のキ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遊技機が開示されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１９－０５０８５１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
　上述した遊技機によれば、群演出を実行することで遊技に面白みを享受させることができるが、このような群演出に関してはまだまだ改良の余地があった。
【０００５】
　本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、より好適に群演出を実行することができる遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
　（Ａ）　可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　演出実行手段と、
　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を実行する祝福演出実行手段と、
を備え、
　前記演出実行手段は、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を実行可能であり、
　前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり、
　互いに演出背景が異なる第１ステージと、第２ステージと、があり、
　前記演出実行手段は、
　　前記第１ステージにおいて前記群演出を実行する場合、可変表示の開始から所定フレ

ーム数目から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、
　前記第２ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数目とは異なり可変表示の開始から特定フレーム数目から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、
前記第１ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、前記第２ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、が異なり、
前記第１ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度および前記第２ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度は、前記有利状態に制御するか否かを報知する特定演出におけるタイトルが特定態様となる場合の前記有利状態に制御される期待度よりも高く、
前記第１ステージおよび前記第２ステージのいずれにおいても、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特定リーチによって示唆される場合は、該可変表示が開始してから該可変表示が該ハズレ表示結果であることが示唆されるまでの第１所定期間において、該第１所定期間のうちの後半で前記群演出が開始され、可変表示の表示結果が該特定表示結果であることが該特定リーチによって示唆される場合は、該可変表示が開始してから該可変表示が該特定表示結果であることが示唆されるまでの第２所定期間において、該第２所定期間のうちの前半で該群演出が開始される、
ことを特徴とする。
（１）　識別情報（たとえば、図柄）の変動表示の表示結果が特定表示結果（たとえば、大当り図柄の組合せ）となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８９～図９５に示す６人群予告演出）と、
変動表示の表示結果が前記特定表示結果となる期待度が前記群演出よりも低い特定演出（たとえば、会話予告演出，擬似連）を実行する特定演出実行手段（たとえば、図３４に示す可変表示部表示中演出処理）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５１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８９（ａ２３）～図９１（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９２（ａ３１）～図９３（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９４（ａ３７）～図９５（ａ４２）に示す期間）、
識別情報の変動は、第１変動（たとえば、前変動）と、当該第１変動よりも後の第２変動（たとえば、後変動）とを含み、
前記第２変動の変動パターンは、変動表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かに応じて決定され（たとえば、図１５および図１６に示すように、後変動パターンはハズレ時および大当り時のいずれであるかに応じて決定される）、
前記第１変動の変動パターンは、前記第２変動の変動パターンに応じて決定され（たとえば、図１７に示すように、前変動パターンは後変動パターンに応じて決定される）、
前記群演出は、前記第２変動に関する情報を用いた抽選によって決定され（たとえば、図２０（ａ），（ｂ）に示すように、群予告演出は後変動パターンに対応する後変動番号に応じて決定される）、
前記特定演出は、前記第２変動に関する情報を用いることなく、前記第１変動に関する

情報を用いた抽選によって決定される（たとえば、図２０（ｄ），（ｅ），（ｆ）に示すように、会話予告演出および擬似連の態様は前変動パターンに対応する前変動番号に応じて決定される）
ことを特徴とする。

【図面の簡単な説明】

【０００７】

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

【図４５】群予告演出における表示の優先度を説明するための図である。
【図４６】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４７】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４８】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４９】本映像制作工程における失敗例を説明するための図である。
【図５０】爆チュー群予告の全体像を示す図である。
【図５１】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５２】ステージＡにおける６人群予告の発生タイミングを説明するための図である。
【図５３】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５４】ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
【図５５】群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。
【図５６】群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
【図５７】群予告輝度データテーブルにおける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５８】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。
【図５９】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６０】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６１】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６２】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６３】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６４】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６５】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６６】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６７】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６８】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。
【図６９】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７０】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７１】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７２】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７３】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。
【図７４】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７５】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７６】全発光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７７】ＰＵＳＨ演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。
【図７８】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図７９】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図８０】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８１】変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
【図８２】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図８３】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図８４】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図８５】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図８６】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図８７】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図８８】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図８９】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図９０】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図９１】ステージＡにおいて６人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図９２】ステージＡにおいて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９３】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９４】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９５】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９６】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９７】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９８】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９９】ステージＡにおける演出態様を説明するための図である。
【図１００】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１０１】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１０２】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１０３】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１０４】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１０５】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図１０６】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。

【図１０７】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図１０８】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図１０９】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図１１０】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図１１１】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図１１２】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図１１３】ＳＰリーチ前半における演出態様を説明するための図である。
【図１１４】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図１１５】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図１１６】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図１１７】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図１１８】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図１１９】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図１２０】ＳＰリーチ後半における演出態様を説明するための図である。
【図１２１】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２２】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２３】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２４】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２５】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２６】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２７】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２８】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１２９】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３０】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３１】最終リーチにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３２】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３３】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３４】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３５】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３６】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３７】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３８】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１３９】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１４０】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１４１】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１４２】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１４３】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１４４】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１４５】ステージＢにおける演出態様を説明するための図である。
【図１４６】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１４７】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１４８】ステージＢにおいて爆チュー群予告が実行された場合の演出態様を説明するための３である。
【図１４９】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１５０】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１５１】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１５２】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１５３】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１５４】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１５５】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１５６】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１５７】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１５８】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１５９】ボインゴ群予告の詳細を説明するための図である。
【図１６０】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。
【図１６１】ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。
【図１６２】変形例に係るボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
【図１６３】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１６４】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１６５】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１６６】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１６７】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１６８】通常時におけるキャラクタの移動（足踏みｖｅｒ．）を説明するための図である。
【図１６９】通常時におけるキャラクタの移動（スクロールｖｅｒ．）を説明するための図である。
【図１７０】通常時におけるキャラクタの移動（スクロールｖｅｒ．）を説明するための図である。
【図１７１】群予告演出時と通常時のキャラクタの動作を説明するための図である。
【図１７２】通常時のキャラクタの動作を説明するための図である。
【図１７３】群予告演出時のキャラクタの動作を説明するための図である。
【図１７４】群予告演出時のキャラクタの動作を説明するための図である。
【図１７５】群予告演出時のキャラクタの動作を説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
［パチンコ遊技機の構成など］
図１および図２は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。図１および図２には、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１における主要部材の配置レイアウトが示されている。遊技機の一例であるパチンコ遊技機１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が

、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【０００９】
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。
【００１０】
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。
【００１１】
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。
【００１２】
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。
【００１３】
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。
【００１４】
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。
【００１５】
画像表示装置５の左側の遊技盤２上には、パチンコ遊技機１で実行される演出において登場する夢夢ちゃんというキャラクタが描かれている。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公である。また、画像表示装置５の右下の遊技盤２上には、パチンコ遊技機１で実行される演出において登場するジャムちゃんというキャラクタが描かれている。ジャムちゃんは、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクタである。夢夢ちゃんは、主人公であるため、全てのキャラクタの中で最も重要度が高く、ジャムちゃんを含む他のキャラクタよりも演出において登場する頻度（回数）が大きい。また、ジャムちゃんは、主人公である夢夢ちゃん以外のキャラクタの中で最も重要度が高く、夢夢ちゃん以外の他のキャラクタよりも演出において登場する頻度（回数）が大きい。また、夢夢ちゃんやジャムちゃんのように、他のキャラ

クタよりも優先度の高いキャラクタは、キャラクタを選択する場面において最初に登場するキャラクタや最も目立つ位置に配置されるキャラクタ、あるいは全選択キャラクタのうちで最も上位に位置するキャラクタであってもよい。

【００１６】

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。

【００１７】

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。

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７Ａが設けられている。特別可変入賞球装置７Ａは、ソレノイド８２（図８参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口（以下、通常大入賞口と称する）を形成する。

【００２１】

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

【００２２】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ２３によって検出される。遊技球がカウントスイッチ２３（図８参照）によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、１回の検出ごとに１０個）が遊技者に払い出される。通常大入賞口に遊技球が進入したときには、たとえば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。また、カウントスイッチ２３によって検出された遊技球

の個数が上限数（たとえば、１０個）に達すると、１ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

【００２３】

パチンコ遊技機１においては、特別可変入賞球装置７Ａの隣にＶ可変入賞球装置７Ｂが設けられている。Ｖ可変入賞球装置７Ｂは、ソレノイド８３（図８参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口（以下、Ｖ大入賞口と称する）を形成する。

【００２４】

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。

【００２５】

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

【００２６】

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。

【００２７】

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。

【００２８】

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

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。可動体３２は、「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」という文字が付された部材が、「２」という文字が付された部材の前面側に位置するように構成されている。これにより、「ＰＯＷＥＲＦＵＬ２」という文字が形成されている。「ＰＯＷＥＲＦＵＬ２」は、パチンコ遊技機１の機種名であってもよいし、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツを表す名称（たとえば、アニメのタイトルや歌手の名前など）であってもよい。また、可動体３２に付された文字は、パチンコ遊技機１で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公や当該主人公の次に優先度の高いキャラクタの名前（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）を示してもよい。本実施の形態においては、パチンコ

遊技機１の機種名（パワフル２）が可動体３２に示されている。
【００３２】
本実施の形態において、可動体３２は、図１に示すように画像表示装置５の上方の位置と、図２に示すように画像表示装置５の前面に被さる位置との間で移動可能である。具体的には、可動体３２は、「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」という文字が付された部材と、「２」という文字が付された部材とのうち、「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」という文字が付された部材のみが図１に示す位置から落下することで、図２に示すように画像表示装置５の前面に被さる位置で停止する。なお、可動体３２は、役物とも称される。
【００３３】
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。
【００３４】
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。
【００３５】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押圧（または押下）操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図８参照）により検出される。
【００３６】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押圧操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図８参照）により検出される。
【００３７】
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。
【００３８】
パチンコ遊技機１は、遊技盤２の左下に特図ＬＥＤ基板２０を備える。特図ＬＥＤ基板２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって制御され、第１保留記憶数や第２保留記憶数などを、ＬＥＤの点灯発光（点灯）／点滅／消灯によって報知するＬＥＤ基板である。なお、以下では、「点灯」と「発光」とを同一または略同一の意味で用いる。特図ＬＥＤ基板２０においては、複数のＬＥＤによる発光／点滅／消灯などの発光態様の組合せによって、第１特図ゲームにおける特別図柄（第１特図）の種類や第２特図ゲームにおける特別図柄（第２特図）の種類を表す。たとえば、後述する図５（ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板２０においては、特図１可変表示部２１に設けられた複数のＬＥＤによる発光／点滅／消灯などの発光態様の組合せによって、第１特図の種類を表し、特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤによる発光／点滅／消灯などの発光態様の組合せによって、第２特図の種類を表す。
【００３９】
さらに、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５の左下に第４図柄ユニット５０を備える。第４図柄ユニット５０は、演出制御用ＣＰＵ１２０によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、ＬＥＤの発光／点滅／消灯によって報知するＬＥＤ基板である。第４図柄ユニット５０においては、複数のＬＥＤによる発光／点滅／消灯などの発光態様の組合せによって、第１特図ゲームにおける特別図柄（第１特図）の種類や第２特図ゲームにおける特別図柄（第２特図）の種類を表す。たとえば、後述する図５（ｂ）に

示すように、第４図柄ユニット５０においては、特図１可変表示部５３に設けられた複数のＬＥＤによる発光／点滅／消灯などの発光態様の組合せによって、第１特図の種類を表し、特図２可変表示部５４に設けられた複数のＬＥＤによる発光／点滅／消灯などの発光態様の組合せによって、第２特図の種類を表す。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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

【００４４】

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。

【００４５】

Ｖランプ９Ｇは、「Ｖ」と描かれた遊技盤２の部分の裏側に配置されている。これによ

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３０（図８参照）が配置されている。表示モニタ２９は、たとえば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３０は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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。

【００５３】

図４は、枠ランプを説明するための図である。枠左ランプ９Ｌは、遊技機用枠３の上方から下方に亘って左回りに、枠左ランプ９Ｌ１～９Ｌ１２の１２個のランプ群を有する。枠左ランプ９Ｌは、複数のランプ（この例では１２個のランプ）を各々発光または点滅することで、遊技機用枠３の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ９Ｒは、遊技機用枠３の上方から下方に亘って右回りに、枠左ランプ９Ｒ２～９Ｌ１２の１１個のランプ群を有する。枠右ランプ９Ｒは、複数のランプ（この例では１１個のランプ）を各々発光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。

【００５４】

図５は、特図ＬＥＤ基板２０および第４図柄ユニット５０を説明するための図である。図５(ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板２０は、第１特図の可変表示を示す特図１可変表示部２１と、第２特図の可変表示を示す特図２可変表示部２２と、第１特図ゲームに対応する第１保留記憶数を示す特図１記憶表示部２３と、第２特図ゲームに対応する第２保留記憶数を示す特図２記憶表示部２４と、普図保留記憶数を示す普図記憶表示部２５と、普通図柄の可変表示を示す普図表示部２６と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部３０と、確変状態の有無を示す確変表示部２８と、時短状態の有無を示す時短表示部２９と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部２７とを備える。各表示部は、ＬＥＤなどの発光手段による点灯（発光）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。

【００５５】

たとえば、特図１可変表示部２１は、第１特図ゲームにおける第１特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第１特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの発光手段による点灯（発光）／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図２可変表示部２２は、第２特図ゲームにおける第２特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第２特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの発光手段による発光／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

【００５６】

さらに、特図ＬＥＤ基板２０は、右打ち表示部３０におけるＬＥＤなどの発光手段による発光／点滅／消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部３０におけるＬＥＤなどの発光手段が発光し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部３０におけるＬＥＤなどの発光手段が消灯する。ＣＰＵ１０３は、図柄確定後に、演出制御用ＣＰＵ１２０に右打ち表示点灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部３０を発光させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用ＣＰＵ１２０に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部３０を消灯させる。なお、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部３０を発光させてもよい。この場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に大当り終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部３０を消灯させる。

【００５７】

ここで、右打ちとは、遊技盤２に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル３０を操作すること（打ち方）である。第１流下経路は、たとえば、

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

【００５８】

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

【００５９】

図５(ｂ）に示すように、第４図柄ユニット５０は、第１特図ゲームに対応する第１保留記憶数を示す特図１記憶表示部５１と、第２特図ゲームに対応する第２保留記憶数を示す特図２記憶表示部５２と、第１特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図１可変表示部５３と、第２特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図２可変表示部５４と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部５５とを備える。各表示部は、ＬＥＤなどの発光手段による発光／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。

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第４図柄ユニット５０の右打ち表示部５５におけるＬＥＤなどの発光手段が発光し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部５５におけるＬＥＤなどの発光手段が消灯する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定後に、ＣＰＵ１０３から右打ち表示点灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表

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

【００６３】

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

【００６４】

図７は、画像表示装置５における画面の表示態様を説明するための図である。画像表示装置５の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの画像が表示される。具体的には、画像表示装置５の画面中央、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」，「中」，「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（たとえば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【００６５】

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。

【００６６】

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。

【００６７】

なお、図７に示すように、画像表示装置５の画面の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄５Ｍは、画像表示装置５の画面の左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄５Ｍの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【００６８】

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

【００６９】

［基板構成］

図８は、パチンコ遊技機１に搭載された各種基板などを説明するための図である。図８に示すように、パチンコ遊技機１には、主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１

３、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ９１に接続された電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【００７０】

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。

【００７１】

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

【００７２】

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。

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

Ｉ／Ｏ１０５は、たとえば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（特図ＬＥＤ基板２０などを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００７６】

スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３、Ｖ入賞スイッチ２４）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【００７７】
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。
【００７８】
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。
【００７９】
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。
【００８０】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況などを指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、たとえば主基板１１における各種の決定結果（たとえば、特図ゲームの表示結果（大当り種類を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（たとえば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生などを指定するコマンドなどが含まれる。
【００８１】
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。
【００８２】
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。
【００８３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【００８４】
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。
【００８５】
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。
【００８６】
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。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出画像の表示に同期した音声出力を行うために音指定信号（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、遊技効果ランプ９の発光／消灯を行うための輝度データ（ランプの発光／消灯態様を指定する信号）をＬＥＤドライバに供給したりする。また、演出制御用ＣＰＵ１２０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。

【００８７】

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。

【００８８】

詳しくは後述するが、各遊技効果ランプは、ＬＥＤ（ランプ）と当該ＬＥＤに電流を供給するＬＥＤドライバとが搭載された遊技効果ランプＬＥＤ基板を有する。ＬＥＤドライバは、演出制御用ＣＰＵ１２０からの輝度データに基づき遊技効果ランプ９に含まれる各ＬＥＤ（ランプ）に対する電流を調整することで、遊技効果ランプ９を発光／点滅／消灯させる。このようにして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果ランプ９の発光／点滅／消灯を制御する。

【００８９】

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。

【００９０】

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、輝度データの信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００９１】

演出制御基板１２および音声制御基板１３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。

【００９２】

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

【００９３】

［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。

【００９４】

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

【００９５】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１による第１特図ゲームが開始される。

【００９６】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２による第２特図ゲームが開始される。

【００９７】

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。

【００９８】

特図ゲームにおいて、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤの発光態様の組合せが、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。）に対応する発光態様の組合せとなったときに、「大当り」となる。なお、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤの発光態様の組合せにおける、特定の特別図柄（大当り図柄）に対応する発光態様を、「特定表示結果」とも称する。また、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤの発光態様の組合せが、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）に対応する発光態様の組合せとなったときに、「小当り」となる。また、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤの発光態様の組合せが、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）に対応する発光態様の組合せとなったときに、「ハズレ」となる。なお、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２に設けられた複数のＬＥＤの発光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）に対応する発光態様を、「ハズレ表示結果」とも称する。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。
【０１０３】
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。
【０１０４】
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。
【０１０５】
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。
【０１０６】
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。
【０１０７】
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。
【０１０８】
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。
【０１０９】
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。
【０１１０】
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。
【０１１１】
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。
【０１１２】

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の発光や消灯、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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

特図ゲームの表示結果が「大当り」に対応する発光態様の組合せ（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。

【０１１７】

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

【０１１８】

特図ゲームの表示結果が「小当り」に対応する発光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。

【０１１９】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」に対応する発光態様の組合せ（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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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）。

【０１２４】

［大当りに関する各種テーブル］

図９および図１０を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。

【０１２５】

（当り種別）

図９は、当り種別を説明するための図である。図９に示すように、当り種別表においては、大当りにおける当りの種別（種類）ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、

大当り遊技状態の終了後のベース、および、大当りにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。

【０１２６】

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

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

（各乱数）

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

【０１３４】

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

ターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、１から１ずつ加算更新されてその上限である２３９まで加算更新された後、再度１から加算更新される。

【０１３５】

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

【０１３６】

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。

【０１３７】

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。

【０１３８】

（大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル）

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

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

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

定されたときの大当り種類を決定するために用いる第２特図大当り種類判定テーブルである。

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

[演出制御コマンド]

図１２は、演出制御コマンドの一例を説明するための図である。メイン側の制御基板である主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を示す。なお、図１２に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「（Ｈ）」は１６進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

【０１４７】

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。

【０１４８】

コマンド８１０１（Ｈ）は、第１特図の可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８１０２（Ｈ）は、第２特図の可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド８１０１（Ｈ）またはコマンド８１０２（Ｈ）を受信すると、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０１４９】
コマンド８４ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、後変動に対応する変動パターン（後変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（ＸＸは、後変動パターンの番号に対応）。サブ側における後変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。複数種類の後変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される後変動パターンのそれぞれに対応する後変動パターンコマンドがある。
【０１５０】
コマンド８Ｃ０１（Ｈ）は、ハズレに決定されていることを示す表示結果１指定コマンド（ハズレ指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０２（Ｈ）は、通常大当り１に決定されていることを示す表示結果２指定コマンド（通常大当り１指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０３（Ｈ）は、通常大当り２に決定されていることを示す表示結果３指定コマンド（通常大当り２指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０４（Ｈ）は、確変大当り１に決定されていることを示す表示結果４指定コマンド（確変大当り１指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０５（Ｈ）は、確変大当り２に決定されていることを示す表示結果５指定コマンド（確変大当り２指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０６（Ｈ）は、確変大当り３に決定されていることを示す表示結果６指定コマンド（確変大当り３指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０７（Ｈ）は、確変大当り４に決定されていることを示す表示結果７指定コマンド（確変大当り４指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０８（Ｈ）は、確変大当り５に決定されていることを示す表示結果８指定コマンド（確変大当り５指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０９（Ｈ）は、確変大当り６に決定されていることを示す表示結果９指定コマンド（確変大当り６指定コマンド）である。コマンド８Ｃ１０（Ｈ）は、確変大当り７に決定されていることを示す表示結果１０指定コマンド（確変大当り７指定コマンド）である。コマンド８Ｃ１１（Ｈ）は、確変大当り８に決定されていることを示す表示結果１１指定コマンド（確変大当り８指定コマンド）である。コマンド８Ｃ１２（Ｈ）は、確変大当り９に決定されていることを示す表示結果１２指定コマンド（確変大当り９指定コマンド）である。ハズレ指定コマンド、通常大当り１，２指定コマンド、および確変大当り１～９指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて８Ｃ系コマンドとも称する。
【０１５１】
コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特図の可変表示を開始することを示す第１図柄変動指定コマンドである。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特図の可変表示を開始することを示す第２図柄変動指定コマンドである。第１図柄変動指定コマンドおよび第２図柄変動指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて８Ｄ系コマンドとも称する。コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、第１特図や第２特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。
【０１５２】
コマンド９０００（Ｈ）は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定（電源投入時の初期画面を表示することを指定）する初期化指定コマンドである。コマンド９２００（Ｈ）は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定（停電復旧画面を表示することを指定）する停電復旧指定コマンドである。コマンド９５００（Ｈ）は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド９５０１（Ｈ）は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド９５０２（Ｈ）は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて９５系コマンドや背景指定コマンドとも称する。コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちのデモンストレーションを指定する客待ちデモ指定コマンドである。
【０１５３】
コマンドＡ００１（Ｈ）は、通常大当り１の開始を指定する大当り開始１指定コマンドである。コマンドＡ００２（Ｈ）は、通常大当り２の開始を指定する大当り開始２指定コ

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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

【０１５９】

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

結果を示す図柄指定コマンドである。
【０１６０】
ＣＸＸ（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。
【０１６１】
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、右打ち表示の発光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。
【０１６２】
遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、始動入賞時に、大当りとなるか否か、大当りの種類、変動パターン種類判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのＥＸＴデータに、大当りとなることを指定する値、および、大当りの種類を指定する値を設定し、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動種別コマンドのＥＸＴデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当りとなるか否か、大当りの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。
【０１６３】
［変動パターン］
図１３～図１９を参照しながら、変動パターンの内容および変動パターンの決定などについて説明する。
【０１６４】
本実施の形態においては、メイン側である遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、メイン変動番号によって管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。なお、前変動パターンは、図１２を用いて説明した前変動パターンコマンド（８０ＸＸ（Ｈ））に対応し、後変動パターンは、図１２を用いて説明した後変動パターンコマンド（８４ＸＸ（Ｈ））に対応する。
【０１６５】
（メイン側の前変動パターン）
図１３は、メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。前変動番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号１は、通常変動（たとえば、１３秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８０００（Ｈ））である。前変動番号２は、短縮変動（たとえば、７秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８００１（Ｈ））である。前変動番号３は、超短縮変動（たとえば、３秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８００２（Ｈ））である。
【０１６６】
前変動番号４は、ノーマルリーチ（役物×）（リーチ態様となるが可動体３２が動作しないリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００３（Ｈ））である。前変動番号５は、ノーマルリーチ（役物○）（リーチ態様となって可動体３２が動作するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００４（Ｈ））である。前変動番号６は、ノーマルリーチ（最終リーチ発展）（リーチ態様となって最終リーチに発展するリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００５（Ｈ））である。
【０１６７】
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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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

【０１７０】

（メイン側の後変動パターン）

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

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

（後変動パターンの判定）

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

【０１７４】

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

【０１７５】

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。

【０１７６】

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。

【０１７７】

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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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

【０１８０】

具体的には、図１６（ａ）に示すように、通常大当り１，２、確変大当り１，２，５～８のいずれかに決定された場合、後変動番号９～１２のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（

後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。
【０１８１】
確変大当り３，９のいずれかに決定された場合、後変動番号９～１２のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。
【０１８２】
確変大当り４に決定された場合、後変動番号９～１２のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号１０～１２のいずれかに決定される確率（後変動番号１０～１２の選択率）は、約１／１．１となっている。
【０１８３】
このように、大当りの種類に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定されるため、大当りの種類に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。
【０１８４】
また、図１５に示すように、ＳＰリーチや最終リーチに発展する後変動番号６～８のいずれかに決定される確率は、ハズレ時が約１／１０２となっているのに対して、大当り時がそれよりも高い約１／１．１となっているため、ＳＰリーチや最終リーチに発展した場合には、大当りが発生することに対して遊技者に期待させることができる。
【０１８５】
（前変動パターンの判定）
図１７は、前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。前変動パターンは、先に決定された後変動パターンの種類に応じて異なるランダム５の判定値数を用いて決定される。さらに、先に決定された後変動パターンの種類に応じて、決定される前変動番号も異なる。
【０１８６】
具体的には、図１７（ａ）に示すように、後変動番号１の後変動パターンに決定された場合、前変動番号１の前変動パターンに決定される。図１７（ｂ）に示すように、後変動番号２の後変動パターンに決定された場合、前変動番号２の前変動パターンに決定される。図１７（ｃ）に示すように、後変動番号３の後変動パターンに決定された場合、前変動番号３の前変動パターンに決定される。図１７（ｄ）に示すように、後変動番号４の後変動パターンに決定された場合、前変動番号１の前変動パターンに決定される。
【０１８７】
図１７（ｅ）に示すように、後変動番号５，９のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号４，７のいずれかの前変動パターンに決定される。図１７（ｆ）に示すように、後変動番号６，１０のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号４，７，１０のいずれかの前変動パターンに決定される。図１７（ｇ）に示すように、後変動番号７の後変動パターンに決定された場合、前変動番号５，８，１１のいずれかの前変動パターンに決定される。
【０１８８】
図１７（ｈ）に示すように、後変動番号１１の後変動パターンに決定された場合、前変動番号５，８，１１のいずれかの前変動パターンに決定される。図１７（ｉ）に示すように、後変動番号８の後変動パターンに決定された場合、前変動番号６，９，１２のいずれかの前変動パターンに決定される。図１７（ｊ）に示すように、後変動番号１２の後変動パターンに決定された場合、前変動番号６，９，１２のいずれかの前変動パターンに決定される。
【０１８９】
図１７（ｇ），（ｈ）に示すように、擬似変動が２回行われる前変動番号１１の前変動パターンは、ＳＰ後半リーチに発展する後変動番号７，１１の後変動パターンのときに決

定される確率が最も高い。また、図１７（ｉ），（ｊ）に示すように、擬似変動が２回行われる前変動番号１２の前変動パターンは、最終リーチに発展する後変動番号８，１２の後変動パターンのときに決定される確率が最も高い。このため、擬似変動が２回行われた場合には、遊技者にＳＰ後半リーチや最終リーチに発展することを期待させることができる。

【０１９０】

（全変動パターン）

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

【０１９１】

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

【０１９２】

[各予告演出]

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

【０１９３】

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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

ここで、ハズレになる確率が約３１９／３２０であり、後変動番号６～８の後変動パターンに決定される確率が約１／１０２であることを考慮すると、ハズレ時に変動番号６～８の後変動パターンに決定される確率は約１／１０２である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約１５％であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約０．１５％になる。一方、大当りになる確率が約１／３２０であり、後変動番号１０～１２の後変動パターンに決定される確率が約１／１．１であることを考慮すると、当り時に変動番号１０～１２の後変動パターンに決定される確率は約１／３２０である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約８５％であるため、当り時に群予告が実行される確率は約０．２７％になる。このことから、群予告が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約６４％になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、６４％に限らず、５０％を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号６～８の後変動パターンに決定される確率は約１／１０２である。そして、この場合においてＳＰ前半タイトル予告が実行される確率は約２０％であるため、ハズレ時にＳＰ前半タイトル予告が実行される確率は約０．２０％になる。一方、当り時に変動番号１０～１２の後変動パターンに決定される確率は約１／３２０である。そして、この場合においてＳＰ前半タイトル予告が実行される確率は約８０％であるため、当り時にＳＰ前半タイトル予告が実行される確率は約０．２５％になる。このことから、ＳＰ前半タイトル予告が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約５６％になる。なお、ＳＰ前半タイトル予告の信頼度（期待度）は、５６％に限らず、５０％を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

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

【０２０９】

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

【０２１０】
会話予告演出は、変動中の図柄が大当り図柄となる（すなわち、大当りが発生する）ことを示唆して、遊技者に大当りが発生することを期待させる演出である。会話予告演出は、キャラクタなどによる会話（会話に関連する文字画像の表示）を用いた演出であり、複数種類の態様による会話予告を含む。具体的には、会話予告演出は、パチンコ遊技機１で行われる遊技のゲーム性の説明、パチンコ遊技機１で行われる遊技に関連する物語の説明、および「チャンス！」といったメッセージ（文字）を表示することで、変動中の図柄が大当り図柄となる（すなわち、大当りが発生する）ことを遊技者に期待させる。
【０２１１】
本実施の形態においては、会話予告実行抽選によって、リーチに発展する前変動番号４～１２の前変動パターンのうちのいずれの前変動パターンに決定されたかに応じて、会話予告演出が実行されるか否か、および会話予告の種類が決定される。
【０２１２】
図２０（ｄ）に示すように、擬似変動なしの前変動番号４～６の前変動パターンに決定された場合、６０％の確率で会話予告演出が実行され、そのうち、各々２０％の確率で、ゲーム性の説明、物語の説明、および「チャンス！」のいずれかに決定される。擬似変動が１回行われる前変動番号７～９の前変動パターンに決定された場合、６０％の確率で会話予告演出が実行され、そのうち、各々２０％の確率で、ゲーム性の説明、物語の説明、および「チャンス！」のいずれかに決定される。擬似変動が２回行われる前変動番号１０～１２の前変動パターンに決定された場合、６０％の確率で会話予告演出が実行され、そのうち、各々２０％の確率で、ゲーム性の説明、物語の説明、および「チャンス！」のいずれかに決定される。
【０２１３】
ここで、前変動番号４～１２の変動パターンの各々は、ハズレの場合と当りの場合とで同じ確率で選択される。そして、図２０（ｄ）に示すように、ハズレかつ会話予告演出が実行される確率が６０％であるのに対して、当りかつ会話予告演出が実行される確率が６０％であるため、会話予告演出が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約５０％になる。このように、会話予告演出は、変動中の図柄が大当り図柄となる期待度（すなわち、大当りが発生する期待度）が群予告演出やＳＰタイトル予告演出よりも低い演出である。なお、変動中の図柄が大当り図柄となる期待度（すなわち、大当りが発生する期待度）については、会話予告演出における期待度が群予告演出やＳＰタイトル予告演出における期待度よりも低いものであれば、その計算方法はいずれを用いてもよい。
【０２１４】
また、本実施の形態においては、会話予告実行抽選によって会話予告演出が実行されると決定された場合、会話予告文字色抽選によって、前変動番号４～１２の前変動パターンのいずれであるかに応じて、会話予告における文字色が決定される。
【０２１５】
図２０（ｅ）に示すように、擬似変動なしの前変動番号４～６の前変動パターンに決定された場合、２０％の確率で文字色が緑色に決定され、３０％の確率で文字色が黄色に決定され、５０％の確率で文字色が青色に決定される。擬似変動が１回行われる前変動番号７～９の前変動パターンに決定された場合、２５％の確率で文字色が緑色に決定され、３５％の確率で文字色が黄色に決定され、４０％の確率で文字色が青色に決定される。擬似変動が２回行われる前変動番号１０～１２の前変動パターンに決定された場合、２０％の確率で文字色が赤色に決定され、２５％の確率で文字色が緑色に決定され、２５％の確率で文字色が黄色に決定され、３０％の確率で文字色が青色に決定される。
【０２１６】
このように、擬似変動が２回行われる前変動番号１０～１２の前変動パターンに決定された場合のみ、会話予告における文字色が赤色となる。これにより、赤色の文字色で会話予告演出が実行された場合、擬似変動が２回行われることが確定するため、ＳＰ後半リーチや最終リーチに最も発展する確率が高くなり、遊技者に大当りを期待させることができ

る。
【０２１７】
なお、擬似変動なしの前変動番号４～６の前変動パターンに決定された場合や擬似変動が１回行われる前変動番号７～９の前変動パターンに決定された場合においても、文字色が赤色に決定されるようにしてもよい。この場合、前変動番号１０～１２の前変動パターンに決定された場合は、前変動番号４～６の前変動パターンに決定された場合や前変動番号７～９の前変動パターンに決定された場合よりも、文字色が赤色に決定される確率を高くすれば、赤色の文字色で会話予告演出が実行された場合に、ＳＰ後半リーチや最終リーチに発展する確率が最も高くなり、遊技者に大当りを期待させることができる。
【０２１８】
このように、群予告演出の実行有無およびその種類は、後変動に関する後変動番号を用いた抽選によって決定されることで、ノーマルリーチ、ＳＰ前半リーチ、ＳＰ後半リーチ、最終リーチ、および、それらのリーチにおける大当りの有無といったように、状況に応じて詳細に、群予告演出における大当りの期待度（信頼度）を設定することができる。一方、会話予告演出の実行有無およびその種類と文字色は、後変動番号を用いることなく、前変動に関する前変動番号を用いた抽選によって、リーチの種類に関わらずに決定されることで、当該抽選に用いられるデータの容量を削減することができる。したがって、演出の種類に応じて好適な抽選方法とすることで、好適な群予告演出を提供することができる。
【０２１９】
また、本実施の形態においては、擬似連態様抽選によって、リーチに発展する前変動番号４～１２の前変動パターンのうちのいずれの前変動パターンに決定されたかに応じて、擬似連の態様が決定される。擬似連の態様は、「ＮＥＸＴ３」、「ＮＥＸＴ！」、「ＮＥＸＴ？」といった文字を表示する態様を含む。
【０２２０】
図２０（ｆ）に示すように、擬似変動なしの前変動番号４～６の前変動パターンに決定された場合、１００％の確率で「ＮＥＸＴ？」に決定される。この場合、「ＮＥＸＴ？」の文字が表示されても、所謂、ガセの演出であるため、擬似変動は行われない。擬似変動が１回行われる前変動番号７～９の前変動パターンに決定された場合、５０％の確率で「ＮＥＸＴ！」に決定され、５０％の確率で「ＮＥＸＴ？」に決定される。これにより、「ＮＥＸＴ！」や「ＮＥＸＴ？」が表示された場合、擬似変動が１回行われることに対して遊技者に期待させることができる。擬似変動が２回行われる前変動番号１０～１２の前変動パターンに決定された場合、４０％の確率で「ＮＥＸＴ３」に決定され、３０％の確率で「ＮＥＸＴ！」に決定され、３０％の確率で「ＮＥＸＴ？」に決定される。これにより、「ＮＥＸＴ３」や「ＮＥＸＴ！」、あるいは「ＮＥＸＴ？」が表示された場合、擬似変動が２回行われることに対して遊技者に期待させることができる。さらに、「ＮＥＸＴ３」が表示された場合は、擬似変動が２回行われることが確定するため、ＳＰ後半リーチや最終リーチに最も発展する確率が高くなり、遊技者に大当りを期待させることができる。
【０２２１】
このように、擬似連の態様は、後変動番号を用いることなく、前変動番号を用いた抽選によって、リーチの種類に関わらずに決定されるため、当該抽選に用いられるデータの容量を削減することができる。したがって、演出の種類に応じて好適な抽選方法とすることで、好適な群予告演出を提供することができる。なお、本実施の形態においては、擬似変動を行うか否かについては前変動パターンの情報として既に含まれているが、擬似変動を行うか否かについては前変動パターンの情報として含むことなく、擬似変動を行うか否かについても、前変動に関する前変動番号を用いた抽選によって決定されてもよい。
【０２２２】
群予告演出の実行有無およびその種類、会話予告演出の実行有無およびその種類と文字色、擬似連の態様は、図１８や図１９に示すような、前変動番号と後変動番号とがセットになった全変動パターンに対応する変動番号を用いた抽選によって決定されるものではないため、当該抽選に用いられるデータの容量が増えたり、抽選に関する設計時の作業負担

が増えたりすることを回避することができる。
【０２２３】
なお、群予告演出の実行有無およびその種類は、図１８や図１９に示すような、前変動番号と後変動番号とがセットになった全変動パターンに対応する変動番号を用いた抽選によって決定されてもよい。このようにすれば、状況に応じてより詳細に、群予告演出における大当りの期待度（信頼度）を設定することができる。
【０２２４】
［動作］
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０２２５】
（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。
【０２２６】
（特別図柄プロセス処理）
図２１は、遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。
【０２２７】
図２１に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、ＣＰＵ１０３は、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポートなど）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。
【０２２８】
次に、ＣＰＵ１０３は、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。
【０２２９】
ＣＰＵ１０３は、復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３でＹ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、たとえば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。
【０２３０】
ＣＰＵ１０３は、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３でＮ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。
【０２３１】
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。

【０２３２】

ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【０２３３】

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。

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

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。

【０２３７】

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。

【０２３８】

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Ｓ

４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。

【０２３９】

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

【０２４０】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図２２は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図２２のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図２２に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、ＣＰＵ１０３は、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、ＣＰＵ１０３は、所定の情報出力処理を実行することにより、たとえばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０２４１】

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。

【０２４２】

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を発光させることにより普図保留数を表示する。

【０２４３】

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

対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０２４４】

（特別図柄プロセス処理）

図２３は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理は、図２２に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【０２４５】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図２２に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０２４６】

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。

【０２４７】

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

【０２４８】

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。

【０２４９】

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

ターン設定処理は終了する。

【０２５０】

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。

【０２５１】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【０２５２】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、特図１可変表示部２１や特図２可変表示部２２にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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。

【０２５６】
ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。
【０２５７】
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。
【０２５８】
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。
【０２５９】
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。

【０２６０】

（始動入賞判定処理）

図２４は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。ＣＰＵ１０３は、図２３に示す特別図柄プロセス処理のＳ１０１において始動入賞判定処理を実行する。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、まず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（ステップＳ５１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（ステップＳ５１でＹ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップＳ５２）。ＣＰＵ１０３は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップＳ５２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップＳ５２でＮ）、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（ステップＳ５３）。

【０２６１】

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）。

【０２６２】

ステップＳ５３，ステップＳ５６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（ステップＳ５７）。たとえば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（ステップＳ５８）。たとえば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【０２６３】

ステップＳ５８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちか

ら、大当り判定用の乱数値ランダム１や大当り種類判定用の乱数値ランダム２、変動パターン判定用の乱数値ランダム３，４を示す数値データを抽出する（ステップＳ５９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップＳ６０）。たとえば、始動口バッファ値が「１」であるときには、図示しない第１特図保留記憶部に乱数値ランダム１～ランダム４を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、図示しない第２特図保留記憶部に乱数値ランダム１～ランダム４を示す数値データが格納される。

【０２６４】

大当り判定用の乱数値ランダム１や大当り種類判定用の乱数値ランダム２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ランダム３，４は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ５９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【０２６５】

ステップＳ５９の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップＳ６０）。たとえば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図２２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０２６６】

ＣＰＵ１０３は、ステップＳ６０の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する（ステップＳ６１）。その後、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ６２）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０２６７】

（特別図柄通常処理）

図２５は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図２５に示すように、特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶バッファ（第１特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第２保留記憶バッファ（第２特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップＳ１００１）。第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップＳ１００１でＮ）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップＳ１００２）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップＳ１００２でＮ）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合（ステップＳ１００２でＹ）、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし（ステップＳ１００３）、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次回のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ

指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次回の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【０２６８】

第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには（ステップＳ１００１でＹ）、ＣＰＵ１０３は、保留特定領域に設定されているデータのうち１番目のデータが「第２」を示すデータであるか否かを判定する（ステップＳ１００４）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第２」を示すデータでない（すなわち、「第１」を示すデータである）場合（ステップＳ１００４でＮ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第１」を示すデータを設定する（ステップＳ１００５）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第２」を示すデータである場合（ステップＳ１００４でＹ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータを設定する（ステップＳ１００６）。

【０２６９】

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。

【０２７０】

ステップＳ１００４～ステップＳ１００６の制御により、第２保留記憶バッファ内に第２保留記憶のデータが１つでも存在すれば、その第２保留記憶のデータに基づいた第２特別図柄の変動表示が、第１保留記憶のデータに基づいた第１特別図柄の変動表示に優先して実行される。

【０２７１】

次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する（ステップＳ１００７）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する。

【０２７２】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップＳ１００８）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【０２７３】

すなわち、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納さ

れている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。
【０２７４】
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。
【０２７５】
次に、ＣＰＵ１０３は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップＳ１００９）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。
【０２７６】
次に、ＣＰＵ１０３は、背景指定コマンドを送信し（ステップＳ１０１０）、保留記憶バッファからランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する（ステップＳ１０１１）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファに予め格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値（図１０参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。
【０２７７】
大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（図１１（ａ）の下欄の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（図１１（ａ）の上欄の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、ＣＰＵ１０３は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ１０３は、大当り判定用乱数（ランダム１）の値が図１１（ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップＳ１０１１でＹ）、ステップＳ１０１２に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。
【０２７８】
なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変フラグは、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数（たとえば、１５０回）の変動表示が行われたという条件と、次回の大当りが決定されたという条件とのいずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。
【０２７９】
大当り判定用乱数（ランダム１）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップＳ１０１１でＮ）、後述するステップＳ１０１５に進む。
【０２８０】
ステップＳ１０１１において大当り判定用乱数（ランダム１）の値がいずれかの大当り

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

【０２８１】

また、ＣＰＵ１０３は、決定した大当り種別を示す大当り種別データをＲＡＭ１０２における大当り種別バッファに設定する（ステップＳ１０１４）。

【０２８２】

次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップＳ１０１５）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、ステップＳ１０１４により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。

【０２８３】

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）。

【０２８４】

（変動パターン設定処理）

図２６は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図２６に示すように、変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、保留記憶数および大当りの有無に応じて、ランダム３，４に基づいて後変動パターンを決定する（ステップＳ１１０１）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、ハズレ時の場合、保留記憶数に応じて図１５に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム３の値とに基づいて後変動パターンを決定する。また、ＣＰＵ１０３は、大当り時の場合、大当りの種類に応じて図１６に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム４の値とに基づいて後変動パターンを決定する。

【０２８５】

次に、ＣＰＵ１０３は、ランダム５に基づいて、前変動パターンを決定する（ステップＳ１１０２）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、Ｓ１１０２で決定した後変動パターンに応じて図１７に示す前変動パターン判定テーブルを選択し、選択した前変動パターン判定テーブルと、ランダム５の値とに基づいて前変動パターンを決定する。

【０２８６】

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）。

【０２８７】

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）。
【０２８８】
（特別図柄変動処理）
図２７は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図２７に示すように、特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、変動時間タイマを１減算し（ステップＳ１２０１）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１２０２でＹ）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）に対応した値に更新する（ステップＳ１２０３）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップＳ１２０２でＮ）、そのまま処理を終了する。
【０２８９】
（特別図柄停止処理）
図２８は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図２８に示すように、特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図１可変表示部２１または特図２可変表示部２２に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ１３０１）。なお、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されている場合には特図１可変表示部２１での第１特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されている場合には特図２可変表示部２２での第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップＳ１３０２）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用ＣＰＵ１２０に送信される。次に、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１３０３）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には（ステップＳ１３０３でＮ）、ステップＳ１３０９に移行する。
【０２９０】
大当りフラグがセットされている場合には（ステップＳ１３０３でＹ）、ＣＰＵ１０３は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップＳ１３０４）。次に、演出制御用ＣＰＵ１２０に、大当り開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する（ステップＳ１３０５）。
【０２９１】
また、ＲＯＭ１０１に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口およびＶ大入賞口について、開放回数（たとえば、５回や１０回）、開放時間（たとえば、２９秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、０．５秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップＳ１３０６）。たとえば、３Ｒの通常大当りの場合、１～３Ｒの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。５Ｒの確変大当りの場合、１～３Ｒ目および５Ｒ目に通常大入賞口を開放させ、４Ｒ目にＶ大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、１０Ｒの確変大当りの場合、１～８Ｒ目および１０Ｒ目に通常大入賞口を開放させ、９Ｒ目にＶ大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（５回や１０回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。
【０２９２】
また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間であるファンファーレ時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１３０７）。以降、大当り開放前処理において、大入賞口制御タイマが１減算されて、０になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値に更新し（ステップＳ１３０８）、処理を終了する。
【０２９３】
ステップＳ１３０３で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップＳ１３０４でＮ）、ＣＰＵ１０３は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１３０９）。時短フラグがセットされていない

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

【０２９４】

ステップＳ１３１２の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１３１３）。確変フラグがセットされている場合には（ステップＳ１３１３でＹ）、確変フラグをリセットする（ステップＳ１３１４）。次に、ＣＰＵ１０３は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行したことに応じて、演出制御用ＣＰＵ１２０に通常状態指定コマンドを送信し（ステップＳ１３１５）、ステップＳ１３１６に進む。ステップＳ１３１３において確変フラグがセットされていない場合には（ステップＳ１３１３でＮ）、ステップＳ１３１４の処理を行わずに、ステップＳ１３１５に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）に対応した値に更新し（ステップＳ１３１６）、処理を終了する。

【０２９５】

（大当り開放前処理）

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

（大当り開放中処理）

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

【０２９９】

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

は、開放回数カウンタの値により判定すればよい。
【０３００】
ステップＳ１５０３で、通常大入賞口またはＶ大入賞口が開放中でないと判定された場合には（ステップＳ１５０３でＮ）、処理を終了する。
【０３０１】
通常大入賞口またはＶ大入賞口が開放中であれば（ステップＳ１５０３でＹ）、カウントスイッチ２３またはＶ入賞スイッチ２４がオンになっているか否かを判定する（ステップＳ１５０４）。カウントスイッチ２３とＶ入賞スイッチ２４のいずれもがオンになっていなければ（ステップＳ１５０４でＮ）、処理を終了する。一方、カウントスイッチ２３またはＶ入賞スイッチ２４のいずれか一方がオンとなっていれば（ステップＳ１５０４でＹ）、入賞個数カウンタを＋１（加算更新）する（ステップＳ１５０５）。
【０３０２】
次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１５０６）。確変決定フラグは、Ｖ入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば（ステップＳ１５０６でＹ）、ステップＳ１５１０の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップＳ１５０６でＮ）、Ｖ入賞スイッチ２４がオンになっているか否かを判定する（ステップＳ１５０７）。Ｖ入賞スイッチ２４がオンになっていなければ（ステップＳ１５０７でＮ）、ステップＳ１５１０の処理へ移行する。一方、Ｖ入賞スイッチがオンになっていれば（ステップＳ１５０７でＹ）、確変決定フラグをセットし（ステップＳ１５０８）、確変判定装置通過指定コマンドを送信し（ステップＳ１５０９）、ステップＳ１５１０の処理へ移行する。
【０３０３】
そして、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が所定数（たとえば１０）になっているか否を判定する（ステップＳ１５１０）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ（ステップＳ１５１０でＮ）、処理を終了する。
【０３０４】
入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには（ステップＳ１５１０でＹ）、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド８２を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド８３を駆動してＶ大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う（ステップＳ１５１１）。次に、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値をクリアする（０にする）処理を行う（ステップＳ１５１２）。次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放後処理（ステップＳ１１６）に応じた値に更新し（ステップＳ１５１３）、処理を終了する。
【０３０５】
（大当り開放後処理）
図３１は、大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図３１に示すように、大当り開放後処理において、ＣＰＵ１０３は、開放回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップＳ１６０１）。
【０３０６】
開放回数カウンタの値が０であれば（ステップＳ１６０１でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に大当り終了指定マンドを送信し（ステップＳ１６０２）、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップＳ１６０３）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップＳ１１７）に応じた値に更新し（ステップＳ１６０４）、処理を終了する。
【０３０７】
ステップＳ１６０１において、開放回数カウンタの値が０でなければ（ステップＳ１６０１でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に大入賞口開放後指定マンドを送信し（ステップＳ１６０５）、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するま

でのインターバル時間に相当する値を設定する（ステップＳ１６０６）。
【０３０８】
次に、ＣＰＵ１０３は、Ｖ大入賞口が開放するラウンド（Ｖ開放ラウンドとも称する）の前、すなわち、次のラウンドがＶ開放ラウンドであるか否かを判定する（ステップＳ１６０７）。Ｖ開放ラウンド前でない場合（ステップＳ１６０７でＮ）、ソレノイド８２を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う（ステップＳ１６０８）。一方、Ｖ開放ラウンド前である場合（ステップＳ１６０７でＹ）、ソレノイド８３を駆動してＶ大入賞口を開放する制御を行う（ステップＳ１６０９）。
【０３０９】
ステップＳ１６０８またはステップＳ１６０９の後、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップＳ１６１０）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップＳ１１５）に応じた値に更新し（ステップＳ１６１１）、処理を終了する。
【０３１０】
（大当り終了処理）
図３２は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図３２に示すように、大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を１減算する（ステップＳ１７０１）。そして、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値が０になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップＳ１７０２）。大入賞口制御タイマの値が０になっていなければ（ステップＳ１７０２でＮ）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が０になっていれば（ステップＳ１７０２でＹ）、大当りフラグをリセットする（ステップＳ１７０３）。
【０３１１】
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。
【０３１２】
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。
【０３１３】
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。
【０３１４】
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。
【０３１５】
（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。

【０３１６】
（演出制御メイン処理）
演出制御基板１２では、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図３３のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図３３は、演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。図３３に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定などを行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。
【０３１７】
その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、たとえばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（たとえば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３でＮ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。
【０３１８】
また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、たとえば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発光することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、たとえば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、たとえばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。
【０３１９】
ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３でＹ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、たとえば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。たとえば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容などを演出制御プロセス処理などで確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。
【０３２０】
ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、たとえば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における発光動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンドなどに応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０３２１】
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。
【０３２２】
（演出制御プロセス処理）
図３４は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理は、図３３のステップＳ７６にて実行される処理である。図３４に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、たとえば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。
【０３２３】
ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たとえばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。
【０３２４】
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。
【０３２５】
ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果などを反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。
【０３２６】
ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ，８Ｒから音声や効果音を出力させること、ＬＥＤドライバに対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを発光／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、たとえば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【０３２７】
ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。
【０３２８】
ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たとえば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、たとえば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。
【０３２９】
ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たとえば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。
【０３３０】
（可変表示開始設定処理）
図３５は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図３５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の結果がハズレに決定されているか否かを確認する（ステップＳ７１０１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ハズレに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップＳ７１０３）。
【０３３１】
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。
【０３３２】
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。
【０３３３】
また、ステップＳ７１０１の処理でハズレとすることに決定されていない場合（大当りとすることが決定された場合）に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りの種別に応じて、大当り図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（ステップＳ７１０２）、ステップＳ７１０６へ進む。
【０３３４】
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。

【０３３５】
ステップＳ７１０７では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。ステップＳ７１０７においては、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターン、および、ステップＳ７１０６の処理で決定した演出の演出制御パターン等により指定された各種演出制御（演出動作）パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。
【０３３６】
ＲＯＭ１２１に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における画像表示装置５の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。
【０３３７】
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。
【０３３８】
次に、演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップＳ７１０８）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータにおけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（ステップＳ７１０９）。
【０３３９】
ステップＳ７１０９の処理を実行したら、プロセスデータの内容（表示制御実行データ、輝度データ、音番号データ）にしたがって演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を開始する（ステップＳ７１１０）。たとえば、表示制御実行データにしたがって、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために指令を出力する。また、各種ＬＥＤなどの発光体を発光／消灯制御を行わせるために、ＬＥＤドライバに対して制御信号（輝度データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。
【０３４０】
そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップＳ７１１１）、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にし（ステップＳ７１１２）、可変表示開始設定処理が終了する。
【０３４１】
（群予告設定処理）
図３６は、群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。群予告設定処理は、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）に含まれる処理である。
【０３４２】
図３６に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ７０６１）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ハズレ時においては後変動番号６～８の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを、当り時においては後変動番号１０～１２の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する。なお、後変動番号６～８の後変動パターンを

含む変動パターンは、メイン変動番号８～１５の変動パターンであり、後変動番号１０～１２の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番１８～２６の変動パターンである。

【０３４３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信していない場合（ステップＳ７０６１でＮ）、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信した場合（ステップＳ７０６１でＹ）、変動パターンコマンドに対応する変動パターンの変動時間をフレーム数に変換する（ステップＳ７０６２）。たとえば、メイン変動番号２２の変動パターンの場合、前変動時間が４１５００ｍｓｅｃであるため、そのフレーム数は約１２４６枚となり、後変動時間が９１９００ｍｓｅｃであるため、そのフレーム数は約３０００枚となる。また、たとえば、メイン変動番号２６の変動パターンの場合、前変動時間が６２０００ｍｓｅｃであるため、そのフレーム数は約１８６１枚となり、後変動時間が１４２８００ｍｓｅｃであるため、そのフレーム数は約４２８８枚となる。

【０３４４】

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

【０３４５】

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。

【０３４６】

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。

【０３４７】

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。

【０３４８】

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。

【０３４９】

（群予告実行処理）

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

【０３５０】

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

に対応する演出制御パターンが設定されている場合、全フレーム数である６１４９フレーム目から１フレームずつ減算する。

【０３５１】

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

【０３５２】

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５５～図６１に示す群予告輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９に対して発光、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。

【０３５３】

［遊技の進行の概略］

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

【０３５４】

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

【０３５５】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、３Ｒの通常大当りの場合は３回、１０Ｒの確変大当りの場合は１０回）に亘って開放する。大入賞口の１回の開放は、所定期間（たとえば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば１０個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【０３５６】

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

【０３５７】

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

ドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【０３５８】

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

【０３５９】

大当りラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に進入することで、第２特図ゲームが開始される。第２特図ゲームの結果、特図２可変表示部２２が大当り図柄を示す表示態様となると、大当り（連チャン当りとも称する）が発生する。

【０３６０】

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

【０３６１】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、１０回）に亘って開放する。大入賞口の１回の開放は、所定期間（たとえば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば１０個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【０３６２】

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

【０３６３】

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

【０３６４】

［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。

【０３６５】

（群予告作業工程）

図３８は、群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。図３８に示すように、群予告の作業工程は、その作業順に、概要書の作成工程（ステップＳ９０１）と、アニメーション制作工程（ステップＳ９０２）と、本映像制作工程（ステップＳ９０３）と、オーサリング工程（ステップＳ９０４）と、音作成工程（ステップＳ９０５）と、抽選の組

込工程（ステップＳ９０６）と、映像の組込工程（ステップＳ９０７）と、音の組込工程（ステップＳ９０８）と、ランプデータ作成工程（ステップＳ９０９）と、ランプの組込工程（ステップＳ９１０）とを含む。

【０３６６】

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

【０３６７】

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。

【０３６８】

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。

【０３６９】

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。

【０３７０】

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。

【０３７１】

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

【０３７２】

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。

【０３７３】

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。

【０３７４】

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）における発光、点滅、消灯などの各種の輝度データが作成される。

【０３７５】
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などの各種の発光、点滅、消灯などの輝度データが、パチンコ遊技１で実行されるランプ再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機１に組み込まれる。
【０３７６】
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。
【０３７７】
（本映像制作）
図３９～図４３を参照しながら、群予告の本映像制作工程について具体的に説明する。図３９～図４３は、本映像制作工程の一例を説明するための図である。
【０３７８】
図３９に示すように、まず、ＳＴＥＰ１において、群予告で用いられるキャラクタ画像を準備する。たとえば、群予告においては夢夢ちゃんという主人公のキャラクタが用いられるが、夢夢ちゃんが走る態様を表すための４つの画像ｇ１～ｇ４を準備する。なお、このようなキャラクタ画像は、アニメーション制作工程において作成される。
【０３７９】
次に、ＳＴＥＰ２において、動画作成ツールを用いて、４つのキャラクタ画像ｇ１～ｇ４によってキャラクタが足踏みをする動画を作成する。たとえば、動画作成ツールを起動すると、タイムライン画面７１０が表示される。タイムライン画面７１０においては、縦軸に１または複数のレイヤが配置され、横軸が時間軸となっている。各レイヤは、上から順にレイヤ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。
【０３８０】
ＳＴＥＰ２においては、各キャラクタ画像ｇ１～ｇ４が所定のレイヤの欄に配置される。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。
【０３８１】
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。
【０３８２】
図４０に示すように、ＳＴＥＰ３においては、キャラクタが進行する動画が作成される。まず、画像表示装置５における画面サイズを所定のサイズに設定する。たとえば、（ａ）に示す例では、画面上の横方向に沿ったＸ軸の幅が８００、画面上の縦方向に沿ったＸＹ軸の幅が６４０に設定されている。なお、Ｘ軸およびＹ軸ともに、中央の位置に対応する値が０になっている。このため、画面サイズは、－４００≦Ｘ≦４００、－３２０≦Ｙ≦３２０となる。
【０３８３】
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Ａ（夢夢ちゃん）の専用となる設定画面７３０が示されており、当該設定画面７３０においては、キャラクタ画像ｇ１～ｇ４からなるパターンの足踏み動画データＡ１～Ａ４の１周期分を５００とし、－１０００≦Ｘ≦５００の範囲でＸ軸上を直線移動するように設定されている。
【０３８４】

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

【０３８５】

上述したように、複数のキャラクタについて、－１０００≦Ｘ≦５００の範囲でＸ軸上を直線移動する動画データを作成すると、（ｂ）に示すように、各キャラクタの動画データを互いに異なるレイヤに配置する。

【０３８６】

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Ｘ軸上の幅に限らず、キャラクタのＹ軸上の位置やＺ軸上の位置も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Ｂ（ジャムちゃん）の専用となる設定画面７３０が示されており、当該設定画面７３０においては、－１００≦Ｙ≦－１００の範囲、つまり、Ｙ軸上の－１００の位置にキャラクタが固定されるように設定されている。このように、キャラクタ間でＹ軸の位置をずらせば、キャラクタが登場するＹ軸上の位置をずらすことができる。なお、Ｚ軸は、画面の前面側（手前側）と背面側（奥行側）との間の軸であり、値が入力されることで、画面の前面側（手前側）と背面側（奥行側）との間をキャラクタが移動するように群予告（本実施の形態のボインゴ群予告）の演出を設計することができる。

【０３８７】

図４２に示すように、ＳＴＥＰ５においては、キャラクタの速度（表示時間）を調整することができる。たとえば、キャラクタＡにおける例のように、動画データのオブジェクトの幅を伸ばすと、キャラクタが遅くなる。すなわち、動画データを長くすればするほど、キャラクタが画面の一方側から他方側に移動するまでの移動速度が遅くなり、キャラクタが画面に表示される時間が長くなる。また、キャラクタＢにおける例のように、動画データのオブジェクトの幅を縮ませると、キャラクタが速くなる。すなわち、動画データを短くすればするほど、キャラクタが画面の一方側から他方側に移動するまでの移動速度が速くなり、キャラクタが画面に表示される時間が短くなる。

【０３８８】

なお、動画データのオブジェクトの幅を伸縮させることでキャラクタの移動速度を変化させたとしても、動画データの内容は変化しない。たとえば、図３９（ｂ）に示すように、キャラクタＡについてはＡ１～Ａ４が３周期分繰り返された動画データが用いられているが、当該動画データを伸縮させたとしても、当該動画データはＡ１～Ａ４が３周期分繰り返されたデータで構成される。具体的には、Ａ１～Ａ４が３周期分繰り返された動画データを伸ばした場合、３周期分繰り返されたＡ１～Ａ４の各データが均等に引き伸ばされる。また、Ａ１～Ａ４が３周期分繰り返された動画データを縮ませた場合、３周期分繰り返されたＡ１～Ａ４の各データが均等に縮ませられる。

【０３８９】

なお、上述した例に限らず、動画データのオブジェクトの幅を伸縮させることでキャラクタの移動速度を変化させた場合、当該伸縮に応じて動画データの内容が変化してもよい。具体的には、Ａ１～Ａ４が３周期分繰り返された動画データを伸ばした場合、３周期分繰り返されたＡ１～Ａ４のデータに加えて新たにＡ１～Ａ４のデータが追加され、たとえば、Ａ１～Ａ４が４周期分繰り返された動画データとなってもよい。また、Ａ１～Ａ４が３周期分繰り返された動画データを縮ませた場合、３周期分繰り返されたＡ１～Ａ４の各データから一部のデータが削除され、たとえば、Ａ１～Ａ４が２周期分繰り返された動画データとなってもよい。

【０３９０】

上述したＳＴＥＰ４およびＳＴＥＰ５で説明したように、各キャラクタの動画データのオブジェクトの位置を異ならせたり、動画データのオブジェクトの幅を変更させたりすることで、群予告演出用の動画データを作成することができる。たとえば、ＳＴＥＰ６においては、キャラクタＡがキャラクタＢよりも先に登場し、かつキャラクタＡの表示時間が

キャラクタＢの表示時間よりも長くなるように動画データが配置されている。
【０３９１】
図４３に示すように、ＳＴＥＰ７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。
【０３９２】
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１０に配置されたキャラクタＣの動画データは、レイヤ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１０に配置されたキャラクタＣは、レイヤ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。
【０３９３】
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４３（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。
【０３９４】
さらに、（ｂ）に示すように、最も背面側に位置するレイヤ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。
【０３９５】
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。
【０３９６】
（群予告作業工程）
図４４は、６人群予告の全体像を示す図である。図４４に示すように、群予告演出に含まれる６人群予告においては、メイドＡ～メイドＦといった６人のキャラクタが群となって進行する画像が表示される。群予告演出は、６人のキャラクタに限らず、各キャラクタが複数人登場することで、パチンコ遊技機１において実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出となっている。メイドＡ～メイドＦは、いずれも同一または略同一のメイド服を着ているため、顔で認識する以外にはキャラクタの種類を見分けることは難しくなっている。本実施の形態においては、各キャラクタが身につけているエプロンの図柄がキャラクタごとに異なっているが、一見しただけではその違いを認識することは難しくなっている。なお、メイドＡは、主人公である夢夢ちゃんであり、メイドＢは、主人公である夢夢ちゃんの次の優先度の高いキャラクタであるジャムちゃんである。
【０３９７】
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。

【０３９８】

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。

【０３９９】

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。

【０４００】

（表示の優先度）

図４５は、群予告演出における表示の優先度を説明するための図である。図４５に示すように、群予告演出においては、キャラクタが進行していることを強調する補助表示（エフェクト表示）が行われる。本実施の形態においては、補助表示として、砂煙の画像が表示される。キャラクタの近辺、より効果的には進行するキャラクタの後ろに続くように砂煙の画像を表示すれば、キャラクタの進行によって砂煙が生じているかのように遊技者に思わせることができ、そうすることで、キャラクタが走り抜ける態様を強調することができる。上述した図４３（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１に配置される。このため、図４５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。

【０４０１】

具体的には、図４５に示すように、メイドＥの画像が配置されるレイヤは、メイドＣの画像が配置されるレイヤ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。

【０４０２】

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。

【０４０３】

また、群予告演出におけるキャラクタ（メイドＡ～Ｆ）の表示レイヤは、縮小表示され

た飾り図柄の表示レイヤよりも優先度が高い。このため、群予告演出におけるキャラクタの画像は、縮小表示された飾り図柄の画像よりも前面側に表示される。よって、図４５に示すように、縮小表示された飾り図柄の前面側を通過するように群予告演出におけるキャラクタが表示される。

【０４０４】

一方、群予告演出におけるキャラクタの表示レイヤは、小図柄の表示レイヤよりも優先度が低い。このため、群予告演出におけるキャラクタの画像は、小図柄の画像よりも背面側に表示される。よって、図４５に示すように、小図柄の背面側を通過するように群予告演出におけるキャラクタが表示される。

【０４０５】

このように、群予告演出におけるキャラクタが縮小表示された飾り図柄の前面側を通過するように画像表示されるため、群予告演出をより躍動感のある演出にすることができる。一方、群予告演出におけるキャラクタによって小図柄の背面側を通過するように画像表示されるため、リーチ演出における図柄の変動の視認性については確保することができ、その結果、好適に群予告演出を提供することができる。

【０４０６】

また、群予告演出における画像の表示期間においては、群予告演出におけるキャラクタの表示によって縮小表示された飾り図柄が隠れる期間の方が、群予告演出におけるキャラクタの表示によって縮小表示された飾り図柄が隠れない期間よりも長くなっている。これにより、群予告演出におけるキャラクタによって飾り図柄の画像を含む画面が埋めつくされる時間が長くなり、群予告演出をより躍動感のある演出にすることができる。

【０４０７】

さらに、群予告演出におけるキャラクタに付されたエフェクトである砂煙の表示レイヤは、縮小表示された飾り図柄の表示レイヤよりも優先度が高い。このため、群予告演出における砂煙のエフェクト画像は、縮小表示された飾り図柄の画像よりも前面側に表示される。よって、図４５に示すように、縮小表示された飾り図柄の前面側を通過するように群予告演出における砂煙のエフェクト画像が表示される。

【０４０８】

このように、群予告演出における砂煙のエフェクト画像が縮小表示された飾り図柄の前面側を通過するように画像表示されるため、群予告演出をより躍動感のある演出にすることができる。

【０４０９】

なお、リーチ中など、図柄が変動している間において、カットイン表示が行われてもよい。カットイン表示とは、変動中の図柄が大当り図柄となるか否かを煽る表示である。カットイン表示が行われると、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される。また、カットイン表示の色で大当り期待度を示すことも可能である。たとえば、カットイン表示が赤色である場合は、緑色である場合よりも大当り期待度が高くなっていてもよい。さらに、群予告演出の表示レイヤは、リーチ演出の実行中に発生するカットイン演出の表示レイヤと同じであってもよい。

【０４１０】

このように、群予告演出における画像の表示レイヤとは別に、当該群予告演出における画像と同じレイヤに表示されるカットイン表示における画像を設けておくことで、群予告演出における画像に何らかの不具合（たとえば、第４図柄よりも前面側に群予告演出における画像が表示されるなど、表示に関する不具合）が生じた場合でも、不具合のあった群予告演出における画像を、カットイン表示における画像に代えることができ、画面表示における不具合を取り除くことができる。

【０４１１】

（モーションブラー処理）

図４６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４６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。

【０４１２】

（キャラクタが重なるときの輪郭の態様）

図４７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４７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。

【０４１３】

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。

【０４１４】

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。

【０４１５】

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。

【０４１６】

（画像表示装置の画面の表示）

図４８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４５～図４７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４８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。

【０４１７】

ここで、図４８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。
【０４１８】
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４８は遊技盤２と画像表示装置５との間を覗いた状態で画像表示装置５を視認した場合であるが、図７（ｂ）に示すように、遊技盤２が画像表示装置５の画面の端部に覆い被さった状態であっても、６人群予告において、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部（この例では顔の一部）が表示されている第１状況から、最初に表示されたメイドＡの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＡの一部が第１状況よりも表示され、かつ２番目に表示されたメイドＢ（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドＢの一部（この例では顔の一部）が表示された第２状況になる。
【０４１９】
（本映像制作工程における失敗例）
図４３（ｂ）および図４８に示すように、本映像制作工程においては、トップを走る１番目のキャラクタＡが孤立しないように、キャラクタＡが登場して間もなく、２番目のキャラクタＢが登場するように、各キャラクタの動画データが配置される。ここで、仮に本映像制作工程において動画データの配置を失敗した場合の画面の見え方について例示する。
【０４２０】
図４９は、本映像制作工程における失敗例を説明するための図である。たとえば、図４９（ａ）に示すように、１番目のキャラクタＡの動画データから離れて２番目のキャラクタＢの動画データを配置してしまった場合、図４９（ｂ）～（ｄ）に示すように、キャラクタＡが登場してキャラクタＡの体が完全に見えた後、しばらく経過してから、図４９（ｅ）に示すように、ようやくキャラクタＢが登場する。このような場合、単に１人のキャラクタＡが単独で登場したかのうように見えてしまい、群予告演出には見えない。
【０４２１】
本実施の形態においては、本映像制作工程において、図４３（ｂ）に示すように、トップを走る１番目のキャラクタＡが孤立しないように動画データが配置されるため、複数のキャラクタが間を空けることなく次々と登場して走り抜けるアニメーションが表示されるようになり、複数のキャラクタが群となって進行することで、群予告演出を迫力のある演出とすることができる。
【０４２２】
（爆チュー群予告の全体像）
図５０は、爆チュー群予告の全体像を示す図である。図５０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。
【０４２３】
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。
【０４２４】
このように、爆チュー群予告においては、１種類のキャラクタが進行するように動作するアニメーションの画像を画面上に配置することで、爆チュー群予告の動画データが作成されている。なお、爆チュー群予告における動画データも、６人群予告における動画データと同様の手法で、図３８～図４３に示す作業工程に基づき作成される。
【０４２５】
（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５１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５１に示すように、群予告演出（６人群予告、爆チュー予告、ボインゴ群予告）は、第１表示期間（１０００ｍｓｅｃ)と、第２表示期間（１３１０ｍｓｅｃ)と、第３表示期間（８３０ｍｓｅｃ)とに分かれている。

【０４２６】

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

【０４２７】

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。

【０４２８】

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。

【０４２９】

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。

【０４３０】

たとえば、図５０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。

【０４３１】

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。

【０４３２】

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

【０４３３】

（ステージＡにおける６人群予告の発生タイミング）

図５２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。

【０４３４】

たとえば、図５２に示すように、ＳＰリーチ前半でハズレになる変動番号９の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が３７４００ｍｓｅｃ（１１２３フレーム）となっており、６人群予告は、前変動の５３２８０ｍｓｅｃ目（１６００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ前半でハズレになる変動番号９の変動パターンの場合、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（２９８４フレーム）のうちの後半に属する。つまり、ＳＰリーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（２９８４フレーム）においては、当該所定期間のうちの後半（１６００フレーム目）で６人群予告の第１表示期間が開始する。

【０４３５】

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

【０４３６】

ＳＰリーチ後半で当りになる変動番号２３の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が９９９００ｍｓｅｃ（３０００フレーム）となっており、６人群予告は、前変動の５３２８０ｍｓｅｃ目（１６００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ後半で当りになる変動番号２

３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。

【０４３７】

最終リーチで当りになる変動番号２６の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が１４２８００ｍｓｅｃ（４２８８フレーム）となっており、６人群予告は、前変動の５３２８０ｍｓｅｃ目（１６００フレーム目）から開始する。このため、最終リーチで当りになる変動番号２６の変動パターンの場合、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（６１４９フレーム）のうちの前半に属する。つまり、最終リーチで当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（６１４９フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（１６００フレーム目）で６人群予告の第１表示期間が開始する。さらに、６人群予告が実行されるタイミング（１６００フレーム目）は、全変動時間（６１４９フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（６１４９フレーム）の半分（約３０７４フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【０４３８】

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

【０４３９】

図５３は、ステージＢにおける爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージＢにおいては、後変動中の２０００フレーム目から爆チュー群予告が実行される。

【０４４０】

たとえば、図５３に示すように、ＳＰリーチ前半でハズレになる変動番号９の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が３７４００ｍｓｅｃ（１１２３フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の６６６００ｍｓｅｃ目（２０００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ前半でハズレになる変動番号９の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００フレーム目）は、全変動時間（２９８４フレーム）のうちの後半に属する。つまり、ＳＰリーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（２９８４フレーム）においては、当該所定期間のうちの後半（２０００フレーム目）で爆チュー群予告の第１表示期間が開始する。

【０４４１】

ＳＰリーチ前半で当りになる変動番号２０の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が９３３００ｍｓｅｃ（２８０１フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の６６６００ｍｓｅｃ目（２０００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ前半で当りになる変動番

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

【０４４２】

ＳＰリーチ後半で当りになる変動番号２３の変動パターンの場合、前変動の変動時間が６２０００ｍｓｅｃ（１８６１フレーム）となり、後変動の変動時間が９９９００ｍｓｅｃ（３０００フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の６６６００ｍｓｅｃ目（２０００フレーム目）から開始する。このため、ＳＰリーチ後半で当りになる変動番号２３の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００フレーム目）は、全変動時間（４８６１フレーム）のうちの前半に属する。つまり、ＳＰリーチ後半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（４８６１フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（２０００フレーム目）で爆チュー群予告の第１表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００フレーム目）は、全変動時間（４８６１フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（４８６１フレーム）の半分（約２４３０フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【０４４３】

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

【０４４４】

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

【０４４５】

［ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み］

図５４は、ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施の形態において、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果ランプ９に含まれる複数のランプ（ＬＥＤ）のうちの１または複数のランプ（ＬＥＤ）を発光／点滅／消灯させるための輝度データを、ＬＥＤドライバ（ランプドライバとも称する）に出

力する。なお、以下では、演出制御用ＣＰＵ１２０によってＬＥＤなどのランプに対して行われる発光／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。ＬＥＤドライバは、演出制御用ＣＰＵ１２０から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ９に含まれる各ランプを発光／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ９は、ＬＥＤドライバにより調整された電流に基づき、発光／点滅／消灯する。

【０４４６】

より具体的に説明すると、演出制御基板１２のＲＯＭ１２１やＲＡＭ１２２には、各遊技効果ランプ９をランプ制御するための輝度データが格納された輝度データテーブルが記憶されている。輝度データテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用輝度データテーブルと、ＳＰリーチ中に用いられるＳＰリーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。

【０４４７】

さらに、背景用輝度データテーブルは、低確低ベース状態（通常状態）において用いられる通常背景用輝度データテーブルと、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態のラウンド中において用いられる大当り背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディンング背景用輝度データテーブルと、高確高ベース状態（確変状態）において用いられる確変背景用輝度データテーブルとを含む。

【０４４８】

上述した背景用輝度データテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、エンディング状態、および確変状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用輝度データテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに基づく輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。

【０４４９】

さらに、エラー用輝度データテーブル、ＳＰリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図５４に示すように、エラー用輝度データテーブル、ＳＰリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【０４５０】

たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにＳＰリーチに発展した場合、当該ＳＰリーチに対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにＳＰリーチに発展すると、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきＳＰリーチに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。なお、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、ＳＰリーチが終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力され、大当りとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【０４５１】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度デー

タテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、ＳＰリーチなどに発展すると、当該ＳＰリーチに対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを、背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチが終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。

【０４５２】

また、たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ中においてＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルをＳＰリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきＳＰリーチに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにエラーが発生すると、エラー用輝度データテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。なお、エラー用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、エラーが解除されて再びＳＰリーチ中の遊技状態に戻った場合には、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【０４５３】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中のＳＰリーチに対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該ＳＰリーチに対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルを、ＳＰリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、エラー用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。

【０４５４】

［輝度データ］

図５５～図８１を参照しながら、本実施の形態に係るパチンコ遊技機１において、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種発光手段を制御する際に参照する輝度データについて説明する。これら輝度データテーブルは、ＲＯＭ１２１に格納されている。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブルに格納された輝度データに基づき、群予告における表示に合わせて遊技効果ランプの発光箇所を移動させる。本実施の形態において、発光箇所とは、文字通り発光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、発光しているランプが位置する箇所を発光箇所と言い、その他の発光していないランプ（つまり、消灯しているランプ）が位置する箇所を発光箇所とは言わない。なお、他の例において、発光箇所とは、高輝度で発光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、高輝度で発光しているランプが位置する箇所を発光箇所と言い、当該発光箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で発光しているランプが位置する箇所を発光箇所とは言わないものであってもよい。

【０４５５】

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

【０４５６】

（群予告輝度データテーブルにおける親テーブル）

図５５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５５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。

【０４５７】

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

【０４５８】

さらに、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルには、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１，ＹＤ１，ＬＤ１，ＵＤ１，ＡＤ１）を指定する情報とが格納されている。

【０４５９】

（群予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図５６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５６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。

【０４６０】

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９０～図９１、図１４６～図１４８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５１に示す第１輝度データテーブルに対応する。

【０４６１】

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９２，図９３，図１４９，図１５０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５１に示す第２輝度データテーブルに対応する。

【０４６２】

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９４，図９５，図１５１，図１５２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５１に示す第３輝度データテーブルに対応する。

【０４６３】

図５６に示すように、群予告演出で参照される輝度データテーブルについて、第１表示期間、第２表示期間、および第３表示期間のいずれにおいても、枠左ランプ９Ｌ、枠右ランプ９Ｒ、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプの６種類の輝度データテーブルが設けられている。

【０４６４】

なお、Ｖランプ９Ｇは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置（たとえば、群予告演出においてキャラクタが登場する付近）にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。Ｖランプ９Ｇは、Ｖ入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることやＶ入賞が発生したことを報知するランプ、あるいは大当りが発生したことを報知するランプであるため、群予告演出において発光してしまうと、遊技者がＶ入賞したり大当りしたりしているのかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、Ｖランプ９Ｇは、群予告演出において用いられていない。なお、Ｖランプ９Ｇは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ９Ｂの付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

【０４６５】

また、スティックコントローラ３１Ａに設けられたスティックコントローラランプ９Ｊやプッシュボタン３１Ｂに設けられたトリガボタンランプ９Ｋは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置（たとえば、群予告演出においてキャラクタが進行している真下付近）にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。スティックコントローラランプ９Ｊは、操作演出（後述する図１２７（ｃ９１）に示す演出）などにおいて、スティックコントローラ３１Ａを引く操作を促すために発光し、トリガボタンランプ９Ｋは、ＰＵＳＨ演出（後述する図８８（ａ１９）に示す演出）などにおいて、プッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を促すために発光するランプであるため、群予告演出において発光してしまうと、遊技者がスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂを操作できるのではないかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、スティックコントローラランプ９Ｊやトリガボタンランプ９Ｋは、群予告演出において用いられていない。なお、スティックコントローラランプ９Ｊやトリガボタンランプ９Ｋは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ９Ｂの付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

【０４６６】

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

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

（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５７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」は各々発光に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の発光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。

【０４７０】

図５７（ａ）に示すように、第１表示期間で用いられる孫テーブル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発光させるためのデータと各ランプを高輝度で発光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発光させるためのデータと各ランプを高輝度で発光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。

【０４７１】

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８９（ａ２２）および図１４６（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発光するようになる。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発光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発光する場合には「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発光する場合には「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。

【０４７２】

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発光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発光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発光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発光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発光するように輝度データが規定されている。一方、最初に高輝度で発光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発光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発光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８９～図９１および図１４６～図１４８に示すように、群予告においてキャラクタが画面の右端から登場して進行する演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機１の右側から左側にかけて高輝度で発光する位置を変化させるようになる。

【０４７３】

また、Ｗ１においては、一の枠ランプを高輝度で発光させ、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、段階的に発光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発光するランプの箇所を移動させることができる。

【０４７４】

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発光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発光するように輝度データが規定されている。

【０４７５】

ここで、仮にこの１０分間のデータを設けなかった場合、Ｗ１を用いて発光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からランプの発光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付近から高輝度で発光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を用いて発光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発光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。

【０４７６】

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発光制御が行われないようになっている。

【０４７７】

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の状態から発光箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に発光させる輝度データである。

【０４７８】

図５７（ｂ）に示すように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＷ２においては、５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔でＴ２－１～Ｔ２－１０に亘って各ランプに対してＲＧＢのデータが規定されている。また、Ｗ２においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で発光させるためのデータと各ランプを高輝度で発光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発光させるためのデータと各ランプを高輝度で発光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。

【０４７９】

Ｗ２においては、一の枠ランプを高輝度で発光させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で発光させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で発光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発光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９２，図９３および図１４９，図１５０に示すように、群予告演出における第２表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で発光するようになる。また、Ｗ２は、Ｗ１よりも、多くの枠ランプを高輝度で発光させるように設計されている。

【０４８０】

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発光制御が行われるようになっている。ここで、仮にＷ２を用いて発光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からランプの発光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発光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。

【０４８１】

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発光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発光制御を行うようにしている理由は、群予告演出における第２表示期間が第１表示期間や第３表示期間よりも長く、かつ群予告演出において第２表示期間は複数のキャラクタによって画面上を埋め尽くされて当該複数のキャラクタが群となって進行するような時間帯であるため、そのような演出に対応する発光態様も、同じような発光を繰り返すだけで足りるからである。

【０４８２】

図５７（ｃ）に示すように、第３表示期間で用いられる孫テーブルＷ３においては、８０ｍｓｅｃ間隔でＴ３－１～Ｔ３－６に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対してＲＧＢのデータが規定されている。その後、枠左ランプについては１０ｍｓｅｃという短い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘ってＲＧＢのデータが規定され、枠右ランプについては引き続き８０ｍｓｅｃという長い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘ってＲＧＢのデータが規定されている。

【０４８３】

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付近から高輝度で発光していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で発光するように、消灯または低輝度で発光するランプの数を増やしていく。また、Ｔ３－７～Ｔ３－３８について、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の場合は８０ｍｓｅｃ間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠左ランプ９Ｌ５～９Ｌ１２については、１０ｍｓｅｃという短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、後述する図９４，図９５および図１５１，図１５２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発光する位置を変化させるようになる。

【０４８４】

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発光するように輝度データが規定されている。さらに、Ｗ３においては、Ｗ１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ３－３９）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの発光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発光するように輝度データが規定されている。

【０４８５】

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

【０４８６】

（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５８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５８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」は各々発光に対応するデータである。「１」～「６」のうち、「１」～「３」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「４」～「６」は各々高輝度の発光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。

【０４８７】

図５８（ａ）に示すように、第１表示期間で用いられる孫テーブルＹ１においては、１００ｍｓｅｃで等間隔でＴ１－１～Ｔ１－１０に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間Ｔ１－１１においては不具合対策用の１０分間（６０００００ｍｓｅｃ）のデータが規定されている。

【０４８８】

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８９（ａ２２）および図１４６（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発光するようになる。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。

【０４８９】

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の発光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発光するように輝度データが規定されている。

【０４９０】

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発光制御が行われないようになっている。

【０４９１】

図５８（ｂ）に示すように、第２表示期間で用いられる孫テーブル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。

【０４９２】

Ｙ２においては、一のランプを高輝度で発光させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で発光させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で発光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９２，図９３および図１４９，図１５０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発光するようになる。

【０４９３】

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

【０４９４】

図５８（ｃ）に示すように、第３表示期間で用いられる孫テーブルＹ３においては、８０ｍｓｅｃ間隔でＴ３－１～Ｔ３－６に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。その後、１０ｍｓｅｃという短い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘って輝度データが規定されている。

【０４９５】

さらに、Ｙ３においては、Ｙ１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（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役物ランプ９Ａの発光態様について違和感がないように、役物ランプ９Ａが低輝度で発光するように輝度データが規定されている。

【０４９６】

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

【０４９７】

（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５９は、群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤左ランプ９Ｂは、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５といった複数のランプから構成されており、図５９に示す輝度データテーブルにおいては、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５に対応して順番に「ＷＷＷＷＷ」と表されている。なお、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「６」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「６」は各々発光に対応するデータである。「１」～「６」のうち、「１」～「３」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「４」～「６」は各々高輝度の発光に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、上述した役物ランプ９Ａの場合、赤色のみのＬＥＤであったが、盤左ランプ９Ｂのような白色のみのＬＥＤであっても、高輝度を表す値は最高で「６」に設定されている。

【０４９８】

図５９（ａ）に示すように、第１表示期間で用いられる孫テーブルＬ１においては、１００ｍｓｅｃで等間隔でＴ１－１～Ｔ１－１０に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間Ｔ１－１１においては不具合対策用の１０分間（６０００００ｍｓｅｃ）のデータが規定されている。

【０４９９】

Ｌ１においては、第１表示期間の最初の１００ｍｓｅｃ（Ｔ１－１）において、盤左ランプ９Ｂに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「１」が規定されている。これにより、後述する図８９（ａ２２）および図１４６（ｂ４３）に示すように、群予告演出における第１表示期間の最初においては、盤左ランプ９Ｂに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で発光するようになる。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。

【０５００】
　また、Ｌ１においては、第１表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ１－１１）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の第２表示期間に移行した場合に盤左ランプ９Ｂの発光態様について違和感がないように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＬ２に合わせて、盤左ランプ９Ｂがまばらに高輝度で発光するように輝度データが規定されている。
【０５０１】
　Ｌ１においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ１－１～Ｔ１－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて発光制御が行われないようになっている。
【０５０２】
　図５９（ｂ）に示すように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＬ２においては、５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔でＴ２－１～Ｔ２－１０に亘って盤左ランプ９Ｂの各ランプに対して輝度データが規定されている。
【０５０３】
　Ｌ２においては、一のランプを高輝度で発光させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で発光させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で発光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９２，図９３および図１４９，図１５０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発光するようになる。
【０５０４】
　なお、Ｌ２においては、Ｌ１のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、Ｔ２－１～Ｔ２－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて発光制御が行われるようになっている。
【０５０５】
　図５９（ｃ）に示すように、第３表示期間で用いられる孫テーブルＬ３においては、８０ｍｓｅｃ間隔でＴ３－１～Ｔ３－６に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。その後、１０ｍｓｅｃという短い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘って輝度データが規定されている。
【０５０６】
　さらに、Ｌ３においては、Ｌ１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（６００００００ｍｓ）（Ｔ３－３９）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の演出に移行した場合に盤左ランプ９Ｂの発光態様について違和感がないように、盤左ランプ９Ｂが低輝度で発光するように輝度データが規定されている。
【０５０７】
　Ｌ３においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ３－１～Ｔ３－３８に亘る輝度データを繰り返し用いて発光制御が行われないようになっている。
【０５０８】
　（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６０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」は各々発光に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の発光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９Ｃ６～９Ｃ

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」～「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」は各々発光に対応するデータである。「１」～「６」のうち、「１」～「３」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「４」～「６」は各々高輝度の発光に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色のＬＥＤで用いられる高輝度の値は、単色のＬＥＤで用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ９Ａの場合、赤色のみのＬＥＤであったが、盤上ランプ９Ｃのような白色のみのＬＥＤであっても、高輝度を表す値は最高で「６」に設定されている。

【０５０９】

図６０（ａ）に示すように、第１表示期間で用いられる孫テーブルＵ１においては、１００ｍｓｅｃで等間隔でＴ１－１～Ｔ１－１０に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間Ｔ１－１１においては不具合対策用の１０分間（６０００００ｍｓｅｃ）のデータが規定されている。

【０５１０】

Ｕ１においては、第１表示期間の最初の１００ｍｓｅｃ（Ｔ１－１）において、役物ランプ９Ａに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「１」または「０」が規定されている。これにより、後述する図８９（ａ２２）および図１４６（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発光するようになる。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。

【０５１１】

また、Ｕ１においては、第１表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ１－１１）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の第２表示期間に移行した場合に盤上ランプ９Ｃの発光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発光するように輝度データが規定されている。

【０５１２】

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発光制御が行われないようになっている。

【０５１３】

図６０（ｂ）に示すように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＵ２においては、５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔でＴ２－１～Ｔ２－１０に亘って盤上ランプ９Ｃの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【０５１４】

Ｕ２においては、一のランプを高輝度で発光させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で発光させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で発光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９２，図９３および図１４９，図１５０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発光するようになる。

【０５１５】

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発光制御が行われるようになっている。

【０５１６】

図６０（ｃ）に示すように、第３表示期間で用いられる孫テーブルＵ３においては、８０ｍｓｅｃ間隔でＴ３－１～Ｔ３－６に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。その後、１０ｍｓｅｃという短い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘って輝度

データが規定されている。
【０５１７】
さらに、Ｕ３においては、Ｕ１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ３－３９）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の演出に移行した場合に盤上ランプ９Ｃの発光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発光するように輝度データが規定されている。
【０５１８】
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発光制御が行われないようになっている。
【０５１９】
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。
【０５２０】
（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６１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」は各々発光に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の発光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」は各々発光に対応するデータである。「１」～「６」のうち、「１」～「３」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「４」～「６」は各々高輝度の発光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。
【０５２１】
図６１（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。
【０５２２】
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８９（ａ２２）および図１４６（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発光するようになる。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。
【０５２３】
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発光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発光するように輝度データが規定されている。

【０５２４】

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発光制御が行われないようになっている。

【０５２５】

図６１（ｂ）に示すように、第２表示期間で用いられる孫テーブルＡ２においては、５０～８０ｍｓｅｃで非等間隔でＴ２－１～Ｔ２－１０に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【０５２６】

Ａ２においては、一のランプを高輝度で発光させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で発光させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で発光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９２，図９３および図１４９，図１５０に示すように、群予告演出における第２表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせてアタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆがまばらに高輝度で発光するようになる。

【０５２７】

なお、Ａ２においては、Ａ１のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、Ｔ２－１～Ｔ２－１０に亘る輝度データを繰り返し用いて発光制御が行われるようになっている。

【０５２８】

図６１（ｃ）に示すように、第３表示期間で用いられる孫テーブルＡ３においては、８０ｍｓｅｃ間隔でＴ３－１～Ｔ３－６に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。その後、１０ｍｓｅｃという短い間隔でＴ３－７～Ｔ３－３８に亘って輝度データが規定されている。

【０５２９】

さらに、Ａ３においては、Ａ１と同様に、第３表示期間の最後の１０分間（６０００００ｍｓ）（Ｔ３－３９）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この１０分間においては、次の演出に移行した場合にアタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆの発光態様について違和感がないように、アタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆが消灯または低輝度で発光するように輝度データが規定されている。

【０５３０】

Ａ３においては、上述したような１０分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、Ｔ３－１～Ｔ３－３８に亘る輝度データを繰り返し用いて発光制御が行われないようになっている。

【０５３１】

（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６２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６２に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ９Ｒ、枠左ランプ９Ｌ）、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプ９Ｅといった、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプについて、リーチライン演出の各々の演出時間が規定されている。

【０５３２】

リーチライン演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果が大当り図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、リーチになったことを遊技者に示唆（あるいは報知）する演出である。リーチライン演出においては、後述する図８４～図８７および図１３４～図１３７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。

【０５３３】

リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ９における各ランプは、リーチライン演出に合わせるように１５００ｍｓｅｃに亘って制御されるようになっている。

【０５３４】

さらに、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルには、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ１１，ＹＤ１１，ＬＤ１１，ＵＤ１１，ＡＤ１１）を指定する情報とが格納されている。

【０５３５】

（リーチラインデータテーブルにおける子テーブル）

図６３は、リーチライン輝度データテーブルにおける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、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。

【０５３６】

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８４（ａ８），（ａ９）および図１３４（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。

【０５３７】

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８５および図１３５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。

【０５３８】

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８６（ａ１３）～図８７（ｂ１７）および図１３６（ａ１３）～図１３７（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。

【０５３９】

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８７（ａ１８）および図１３７（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。

【０５４０】

図６３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。
【０５４１】
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。
【０５４２】
（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６４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」は各々発光に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の発光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。
【０５４３】
図６４（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発光制御を行うのではなく、枠右ランプ９Ｒと枠左ランプ９Ｌとで共通の輝度データを設けて各ランプを一緒に制御するようになっている。さらに、リーチライン演出は群予告演出よりも実行時間が短いため、群予告演出のように枠右ランプ９Ｒと枠左ランプ９Ｌとで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った発光制御を行うのではなく、枠右ランプ９Ｒと枠左ランプ９Ｌとで共通の輝度データを設けて各ランプを一緒に制御するようになっている。
【０５４４】
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８４（ａ８）および図１３４（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発光するように輝度データが規定されている。
【０５４５】
図６４（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。
【０５４６】
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８５および図１３５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が高輝度で発光するように輝度データが規定されている。
【０５４７】
図６４（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。

【０５４８】

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８６および図１３６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が高輝度で発光するように輝度データが規定されている。

【０５４９】

図６４（ｄ）に示すように、孫テーブルＷ１４においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。

【０５５０】

Ｗ１４においては、１００ｍｓｅｃ（Ｔ１４－１）に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「０」である。これにより、後述する図８７（ａ１８）および図１３７（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。

【０５５１】

（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６５は、リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４の各々は、単色（この例では赤色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々発光に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の発光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。

【０５５２】

図６５（ａ）に示すように、孫テーブルＹ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１１－１～Ｔ１１－２に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８４（ａ８）および図１３４（ｂ８）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、役物ランプ９Ａに含まれる全てのランプが高輝度で発光するように輝度データが規定されている。

【０５５３】

図６５（ｂ）に示すように、孫テーブルＹ１２においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１２－１～Ｔ１２－２に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８５および図１３５に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ９Ａに含まれる全てのランプが高輝度で発光するように輝度データが規定されている。

【０５５４】

図６５（ｃ）に示すように、孫テーブＹ１３においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１３－１～Ｔ１３－２に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８６および図１３６に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ９Ａに含まれる全てのランプが高輝度で発光するように輝度データが規定されている。

【０５５５】

図６５（ｄ）に示すように、孫テーブルＹ１４においては、１００ｍｓｅｃ（Ｔ１４－１）に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されているが、その値は「０」である。これにより、後述する図８７（ａ１８）および図１３７（ｂ１８）に示すように、リーチラインが消えることに合わせて役物ランプ９Ａも消灯する。

【０５５６】

（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６６は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々発光に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の発光に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。
【０５５７】
図６６（ａ）に示すように、孫テーブルＬ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１１－１～Ｔ１１－２に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８４（ａ８）および図１３４（ｂ８）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤左ランプ９Ｂに含まれる全てのランプが高輝度で発光するように輝度データが規定されている。
【０５５８】
図６６（ｂ）に示すように、孫テーブルＬ１２においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１２－１～Ｔ１２－２に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８５および図１３５に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ９Ｂに含まれる全てのランプが高輝度で発光するように輝度データが規定されている。
【０５５９】
図６６（ｃ）に示すように、孫テーブＬ１３においては、６０ｍｓｅｃ間隔でＴ１３－１～Ｔ１３－４に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８６および図１３６に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ９Ｂに含まれる全てのランプが高輝度で発光するように輝度データが規定されている。
【０５６０】
図６６（ｄ）に示すように、孫テーブルＬ１４においては、１００ｍｓｅｃ（Ｔ１４－１）に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されているが、その値は「０」である。これにより、後述する図８７（ａ１８）および図１３７（ｂ１８）に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤左ランプ９Ｂも消灯する。
【０５６１】
（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６７は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ５，９Ｃ９～９Ｃ１３の各々は、複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。また、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々発光に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の発光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。
【０５６２】
図６７（ａ）に示すように、孫テーブルＵ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１１－１～Ｔ１１－２に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８４（ａ８）および図１３４（ｂ８）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤上ランプ９Ｃに含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８以外のランプが高輝度で発光するように輝度データが規定されている。
【０５６３】
図６７（ｂ）に示すように、孫テーブＵ１３においては、６０ｍｓｅｃ間隔でＴ１３－１～Ｔ１３－４に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。特に、後

述する図８６および図１３６に示すように、リーチラインが発生する間では、盤上ランプ９Ｃに含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８以外のランプが高輝度で発光するように輝度データが規定されている。

【０５６４】

図６７（ｄ）に示すように、孫テーブルＬ１４においては、１００ｍｓｅｃ（Ｔ１４－１）に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されているが、その値は「０」である。これにより、後述する図８７（ａ１８）および図１３７（ｂ１８）に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤上ランプ９Ｃも消灯する。

【０５６５】

（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６８は、リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ９Ｅおよび電チューランプ９Ｈの各々は、複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。また、Ｖアタッカランプ９Ｆは、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々発光に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の発光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。

【０５６６】

図６８（ａ）に示すように、孫テーブルＡ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１１－１～Ｔ１１－２に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８４（ａ８）および図１３４（ｂ８）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、アタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆが高輝度で発光するように輝度データが規定されている。

【０５６７】

図６８（ｂ）に示すように、孫テーブＡ１３においては、６０ｍｓｅｃ間隔でＴ１３－１～Ｔ１３－４に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図８６および図１３６に示すように、リーチラインが発生する間では、アタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆが高輝度で発光するように輝度データが規定されている。

【０５６８】

図６８（ｄ）に示すように、孫テーブルＡ１４においては、１００ｍｓｅｃ（Ｔ１４－１）に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「０」である。これにより、後述する図８７（ａ１８）および図１３７（ｂ１８）に示すように、リーチラインが消えることに合わせてアタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆも消灯する。

【０５６９】

（背景予告輝度データテーブルにおける親テーブル）

図６９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６９に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ９Ｒ、枠左ランプ９Ｌ）、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプ９Ｅといった、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプについて、背景予告演出の各々の演出時間が規定されている。

【０５７０】

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

【０５７１】

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

【０５７２】

さらに、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルには、各遊技効果ランプ９に対するランプ制御時に参照される子テーブル（ＷＤ２１，ＹＤ２１，ＬＤ２１，ＵＤ２１，ＡＤ２１）を指定する情報とが格納されている。

【０５７３】

（背景予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図７０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７０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。

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

背景予告演出が実行される期間のうち、最後の６０００００ｍｓｅｃにおいては、枠ランプについてＷ２３、役物ランプ９ＡについてＹ２３、盤左ランプ９ＢについてＬ２３、盤上ランプ９ＣについてＵ２３、およびアタッカランプ９ＥについてＡ２３の孫テーブルが各々設けられている。

【０５７７】

図７０に示すように、背景予告演出で参照される輝度データテーブルについて、最初の２００ｍｓｅｃ、途中の１００ｍｓｅｃ、および最後の６０００００ｍｓｅｃのいずれにおいても、枠左ランプ９Ｌ、枠右ランプ９Ｒ、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプの６種類の輝度データテーブルが設けられている。

【０５７８】

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。

【０５７９】

（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７１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」は各々発光に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の発光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。

【０５８０】

図７１（ａ）に示すように、孫テーブルＷ２１においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば

、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。Ｗ２１においては、５０ｍｓｅｃ間隔でＴ２１－１～Ｔ２１－４に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【０５８１】

図７１（ｂ）に示すように、孫テーブルＷ２２においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。Ｗ２２においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ２２－１～Ｔ２２－２に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【０５８２】

図７１（ｃ）に示すように、孫テーブルＷ２３においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。Ｗ２３においては、２４０ｍｓｅｃと２３０ｍｓｅｃとを繰り返しながらＴ２３－１～Ｔ２３－６に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【０５８３】

（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７２は、背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ９Ａ１～９Ａ４の各々は、単色（この例では赤色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々発光に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の発光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。

【０５８４】

図７２（ａ）に示すように、孫テーブルＹ２１においては、５０ｍｓｅｃ間隔でＴ２１－１～Ｔ２１－４に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。

【０５８５】

図７２（ｂ）に示すように、孫テーブルＹ２２においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ２２－１～Ｔ２２－２に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。

【０５８６】

図７２（ｃ）に示すように、孫テーブＹ２３においては、２４０ｍｓｅｃと２３０ｍｓｅｃとを繰り返しながらＴ２３－１～Ｔ２３－６に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。

【０５８７】

（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７３は、背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々発光に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の発光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。

【０５８８】

図７３（ａ）に示すように、孫テーブルＬ２１においては、５０ｍｓｅｃ間隔でＴ２１－１～Ｔ２１－４に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。

【０５８９】

図７３（ｂ）に示すように、孫テーブルＬ２２においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ２２－１～Ｔ２２－２に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。

【０５９０】

図７３（ｃ）に示すように、孫テーブＬ２３においては、２４０ｍｓｅｃと２３０ｍｓｅｃとを繰り返しながらＴ２３－１～Ｔ２３－６に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。

【０５９１】

（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７４は、背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ５，９Ｃ９～９Ｃ１３の各々は、複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。また、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々発光に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の発光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。

【０５９２】

図７４（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。

【０５９３】

図７４（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。

【０５９４】

図７４（ｃ）に示すように、孫テーブ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。

【０５９５】

（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７５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」は各々発光に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の発光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。

【０５９６】

図７５（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。

【０５９７】

図７５（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。

【０５９８】

図７５（ｃ）に示すように、孫テーブＡ２３においては、２４０ｍｓｅｃと２３０ｍｓｅｃとで繰り返しながらＴ２３－１～Ｔ２３－６に亘ってアタッカランプ９Ｅ、電チューランプ９Ｈ、およびＶアタッカランプ９Ｆの各ランプに対して輝度データが規定されてい

る。
【０５９９】
（全発光時輝度データテーブル）
図７６は、全発光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７６（ａ）～（ｈ）に示すように、全発光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。
【０６００】
（ＰＵＳＨ演出時輝度データテーブル）
図７７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８８（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。
【０６０１】
図７７（ａ）は、スティックコントローラランプ９Ｊに対する輝度データテーブルＳ４１が示されている。Ｓ４１においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ４１－１～Ｔ４１－４に亘ってスティックコントローラランプ９Ｊに対して輝度データが規定されている。なお、ＰＵＳＨ演出時におけるスティックコントローラランプ９Ｊの発光色は、群予告演出において枠ランプなどが発光する発光色と同じ色（この例では赤色）である。
【０６０２】
図７７（ｂ）は、トリガボタンランプ９Ｋに対する輝度データテーブルＴ４１が示されている。Ｔ４１においては、１５０ｍｓｅｃ間隔でＴ５１－１～Ｔ５１２に亘ってトリガボタンランプ９Ｋに対して輝度データが規定されている。なお、ＰＵＳＨ演出時におけるトリガボタンランプ９Ｋの発光色は、群予告演出において枠ランプなどが発光する発光色と同じ色（この例では赤色）である。
【０６０３】
（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８０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８０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。
【０６０４】
たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第１表示期間の途中までの期間（２０００ｍｓｅｃ）においては、枠ランプについてＷ１０１、役物ランプ９ＡについてＹ１０１、盤左ランプ９ＢについてＬ１０１、盤上ランプ９ＣについてＵ１０１、およびアタッカランプ９ＥについてＡ１０１の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第１輝度データテーブルに対応する。
【０６０５】
群予告演出が実行される期間のうち、第１表示期間の残り、第２表示期間、および第３表示期間の途中までの期間（２７９０ｍｓｅｃ）においては、枠ランプについてＷ１０２、役物ランプ９ＡについてＹ１０２、盤左ランプ９ＢについてＬ１０２、盤上ランプ９ＣについてＵ１０２、およびアタッカランプ９ＥについてＡ１０２の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第２輝度データテーブルに対応する。
【０６０６】
群予告演出が実行される期間のうち、第３表示期間の残りの期間（１５０ｍｓｅｃ）においては、枠ランプについてＷ１０３、役物ランプ９ＡについてＹ１０３、盤左ランプ９ＢについてＬ１０３、盤上ランプ９ＣについてＵ１０３、およびアタッカランプ９ＥについてＡ１０３の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る

第３輝度データテーブルに対応する。
【０６０７】
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。
【０６０８】
（輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御の詳細について）
上述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１やＲＡＭ１２２に格納された輝度データテーブルを用いて、遊技効果ランプ９に含まれる複数のランプのうちの１または複数のランプをランプ制御によって発光／点滅／消灯させる。
【０６０９】
具体的には、表示制御部１２４は、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０５から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の１フレーム（３３ｍｓｅｃ）で１減算されるカウンタである。表示制御部１２４は、サブ変動時間が各パートに対応する表示（たとえば、リーチ表示など）を開始するタイミングとなったときに、ＲＯＭ１２１やＲＡＭ１２２に格納された画像データ（動画データ，アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置５の表示制御を行う。表示制御部１２４は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置５に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンドを設定し、当該拡張コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２４から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部１２４によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。
【０６１０】
たとえば、図７８は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図７８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２４から受信した拡張コマンドに基づき、リーチラインに対応する親テーブルのアドレスを特定する。
【０６１１】
上述したように、親テーブルでは、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（発光箇所）を指定する情報と、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間を指定する情報と、各ランプに対するランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報（子テーブルの指定アドレス）とが格納されている。なお、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプのみが指定されており、ランプ制御の対象とならないランプについては指定されない。たとえば、上述した図５５に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠ランプと、役物ランプ９Ａと、盤左ランプ９Ｂと、盤上ランプ９Ｃと、アタッカランプ９Ｅとが指定され、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として３１４０ｍｓｅｃが指定されている。そして、図５５に示す親テーブルにおいては、枠ランプに対して子テーブルＷＤ１が指定され、役物ランプ９Ａに対して子テーブルＹＤ１が指定され、盤左ランプ９Ｂに対して子テーブルＬＤ１が指定され、盤上ランプ９Ｃに対して子テーブルＵＤ１が指定され、アタッカランプ９Ｅに対して子テーブルＡＤ１が指定されている。
【０６１２】
さらに一例を説明すると、上述したように、図６２に示すリーチライン輝度データテーブルの親テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として１５００ｍｓｅｃが指定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、この１５００ｍｓｅｃを計時するために１０ｍｓｅｃごとにカウンタを１減算する。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カウンタの減算処理を１５０回実行することで、１５００ｍｓｅｃを計時した

ことになる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大１５００ｍｓｅｃを計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。リーチライン輝度データテーブルの親テーブルにおいては、枠ランプ用の子テーブルとしてＷＤ１１が指定されている。

【０６１３】

子テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で参照される孫テーブルを指定する情報（孫テーブルの指定アドレス）とが格納されている。たとえば、上述したように、図６３に示す枠ランプ用の子テーブルにおいては、各時間に対して参照される孫テーブル（Ｗ１１、Ｗ１２、Ｗ１３、Ｗ１４）が指定されている。

【０６１４】

図７８に示すように、リーチライン輝度データテーブルの子テーブルＷＤ１１においては、枠ランプに対してランプ制御が行われる時間として３３０ｍｓｅｃが指定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０ｍｓｅｃごとにカウンタを１減算することで３３０ｍｓｅｃを計時し、当該計時が３３０ｍｓｅｃに到達するまで、子テーブルＷＤ１１によって指定された孫テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。リーチライン輝度データテーブルの子テーブルＷＤ１１においては、孫テーブルとしてＷ１１が指定されている。

【０６１５】

孫テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で用いられる輝度データとが格納されている。たとえば、上述したように、図６４に示す孫テーブルＷ１１においては、３０ｍｓｅｃごとに用いられるＲＧＢに対応する輝度データが格納されている。

【０６１６】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。たとえば、枠ランプは、「Ｒ」、「Ｇ」、「Ｂ」といった３つの素子からなるＬＥＤによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、０～Ｆまでの１６段階に電流値が分かれており、輝度データが０の場合は電流値が最低値（たとえば、０）となり、輝度データがＦの場合は電流値が最大値となる。たとえば、「Ｒ」の素子に「Ａ」の輝度データが出力されると、当該「Ａ」の輝度データに対応する電流が「Ｒ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「１」の輝度データが出力されると、当該「１」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「Ｆ」の輝度データが出力されると、当該「Ｆ」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れる。

【０６１７】

図７８に示すように、孫テーブルＷ１１においては、枠ランプについて、輝度データ（ＲＧＢのデータ）として「５８Ａ」と「１２３」とが３０ｍｓｅｃ間隔で指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０ｍｓｅｃごとにカウンタを１減算することで子テーブルによって指定された時間である３３０ｍｓｅｃを計時し、当該計時が３３０ｍｓｅｃに到達するまで、孫テーブルＷ１１に基づき３０ｍｓｅｃ間隔で輝度データをＬＥＤドライバに出力する。そして、ＬＥＤドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたＬＥＤに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＬＥＤドライバを介して、枠ランプをランプ制御することができる。

【０６１８】

上述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（たとえば、１０ｍｓｅｃ周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【０６１９】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が０になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【０６２０】

演出制御用ＣＰＵ１２０による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図７９は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図７９に示すように、説明の便宜上、最初の３０ｍｓｅｃにおけるデータ「５８Ａ」をデータ１、次の３０ｍｓｅｃにおけるデータ「１２３」をデータ２と称する。

【０６２１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０ｍｓｅｃごとにカウンタを１減算することで子テーブルＷＤ１１によって指定された３３０ｍｓｅｃを計時し、当該計時が３３０ｍｓｅｃに到達するまで、孫テーブルＷ１１に基づき３０ｍｓｅｃ間隔でデータ１およびデータ２の輝度データをＬＥＤドライバに出力するが、データ１からデータ２まで出力した後、未だ計時が３３０ｍｓｅｃに到達していなければ、再度、最初のデータ１から順に輝度データをＬＥＤドライバに出力する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、やがて、計時が３３０ｍｓｅｃに到達すると、その時点で孫テーブルＷ１１に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブルＷ１１に基づく輝度データの出力を開始する。このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブルによって指定された時間が経過するまで、輝度データの出力をループさせるようになっている。

【０６２２】

なお、上述した図５７に示す孫テーブルＷ１のように、最終の指定箇所に６０００００ｍｓｅｃ（１０分）に亘って輝度データが指定されており、このような孫テーブルにおける１０分データは、孫テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【０６２３】

このように、孫テーブルの最後に指定された輝度データを１０分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に６０００００ｍｓｅｃ（１０分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。

【０６２４】

（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８１は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」の１６進数で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々発光に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の発光に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の発光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。

【０６２５】

図８１（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。

【０６２６】

図８１（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発光させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で発光させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で発光するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、Ｗ１０２においては、複数箇所に亘って高輝度で発光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発光するようになる。また、Ｗ１０２は、Ｗ１０１よりも、多くの枠ランプを高輝度で発光させるように設計されている。

【０６２７】

図８１（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。

【０６２８】

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付近から高輝度で発光していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で発光するように、消灯または低輝度で発光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発光する位置を変化させるようになる。

【０６２９】

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発光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発光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発光するように輝度データが規定されている。

【０６３０】

［パチンコ遊技機１の演出態様］

次に、図８２～図１６７を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機１の演出態様について説明する。なお、本実施の形態においては、擬似変動が２回行われるメイン変動番号９、１２、１５、２０、２３、２６のいずれかの変動パターンが選択された場合の演出態様について説明する。また、図中においては、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが発光や点滅する様子をハッチングで示す。

【０６３１】

（ステージＡにおける演出態様）

図８２～図１０４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。

【０６３２】

図８２（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が発光するとともに、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。

【０６３３】

図８２（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８２（ａ３）に示すように、２回目の可変表示が行われる。

【０６３４】

図８３（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８３（ａ５）に示すように、３回目の可変表示が行われる。その後、図８３（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。

【０６３５】

図８４（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８４（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６２～図６８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発光する。図８４（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発光する。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。

【０６３６】

図８４（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。

【０６３７】

図８５（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。

【０６３８】

図８５（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８５（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８５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が高輝度で発光する。

【０６３９】

図８６（ａ１３）に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸びていく。図８６（ａ１４）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図８６（ａ１５）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図８６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９Ｌ６，９

Ｌ７，９Ｒ６，９Ｒ７が高輝度で発光する。
【０６４０】
図８７（ａ１６）に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）に縮み始める。図８７（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が高輝度で発光する。その後、図８７（ａ１８）に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ９も消灯する。
【０６４１】
図８７（ａ１８）に示すようにリーチライン演出が終了した後、６人群予告が実行される場合には図８８（ａ１９）に示す演出に移行し、背景予告が実行される場合には図９７（ａ１０１）に示す演出に移行し、ランプ予告が実行される場合には図９８（ａ１１１）に示す演出に移行する。
【０６４２】
なお、上述したように、６人群予告は、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、メイドの格好をした６人のキャラクタが群となって進行する演出である。背景予告は、特図や飾り図の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、特定のキャラクタ（たとえば、主役などのキャラクタ、レアなキャラクタなど）が特定の背景（たとえば、星空の背景）とともに表示される演出である。ランプ予告は、特図や飾り図の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、遊技効果ランプ９に含まれる所定のランプ（たとえば、役物ランプ９Ａなど）が発光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発光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発光や点滅をしてもよい。
【０６４３】
ステージＡにおいては、前変動のリーチライン演出の後に群予告（たとえば、６人群予告やボインゴ群予告）が実行される。たとえば、リーチライン演出の後に６人群予告が実行される場合、図８８（ａ１９）に示すように、ＰＵＳＨ演出が実行される。ＰＵＳＨ演出が実行されると、画像表示装置５の画面中央にプッシュボタン３１Ｂを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が表示される。さらに、ＰＵＳＨ演出中においては、図７７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発光する。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が発光や点滅をする。なお、ＰＵＳＨ演出中においては、スピーカ８Ｌ，８Ｒからプッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を遊技者に促す効果音が出力されてもよい。このように、ＰＵＳＨ演出においては、画像表示やランプの発光や点滅、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。
【０６４４】
図８８（ａ２０）に示すように、ＰＵＳＨ演出中にプッシュボタン３１Ｂが押圧操作されると、画像表示装置５の画面中央に表示されていたプッシュボタン３１Ｂを示す画像、メータ画像、および「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が消えるようなエフェクト発生する。また、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８ＲからＰＵＳＨ音が出力される。当該ＰＵＳＨ音が出力されることで、遊技者はＰＵＳＨ演出中にプッシュボタン３１Ｂを有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ８Ｌ，８ＲからのＰＵＳＨ音の出力は、群予告演出（この例では６人群予告）が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ９が発光や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で発光する。

【０６４５】
図８８（ａ２１）に示すように、一旦、画像表示装置５の画面の表示が通常の背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ９が発光や点滅する。
【０６４６】
図８９（ａ２２）に示すように、６人群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ９が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。
【０６４７】
図８９（ａ２３）に示すように、第１表示期間において、１番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイドＡ（夢夢ちゃん）が登場する。なお、図８９（ａ２３）に示す状態は、図４８（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。
【０６４８】
６人群予告の実行中においては、図５５～図６１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発光する。たとえば、図８９～図９１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が高輝度で発光し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で発光するランプの箇所が移動する。なお、群予告演出（６人群予告、爆チュー予告、後述のボインゴ予告）が実行された場会、群予告演出に関する画像以外の他の画像（たとえば、背景画像やＳＰリーチ前半予告演出に関する画像など）については、明度が下がるようになっている。群予告演出中に下がっている他の画像の明度は、第３表示期間において段階的に徐々に元の明度に戻る。一方、第１保留記憶数や第２保留記憶数を示す第４図柄５Ｊや小図柄５Ｍ、および第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ａなど、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないようになっている。
【０６４９】
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５１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。
【０６５０】
図８９（ａ２４）に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、２番目のキャラクタが登場する。なお、図８９（ａ２４）に示す状態は、図４８（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。
【０６５１】
図９０（ａ２５）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図９０（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９０（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。
【０６５２】

図９１（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９１（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９１（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。

【０６５３】

図９２（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９２および図９３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発光する。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発光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９２（ａ３２）～図９３（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。

【０６５４】

図９４（ａ３７）に示すように、第３表示期間においては、最後のキャラクタが登場し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第３表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第３表示期においては、図９４および図９５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発光する位置を変化させるようになる。なお、図９４（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、高輝度で発光する。

【０６５５】

図９４（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９４（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９４（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。

【０６５６】

図９５（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９５（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。

【０６５７】

ここで、図９６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９６（ａ２０１）に示す比較例においては、図８９（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。

【０６５８】

その後、図８９（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９６（ａ２０２）に示す比較例においては、２番目のメイドＢが登場することなく、メイドＡが走り続けて、当該メイドＡの全体が表示されている。そして、図９６（ａ２０３）に示す比較例においては、１番目のメイドＡが画面中央よりも左側を走り抜けた後にようやく２番目のメイドＢが登場している。このような比較例では、単に１人のキャラクタが登場しているに過ぎず、群予告演出には見えない。

【０６５９】

一方、本実施の形態においては、図８９～図９５に示すように、複数のキャラクタが間

を空けることなく次々と登場して走り抜けるアニメーションが表示されるため、複数のキャラクタが群となって進行することで、迫力のある演出とすることができる。また、他のキャラクタを追い抜かすキャラクタの数は、追い抜くキャラクタによって追い抜かれる他のキャラクタの数よりも少なくなっているため、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができる。なお、他のキャラクタを追い抜かすキャラクタの数は、追い抜くキャラクタによって追い抜かれる他のキャラクタの数よりも多くてもよい。この場合、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

【０６６０】

リーチライン演出の後に背景予告が実行される場合、図９７（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７７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発光する。

【０６６１】

図９７（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が発光や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で発光する。

【０６６２】

その後、図９７（ａ１０３）に示すように、背景予告の演出として、特定のキャラクタ（この例では、メイドＢ（ジャムちゃん））が特定の背景（この例では、星空の背景）とともに画像表示装置５の画面上に表示される。さらに、背景予告の演出中においては、図６１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発光する。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。

【０６６３】

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９８（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７７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発光する。

【０６６４】

図９８（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が発光や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で発光する。

【０６６５】

その後、図９８（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）が発光や点滅をする。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。

【０６６６】

図９５（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９７

（ａ１０３）に示す背景予告や図９８（ａ１１３）に示すランプ予告が終了した後、図９９～図１０３に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出は、リーチ態様となった飾り図柄において、可変表示中の飾り図柄（本実施の形態においては、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄）が停止するか否か、および停止する飾り図柄が大当り図柄を構成する飾り図柄であるか否かを遊技者に煽る演出である。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ９に含まれる各ランプが発光する。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。

【０６６７】

図９９（ａ４３）に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第１速度（たとえば、遅めの速度）で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｒに位置する飾り図柄と同じ飾り図柄（すなわち、大当りを構成する飾り図柄）から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

【０６６８】

その後、図９９（ａ４４）～図１００（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１０１（ａ４９）～図１０２（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１０３（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１０３（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。

【０６６９】

図柄送り演出が終了した後、図１０４（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１０４（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。

【０６７０】

（ＳＰリーチ前半における演出態様）

図１０５～図１１３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。

【０６７１】

図１０５（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１０５（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発光する。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。

【０６７２】

図１０６（ｃ１）に示すように、ＳＰリーチ前半の演出が実行されると、メイドＡ（夢夢ちゃん）が仁王立ちした画像が表示される。その後、図１０６（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１０６（ｃ３）～図１０７（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。

【０６７３】

図１０７（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１０８（ｃ１１）に示す演出へ移行し、大当り時（メイン変動番号２０の変動パターンの場合）は図１１０（ｃ２１）に示す演出へ移行し、ＳＰリーチの後半に移行する場合（メイン変動番号１２，２３の変動パターンの場合）または最終リーチに移行する場合（メイン変動番号１５，２６の変動パターンの場合）は図１１３（ｃ３１）に示す演出へ移行する。

【０６７４】

ＳＰリーチの前半でハズレが確定する場合、図１０７（ｃ６）に示す演出の後、図１０８（ｃ１１）に示す演出に移行する。図１０８（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１０８（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１０８（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。

【０６７５】

その後、図１０９（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１０９（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。

【０６７６】

ＳＰリーチの前半で大当りが確定する場合、図１０７（ｃ６）に示す演出の後、図１１０（ｃ２１）に示す演出に移行する。図１１０（ｃ２１）に示す演出においては、メイドＡが爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄として大当り図柄である「３」が停止する。

【０６７７】

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１１０（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１１０（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１１１（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１１１（ｃ２６）に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄５Ｍの可変表示も完全に停止し、大当りが確定する。

【０６７８】

その後、図１１２（ｃ２７）～（ｃ２９）に示すように、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の顔画像が大きく表示され、「ＦＥＶＥＲ！」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【０６７９】

ＳＰリーチの後半または最終リーチに移行する場合、図１０７（ｃ６）に示す演出の後、図１１３（ｃ３１）に示す演出に移行する。図１１３（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１１３（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１０８（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１１３（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。

【０６８０】

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１１４（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１２１（ｃ７１）に示す演出へ移行する。このように、大当りとなる変動パターンの中には、一旦、ＳＰリーチの前半でハズレが確定するかと見せかけて、ＳＰリーチの後半や最終リーチに移行する変動パターンが含まれる。これにより、遊技者からすると、一旦、ＳＰリーチの前半でハズレが確定すると思った後に、救済によってＳＰリーチの後半や最終リーチに移行することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６８１】

（ＳＰリーチ後半における演出態様）

図１１４～図１２０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。

【０６８２】

ＳＰリーチの後半に移行する場合、図１１３（ｃ３３）に示す演出の後、図１１４（ｃ４１）に示す演出に移行する。図１１４（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。

【０６８３】

その後、図１１４（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発光する。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。

【０６８４】

図１１４（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１１４（ｃ４３）～図１１５（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。

【０６８５】

図１１４（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１１６（ｃ５１）に示す演出へ移行し、大当り時（メイン変動番号２３の変動パターンの場合）は図１１８（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１２１（ｃ７１）に示す演出へ移行する。

【０６８６】

ＳＰリーチの後半でハズレが確定する場合、図１１５（ｃ４６）に示す演出の後、図１１８（ｃ５１）に示す演出に移行する。図１１８（ｃ５１）に示す演出においては、メイドＡおよびメイドＢが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「４」が停止する。その後、図１１６（ｃ５２）に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「３」，「４」，「３」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図１１６（ｃ５３）に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「３」，「４」，「３」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【０６８７】
その後、図１１７（ｃ５４），（ｃ５５）に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図１１７（ｃ５６）に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄５Ｍの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。
【０６８８】
ＳＰリーチの後半で大当りが確定する場合、図１１５（ｃ４６）に示す演出の後、図１１８（ｃ６１）に示す演出に移行する。図１１８（ｃ６１）に示す演出においては、メイドＡおよびメイドＢが爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄として大当り図柄である「３」が停止する。
【０６８９】
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１１８（ｃ６２）に示すように、「３」，「３」，「３」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図１１８（ｃ６３）に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図１１９（ｃ６４），（ｃ６５）に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図１１９（ｃ６６）に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄５Ｍの可変表示も完全に停止し、大当りが確定する。
【０６９０】
その後、図１２０（ｃ６７）～（ｃ６９）に示すように、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の顔画像が大きく表示され、「ＦＥＶＥＲ！」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。
【０６９１】
（最終リーチにおける演出態様）
図１２１～図１３１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。
【０６９２】
最終リーチに移行する場合、図１１５（ｃ４６）に示す演出の後、図１２１（ｃ７１）に示す演出に移行する。最終リーチに移行するときには、図１２１（ｃ７１）に示すように、突然、画面全体が真っ黒になるとともに、図１２１（ｃ７２）に示すように、画面の中央に十字型をした光のエフェクトが表示される。その後、図１２１（ｃ７３）に示すように、最終リーチの開始を報知する演出が実行され、画面いっぱいに主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の顔画像が表示されるとともに、「行くよー！」の文字画像が表示される。なお、図１２１（ｃ７２）に示すような光のエフェクト表示の演出は、図１２１（ｃ７１）に示すブラックアウトの演出と、図１２１（ｃ７３）に示す主人公の顔画像が表示される演出との間に敢えて挿入される。これにより、図１２１（ｃ７２）に示す演出によって、最終リーチに発展することを遊技者により分かり易く伝えることができる。
【０６９３】
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発光する。なお、最終リーチ後半に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８Ｒから演出音も出力される。
【０６９４】
図１２２（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１２２（ｃ７５）～図１２２（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１２２（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。
【０６９５】

その後、図１２４（ｃ８０）～図１２５（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。

【０６９６】

その後、図１２６（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１２６（ｃ８７）～図１２７（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。

【０６９７】

図１２７（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１２７（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。

【０６９８】

図１２７（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１２８（ｃ１０１）に示す演出へ移行し、大当り時（メイン変動番号２６の変動パターンの場合）は図１２９（ｃ１１１）に示す演出へ移行する。

【０６９９】

最終リーチでハズレが確定する場合、図１２７（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１２８（ｃ１０１）に示す演出に移行する。図１２８（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１２８（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１２８（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。

【０７００】

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。

【０７０１】

最終リーチで大当りが確定する場合、図１２７（ｃ９１）に示す演出の後、図１２９（ｃ１１１）に示す演出に移行する。図１２９（ｃ１１１）に示す演出においては、６人のキャラクタが爆チューを捕まえている画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア５Ｃに位置する飾り図柄として大当り図柄である「３」が停止する。

【０７０２】

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１２９（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１２９（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１３０（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１３０（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。

【０７０３】

その後、図１３１（ｃ１１７）～（ｃ１１９）に示すように、主人公であるメイドＡ（夢夢ちゃん）の顔画像が大きく表示され、「ＦＥＶＥＲ！」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【０７０４】

（ステージＢにおける演出態様）

図１３２～図１５２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。

【０７０５】

図１３２（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が発光するとともに、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。

【０７０６】

図１３２（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１３２（ｂ３）に示すように、２回目の可変表示が行われる。

【０７０７】

図１３２（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１３３（ｂ５）に示すように、３回目の可変表示が行われる。その後、図１３３（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。

【０７０８】

図１３４（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１３４（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６２～図６８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発光する。なお、図６２～図６８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１３４（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発光する。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。

【０７０９】

図１３４（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。

【０７１０】

図１３５（ｂ１０）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋（光線）であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。なお、ステージＢにおいて現れるリーチラインは、ステージＡにおいて現れるリーチラインと同じであってもよいし、たとえば、色や形、大きさなどが異なっていてもよい。

【０７１１】

図１３５（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１３５（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１３５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が高輝度で発光する。

【０７１２】

図１３６（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１３６（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１３６（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１３６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が高輝度で発光する。

【０７１３】

図１３７（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１３７（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が高輝度で発光する。その後、図１３７（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。

【０７１４】

図１３７（ｂ１８）に示すようにリーチライン演出が終了した後、図１３８～図１４２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発光する。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。

【０７１５】

図１３８（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。

【０７１６】

その後、図１３８（ｂ２０）～図１３９（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１４０（ｂ２５）～図１４１（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１４２（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１４２（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。

【０７１７】

図柄送り演出が終了した後、図１４３（ｂ３４），（ｂ３５）に示すように、ホワイトアウトによって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「３」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「３」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図１４３（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。

【０７１８】

図１４４（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１４４（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発光する。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。

【０７１９】

ステージＢにおいては、後変動のＳＰリーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に群予告（たとえば、爆チュー予告やボインゴ群予告））が実行される。たとえば、ＳＰリーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に爆チュー群予告が実行される場合、図１４５（ｂ４０）に示すように、ＰＵＳＨ演出が実行される。ＰＵＳＨ演出が実行されると、画像表示装置５の画面中央にプッシュボタン３１Ｂを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が表示される。さらに、ＰＵＳＨ演出中においては、図７７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発光する。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が発光や点滅をする。なお、ＰＵＳＨ演出中においては、スピーカ８Ｌ，８Ｒからプッシュボタン３１Ｂを押圧する操作を遊技者に促す効果音が出力されてもよい。このように、ＰＵＳＨ演出においては、画像表示やランプの発光や点滅、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。

【０７２０】

図１４５（ｂ４１）に示すように、ＰＵＳＨ演出中にプッシュボタン３１Ｂが押圧操作されると、画像表示装置５の画面中央に表示されていたプッシュボタン３１Ｂを示す画像、メータ画像、および「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が消える。また、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ８Ｌ，８ＲからＰＵＳＨ音が出力される。当該ＰＵＳＨ音が出力されることで、遊技者はＰＵＳＨ演出中にプッシュボタン３１Ｂを有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ８Ｌ，８ＲからのＰＵＳＨ音の出力は、群予告演出（この例では爆チュー群予告）が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ９が発光や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で発光する。

【０７２１】

図１４５（ｂ４２）に示すように、一旦、画像表示装置５の画面の表示が通常の背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ９が発光や点滅する。

【０７２２】

図１４６（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。

【０７２３】

図１４６（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１４６（ｂ４４）に示す状態は、最初（１番目）に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部（この例では顔の一部）が表示されている第１状況を表している。

【０７２４】

爆チュー群予告の実行中においては、図５５～図６１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発光する。たとえば、図１４６～図１４８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が高輝度で発光し始め、その後

、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で発光するランプの箇所が移動する。
【０７２５】
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５１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。
【０７２６】
図１４６（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１４６（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。
【０７２７】
図１４７（ｂ４６）～（ｂ４８）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、群予告演出において用いられる画面上の表示領域は、ＳＰ前半タイトル予告演出における「爆チューを捕まえろ！」の表示領域よりも大きい。
【０７２８】
図１４８（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１４８（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１４８（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。
【０７２９】
図１４９（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１４９および図１５０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発光する。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発光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１４９（ｂ５２）～図１５０（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。
【０７３０】
キャラクタが群となって画面の左側から右側に向かって走り抜けることにより、画面全体をキャラクタが覆うことになり、遊技者が「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示を視認困難または視認できないようになる。
【０７３１】
図１５１（ｂ５８）に示すように、第３表示期間においては、最後のキャラクタが登場し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第３表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第３表示期においては、図１５１および図１５２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発光する位置を変化させるようになる。なお、図１５１（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、高輝度で発光

する。
【０７３２】
図１５１（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１５１（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１５１（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。
【０７３３】
図１５１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１４４（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１５０（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の前面側のレイヤ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１５１（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。
【０７３４】
図１５２（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１５２（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１０６（ｃ１）に示すＳＰリーチ前半の演出に移行する。
【０７３５】
（ボインゴ群予告）
図１５３～図１６２を参照しながら、ボインゴ群予告の演出態様について説明する。
【０７３６】
前述した６人群予告および爆チュー群予告は、画面の右端から左端に向かって複数のキャラクタが群となって進行するものであった。このように、６人群予告および爆チュー群予告は、図４０に示すＸ－Ｙ平面においてＸ軸方向にキャラクタが進行する演出であった。一方、ボインゴ群予告は、画面のＺ軸方向にもキャラクタ（ボインゴ）が移動可能である。すなわち、ボインゴ群予告は、Ｘ－Ｙ－Ｚの３次元の立体空間においてキャラクタが進行する３Ｄ演出である。
【０７３７】
図１５３～図１５８は、ステージＡにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。なお、ステージＢにおいてボインゴ群が実行された場合においても、図１５３～図１５８に示す演出態様と同じである。また、図示は省略するが、ボインゴ群予告演出においても、６人群予告演出や爆チュー群予告演出と同様に、第１表示期間、第２表示期間、および第３表示期間が設けられている。
【０７３８】
図１５３（ｄ１）に示すように、ボインゴ群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ９が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。
【０７３９】
ボインゴ群予告の実行中においては、たとえば、図５５～図６１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発光する。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が高輝度で発光し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高

輝度で発光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発光する。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発光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。

【０７４０】

図１５３（ｄ２）に示すように、画面における特定位置においてキャラクタ（ボインゴ）が現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示される。特定位置は、キャラクタ群が出現する群出現ポイントである。その後、図１５３（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。

【０７４１】

その後、図１５４（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１５４（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。

【０７４２】

その後、図１５５（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１５６（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。

【０７４３】

その後、図１５７（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１５７（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。

【０７４４】

その後、図１５８（ｄ１６），（ｄ１７）に示すように、最後のキャラクタが画面から消えるに従って、元の背景画像が表示されていき、１５３（ｄ１８）に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

【０７４５】

図１５９は、ボインゴ群予告の詳細を説明するための図である。図１５９（Ａ）～（Ｆ）は、各々図１５３（ｄ３）～図１５４（ｄ６），図１５５（ｄ８），（ｄ９）に対応する。

【０７４６】

図１５９（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１５９（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１５９（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。

【０７４７】

ここで、図１６０および図１６１を参照しながら、ボインゴ群予告の比較例と、本実施の形態に係るボインゴ群予告とを比較する。図１６０に示す比較例においては、画面における特定位置（群出現ポイント）においてキャラクタ（ボインゴ）が現れるが、図１５３（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１６０および図１６１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。
【０７４８】
よって、比較例においては、図１６１（ｄ１０６）に示すような図１５３（ｄ３）に示す大きさでキャラクタが表示できるまで、図１６０（ｄ１０１）～図１６１（ｄ１０５）に示すようなアニメーション表示を経由しなければならず、その分、演出時間も余分に掛かるし、アニメーション用の画像も作成しなければならない。これに対して、本実施の絵形態の場合、図１５３（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１５３（ｄ３）や図１６１（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。
【０７４９】
（ボインゴ群予告の変形例）
図１６２は、変形例に係るボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。図１６２に示す例を、図１５８に示す例に置き換えてもよい。たとえば、図１６２（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１５３（ｄ１）に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤの前面側のレイヤ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１６２（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。
【０７５０】
また、ボインゴ群予告におけるＳＰ前半のタイトル画像は、図１５２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。
【０７５１】
（犬群予告）
図１６３～図１６５を参照しながら、犬群予告の演出態様について説明する。
【０７５２】
本実施の形態においては、群予告演出として、６人群予告、爆チュー予告、およびボインゴ群予告を例示したが、パチンコ遊技機１は、図１６３～図１６５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。
【０７５３】
具体的には、図１６３（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１６３（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１６３（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。
【０７５４】
その後、図１６４（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１６３（ｅ３）に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤの前面側のレイヤ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１６４（ｅ６）に示すように、通常背景の画像がＳＰ前半のタイトル画像に切り替わる。そして、最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後のＳＰリーチ前半の演出に対応するＳＰ前半のタイトル画像の表示が行われる。
【０７５５】
また、犬群予告におけるＳＰ前半のタイトル画像は、図１５２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。
【０７５６】
図１６５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。

【０７５７】

（リーチライン演出中の群予告演出の実行）

図１６６および図１６７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。

【０７５８】

図１６６（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１６６（ｆ２）～（ｆ４）に示すように群予告演出が実行され、その後、図１６７（ｆ５），（ｆ６）に示すように、図柄送り演出が実行されてもよい。

【０７５９】

［群予告演出におけるキャラクタの動作］

次に、図１６８～図１７５を参照しながら、群予告演出におけるキャラクタの動作について詳細に説明する。

【０７６０】

図１６８は、通常時におけるキャラクタの移動（足踏みｖｅｒ．）を説明するための図である。図１６９および図１７０は、通常時におけるキャラクタの移動（スクロールｖｅｒ．）を説明するための図である。通常時とは、たとえば、図８２および図１３２に示すようなリーチ演出が行われる前の状態である。また、通常時は、リーチ演出中における群予告演出が行われていない状態を含んでいてもよい。なお、図１６８～図１７０に示す通常時の演出画面（背景など）は、図８２に示したステージＡにおける通常時の演出画面や図１３２に示したステージＢにおける通常時の演出画面とは異なっているが、図８２に示した通常時の演出画面や図１３２に示した通常時の演出画面を、図１６８～図１７０に示す通常時の演出画面に置き換えてもよい。

【０７６１】

通常時におけるキャラクタの移動の見せ方としては、図１６８に示すように、キャラクタが常に表示されて足踏みをする一方で、キャラクタの背面側に表示された背景が画面上を移動（スクロール）することで、キャラクタが移動しているかのように遊技者に見せる手法がある。

【０７６２】

たとえば、図１６８（Ａ１）～（Ａ３）に示すように、キャラクタ（夢夢ちゃん）が画面中央で足踏みをしており、その背面側では街の背景画像が画面の一方側（右側）から他方側（左側）に向かって移動している。これにより、画面中央のキャラクタが街中を移動しているかのように遊技者に見せることができる。

【０７６３】

その他の通常時におけるキャラクタの移動の見せ方としては、図１６９および図１７０に示すように、キャラクタが画面上を移動（スクロール）する一方で、キャラクタの背面側に表示された背景を動かさないようにすることで、キャラクタが移動しているかのように遊技者に見せる手法がある。

【０７６４】

たとえば、図１６９（Ｂ１）～（Ｂ３）に示すように、キャラクタ（夢夢ちゃん）が画面の一方側（右側）から他方側（左側）に向かって移動しているが、その背面側では街の背景画像が動かないようになっている。これにより、画面に登場したキャラクタが街中を

移動しているかのように遊技者に見せることができる。さらに、このようなキャラクタの移動においては、図１６９（Ｂ３）に示すようにキャラクタが保留表示（たとえば、アクティブ表示エリア５Ａにおけるアクティブ表示）を隠すような演出も行われる。そして、キャラクタがさらに移動して保留表示が現れたときに、図１７０（Ｂ４－１）に示すように、当該保留表示が変化しなかったり、あるいは、図１７０（Ｂ４－２）に示すように、当該保留表示が変化（たとえば、アクティブ表示の色や形が変化）したりすることで、変動中の図柄が大当り図柄となることを示唆するものであってもよい。具体的には、保留表示が変化しなかったときよりも、保留表示が変化しなかったときの方が、変動中の図柄が大当り図柄となる確率を高くすれば、キャラクタの移動によって現れた保留表示が変化した場合に、大当りが発生することを遊技者に期待させることができる。

【０７６５】

図１７１は、群予告演出時と通常時のキャラクタの動作を説明するための図である。なお、本実施の形態においては、群予告演出および通常時におけるキャラクタの動作の説明として、キャラクタＡ（夢夢ちゃん）の画像を用いるが、他のキャラクタＢ～Ｆに適用してもよい。

【０７６６】

図１７１（ａ）においては、群予告演出において用いられるキャラクタの画像が示されている。図１７１（ａ）に示すように、群予告演出におけるキャラクタの画像としては、画像Ａ～画像Ｆといった６種類の画像が用いられている。「第１画像」は画像Ａ、「第２画像」は画像Ｂおよび画像Ｃ、「第３画像」は画像Ｄおよび画像Ｅ、「第４画像」は画像Ｆとして、各々例示する。また、群予告演出においては、画像Ａ～画像Ｆの各画像が順番に表示されるが、その際には、画像Ａおよび画像Ｆが５フレーム分、画像Ｂおよび画像Ｅが２フレーム分、画像Ｃおよび画像Ｄが１フレーム分、各々表示される。上述したように、１フレーム分は約３３．３ｍｓｅｃの時間に対応する。なお、群予告演出におけるキャラクタの画像は、６枚（６種類）に限らず、４枚（４種類）や８枚（８種類）など、その他の偶数枚で構成されてもよい。

【０７６７】

図１７１（ｂ）においては、通常時において用いられるキャラクタの画像が示されている。図１７１（ｂ）に示すように、通常時におけるキャラクタの画像としては、画像Ｈ～画像Ｑといった１０種類の画像が用いられている。画像Ｈ～画像Ｑの全ては３０フレーム分に亘って用いられる。

【０７６８】

図１７２は、通常時のキャラクタの動作を説明するための図である。図１７２に示すように、通常時においては、画像Ｈ～画像Ｑの各々を周回するように順番に用いて画面に表示することで、キャラクタが歩くような動作を画面上で表現している。

【０７６９】

図１７３～図１７５は、群予告演出時のキャラクタの動作を説明するための図である。図１７３に示すように、群予告演出時においては、画像Ａ～画像Ｆを周回するように順番に用いて画面に表示することで、キャラクタが走り去るような動作を画面上で表現している。たとえば、１周期分の画像表示においては、画像Ａが５フレーム分（約１６５ｍｓｅｃ）表示され、次に、画像Ｂが２フレーム分（約６６ｍｓｅｃ）表示され、次に、画像Ｃが１フレーム分（約３３ｍｓｅｃ）表示され、次に、画像Ｄが１フレーム分（約３３ｍｓｅｃ）表示され、次に、画像Ｅが２フレーム分（約６６ｍｓｅｃ）表示され、次に、画像Ｆが５フレーム分（約１６５ｍｓｅｃ）表示され、次に、画像Ｅが２フレーム分（約６６ｍｓｅｃ）表示され、次に、画像Ｄが１フレーム分（約３３ｍｓｅｃ）表示され、次に、画像Ｃが１フレーム分（約３３ｍｓｅｃ）表示され、次に、画像Ｂが２フレーム分（約６６ｍｓｅｃ）表示される。

【０７７０】

このように、群予告演出におけるアニメーションの１周期においては、画像Ａおよび画像Ｆが他の画像Ｂ～画像Ｅよりも表示時間が長くなっている。こうして周回するように各

画像を順番に切り替えて表示することで、群予告演出においては、キャラクタが画面にフレームインして画面からフレームアウトして走り去るようなアニメーションが表示される。

【０７７１】

図１７４を参照しながら、群予告演出に用いられるキャラクタの各画像について詳細に説明する。なお、図１７４および図１７５においては、キャラクタを軸として鉛直方向を０度と規定する。また、図１７４および図１７５においては、キャラクタの手の位置について説明し、足の位置については説明を省略する。なお、本実施の形態において、キャラクタの「手」と「腕」を同じものと定義する。すなわち、本実施の形態において、キャラクタの手の位置は、キャラクタの腕の位置とも言える。

【０７７２】

図１７４（ａ）に示すように、画像Ａは、キャラクタの手（腕）の位置が群予告演出のアニメーションにおける手の振り幅のうちのキャラクタの進行方向側の最上位点に位置する第１位置となる画像である。たとえば、画像Ａにおいては、キャラクタの右手（右腕）の位置が進行方向側において鉛直方向から１００度傾いた位置となり、キャラクタの左手（左腕）の位置が逆方向側（進行方向と反対の方向）において鉛直方向から８０度傾いた位置となる。この場合、「第１位置」は、進行方向側において鉛直方向から１００度傾いた位置として例示される。また、「進行方向側の最上位点」は、進行方向側において鉛直方向から１００度傾いた位置として例示される。なお、「進行方向側の最上位点」は、進行方向側において鉛直方向から１００度傾いた位置に限らず、所定アニメーションにおける手の振り幅のうちのキャラクタの進行方向側の最上位点となる位置であれば、いずれの位置であってもよい。

【０７７３】

図１７４（ｂ）に示すように、画像Ｂは、キャラクタの手の位置が進行方向側において第１位置に近い第２位置となる画像である。たとえば、画像Ｂにおいては、キャラクタの右手の位置が進行方向側において鉛直方向から９０度傾いた位置となり、キャラクタの左手の位置が逆方向側において鉛直方向から９０度傾いた位置となる。なお、画像Ｂを第２画像の例とした場合、「第２位置」は、進行方向側において鉛直方向から９０度傾いた位置として例示される。

【０７７４】

図１７４（ｃ）に示すように、画像Ｃは、キャラクタの手の位置が進行方向側において第１位置に近い第２位置となる画像である。たとえば、画像Ｃにおいては、キャラクタの右手の位置が進行方向側において鉛直方向から８０度傾いた位置となり、キャラクタの左手の位置が逆方向側において鉛直方向から１００度傾いた位置となる。なお、画像Ｃを第２画像の例とした場合、「第２位置」は、進行方向側において鉛直方向から８０度傾いた位置として例示される。

【０７７５】

図１７４（ｆ）に示すように、画像Ｆは、キャラクタの手の位置が群予告演出のアニメーションにおける手の振り幅のうちのキャラクタの逆方向側の最上位点に位置しかつ第１位置と対になる第４位置となる画像である。たとえば、画像Ｆにおいては、キャラクタの右手の位置が逆方向側において鉛直方向から１００度傾いた位置となり、キャラクタの左手の位置が進行方向側において鉛直方向から８０度傾いた位置となる。この場合、「第４位置」は、逆方向側において鉛直方向から１００度傾いた位置として例示される。また、「逆方向側の最上位点」は、逆方向側において鉛直方向から１００度傾いた位置として例示される。なお、「逆方向側の最上位点」は、逆方向側において鉛直方向から１００度傾いた位置に限らず、所定アニメーションにおける手の振り幅のうちのキャラクタの逆方向側の最上位点となる位置であれば、いずれの位置であってもよい。

【０７７６】

図１７４（ｅ）に示すように、画像Ｅは、キャラクタの手の位置が逆方向において第４位置に近い第３位置となる画像である。たとえば、画像Ｅにおいては、キャラクタの右手の位置が逆方向側において鉛直方向から９０度傾いた位置となり、キャラクタの左手の位

置が進行方向側において鉛直方向から９０度傾いた位置となる。なお、画像Ｅを第３画像の例とした場合、「第３位置」は、逆方向側において鉛直方向から９０度傾いた位置として例示される。

【０７７７】

図１７４（ｄ）に示すように、画像Ｄは、キャラクタの手の位置が逆方向側において第４位置に近い第３位置となる画像である。たとえば、画像Ｆにおいては、キャラクタの右手の位置が逆方向側において鉛直方向から８０度傾いた位置となり、キャラクタの左手の位置が進行方向側において鉛直方向から１００度傾いた位置となる。なお、画像Ｄを第３画像の例とした場合、「第３位置」は、逆方向側において鉛直方向から８０度傾いた位置として例示される。

【０７７８】

第１位置は、進行方向において鉛直方向から１００度傾いた位置であり、第４位置は、逆方向において鉛直方向から１００度傾いた位置であるため、画像Ａ（第１画像）と画像Ｆ（第４画像）とは、キャラクタの鉛直方向から同じ絶対値の角度（１００度）をもって対になる。

【０７７９】

また、画像Ｂ（第２画像）の場合の第２位置は、進行方向において鉛直方向から９０度傾いた位置であり、画像Ｅ（第３画像）の場合の第３位置は、逆方向において鉛直方向から９０度傾いた位置であるため、画像Ｂと画像Ｅとは、キャラクタの鉛直方向から同じ絶対値の角度（９０度）をもって対になる。あるいは、画像Ｃ（第２画像）の場合の第２位置は、進行方向において鉛直方向から８０度傾いた位置であり、画像Ｄ（第３画像）の場合の第３位置は、逆方向において鉛直方向から８０度傾いた位置であるため、画像Ｃと画像Ｄとは、キャラクタの鉛直方向から同じ絶対値の角度（８０度）をもって対になる。

【０７８０】

また、画像Ａ（第１画像）は、画像Ｂや画像Ｃ（第２画像）よりもキャラクタの手の位置が鉛直方向から傾いており、キャラクタの手が最も振りあがる画像である。このため、画像Ａは、画像Ｂや画像Ｃよりも特徴的なアニメーションの画像である。画像Ｆ（第４画像）は、画像Ｄや画像Ｅ（第３画像）よりもキャラクタの手の位置が鉛直方向から傾いており、キャラクタの手が第１画像と対となって最も振りあがる画像である。このため、画像Ｆは、画像Ｄや画像Ｅよりも特徴的なアニメーションの画像である。このような特徴的な画像Ａや画像Ｆは、キャラクタが歩くアニメーションが表示される通常時においては用いられない。

【０７８１】

このような複数の画像を切り替えて表示することで、群予告演出においては、走るキャラクタが通常時における歩行するキャラクタよりも手または足の動作が早くなるように画像表示される。ここで、群予告演出においては、キャラクタの手の位置が予め定められた位置となる複数種類の画像が用いられるが、図１７３および図１７５に示すように、キャラクタの手の位置によっては群予告演出において用いられない画像がある。

【０７８２】

たとえば、キャラクタの手の位置が、第１位置（図１７４（ａ）に示すような進行方向において鉛直方向から１００度傾いた位置）と第４位置（図１７４（ｆ）に示すような逆方向において鉛直方向から１００度傾いた位置）との中間となる位置を、中間位置（つまり、０度となる鉛直方向）とする。群予告演出においては、中間位置（鉛直方向）と第２位置（進行方向において鉛直方向から８０度または９０度傾いた位置）との間にキャラクタの手が位置するような画像は用いられず、さらに、中間位置（鉛直方向）と第３位置（逆方向において鉛直方向から８０度または９０度傾いた位置）との間にキャラクタの手が位置するような画像は用いられないようになっている。

【０７８３】

より具体的には、図１７５（ｇ）に示すように、群予告演出においては、進行方向において中間位置（鉛直方向）から１０度よりも小さい角度だけ傾いた位置にキャラクタの右

手が位置するような画像は用いられない。また、図１７５（ｈ）に示すように、群予告演出においては、逆方向において中間位置（鉛直方向）から１０度よりも小さい角度だけ傾いた位置にキャラクタの右手が位置するような画像は用いられない。さらに、図示は省略するが、群予告演出においては、キャラクタの手の位置が中間位置（鉛直方向）となる画像も用いられない。なお、キャラクタの手の位置が中間位置（鉛直方向）となる画像は、通常時においても用いられることはない。

【０７８４】

群予告演出は、複数のキャラクタが画面上を走り抜けるような演出であるためスピード感や臨場感がある。群予告演出におけるアニメーションを滑らかなものとするためには、より多くの画像を用いた方が好ましいが、群予告演出は、複数のキャラクタが画面上を走り抜けるような演出であり、また、画像Ａ（第１画像）や画像Ｆ（第４画像）のような特徴的な画像が用いられるため、それらの間の画像を多少省略して画像を間引いたとしても、滑らかなアニメーションとして遊技者に見せることができる。このように、特徴的な画像を用いる一方で、間の画像を一部省略したとしても、好適な群予告演出を提供することができる。

【０７８５】

一方、図１６８～図１７０に示したような通常時に歩行するキャラクタにおいては、キャラクタの動作が遅いため、群予告演出における画像よりも多くの画像を用いなければ、アニメーションの粗さが目立ってしまう。本実施の形態においては、通常時に３０フレーム分の画像が用いられている。しかしながら、上述したように、群予告演出においては画像を一部省略したとしても滑らかなアニメーションとして遊技者に見せることができるため、設計者が多くの画像を用意する必要がない。

【０７８６】

さらに、画像Ａ（第１画像）や画像Ｆ（第４画像）のような特徴的な画像は、他の画像Ｂ～画像Ｅよりも表示時間が長く（フレーム数が多く）なっており、これにより、群予告演出におけるアニメーションを映えさせることができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【０７８７】

［主な構成および効果］

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

【０７８８】

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

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８９～図９５に示す６人群予告演出）と、

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

前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図５１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８９（ａ２３）～図９１（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９２（ａ３１）～図９３（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９４（ａ３７）～図９

５（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８９～図９５に示す６人群予告演出が実行された後に図１１０～図１１２に示すファンファーレ演出が実行される）、
可変表示の表示結果が前記特定表示結果とは異なるハズレ表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号９の変動パターンの場合）であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該ハズレ表示結果であることが示唆されるまでの第１所定期間（たとえば、図５２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５２，図５３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５２，図５３に示す例）。
【０７８９】
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。
【０７９０】
「特定表示結果」は、可変表示の表示結果がその特定表示結果となったことに基づいて有利状態に制御可能となる表示結果である。すなわち、特定表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されるための表示結果である。本実施の形態においては、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１における発光態様の組合せが大当りに対応する発光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発光態様の組合せが特定表示結果となる。また、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２における発光態様の組合せが大当りに対応する発光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発光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。
【０７９１】
「ハズレ表示結果」は、特定表示結果とは異なる表示結果であり、可変表示の表示結果がそのハズレ表示結果となったことに基づいては有利状態に制御されない表示結果である。すなわち、ハズレ表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されることがない表示結果である。本実施の形態においては、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１における発光態様の組合せがハズレに対応する発光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発光態様の組合せがハズレ表示結果となる。また、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２における発光態様の組合せがハズレに対応する発光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発光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。

【０７９２】
「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。
【０７９３】
「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。
【０７９４】
「祝福演出」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する演出であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づき有利状態に制御されることを祝福する画像を表示する演出でもある。「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりすることを含む。また、「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを示唆または報知したりすることで、遊技者の有利状態に対する期待感を向上させたりすることを含む。たとえば、祝福演出は、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１における発光態様の組合せが大当りに対応する発光態様の組合せとなったこと、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２における発光態様の組合せが大当りに対応する発光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。
【０７９５】
「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。
【０７９６】
「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５２および図５３に示すＴ１＋Ｔ２の期間によって例示される。「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１における発光態様の組合せがハズレに対応する発光態様の組合せとなること、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２における発光態様の組合せが大当りに対応する発光態様の組合せがハズレに対応する発光態様の組合せとなること、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（ハズレ図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるときに特定タイミングで可動体３２が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるときに特定タイミングで可動体３２が動作する場合、「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体３２が動作しないことで遊技者に可変表示の表示結果がハズレ表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述したＰＵＳＨ演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体３２が動

作するタイミングであってもよい。
【０７９７】
「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５２および図５３に示すＴ３＋Ｔ４の期間、Ｔ５＋Ｔ６の期間、およびＴ７＋Ｔ８の期間によって例示される。「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特図ＬＥＤ基板２０の特図１可変表示部２１における発光態様の組合せが大当りに対応する発光態様の組合せとなること、特図ＬＥＤ基板２０の特図２可変表示部２２における発光態様の組合せが大当りに対応する発光態様の組合せとなること、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当り図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるときに特定タイミングで可動体３２が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるときに特定タイミングで可動体３２が動作する場合、「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体３２が動作することで遊技者に可変表示の表示結果が特定表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述したＰＵＳＨ演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体３２が動作するタイミングであってもよい。
【０７９８】
（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５１に示す各表示期間）。
【０７９９】
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。
【０８００】
（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。
【０８０１】
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。
【０８０２】
「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。
【０８０３】
（１－４） 可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号２０，２３，２６の変動パターンの場合）であって、前記群演出においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングは、前記第２所定期間のうちの前半部分のうち、当該第２所定期間の半分に近いタイミングである（たとえば、図５２，図５３に示す例）。
【０８０４】

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。

【０８０５】

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

前記救済パターンにおいても、可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの前記第２所定期間においては、当該第２所定期間のうちの前半で前記第１表示期間が開始する（たとえば、図５２，図５３に示す例）。

【０８０６】

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。

【０８０７】

（１－６） 可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号９、１２、１５の変動パターン）と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号２０、２３、２６の変動パターン）とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前記特定表示結果であることが示唆されるまで、共通する表示が行われる（たとえば、図８２～図１３１に示す例）。

【０８０８】

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

【０８０９】

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。

【０８１０】

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

【０８１１】

（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１４６～図１５２に示す例）。

【０８１２】

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。

【０８１３】
（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１４６～図１５２に示す例）。
【０８１４】
これにより、ＳＰ前半タイトル予告演出などの予告演出が実行されているときにおいて、群予告演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができる。なお、ＳＰ前半タイトル予告演出などの予告演出と群予告演出とが同時に実行を開始することはない。
【０８１５】
（１－９） 前記群演出が実行されたときは、前記予告演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高い（たとえば、図２０に示すように、群予告は、ＳＰ前半タイトル予告よりも信頼度が高い）。
【０８１６】
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。
【０８１７】
（１－１０） 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。
【０８１８】
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。
【０８１９】
（２－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８９～図９５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５１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８９（ａ２３）～図９１（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９２（ａ３１）～図９３（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９４（ａ３７）～図９５（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４８，図８９に示す例）。

【０８２０】
　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。
【０８２１】
　「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４８（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８９（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。
【０８２２】
　「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４８（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８９（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。
【０８２３】
　（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。
【０８２４】
　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。
【０８２５】
　（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４６に示す例）。
【０８２６】
　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。
【０８２７】
　（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８９に示す例）。
【０８２８】

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

【０８２９】

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。

【０８３０】

（２－５） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部分が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタとを含む（たとえば、図４４に示す例）。

【０８３１】

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。

【０８３２】

（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４４に示す例）。

【０８３３】

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。

【０８３４】

（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４８に示す例）。

【０８３５】

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。

【０８３６】

（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４８に示す例）。

【０８３７】

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。

【０８３８】

（２－９） 設計段階において、所定サイズの画面に前記遮蔽物の位置に対応する領域にマスクを被せた状態で前記群演出に関する表示が作成され、さらに、当該画面の当該所定サイズ（たとえば、１９インチ）よりも大きなサイズ（たとえば、２０インチ）に適用

できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで当該群演出に関する表示が作成される。

【０８３９】

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。

【０８４０】

（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４４に示す例）。

【０８４１】

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。

【０８４２】

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

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

前記演出実行手段によって実行される演出は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、図８９～図９５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５１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８９（ａ２３）～図９１（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９２（ａ３１）～図９３（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９４（ａ３７）～図９５（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。

【０８４３】

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

【０８４４】

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

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

【０８４５】

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

【０８４６】

（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。

【０８４７】

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。

【０８４８】

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。

【０８４９】

（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。

【０８５０】

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

【０８５１】

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。

【０８５２】

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

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８９～図９５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５１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８９（ａ２３）～図９１（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９２（ａ３１）～図９３（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９４（ａ３７）～図９５（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４５に示す例）。
【０８５３】
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。
【０８５４】
「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４５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。
【０８５５】
（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が異なる（たとえば、図４３に示すように、砂煙の画像はレイヤ１、キャラクタの画像はレイヤ２以降のレイヤに配置される）。
【０８５６】
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。
【０８５７】
（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。
【０８５８】

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

【０８５９】

（４－４） 前記群演出においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されない（たとえば、図４３に示す例）。

【０８６０】

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

【０８６１】

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

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８９～図９５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５１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８９（ａ２３）～図９１（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９２（ａ３１）～図９３（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９４（ａ３７）～図９５（ａ４２）に示す期間）、

前記第１表示期間において、最初に表示されたキャラクタの表示が終了する前に、新たに表示されたキャラクタ（たとえば、２番目に表示されたキャラクタ）の表示が終了する（たとえば、図９０，図９１に示す例）。

【０８６２】

「新たに表示されたキャラクタ」は、図８９～図９１に示したように群予告演出において２番目に登場したキャラクタであってもよいし、群予告演出において３番目以降に登場したキャラクタであってもよい。群予告演出が複数のキャラクタが群となって進行する演出であることを鑑みると、「新たに表示されたキャラクタ」として、群予告演出において２番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタの直後に位置して、当該２番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタを追い抜かす方が躍動感や臨場感が出て好ましい。

【０８６３】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、２番目に登場したキャラクタが最初に登場したキャラクタを抜かしてそのままトップで消えるため、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

【０８６４】

（５－２） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、他のキャラクタを追い抜くキャラクタを含み、

前記追い抜くキャラクタの数は、当該追い抜くキャラクタによって追い抜かれる前記他のキャラクタの数よりも多いか、または少ないかのいずれか一方である。

【０８６５】

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。

【０８６６】

（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４７に示す例）。

【０８６７】

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。

【０８６８】

（６－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８９～図９５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５１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８９（ａ２３）～図９１（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９２（ａ３１）～図９３（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９４（ａ３７）～図９５（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８８に示す例）。

【０８６９】

「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８８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。

【０８７０】

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。

【０８７１】

（６－２）　前記示唆画像に関するエフェクト（たとえば、プッシュボタン３１Ｂが押圧操作されたことを示すエフェクト）の表示が終了した後に、前記第１表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始する（たとえば、図８８に示す例）。
【０８７２】
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。
【０８７３】
（６－３）　前記示唆画像は、操作手段の操作を遊技者に促す画像（たとえば、プッシュボタン３１Ｂを示す画像、メータ画像、および「ＰＵＳＨ！！」の文字画像）を含み、
前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときの音（たとえば、ＰＵＳＨ音）の出力は、前記第１表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始するまでに終了する（たとえば、図８８に示す例）。
【０８７４】
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。
【０８７５】
（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８８，図９７，図９８に示す例）。
【０８７６】
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。
【０８７７】
（７－１）　可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８９～図９５に示す６人群予告演出，図１６３～図１６５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５１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８９（ａ２３）～図９１（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９２（ａ３１）～図９３（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９４（ａ３７）～図９５（ａ４２）に示す期間）、
前記群演出は、第１群演出（たとえば、６人群予告演出）と第２群演出（たとえば、犬群予告演出）とを含み、
前記第１群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第１速度（たとえば、速度Ｖ１）で進行し、
前記第２群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第２速度（たとえば、速度Ｖ２）で進行し、
前記第１速度は、前記第２速度よりも速く、
前記第１群演出は、前記第２群演出よりも、最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離が長くなるように構成されている（たとえば、図１６５に示す例）。

【０８７８】
「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１６５に示したように、６人群予告演出や犬群予告演出などの群予告演出において、最初に表示されるキャラクタの端から最後に表示されキャラクタの端までの直線距離（Ｘ軸状の距離）である。この直線距離は、画像表示装置５の画面の端から最初のキャラクタが表示されてから最後のキャラクタが表示されるまでの時間をＴとし、かつ各キャラクタの速度をＶとすれば、時間Ｔに速度Ｖを乗算すること（Ｔ×Ｖ）によって算出できる。
【０８７９】
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。
【０８８０】
（７－２） 前記第１群演出の実行時間（たとえば、Ｘ１／Ｖ１）は、前記第２群演出の実行時間（たとえば、Ｘ２／Ｖ２）と同じまたは略同一である（たとえば、図１６５に示す例）。
【０８８１】
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。
【０８８２】
（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。
【０８８３】
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。
【０８８４】
（７－４） 前記第２群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い（たとえば、密集度Ｄ２）は、前記第１群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い（たとえば、密集度Ｄ１）よりも大きい。
【０８８５】
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。
【０８８６】
（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１６４に示す例）。
【０８８７】
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。
【０８８８】
（８－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図１５３～図１６２に示すボインゴ群予告演出）を備え、
前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期

間とを含み（たとえば、図５１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１５３に示す例）。
【０８８９】
「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。
【０８９０】
「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。
【０８９１】
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。
【０８９２】
（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１５９に示す例）。
【０８９３】
これにより、まるで奥行のある位置から複数のキャラクタが続々と登場するかのような視覚効果を与えることができる。
【０８９４】
（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１５７に示す例）。
【０８９５】
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。
【０８９６】

（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１５７，図１５８に示す例）。

【０８９７】

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。

【０８９８】

（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１５９に示す例）。

【０８９９】

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

【０９００】

（９－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８９～図９５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５１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８９（ａ２３）～図９１（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９２（ａ３１）～図９３（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９４（ａ３７）～図９５（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。

【０９０１】

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。

【０９０２】

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。

【０９０３】
（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５１に示す例）。
【０９０４】
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。
【０９０５】
（１０－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８９～図９５に示す６人群予告演出）と、
複数の発光手段（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５１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８９（ａ２３）～図９１（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９２（ａ３１）～図９３（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９４（ａ３７）～図９５（ａ４２）に示す期間）、
前記複数の発光手段の各々を発光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５７（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５７（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５７（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、前記発光手段を低輝度で発光させるためのデータと前記発光手段を高輝度で発光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、前記発光手段を低輝度で発光させるためのデータと前記発光手段を高輝度で発光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５７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、多くの前記発光手段を高輝度で発光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）。
【０９０６】
これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、各表示期間に対応する輝度データテーブルが設けられており、第２輝度データテーブルは第１輝度データテーブルよりも、高輝度でランプを発光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。

【０９０７】

「発光手段を低輝度で発光させるためのデータ」や「発光手段を高輝度で発光させるためのデータ」は、各発光手段に含まれる複数の発光部（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発光データ（発光要素）であり、たとえば、図５７（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、低輝度の発光に対応するデータは「１００」であり、高輝度の発光に対応するデータは「Ｆ００」である。

【０９０８】

「輝度データ」は、各発光手段（たとえば、枠ランプ、盤上ランプ９Ｃ）における時間ごとの発光データであって、「発光手段を低輝度で発光させるためのデータ」や「発光手段を高輝度で発光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５７（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。

【０９０９】

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発光時間）における「輝度データ」の集まりであり、たとえば、図５７（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。

【０９１０】

（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５６に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１は１００ｍｓｅｃ間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブルＷ２は５０～８０ｍｓｅｃ間隔で切り替える）。

【０９１１】

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。

【０９１２】

（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５６に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１は１００ｍｓｅｃ間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブルＷ２は５０～８０ｍｓｅｃ間隔で切り替える）。

【０９１３】

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。

【０９１４】

（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発光箇所を移動させる輝度データを含み（たとえば、図５６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発光し）、

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発光箇所を移動させない輝度データを含む（たとえば、図５６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発光する）。

【０９１５】

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。

【０９１６】

（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発光手段を高輝

度で発光させ、当該キャラクタが到達していない箇所の近辺に位置する前記発光手段を消灯または低輝度で発光させる輝度データを含む（たとえば、図５７（ａ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ１の例）。

【０９１７】

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、ランプが高輝度で発光し、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発光するため、ランプの発光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。

【０９１８】

（１１－３） 前記第１輝度データテーブルは、前記発光手段を高輝度で発光させ、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、当該発光手段消灯または低輝度で発光させる輝度データを含む（たとえば、図５７（ａ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ１の例）。

【０９１９】

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、ランプが高輝度で発光し、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発光するため、ランプの発光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。

【０９２０】

（１１－４） 前記第１輝度データテーブルは、前記発光手段を高輝度で発光させ、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発光手段を高輝度で発光させる輝度データを含み（たとえば、図５７（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、前記発光手段を高輝度で発光させ、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発光手段を高輝度で発光させない輝度データを含む（たとえば、図５７（ｂ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ２の例）。

【０９２１】

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、ランプが高輝度で発光し、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発光するため、ランプの発光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。

【０９２２】

（１１－５） 前記第１輝度データテーブルは、前記発光手段を高輝度で発光させ、当該発光手段と隣合う前記発光手段を消灯させる輝度データを含み（たとえば、図５７（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、前記発光手段を高輝度で発光させ、当該発光手段と隣合う前記発光手段を発光させる輝度データを含む（たとえば、図５７（ｂ）に示す枠ランプ用孫テーブルＷ２の例）。

【０９２３】

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、ランプが高輝度で発光し、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発光するため、ランプの発光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。

【０９２４】

（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発光手段の数を増やす輝度データを含む（たとえば、図５６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発光する）。

【０９２５】

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発光するため、ランプの消灯または発光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。

【０９２６】

（１２－２）　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発光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発光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５６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）。

【０９２７】

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。

【０９２８】

（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発光手段の制御が開始し、当該第１表示期間中に前記発光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表示期間中に前記発光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発光手段の制御が継続し、前記第３表示期間中に前記発光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表示期間中に前記発光手段の制御が開始する（たとえば、図８０に示す群予告輝度データテーブルの例）。

【０９２９】

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発光するため、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発光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。

【０９３０】

（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、前記発光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、前記発光手段の制御期間が長く設定されている（たとえば、図８０に示す群予告輝度データテーブルの例）。

【０９３１】

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。

【０９３２】

（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発光手段を消灯または低輝度で発光させる輝度データである（たとえば、図５６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発光する）。

【０９３３】

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発光と混じることなく、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発光するため、より好適な群予告演出を提供することができる。

【０９３４】

（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発光手段を消灯または低輝度で発光させない輝度データである（たとえば、図５６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発光する）。

【０９３５】

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発光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。

【０９３６】

（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発光手段を消灯または低輝度で発光させる輝度データである（たとえば、図５６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発光する）。

【０９３７】

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発光させることで、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。

【０９３８】

（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５６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）。

【０９３９】

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。

【０９４０】

（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５６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）。

【０９４１】

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。

【０９４２】

（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５６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５６に示すように、枠ランプ用孫テーブルＷ１においては不具合対策用の１０分間データが規定され、枠ランプ用孫テーブルＷ２においては不具合対策用の１０分間データが規定されていない）。

【０９４３】

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。

【０９４４】

（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発光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５６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）。

【０９４５】

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発光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。

【０９４６】

（１６－３） 前記不具合対策用の輝度データは、隣合う前記発光手段を順番に規則的に発光させる輝度データである（たとえば、図５７（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つ前の状態から発光箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に発光させる輝度データである）。

【０９４７】

これにより、不具合が発生しても、１つ前の状態から発光箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に発光させるため、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。

【０９４８】

（１７－１） 前記発光手段は、単色で発光する単色発光手段（たとえば、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８）と、複数の色で発光する複数色発光手段（たとえば、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ５，９Ｃ９～９Ｃ１３）とを含み、

前記単色発光手段を特定の高輝度で発光させる輝度データは、当該特定の高輝度の発光に対応する値として特定値（たとえば、「６」）を含み、

前記複数色発光手段を前記特定の高輝度で発光させる輝度データは、当該特定の高輝度の発光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。

【０９４９】

これにより、発光手段の種類に応じて高輝度の発光に対応する値を適切なものにすることで、高輝度で発光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。

【０９５０】

（１７－２） 前記単色発光手段は、第１色で発光する第１色発光手段（たとえば、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８）と、第２色で発光する第２色発光手段（たとえば、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５）とを含み、

前記第１色発光手段および前記第２色発光手段のいずれを前記特定の高輝度で発光させる輝度データであっても、当該特定の高輝度の発光に対応する値として前記特定値（たとえば、「６」）を含む。

【０９５１】

これにより、同じ単色で発光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。

【０９５２】

（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発光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５７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発光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６４に示す枠ランプ用孫テーブル）。

【０９５３】

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とで個別に発光制御を行うことで、より詳細な発光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。

【０９５４】

（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発光手段が発光し続けるものであり（たとえば、図１６６，図１６７に示す例）、

前記群演出において用いられる前記発光手段は、前記予告演出において用いられる前記発光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発光手段と当該予告演出において用いられない前記発光手段とを含む（たとえば、図６３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）。

【０９５５】

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、共通のランプが発光しているため、違和感なく発光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発光と他の予告演出におけるランプの発光とが混在することになるが、仮に両者で発光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発光するため、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発光と他の予告演出におけるランプの発光とを共通にしておけば、数多くのランプが煩雑に発光することを防止することができる。

【０９５６】

（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１６６，図１６７に示す例）、

前記群演出において用いられる前記発光手段は、前記所定演出において用いられる前記発光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発光手段と当該所定演出において用いられない前記発光手段とを含む（たとえば、図１６６，図１６７に示す例）。

【０９５７】

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、共通のランプが発光しているため、違和感なく発光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。

【０９５８】

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

【０９５９】

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

【０９６０】

（２０－１）　前記発光手段は、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発光手段（たとえば、Ｖランプ９Ｇ）を含み、
　前記特定発光手段は、前記有利状態に制御するときに発光可能であり、かつ当該有利状態に制御しないときに発光せず（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発光する）、
　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、前記特定発光手段を発光させる輝度データを含まない（たとえば、図５６に示す輝度データテーブルの例）。
【０９６１】
　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発光してしまうことで、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。
【０９６２】
　（２０－２）　前記発光手段は、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発光手段（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、
　前記特定発光手段は、遊技者に対して操作手段の操作が有効であることを発光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発光し、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発光する）、
　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、前記特定発光手段を発光させる輝度データを含まない（たとえば、図５６に示す輝度データテーブルの例）。
【０９６３】
　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発光してしまうことで、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。
【０９６４】
　（２１－１）　識別情報（たとえば、図柄）の変動表示の表示結果が特定表示結果（たとえば、大当り図柄の組合せ）となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
　複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図３７に示す群予告実行処理，図８９～図９５に示す６人群予告演出）と、
　変動表示の表示結果が前記特定表示結果となる期待度が前記群演出よりも低い特定演出（たとえば、会話予告演出，擬似連）を実行する特定演出実行手段（たとえば、図３４に示す可変表示部表示中演出処理）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５１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８９（ａ２３）～図９１（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９２（ａ３１）～図９３（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９４（ａ３７）～図９５（ａ４２）に示す期間）、
　識別情報の変動は、第１変動（たとえば、前変動）と、当該第１変動よりも後の第２変動（たとえば、後変動）とを含み、

前記第２変動の変動パターンは、変動表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かに応じて決定され（たとえば、図１５および図１６に示すように、後変動パターンはハズレ時および大当り時のいずれであるかに応じて決定される）、
前記第１変動の変動パターンは、前記第２変動の変動パターンに応じて決定され（たとえば、図１７に示すように、前変動パターンは後変動パターンに応じて決定される）、
前記群演出は、前記第２変動に関する情報を用いた抽選によって決定され（たとえば、図２０（ａ），（ｂ）に示すように、群予告演出は後変動パターンに対応する後変動番号に応じて決定される）、
前記特定演出は、前記第２変動に関する情報を用いることなく、前記第１変動に関する情報を用いた抽選によって決定される（たとえば、図２０（ｄ），（ｅ），（ｆ）に示すように、会話予告演出および擬似連の態様は前変動パターンに対応する前変動番号に応じて決定される）。
【０９６５】
具体的には、群予告演出は、後変動パターンに対応する後変動番号を用いた抽選によって決定されることで、ノーマルリーチ、ＳＰ前半リーチ、ＳＰ後半リーチ、最終リーチ、および、それらのリーチにおける大当りの有無といったように、状況に応じて詳細に、群予告演出における大当りの期待度（信頼度）を設定することができる。一方、会話予告演出や擬似連の態様は、後変動番号を用いることなく、前変動パターンに対応する前変動番号を用いた抽選によって、リーチの種類に関わらずに決定されることで、当該抽選に用いられるデータの容量を削減することができる。したがって、演出の種類に応じて好適な抽選方法とすることで、好適な群予告演出を提供することができる。
【０９６６】
（２１－２）　前記特定演出（たとえば、擬似連による演出）は、識別情報の変動表示を一旦仮停止させた後に識別情報の変動表示を再開する再可変表示（たとえば、擬似変動）を行う演出である。
【０９６７】
これにより、擬似連の態様を決定する抽選に用いられるデータの容量を削減することができる。
【０９６８】
（２１－３）　前記特定演出は、キャラクタによる会話予告に関する演出（たとえば、会話予告演出）である。
【０９６９】
これにより、会話予告演出の実行有無およびその種類と文字色を決定する抽選に用いられるデータの容量を削減することができる。
【０９７０】
（２１－４）　前記群演出は、前記第２変動に関する情報（たとえば、後変動パターンに対応する後変動番号）に加えて前記第１変動に関する情報（たとえば、前変動パターンに対応する前変動番号）を用いた抽選によって決定される。
【０９７１】
これにより、群予告演出の実行有無およびその種類が、前変動番号と後変動番号とがセットになった全変動パターンに対応する変動番号を用いた抽選によって決定されるため、状況に応じてより詳細に、群予告演出における大当りの期待度（信頼度）を設定することができる。
【０９７２】
（２１－５）　前記群演出においては、キャラクタが進行方向へ移動する所定アニメーションの表示がされ（たとえば、図４４に示すように、群予告演出においてはキャラクタが走るアニメーションが表示される）、
前記所定アニメーションを構成する複数の画像は、
キャラクタの手の位置（たとえば、右手の位置）が前記所定アニメーションにおける手の振り幅のうちのキャラクタの進行方向側の最上位点に位置する第１位置となる第１画

像（たとえば、図１７４に示す画像Ａ）と、キャラクタの手の位置（たとえば、右手の位置）が進行方向側において当該第１位置に近い第２位置となる第２画像（たとえば、図１７４に示す画像Ｂ，画像Ｃ）と、キャラクタの手の位置（たとえば、右手の位置）が前記所定アニメーションにおける手の振り幅のうちのキャラクタの進行方向とは逆方向側の最上位点に位置しかつ当該第１位置と対になる第４位置となる第４画像（たとえば、図１７４に示す画像Ｆ）と、キャラクタの手の位置（たとえば、右手の位置）が進行方向とは逆方向側において当該第４位置に近い第３位置となる第３画像（たとえば、図１７４に示す画像Ｄ，画像Ｅ）とを含み、

キャラクタの手の位置（たとえば、右手の位置）が前記第１位置と前記第４位置との中間である中間位置と前記第２位置との間の位置となる画像（たとえば、図１７５（ｇ）に示す画像）と、当該中間位置と前記第３位置との間の位置となる画像（たとえば、図１７５（ｈ）に示す画像）とを含まない。

【０９７３】

これにより、群予告演出は、複数のキャラクタが画面上を走り抜けるような演出であり、また、画像Ａ（第１画像）や画像Ｆ（第４画像）のような特徴的な画像が用いられるため、それらの間の画像を多少省略して画像を間引いたとしても、滑らかなアニメーションとして遊技者に見せることができる。このように、特徴的な画像を用いる一方で、間の画像を一部省略したとしても、好適な群予告演出を提供することができる。

【０９７４】

（２１－６）　前記所定アニメーションを構成する複数の画像の数は偶数（たとえば、６枚）であり、

前記第１画像と前記第４画像とは、キャラクタの鉛直方向から同じ絶対値の角度（たとえば、１００度）をもって対になり、

前記第２画像と前記第３画像とは、キャラクタの鉛直方向から同じ絶対値の角度（たとえば、８０度または９０度）をもって対になる。

【０９７５】

「対」となる位置とは、中間位置である鉛直方向を中心として、同じ絶対値の角度分だけ傾いた両者の位置である。

【０９７６】

（２１－７）　前記第１画像（たとえば、画像Ａ）は、キャラクタの手の位置（たとえば、右手の位置）が進行方向側においてキャラクタの鉛直方向から１００度傾いた位置となり、

前記第２画像（たとえば、画像Ｂ，画像Ｃ）は、キャラクタの手の位置（たとえば、右手の位置）が進行方向側においてキャラクタの鉛直方向から８０度または９０度傾いた位置となり、

前記第３画像（たとえば、画像Ｄ，画像Ｅ）は、キャラクタの手の位置（たとえば、右手の位置）が逆方向側においてキャラクタの鉛直方向から８０度または９０度傾いた位置となり、

前記第４画像（たとえば、画像Ｆ）は、キャラクタの手の位置（たとえば、右手の位置）が逆方向側においてキャラクタの鉛直方向から１００度傾いた位置となり、

前記中間位置と前記第２位置との間の位置となる画像の位置は、当該中間位置から１０度よりも小さい角度だけ傾いた位置であり、

前記中間位置と前記第３位置との間の位置となる画像の位置は、当該中間位置から１０度よりも小さい角度だけ傾いた位置である。

【０９７７】

（２１－８）　前記群演出においては、キャラクタが進行方向へ走る所定アニメーションの表示がされ、

前記群演出において走るキャラクタ（たとえば、キャラクタＡ（夢夢ちゃん））は、通常時においては歩行し、

前記通常時においては、歩行するキャラクタの画像が３０フレーム用いられ、かつ歩行

するキャラクタが常に表示され、
前記群演出においては、走るキャラクタがフレームインしてフレームアウトするとともに、当該走るキャラクタが前記通常時における歩行するキャラクタよりも手の動作が早い。
【０９７８】
このように、通常時に歩行するキャラクタにおいては、群予告演出時よりもキャラクタの動作が遅いため、群予告演出における画像よりも多くの画像を用いなければ、アニメーションの粗さが目立ってしまうため、３０フレーム分の画像が用いられているが、群予告演出においては、通常時におけるキャラクタよりも手または足の動作が早いため、画像を一部省略したとしても滑らかなアニメーションとして遊技者に見せることができ、設計者が多くの画像を用意する必要がない。
【０９７９】
（２１－９） 前記所定アニメーションの１周期は、少なくとも前記第１画像（たとえば、画像Ａ）と前記第２画像（たとえば、画像Ｂ，画像Ｃ）とを含む複数の画像によって構成され、
前記所定アニメーションの１周期においては、前記第１画像が前記第２画像よりも表示時間が長く（たとえば、画像Ａは画像Ｂ，画像Ｃよりもフレーム数が多く）、前記第１画像が前記第２画像よりも特徴的なアニメーションの画像である。
【０９８０】
これにより、画像Ａのような特徴的な画像は、画像Ｂや画像Ｃよりも表示時間が長く（フレーム数が多く）なっており、これにより、群予告演出におけるアニメーションを映えさせることができ、好適な群予告演出を提供することができる。
【０９８１】
「特徴的」なアニメーションの画像は、本実施の形態のように、鉛直方向からの角度が最も傾く角度に手（腕）が位置するような画像を含み、他の画像よりも遊技者が注目し易い画像である。
【０９８２】
（２１－１０） 前記第１画像は前記第４画像と同じ表示時間（たとえば、５フレーム分の表示時間）であり、
前記第１画像および前記第４画像は、複数の画像のうち、最も表示時間が長い。
【０９８３】
これにより、群予告演出におけるアニメーションを映えさせることができ、好適な群予告演出を提供することができる。
【０９８４】
（２１－１１） 前記所定アニメーションにおいては、複数の画像によって構成された１周期のアニメーション（たとえば、図１７３に示す１周期のアニメーション）が複数回繰り返され、
前記複数の画像は、前記第１画像と、前記第２画像と、前記第３画像と、前記第４画像とを含み、
１周期は、前記第１画像、前記第２画像、前記第３画像、前記第４画像、前記第３画像、前記第２画像の順に表示されるように時間設計されており、
前記第１画像および前記第４画像が最も長く表示される。
【０９８５】
これにより、群予告演出におけるアニメーションを映えさせることができ、好適な群予告演出を提供することができる。
【０９８６】
（２１－１２） キャラクタが歩くアニメーションの場合には、前記第１画像および前記第４画像は用いられず、
キャラクタが走る前記所定アニメーションの場合には、前記第１画像および前記第４画像が特徴的な画像として用いられる。
【０９８７】

このように、画像Ａや画像Ｆのように、手を最も振り上げるような特徴的な画像はキャラクタが走るという動作を表す特徴的な部分を表しており、このような特徴的な画像は、通常時のようなキャラクタが歩くアニメーションには用いられない。

【０９８８】

（２１－１３）　前記群演出の表示レイヤは、縮小表示された飾り図柄の表示レイヤよりも優先度が高く、小図柄の表示レイヤよりも優先度が低く、

縮小表示された飾り図柄の前面側を通過するように前記群演出の前記所定アニメーションが表示される（たとえば、図４５に示す例）。

【０９８９】

これにより、群予告演出におけるキャラクタが縮小表示された飾り図柄の前面側を通過するように画像表示されるため、群予告演出をより躍動感のある演出にすることができる。一方、群予告演出におけるキャラクタによって小図柄の背面側を通過するように画像表示されるため、リーチ演出における図柄の変動の視認性については確保することができ、好適に群予告演出を提供することができる。

【０９９０】

（２１－１４）　前記群演出における画像の表示期間においては、前記群演出におけるキャラクタの表示によって縮小表示された飾り図柄が隠れる期間の方が、前記群演出におけるキャラクタの表示によって縮小表示された飾り図柄が隠れない期間よりも長い。

【０９９１】

これにより、群予告演出におけるキャラクタによって飾り図柄の画像を含む画面が埋めつくされる時間が長くなり、群予告演出をより躍動感のある演出にすることができる。

【０９９２】

（２１－１５）　前記群演出においてキャラクタに付されるエフェクト（たとえば、砂煙の画像）の表示レイヤは、縮小表示された飾り図柄の表示レイヤよりも優先度が高い。

【０９９３】

これにより、群予告演出における砂煙のエフェクト画像が縮小表示された飾り図柄の前面側を通過するように画像表示されるため、群予告演出をより躍動感のある演出にすることができる。

【０９９４】

（２１－１６）　前記群演出の表示レイヤは、変動表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを煽るリーチ演出の実行中に発生するカットイン演出の表示レイヤと同じである。

【０９９５】

このように、群予告演出における画像の表示レイヤとは別に、当該群予告演出における画像と同じレイヤに表示されるカットイン表示における画像を設けておくことで、群予告演出における画像に何らかの不具合（たとえば、第４図柄よりも前面側に群予告演出における画像が表示されるなど、表示に関する不具合）が生じた場合でも、不具合のあった群予告演出における画像を、カットイン表示における画像に代えることができ、画面表示における不具合を取り除くことができる。

【０９９６】

［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。

【０９９７】

（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。

【０９９８】

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。

【０９９９】

（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。
【１０００】
また、本実施の形態においては、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、１００％の確率で可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半よりも、可変表示の時間の前半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。
【１００１】
（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。
【１００２】
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。
【１００３】
また、第１表示期間において最初に表示されるキャラクタは、プレミアキャラクタであってもよい。
【１００４】
これにより、最初の第１表示期間において、プレミアキャラクタを遊技者に最初に見せることができ、群予告演出をインパクトのあるものとすることができる。なお、第１表示期間において最初に表示されるキャラクタがプレミアキャラクタの場合、大当りが確定するものであってもよい。さらに、この場合、枠ランプなどの各ランプの発光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。
【１００５】
なお、プレミアキャラクタは、全ての状態や演出の中で最も登場割合の低いキャラであってもよいし、群予告演出以外では登場しないキャラクタであってもよい。また、プレミアキャラクタは、他のキャラクタよりも、登場することで大当りの期待度が高いことを示唆するキャラクタであってもよい。
【１００６】
（群予告演出における発光制御について）
本実施の形態においては、図５７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、発光手段を低輝度で発光させるためのデータと発光手段を高輝度で発光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、発光手段を低輝度で発光させるためのデータを含む一方で発光手段を高輝度で発光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特定発光データが用いられず、第２輝度データテーブルは、第２特定発光データを用いるものであってもよい。
【１００７】
このようにすれば、第１表示期間においては、高輝度で発光するデータが規定されないため、低輝度でランプが発光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、高輝度で発光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。
【１００８】
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発光していた発光手段を

全て消灯させる輝度データを含むものであってもよい。
【１００９】
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。
【１０１０】
また、発光手段は、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発光手段を含み、
特定発光手段の前面側には、光を透過可能な特定部材が配置されており、
特定発光手段が発光することで、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発光手段を発光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、特定発光手段を発光させる輝度データを含まないものであってもよい。
【１０１１】
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発光してしまうことで、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。
【１０１２】
（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４３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。
【１０１３】
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。
【１０１４】
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。
【１０１５】
（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１５１および図１６４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が他の予告演出における画像の表示のレイヤよりも前面側）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が群予告演出における画像の表示のレイヤよりも前面側）であってもよい。あるいは、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの（たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤが群予告演出における画像の表示のレイヤよりも前面側）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が他の予告演出における画像の表示のレイヤよりも前面側）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。

【１０１６】

（群予告演出における画像について）

本実施の形態においては、図１７１～図１７５に示すように、キャラクタの右手（右腕）の位置に応じて画像Ａ～画像Ｆを区別していたが、これに限らない。たとえば、キャラクタの左手（左腕）の位置に応じて画像Ａ～画像Ｆを区別してもよいし、キャラクタの右足や左足の位置に応じて画像Ａ～画像Ｆを区別してもよい。群予告演出において用いられる画像Ａや画像Ｆについて、キャラクタの体の一部が特徴的な姿勢になるものであれば、いずれの部分の位置に応じて画像Ａ～画像Ｆを区別してもよい。

【１０１７】

本実施の形態においては、キャラクタの体の一部について特徴がある画像（たとえば、画像Ａ，画像Ｆ）を設けていたが、走り去るキャラクタに付加されるエフェクトについて特徴がある画像を設けていてもよい。すなわち、パチンコ遊技機１は、以下のように構成されてもよい。

【１０１８】

前記所定アニメーションは、キャラクタの身体に関わる特徴部（たとえば、手や足）のアニメーションと、当該特徴部のアニメーションに関するエフェクト（たとえば、手や足に付加される砂煙など）とを含み、

前記所定アニメーションにおいては、前記特徴部のアニメーションにおける特徴画像が最も表示時間が長い。

【１０１９】

たとえば、走り去るキャラクタに付加されるようにして砂煙のエフェクト画像が表示され、画像Ａや画像Ｆのような特徴的な画像においては砂煙のエフェクト画像が表示される一方で、その他の画像Ｂ～画像Ｅにおいては砂煙のエフェクト画像が表示されないものであってもよい。あるいは、画像Ａや画像Ｆのような特徴的な画像においては最も砂煙が出るようなエフェクト画像が表示される一方で、その他の画像Ｂ～画像Ｅにおいては少しだけ砂煙が出るようなエフェクト画像が表示されるものであってもよい。このようにすれば、通常時では用いられない一方で、群予告演出においては用いられる画像Ａや画像Ｆをより特徴的なものとすることができる。

【１０２０】

また、本実施の形態においては、キャラクタの体の一部が特徴的である画像を第１画像（画像Ａ）や第４画像（画像Ｆ）としていたが、上述したようなキャラクタにエフェクト画像が付加されるような画像を特徴的な第１画像（画像Ａ）や第４画像（画像Ｆ）としてもよい。この場合、キャラクタの体については特徴的でなくてもよく、たとえば、画像Ａ～画像Ｆのいずれにおいてもキャラクタの手は同じ位置にあってもよい。

【１０２１】

なお、群予告演出は人間のキャラクタに限らず、他の移動するオブジェクト（たとえば、車など）であってもよく、この場合、第１画像（画像Ａ）や第４画像（画像Ｆ）においては、砂煙などのエフェクト画像が表示される一方で、その他の画像Ｂ～画像Ｅにおいては砂煙のエフェクト画像が表示されないものであってもよい。あるいは、画像Ａや画像Ｆのような特徴的な画像においては最も砂煙が出るようなエフェクト画像が表示される一方で、その他の画像Ｂ～画像Ｅにおいては少しだけ砂煙が出るようなエフェクト画像が表示されるものであってもよい。

【１０２２】

また、本実施の形態に係る群予告演出においては、キャラクタが進行方向において走るアニメーションが表示されるものであったが、これに限らない。たとえば、群予告演出においては、キャラクタが進行方向へ泳ぐものであってもよく、キャラクタが進行方向へ移動するアニメーションであれば、いずれのアニメーションであっても群予告演出に適用可能である。また、群予告演出においてキャラクタが進行方向へ泳ぐものである場合、たとえば、クロールを想定して、キャラクタの手（たとえば、右手）の位置がアニメーションにおける手の振り幅のうちのキャラクタの進行方向側に最も伸びる第１位置となる画像を第１画像、キャラクタの手（たとえば、右手）の位置がアニメーションにおける手の振り幅のうちのキャラクタの逆方向側に最も伸びる第４位置となる画像を第４画像とすればよい。また、群予告演出においてキャラクタが進行方向へ泳ぐものであるなら、通常時においてもキャラクタが進行方向へ泳ぐものであってもよい。この場合において、群予告演出におけるアニメーションにおいては、上述したような第１画像および第４画像を表示する一方で、通常時におけるアニメーションにおいては、上述したような第１画像および第４画像を表示しないものであってもよい。

【１０２３】

（当りを経由しない時短制御例）

次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行する例を説明する。

（時短図柄を用いた時短制御例）

【１０２４】

（Ａ１） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置７Ａが作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置７Ａを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行してもよい。

【１０２５】

（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。

【１０２６】

（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。

【１０２７】

（Ａ４）また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、そ

の他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【１０２８】

（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。

【１０２９】

（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。

【１０３０】

（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。

【１０３１】

（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。

【１０３２】

（Ａ９） また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【１０３３】

（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。

【１０３４】

（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。

【１０３５】

（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。

【１０３６】

（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。

【１０３７】

（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。
【１０３８】
（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。
【１０３９】
（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。
【１０４０】
（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。
【１０４１】
（Ａ１８） また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。
【１０４２】
（Ａ１９） また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ＳＴ機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。
【１０４３】
（Ａ２０） また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。
【１０４４】
（Ａ２１） また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。
【１０４５】
（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。
【１０４６】
（Ｂ１） 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい（飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど）。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。
【１０４７】
（Ｂ２） （Ｂ１）の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい（たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど）。これにより、時

短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１０４８】

（Ｂ３）　（Ｂ１）の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１０４９】

（Ｂ４）　（Ｂ１）の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１０５０】

（Ｂ５）　第１特別図柄による第１可変表示を行った後と、第２特別図柄による第２可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第２可変表示の方が第１可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知（右打ちを指示する報知）に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【１０５１】

（Ｂ６）　第１特別図柄による第１可変表示を行った後と、第２特別図柄による第２可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第２可変表示の方が第１可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【１０５２】

（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。

【１０５３】

（Ｂ８）　時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第１可変表示）において当り（小当り、大当り）となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１０５４】

（Ｂ９）　時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行可能（たとえば４個の残保留記憶のうち４個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、３個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、４個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能）であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１０５５】

（Ｂ１０）　時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第１可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

【１０５６】

（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。

【１０５７】

（Ｂ１２）　時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第２可変表示）が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次回の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０５８】

（Ｂ１３）　通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄（特定表示結果）になる場合と時短図柄（特別表示結果）になる場合とで、共通の特定演出（リーチ演出、予告演出）を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄（特別表示結果）になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次回の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果

）が表示されるときの遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。
【１０５９】
（Ｂ１４） 前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。
【１０６０】
（Ｂ１５） 遊技制御用のＣＰＵ１０３は、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合と、ハズレ図柄（所定表示結果）となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技制御用のＣＰＵ１０３から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。
【１０６１】
（Ｂ１６） 前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。
【１０６２】
（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。
【１０６３】
（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。
【１０６４】
（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。
【１０６５】
（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。
【１０６６】
（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。

【１０６７】
（Ｂ２２）　通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のＣＰＵ１０３（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態（特別状態）に移行（制御）することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態（特別状態）に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限（まったく実行しない、稀に実行可能とするなど）するようにしてもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときの遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。
【１０６８】
（Ｂ２３）　保留記憶情報の先読みに基づいて、大当り遊技状態（特定遊技状態）に移行（制御）可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。
【１０６９】
（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。
【１０７０】
（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。
【１０７１】
（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。
【１０７２】
（ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例）
次に、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示回数（ハズレとなった可変表示の継続回数）を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態（特別状態）は、所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示の継続回数が特別回数（たとえば１０００回）に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態（特別状態）を実行可能としてもよい。
【１０７３】
（Ｃ１）　第１特別図柄による第１可変表示を行った後と、第２特別図柄による第２可

変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当りとならない小当り表示結果など）となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数（継続回数）が特別回数（たとえば１０００回など）に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第１可変表示で前記所定表示結果となったときと、第２可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第１可変表示と第２可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

【１０７４】

（Ｃ２）　前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数（たとえば１０００回など）連続して表示されたとことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態（特別状態）に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１０７５】

（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。

【１０７６】

（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。

【１０７７】

（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。

【１０７８】

（Ｃ６）　前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次回の有利状態が発生するまでの時短状態（特別状態）に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

【１０７９】

（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。

【１０８０】

（Ｃ８）　前記数値情報が前記特別回数（たとえば１０００回など）となったことに基づいて前記特別回数以上（たとえばさらに１０００回以上など）の期間の時短状態（特別状態）に制御可能であり、前記時短状態（特別状態）中において、前記数値情報がさらに

前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であり、１回目の時短状態（特別状態）と、２回目の時短状態（特別状態）とで異なる演出を実行してもよい。これにより、２回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、２回目の時短状態の方が１回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、１回目の時短状態（特別状態）と、２回目の時短状態（特別状態）とで同様の演出を実行してもよい。これにより、２回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１０８１】

（Ｃ９）　特図プロセスフラグの値が第１数値（０～２）のときに可変表示に関する第１処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値とは異なる第２数値（４以降）のときに有利状態（大当り遊技状態）に関する第２処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値および第２数値とは異なる第３数値（３）のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第３処理を実行する。また。第１経路（左側遊技領域）と第２経路（右側遊技領域）とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第１経路に遊技球を打込み、時短状態（特別状態）では第２経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第３処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に制御されていないが、前記第２経路に発射すべき旨の報知（たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知）をするようにしてもよい。また、前記第３処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のＣＰＵ１０３により右打ちランプを発光させることにより、実際に時短状態（特別状態）に移行するときに早め（現実の時短変動開始前）に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

【１０８２】

（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。

【１０８３】

（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。

【１０８４】

（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。

【１０８５】

（Ｃ１３）　特図プロセスフラグの値が第１数値（０～２）のときに可変表示に関する第１処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第１数値とは異なる第２数値（４以降）のときに有利状態（大当り遊技状態）に関する第２処理を実行し、特図プロセスフラグの値

が第１数値および第２数値とは異なる第３数値（３）のときに特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第３処理を実行する。また。遊技の進行を制御する遊技制御用のＣＰＵ１０３（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第２数値であるときと前記第３数値であるときとに応じた特定情報（背景指定、変動パターン）を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用ＣＰＵ１２０（演出制御手段）により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

【１０８６】

（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。

【１０８７】

（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。

【１０８８】

（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。

【１０８９】

（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。

【１０９０】

（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。

【１０９１】

（Ｃ１９）　停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報（コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する示唆演出（所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、１００回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど）を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

【１０９２】

（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。

【１０９３】

（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。

【１０９４】

（Ｃ２２）　停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御されるときに異なる演出（時短状態に移行するときの演出が異なるなど）を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

【１０９５】

（Ｃ２３）　停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用ＣＰＵ１０３は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記

特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御された後に異なる演出を実行する（時短状態に移行した後の演出が異なるなど）。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

【１０９６】

（Ｄ１）　可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当りが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【１０９７】

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。

【１０９８】

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。

【１０９９】

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

【１１００】

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。

【１１０１】

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。

【１１０２】

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】

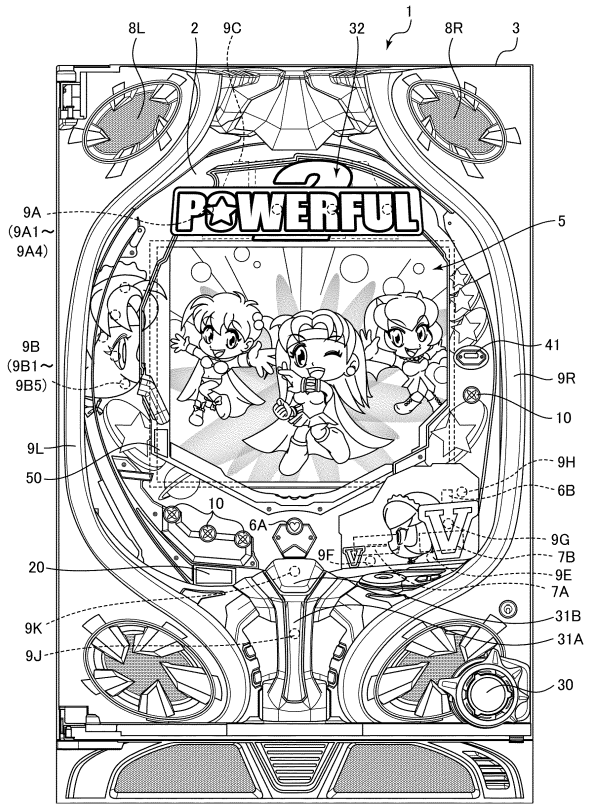
【１１０３】

１　パチンコ遊技機、２　遊技盤、３　遊技機用枠、５　画像表示装置、５Ｃ，５Ｌ，５

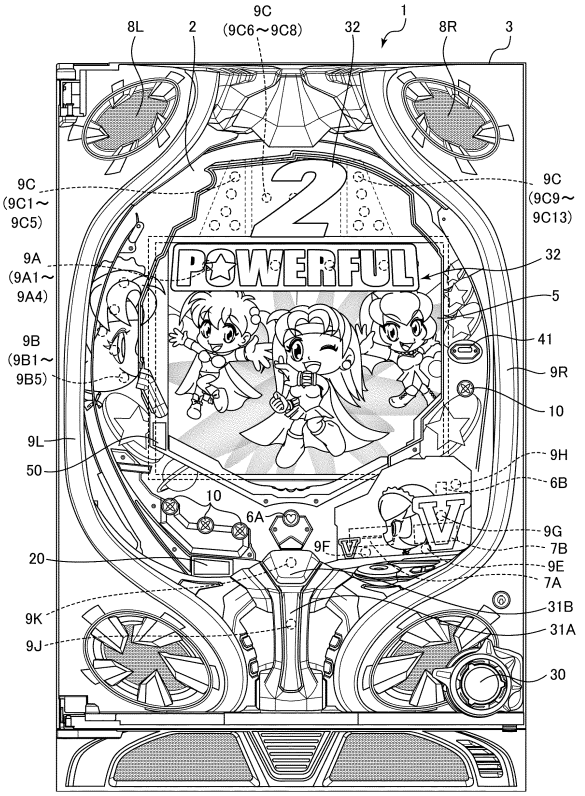
Ｒ　飾り図柄表示エリア、６Ａ　入賞球装置、６Ｂ　可変入賞球装置、８Ｌ，８Ｒ　スピーカ、９　遊技効果ランプ、１０　一般入賞口、１１　主基板、１２　演出制御基板、１３　音声制御基板、１５　中継基板、２０　特図ＬＥＤ基板、２１　ゲートスイッチ、２２Ａ　第１始動口スイッチ、２２Ｂ　第２始動口スイッチ、２３　カウントスイッチ、２４　Ｖ入賞スイッチ、３０　打球操作ハンドル、３１Ａ　スティックコントローラ、３１Ｂ　プッシュボタン、３２　可動体、３５Ａ　コントローラセンサユニット、３５Ｂ　プッシュセンサ、４１　通過ゲート、５０　第４図柄ユニット、８１，８２，８３　ソレノイド、１００　遊技制御用マイクロコンピュータ、１０１，１２１　ＲＯＭ、１０２，１２２　ＲＡＭ、１０４，１２４　乱数回路、１０６　ＲＴＣ、１１０　スイッチ回路、１１１　出力回路、１２３　表示制御部。

【図面】

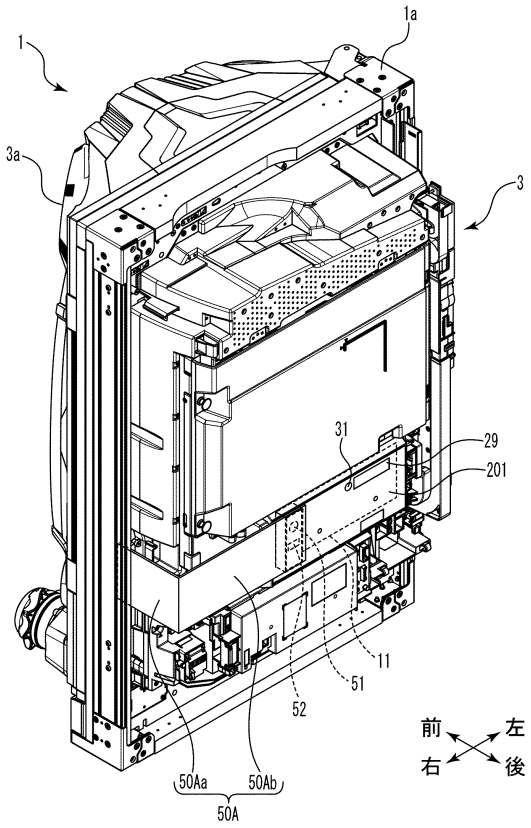
【図１】



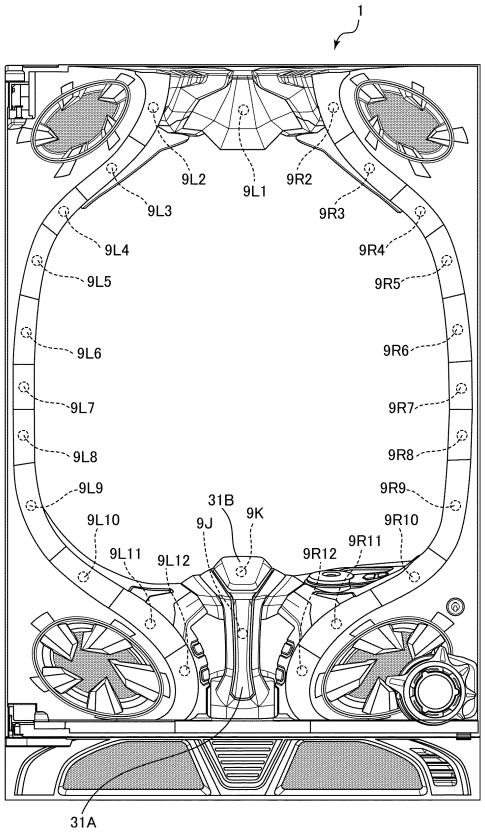
【図２】



【図３】

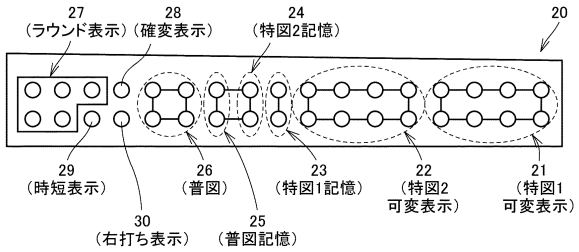


【図４】

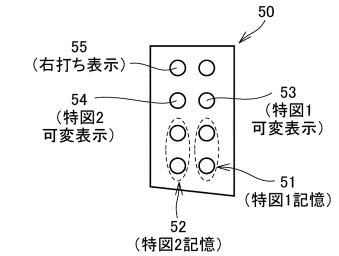


【図５】

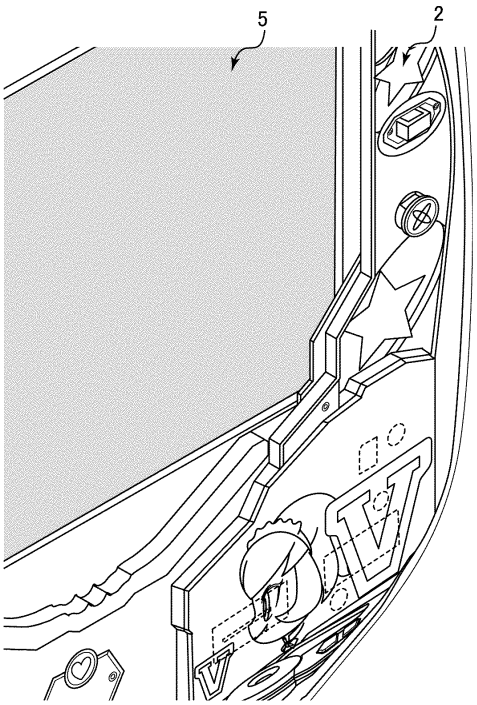
(a)特図LED基板



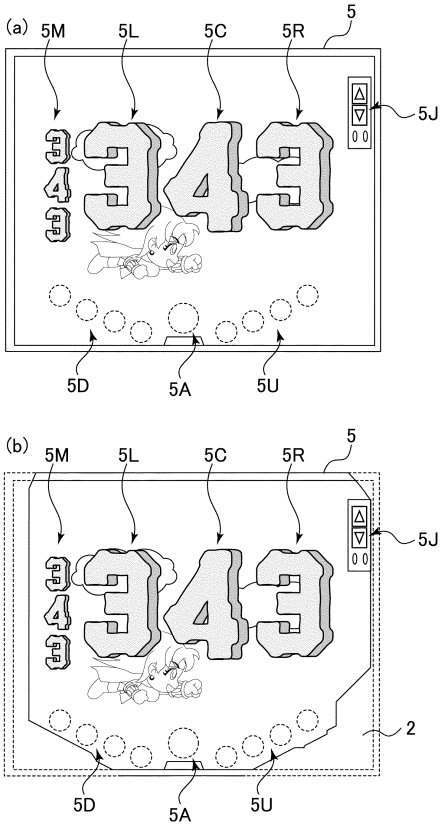
(b)第4図柄ユニット



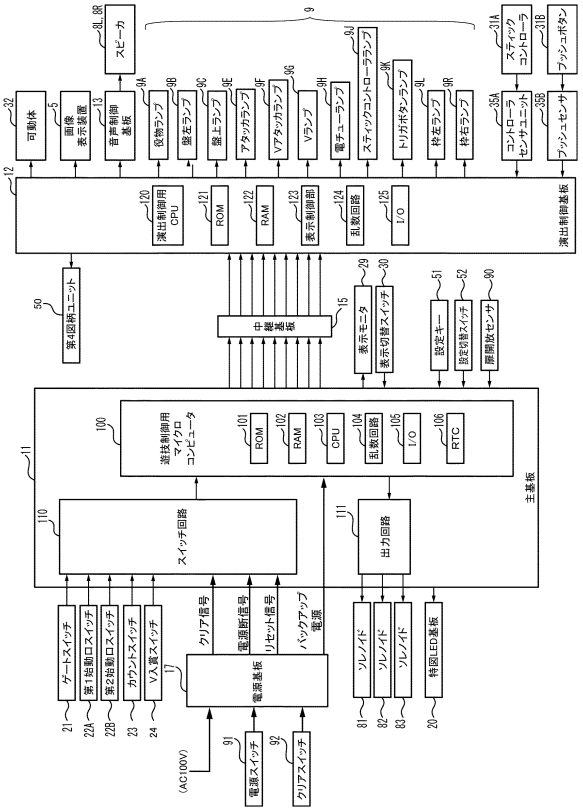
【図６】



【図７】



【図８】



【図９】

当り種別

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	開放 回数
通常大当り1	低確率	高ベース （変動50回まで）	3
通常大当り2	低確率	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り1	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り2	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り3	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り4	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り5	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	3
確変大当り6	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	5
確変大当り7	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	7
確変大当り8	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	10
確変大当り9	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	10

【図１０】

乱数

乱数	用途	最大判定値
ランダム1	大当り判定 （通常時、確変時共通）	65536
ランダム2	大当り種類判定 （第1特図、第2特図共通）	100
ランダム3	後変動パターン判定 （ハズレ時）	65519
ランダム4	後変動パターン判定 （当り時）	239
ランダム5	前変動パターン判定	251
ランダム6	普通図柄当り判定	201

【図１１】

(a)大当り判定

状態	ランダム1判定値数（最大判定値65536）
通常時	205
確変時	789

→

大当り確率	ハズレ確率
約1/320	約319/320
約1/83	約82/83

(b)第1特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数（最大判定値100）
通常大当り1	25
通常大当り2	25
確変大当り1	5
確変大当り2	37
確変大当り3	4
確変大当り4	4

(c)第2特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数（最大判定値100）
確変大当り5	10
確変大当り6	5
確変大当り7	5
確変大当り8	70
確変大当り9	10

【図１２】

演出制御コマンド

MODE	EXT	名称	内容
80	××	前変動パターン××指定	図柄の前変動パターンの指定（××＝前変動パターン番号）
81	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
81	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
84	××	後変動パターン××指定	図柄の後変動パターンの指定（××＝後変動パターン番号）
8C	01	表示結果1指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定（通常大当り1指定）	通常大当り1に決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定（通常大当り2指定）	通常大当り2に決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定（確変大当り1指定）	確変大当り1に決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定（確変大当り2指定）	確変大当り2に決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定（確変大当り3指定）	確変大当り3に決定されていることの指定
8C	07	表示結果7指定（確変大当り4指定）	確変大当り4に決定されていることの指定
8C	08	表示結果8指定（確変大当り5指定）	確変大当り5に決定されていることの指定
8C	09	表示結果9指定（確変大当り6指定）	確変大当り6に決定されていることの指定
8C	10	表示結果10指定（確変大当り7指定）	確変大当り7に決定されていることの指定
8C	11	表示結果11指定（確変大当り8指定）	確変大当り8に決定されていることの指定
8C	12	表示結果12指定（確変大当り9指定）	確変大当り9に決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定（第1飾り図柄の変動開始指定）
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定（第2飾り図柄の変動開始指定）
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当り1を開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	通常大当り2を開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	確変大当り1を開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定	確変大当り2を開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定	確変大当り3を開始することの指定
A0	06	大当り開始6指定	確変大当り4を開始することの指定
A0	07	大当り開始7指定	確変大当り5を開始することの指定
A0	08	大当り開始8指定	確変大当り6を開始することの指定
A0	09	大当り開始9指定	確変大当り7を開始することの指定
A0	10	大当り開始10指定	確変大当り8を開始することの指定
A0	11	大当り開始11指定	確変大当り9を開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A3	01	大当り終了1指定	通常大当り1を終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	通常大当り2を終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	確変大当り1を終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定	確変大当り2を終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定	確変大当り3を終了することの指定
A3	06	大当り終了6指定	確変大当り4を終了することの指定
A3	07	大当り終了7指定	確変大当り5を終了することの指定
A3	08	大当り終了8指定	確変大当り6を終了することの指定
A3	09	大当り終了9指定	確変大当り7を終了することの指定
A3	10	大当り終了10指定	確変大当り8を終了することの指定
A3	11	大当り終了11指定	確変大当り9を終了することの指定
AD	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	××	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン種別）を指定
C7	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	bit4=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	bit4=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

【図１３】

前変動パターン(メイン側)

前変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間[ms]	フレーム数（約33.3ms/フレーム）
	MODE	EXT			
1	80	00	通常変動	12700	381
2	80	01	短縮変動	6700	201
3	80	02	超短縮変動	2700	81
4	80	03	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630
5	80	04	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630
6	80	05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80	06	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246
8	80	07	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	41500	1246
9	80	08	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80	09	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861
11	80	0A	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861
12	80	0B	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

【図１４】

後変動パターン(メイン側)

後変動番号	前変動パターンコマンド		内容	変動時間[ms]	フレーム数（約33.3ms/フレーム）
	MODE	EXT			
1	84	00	13S変動	300	9
2	84	01	7S変動	300	9
3	84	02	3S変動	300	9
4	84	03	擬似連ガセ	9300	279
5	84	04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84	05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84	06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84	07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84	08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84	09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84	0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84	0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

【図１５】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個,保留1個→0個用

後変動パターン		ランダム3判定値数（最大判定値65519）
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	7700
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用

後変動パターン		ランダム3判定値数（最大判定値65519）
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(c)保留3個→2個用

後変動パターン		ランダム3判定値数（最大判定値65519）
後変動番号	内容	
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(d)保留4個→3個用

後変動パターン		ランダム3判定値数（最大判定値65519）
後変動番号	内容	
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図１６】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1,2、確変大当り1,2,5,6,7,8用

後変動パターン		ランダム4判定値数（最大判定値239）
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	20
10	SP前半(当り)	23
11	SP前半→SP後半(当り)	65
12	SP前半→最終リーチ(当り)	131

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3,9用

後変動パターン		ランダム4判定値数（最大判定値239）
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	12
10	SP前半(当り)	21
11	SP前半→SP後半(当り)	44
12	SP前半→最終リーチ(当り)	162

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(c)確変大当り4用

後変動パターン		ランダム4判定値数（最大判定値239）
後変動番号	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	4
10	SP前半(当り)	14
11	SP前半→SP後半(当り)	114
12	SP前半→最終リーチ(当り)	107

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

【図１７】

前変動パターン判定

(a)後変動番号1用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
1	通常変動	251

(b)後変動番号2用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
2	短縮変動	251

(c)後変動番号3用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
3	超短縮変動	251

(d)後変動番号4用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
1	通常変動	251

(e)後変動番号5,9用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
4	ノーマルリーチ(役物×)	125
7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	126

(f)後変動番号6,10用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
4	ノーマルリーチ(役物×)	101
7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	100
10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	50

(g)後変動番号7用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
5	ノーマルリーチ(役物○)	21
8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	50
11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	180

(h)後変動番号11用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
5	ノーマルリーチ(役物○)	21
8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	50
11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	180

(i)後変動番号8用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	1
9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	50
12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	200

(j)後変動番号12用

前変動パターン		ランダム5判定値数（最大判定値251）
前変動番号	内容	
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	1
9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	50
12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	200

【図１８】

全変動パターン(メイン側)

メイン変動番号	前変動パターン				後変動パターン			
	前変動番号	内容	変動時間[ms]	フレーム数(約33.3ms/フレーム)	後変動番号	内容	変動時間[ms]	フレーム数(約33.3ms/フレーム)
1	1	通常変動	12700	381	1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
2	2	短縮変動	6700	201	2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
3	3	超短縮変動	2700	81	3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	300	9
4	1	通常変動	12700	381	4	擬似連ガセ→非リーチ(ハズレ)	9300	279
5	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
7	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
8	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
9	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861	6	SP前半(ハズレ)	37400	1123
10	5	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
11	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	41500	1246	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
12	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
13	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
14	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
15	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
16	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	9	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
17	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246	9	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
18	4	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630	10	SP前半(当り)	93300	2801
19	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246	10	SP前半(当り)	93300	2801
20	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861	10	SP前半(当り)	93300	2801
21	5	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
22	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	41500	1246	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
23	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861	11	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288
25	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288
26	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861	12	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

【図１９】

全変動パターン(サブ側)

サブ変動番号	前変動パターン 前変動番号	前変動パターン 内容	後変動パターン 後変動番号	後変動パターン 内容	メイン変動番号
1	1	通常変動	1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	1
2	2	短縮変動	2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	2
3	3	超短縮変動	3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	3
4	1	通常変動	4	擬似連ガセ→非リーチ(ハズレ)	4
5	4	ノーマルリーチ(役物×)	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	5
6	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	6
7	4	ノーマルリーチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	7
8	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	8
9	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	6	SP前半(ハズレ)	9
10	5	ノーマルリーチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	10
11	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	11
12	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	12
13	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	13
14	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	14
15	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	15
16	4	ノーマルリーチ(役物×)	9	ノーマルリーチ(当り)	16
17	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	9	ノーマルリーチ(当り)	17
18	4	ノーマルリーチ(役物×)	10	SP前半(当り)	18
19	7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	10	SP前半(当り)	19
20	10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	10	SP前半(当り)	20
21	5	ノーマルリーチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	21
22	8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	22
23	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	11	SP前半→SP後半(当り)	23
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	24
25	9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	25
26	12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	26

【図２０】

(a)群予告抽選(ステージA時)

後変動番号	群予告 6人群	爆チュー群	ボインゴ群	実行なし
6～8(ハズレ)	13%	0%	2%	85%
10～12(当り)	55%	0%	30%	20%

ハズレかつ群予告ありの確率≒0.15%
当りかつ群予告ありの確率　≒0.27%
⇒群予告の信頼度≒64%

※後変動番号6～8の選択率≒319/320*1/102≒1/102
後変動番号10～12の選択率≒1/320*1/1.1≒1/320

(b)群予告抽選(ステージB時)

後変動番号	群予告 6人群	爆チュー群	ボインゴ群	実行なし
6～8(ハズレ)	0%	8%	2%	90%
10～12(当り)	0%	60%	30%	20%

ハズレかつ群予告ありの確率≒0.10
当りかつ群予告ありの確率≒0.28%
⇒群予告の信頼度≒74%

(c)SP前半タイトル予告抽選(ステージB時)

後変動番号	SP前半タイトル予告(タイトルの色変化)の有無 あり	なし
6～8(ハズレ)	20%	80%
10～12(当り)	80%	20%

ハズレかつSP前半タイトル予告ありの確率≒0.20%
当りかつSP前半タイトル予告ありの確率≒0.25%
⇒SP前半タイトル予告の信頼度≒56%

(d)会話予告実行抽選

前変動番号	会話予告の有無 ゲーム性の説明	物語の説明	チャンス！	なし
4,5,6(擬似なし)	20%	20%	20%	40%
7,8,9(擬似2)	20%	20%	20%	40%
10,11,12(擬似3)	20%	20%	20%	40%

ハズレかつ会話予告ありの確率≒60%
当りかつ会話予告ありの確率≒60%
⇒SP前半タイトル予告の信頼度≒50%

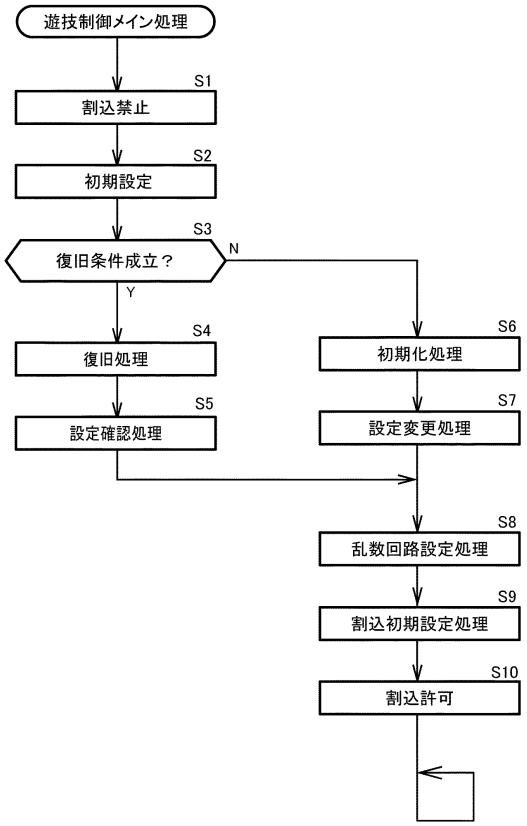
(e)会話予告文字色抽選

前変動番号	会話予告の文字色 赤色	緑色	黄色	青色
4,5,6(擬似なし)	0%	20%	30%	50%
7,8,9(擬似2)	0%	25%	35%	40%
10,11,12(擬似3)	20%	25%	25%	30%

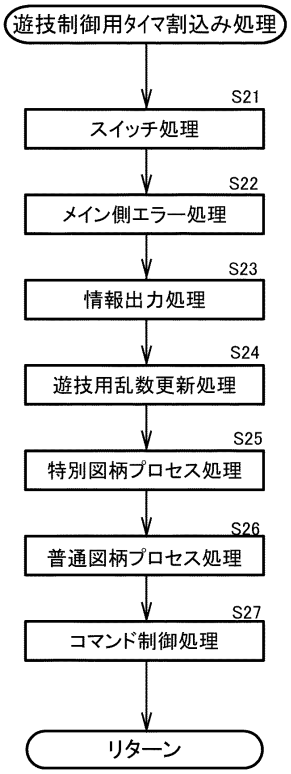
(f)擬似連態様抽選

前変動番号	擬似連の態様 NEXT3	NEXT！	NEXT？
4,5,6(擬似なし)	0%	0%	100%
7,8,9(擬似2)	0%	50%	50%
10,11,12(擬似3)	40%	30%	30%

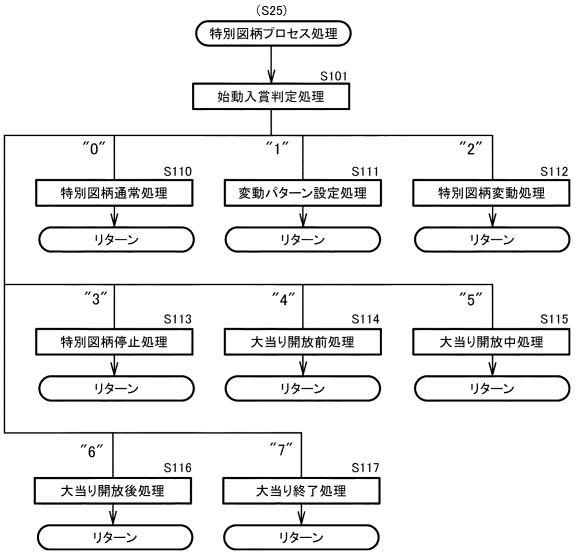
【図２１】



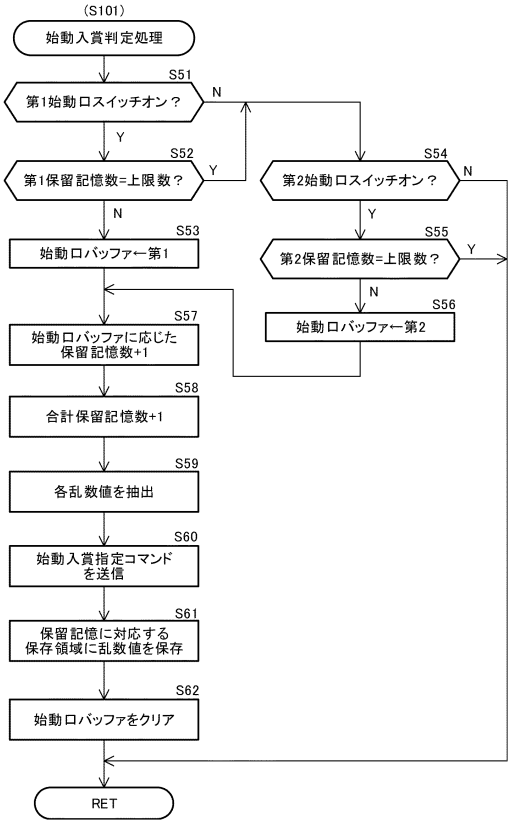
【図２２】



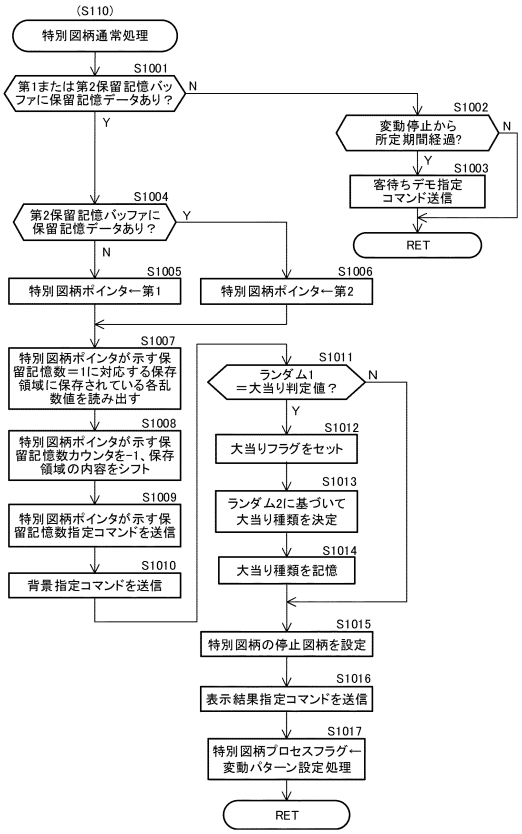
【図２３】



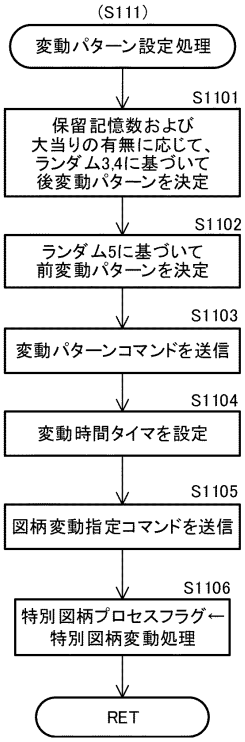
【図２４】



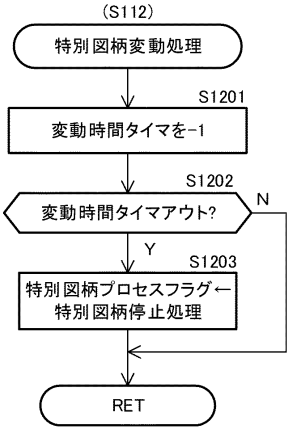
【図２５】



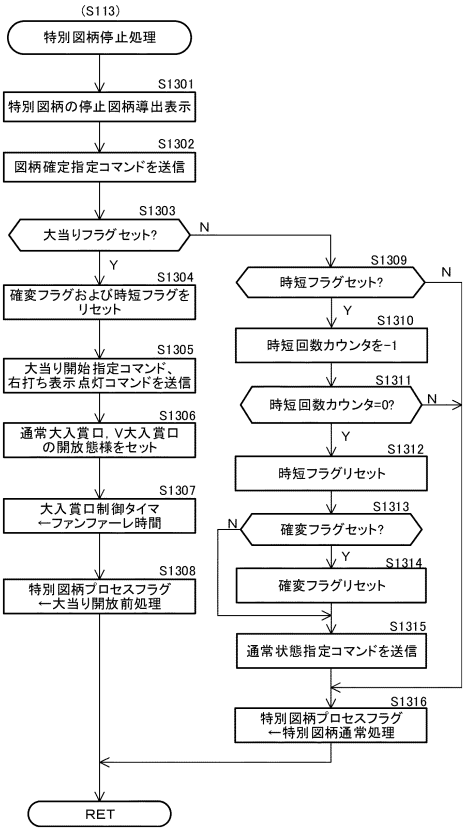
【図２６】



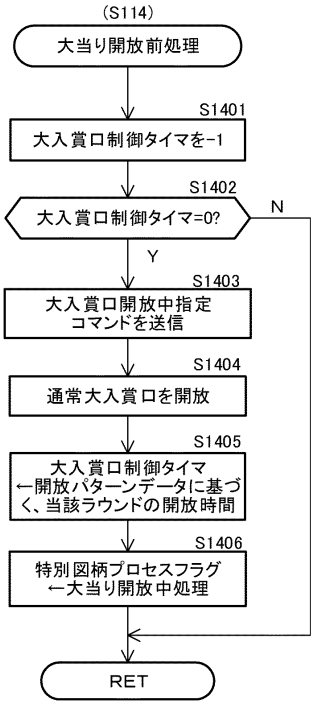
【図２７】



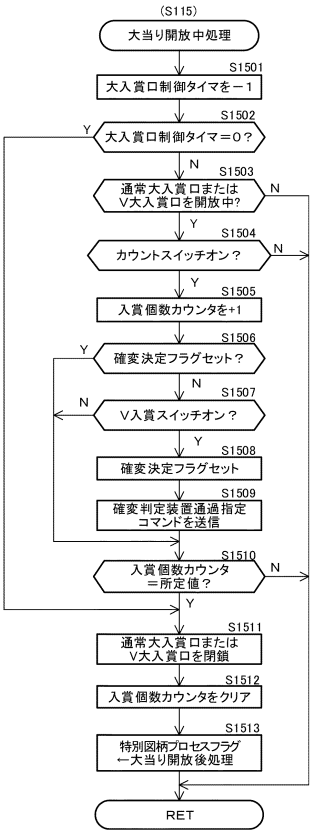
【図２８】



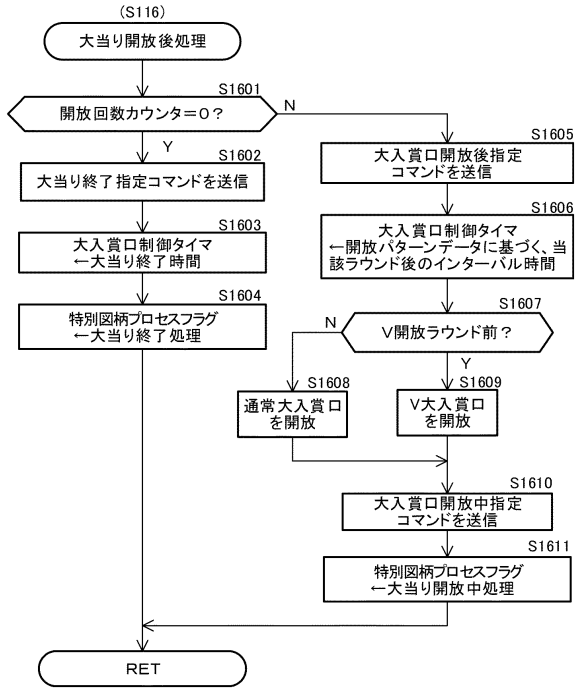
【図２９】



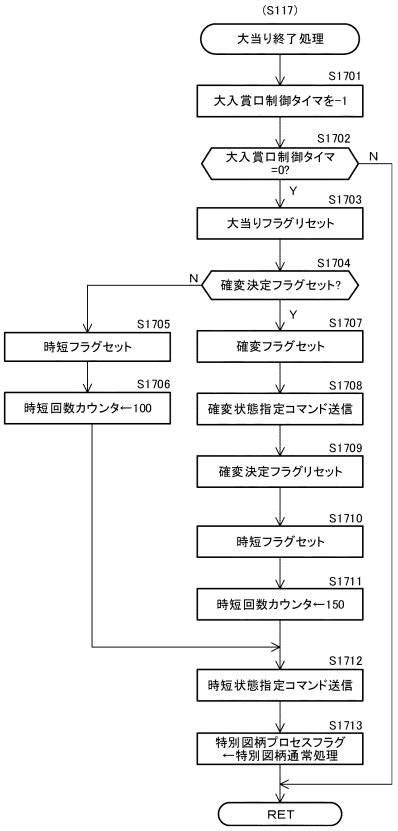
【図３０】



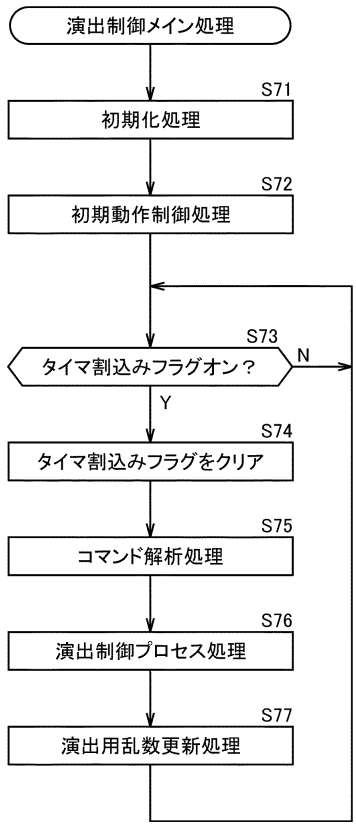
【図３１】



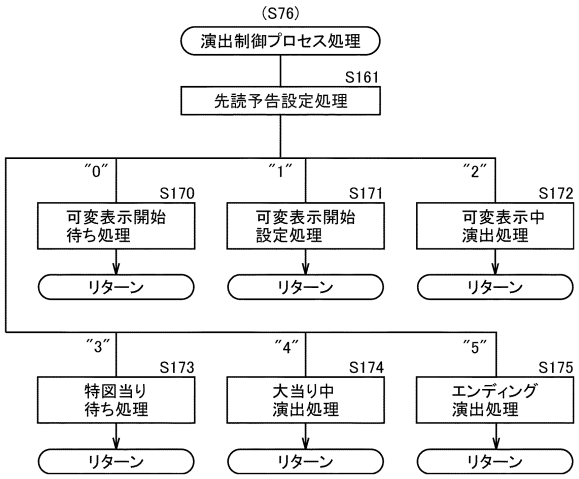
【図３２】



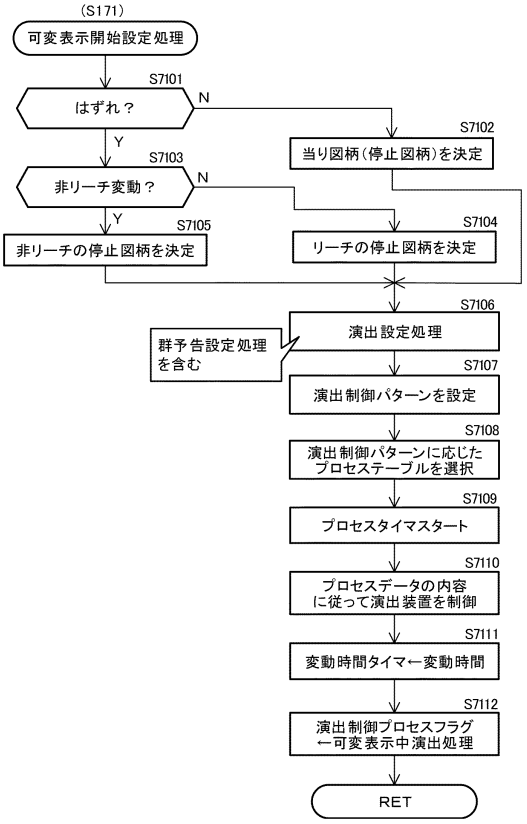
【図３３】



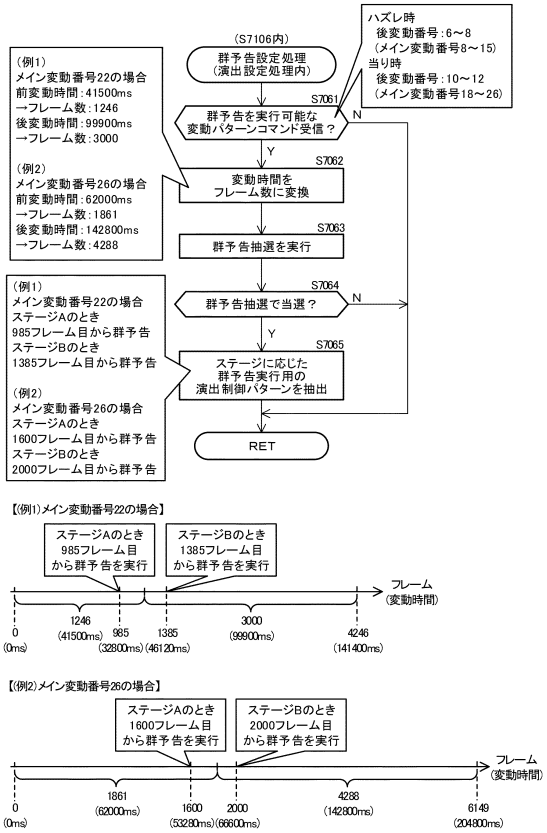
【図３４】



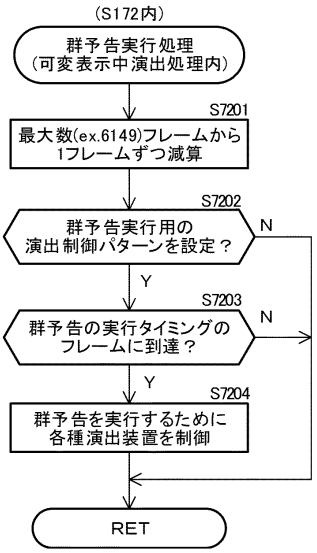
【図３５】



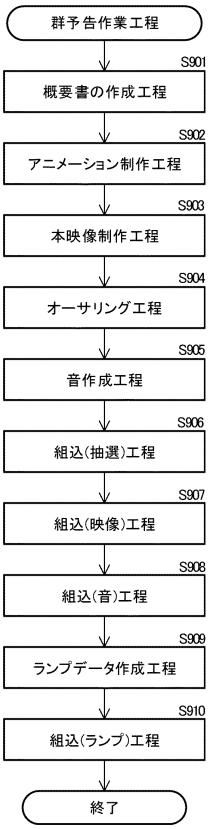
【図３６】



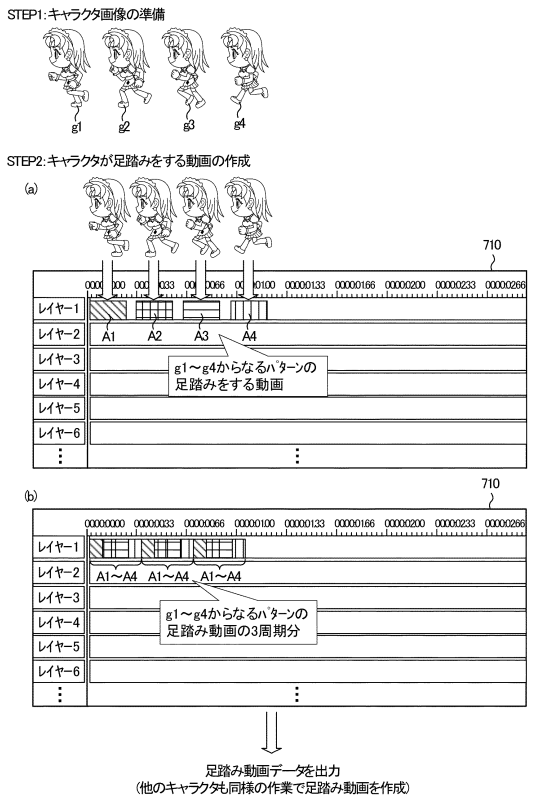
【図３７】



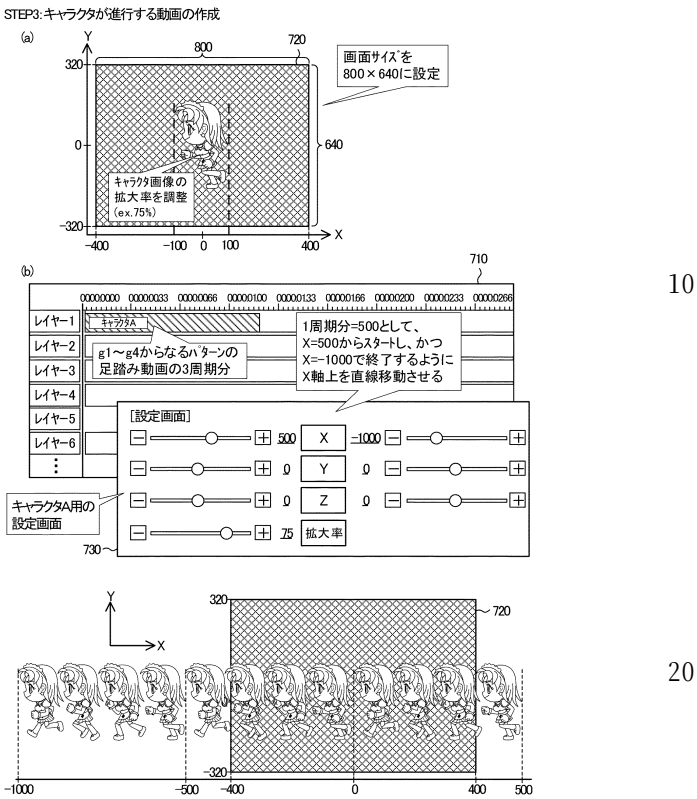
【図３８】



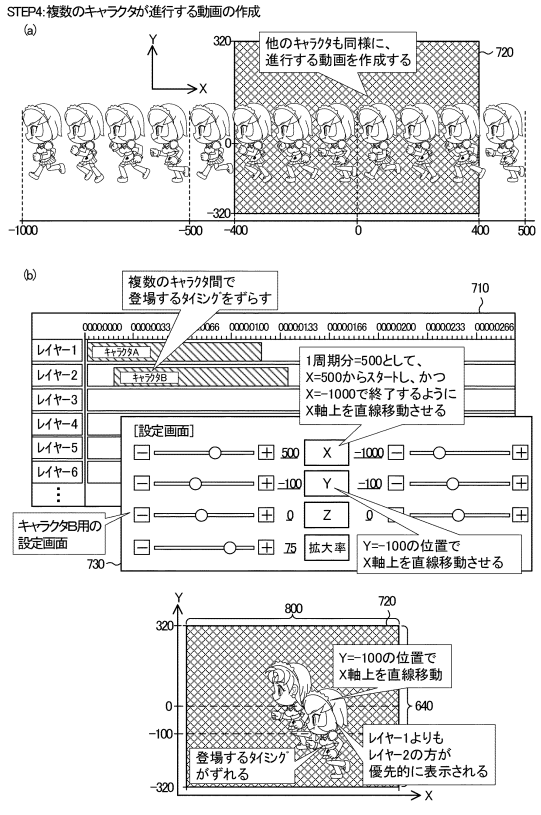
【図３９】



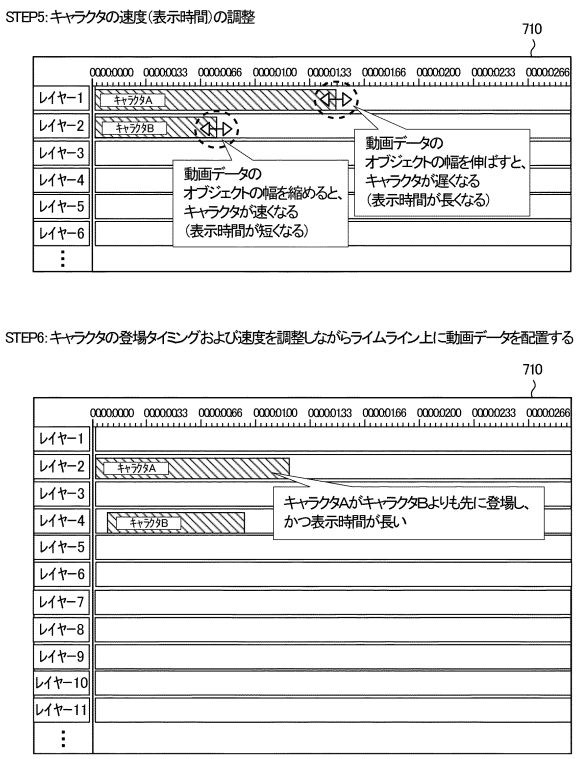
【図４０】



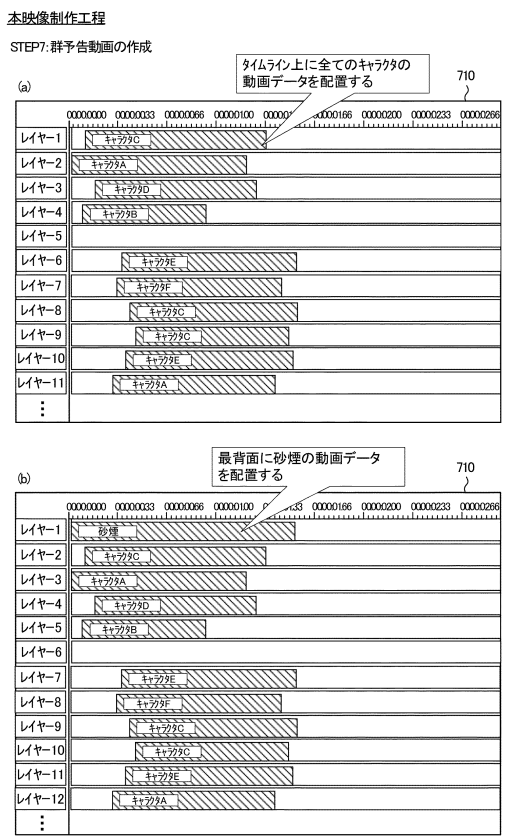
【図４１】



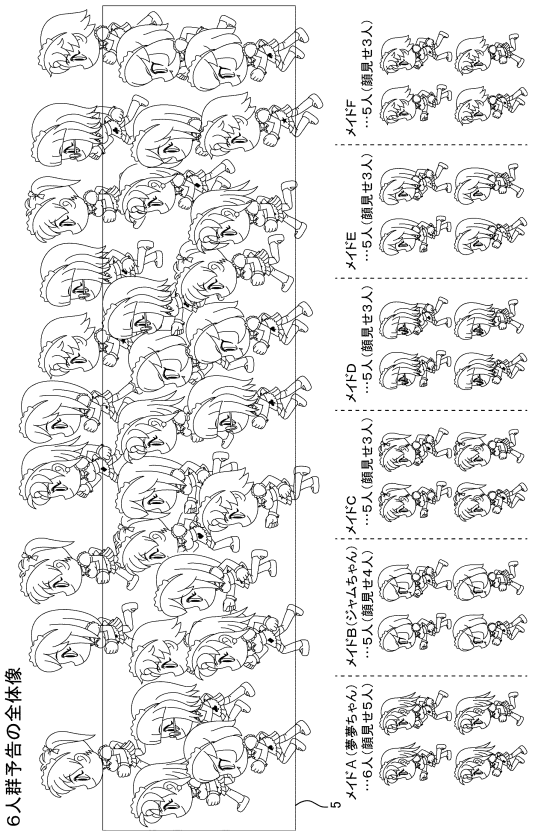
【図４２】



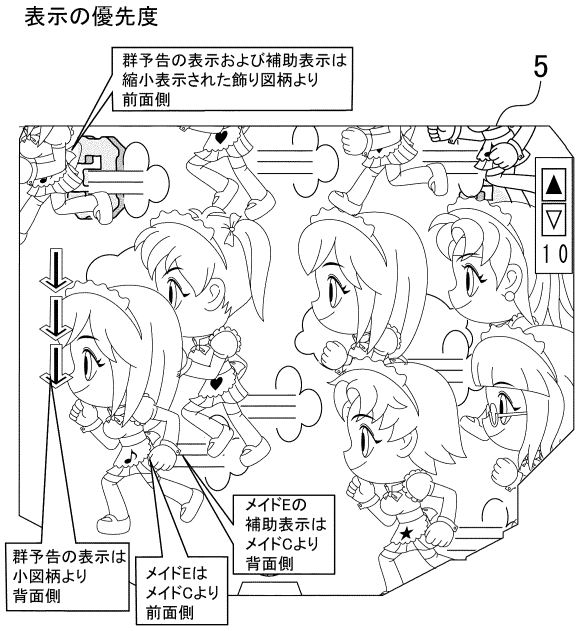
【図４３】



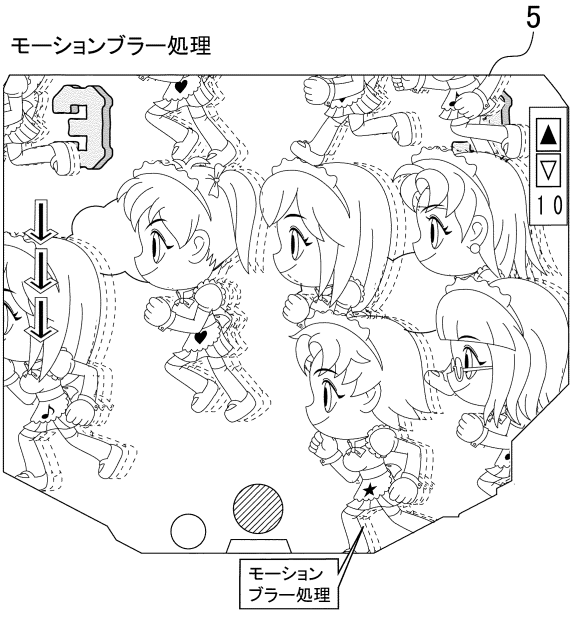
【図４４】



【図４５】

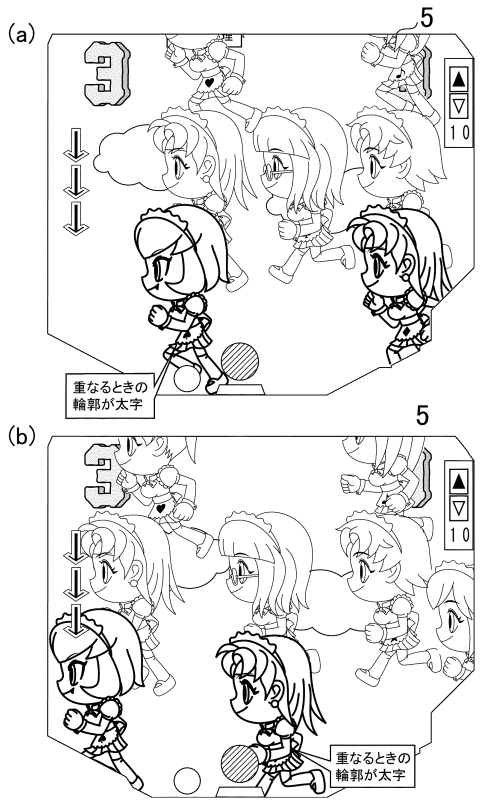


【図４６】

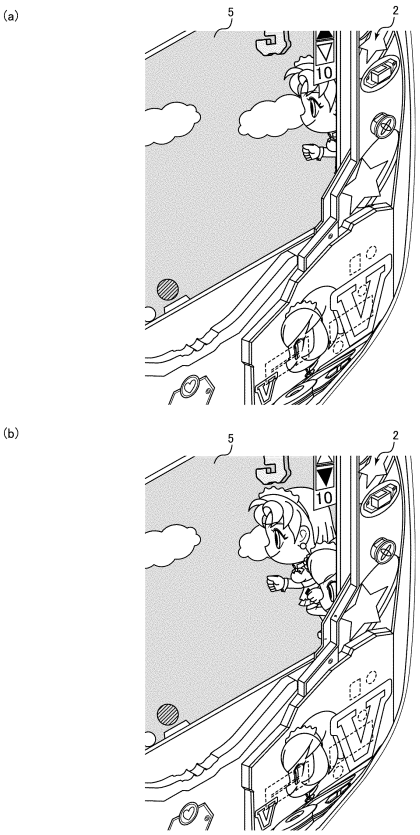


【図４７】

キャラクタが重なるときの輪郭

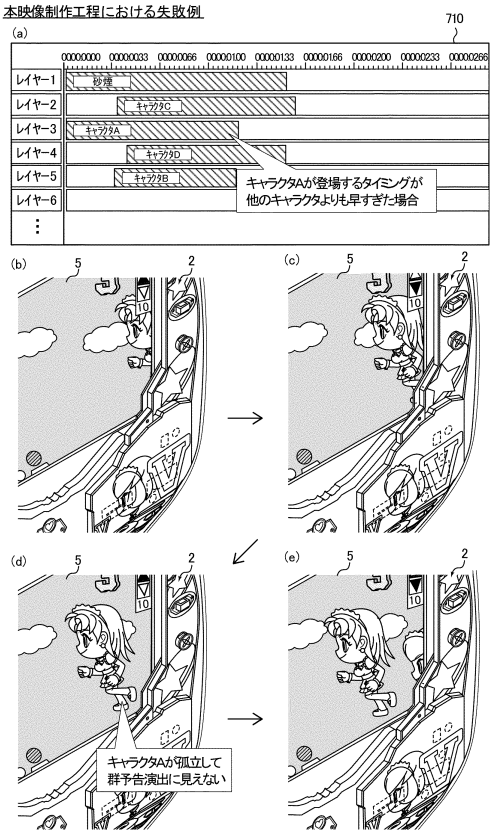


【図４８】

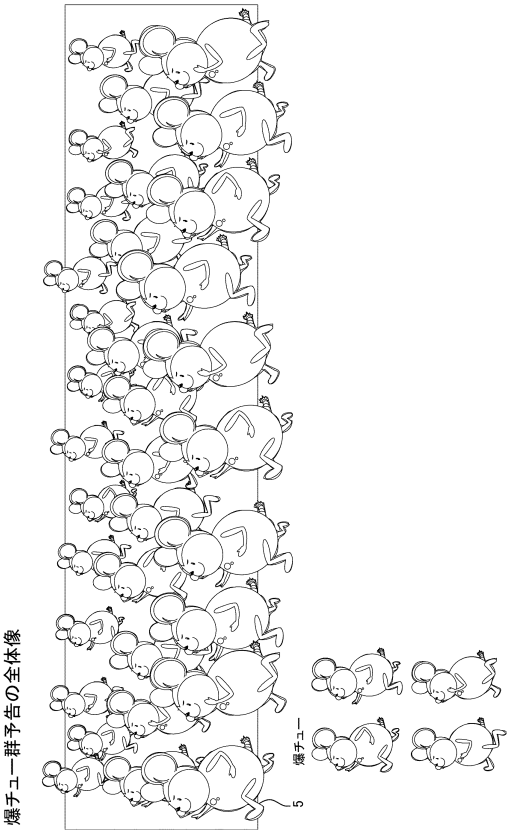


【図４９】

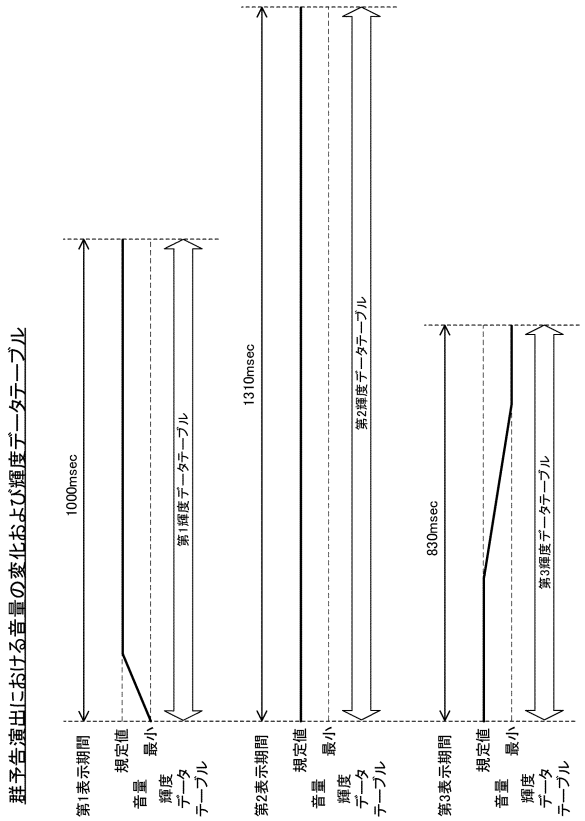
本映像制作工程における失敗例



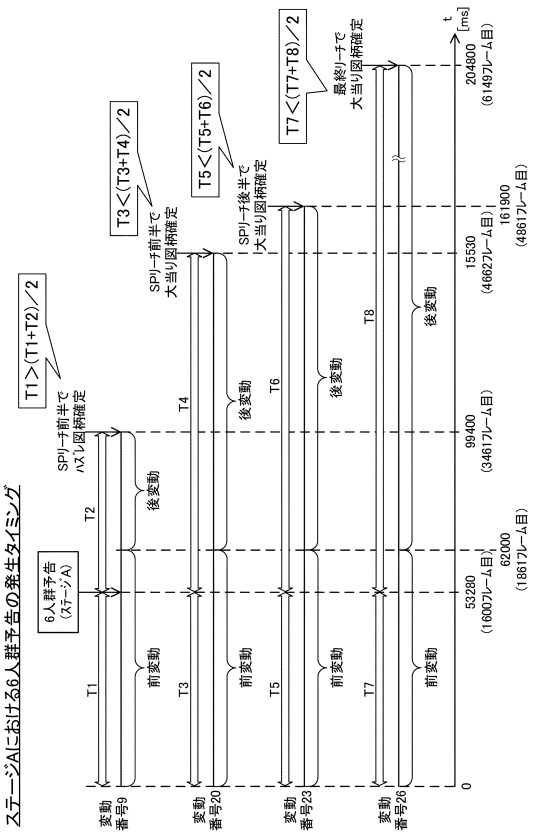
【図５０】



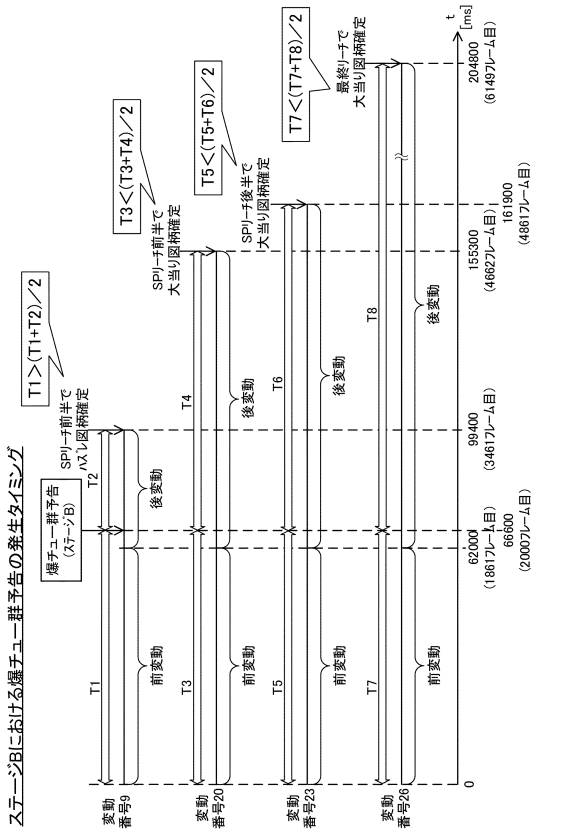
【図５１】



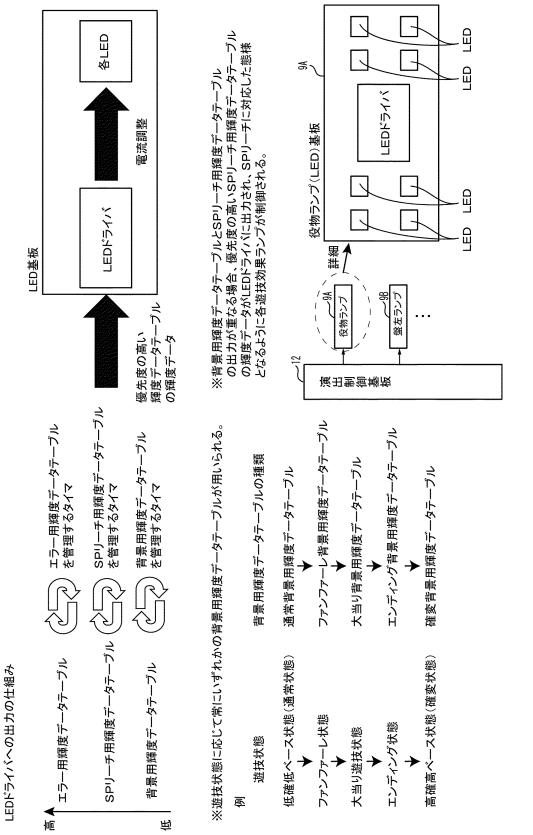
【図５２】



【図５３】



【図５４】



【図５５】

群予告輝度データテーブル
（親テーブル）

発光箇所	群予告演出時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ（右＆左）	3140	WD1
役物ランプ（「POWERFUL」の文字付近）	3140	YD1
盤左ランプ（夢夢ちゃんの横顔付近）	3140	LD1
盤上ランプ（役物の背面側付近）	3140	UD1
アタッカランプ	3140	AD1

【図５６】

群予告輝度データテーブル
（子テーブルWD1,YD1,LD1,UD1,AD1）

発光箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	1000msec間（第1表示期間）	1310msec間（第2表示期間）	830msec間（第3表示期間）
枠ランプ（右＆左）	W1	W2	W3
役物ランプ（「POWERFUL」の文字付近）	Y1	Y2	Y3
盤左ランプ（夢夢ちゃんの横顔付近）	L1	L2	L3
盤上ランプ（役物の背面側付近）	U1	U2	U3
アタッカランプ	A1	A2	A3

枠ランプに関する孫テーブルの特徴

比較項目	W1	W2
高輝度の発光箇所	少	多
切替間隔	長い(100msec)	短い(50～80msec)
	等間隔(100msec)	非等間隔(50～80msec)
発光パターン	群予告の進行方向にあわせて高輝度で発光	複数箇所に亘って高輝度で発光
最初の輝度データ	全て消灯or低輝度	高輝度の発光箇所あり
輝度データのループ	なし	あり
不具合対策用の輝度データ(10分間)	あり(T1-11)	なし

比較項目	W3	
	枠左ランプ	枠右ランプ
切替間隔	短い(10msec)	長い(80msec)
発光パターン	群予告の進行方向にあわせて消灯or低輝度で発光	群予告の進行方向にあわせて消灯or低輝度で発光
最初の輝度データ	高輝度の発光箇所あり	高輝度の発光箇所あり
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５７】

(a)群予告輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW1）

フルカラー(RGB)の高輝度は「A」低輝度は「1」

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ							枠右ランプの輝度データ						
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12		9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
100(T1-1)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	
100(T1-2)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100		0x000100	0x100100	0xA00200	0xA00A00	0x100100	0x100100	
100(T1-3)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100		0x000100	0x100A00	0x900200	0x900900	0x200100	0x100100	
100(T1-4)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100		0x000100	0x900900	0xA00200	0xA00A00	0x200A00	0x100100	
100(T1-5)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100		0x000A00	0x200A00	0x900200	0x900900	0x200900	0x200A00	
100(T1-6)	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100		0x000900	0x200900	0x100200	0xA00A00	0x200A00	0x200900	
100(T1-7)	0x900100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00100	0xA00100		0x000100	0x200A00	0x100200	0x100900	0x200100	0x200A00	
100(T1-8)	0x100100	0x200100	0x100100	0x100100	0x100A00	0x900200		0x000100	0x200900	0x100200	0x100A00	0x200100	0x200100	
100(T1-9)	0x100A00	0x200A00	0x100100	0x100100	0x900100	0x100200		0x000A00	0x200100	0x900200	0x100900	0x200100	0x200100	
100(T1-10)	0x100100	0x200900	0xA00200	0xA00A00	0x200100	0x100200		0x000900	0x200100	0xA00200	0xA00A00	0x200A00	0x200100	
600000(T1-11)	0x900100	0x200100	0x900200	0x900900	0x200100	0xA00200		0x000100	0x200100	0x900200	0x900900	0x200900	0x200A00	

(b)群予告輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW2）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ							枠右ランプの輝度データ						
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12		9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
50(T2-1)	0x100A00	0x100100	0x100A00	0x100100	0x100A00	0xA00100		0x000A00	0xA00100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0x100100	
70(T2-2)	0x100A00	0x100100	0xA00A00	0x100100	0x100A00	0xA00A00		0x000A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00	0xA00100	0x100100	
60(T2-3)	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00A00		0x000100	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00100	
50(T2-4)	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00100	0x100A00		0x000100	0x100A00	0x100100	0x100100	0x100A00	0xA00100	
70(T2-5)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100		0x000A00	0x100100	0xA00100	0x100A00	0x100100	0x100A00	
60(T2-6)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0xA00100		0x000A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x100A00	0x100100	
50(T2-7)	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0x100A00	0xA00100		0x000100	0xA00A00	0x100A00	0xA00100	0x100A00	0xA00100	
70(T2-8)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00A00	0x100A00	0x100A00		0x000100	0x100100	0x100A00	0xA00100	0xA00100	0xA00A00	
60(T2-9)	0xA00100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100A00	
80(T2-10)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100100		0x000100	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100A00	

(c)群予告輝度データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW3）

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ							枠右ランプの輝度データ						
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12		9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
80(T3-1)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00		0x000A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
80(T3-2)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00		0x000A00	0xA00A00	0x100100	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	
80(T3-3)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00		0x000A00	0xA00100	0x100100	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	
80(T3-4)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00		0x000A00	0x100100	0x100100	0x100100	0x100A00	0xA00A00	
80(T3-5)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	
80(T3-6)	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	
10(T3-7)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x900900								
10(T3-8)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x800800								
10(T3-9)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x700700								
10(T3-10)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x600600		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	
10(T3-11)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x500500								
10(T3-12)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x400400								
10(T3-13)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x300300								
10(T3-14)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x200200								
10(T3-15)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00900								
10(T3-16)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00800								
10(T3-17)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00700								
10(T3-18)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00600		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	
10(T3-19)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00500								
10(T3-20)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00400								
10(T3-21)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00300								
10(T3-22)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00200								
10(T3-23)	0x100100	0x100100	0x900900	0x900900	0x900100	0x100100								
10(T3-24)	0x100100	0x100100	0x800800	0x800800	0x800100	0x100100								
10(T3-25)	0x100100	0x100100	0x700700	0x700700	0x700100	0x100100								
10(T3-26)	0x100100	0x100100	0x600600	0x600600	0x600100	0x100100		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	
10(T3-27)	0x100100	0x100100	0x500500	0x500500	0x500100	0x100100								
10(T3-28)	0x100100	0x100100	0x400400	0x400400	0x400100	0x100100								
10(T3-29)	0x100100	0x100100	0x300300	0x300300	0x300100	0x100100								
10(T3-30)	0x100100	0x100100	0x200200	0x200200	0x200100	0x100100								
10(T3-31)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100								
10(T3-32)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100								
10(T3-33)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100								
10(T3-34)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100								
10(T3-35)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	
10(T3-36)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100								
10(T3-37)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100								
10(T3-38)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100								
600000(T3-39)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100		0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	

【図５８】

(a)群予告輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY1）

単色(R)の高輝度は「6」低輝度は「1」

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
100(T1-1)	0x1111
100(T1-2)	0x1111
100(T1-3)	0x1111
100(T1-4)	0x1111
100(T1-5)	0x1116
100(T1-6)	0x1665
100(T1-7)	0x6556
100(T1-8)	0x1165
100(T1-9)	0x1116
100(T1-10)	0x5611
600000(T1-11)	0x6551

(b)群予告輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY2）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
50(T2-1)	0x1611
70(T2-2)	0x1111
60(T2-3)	0x1116
50(T2-4)	0x1166
70(T2-5)	0x1666
60(T2-6)	0x6661
50(T2-7)	0x6611
70(T2-8)	0x1166
60(T2-9)	0x6666
80(T2-10)	0x6611

(c)群予告輝度データテーブル
（役物ランプ用孫テーブルY3）

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
80(T3-1)	0x5555
80(T3-2)	0x5555
80(T3-3)	0x5555
80(T3-4)	0x5555
80(T3-5)	0x5552
80(T3-6)	0x5222
10(T3-7)	0x2222
10(T3-8)	
10(T3-9)	
10(T3-10)	
10(T3-11)	
10(T3-12)	
10(T3-13)	
10(T3-14)	
10(T3-15)	0x2222
10(T3-16)	
10(T3-17)	
10(T3-18)	
10(T3-19)	
10(T3-20)	
10(T3-21)	
10(T3-22)	
10(T3-23)	0x2222
10(T3-24)	
10(T3-25)	
10(T3-26)	
10(T3-27)	
10(T3-28)	
10(T3-29)	
10(T3-30)	
10(T3-31)	0x2222
10(T3-32)	
10(T3-33)	
10(T3-34)	
10(T3-35)	
10(T3-36)	
10(T3-37)	
10(T3-38)	
600000(T3-39)	0x2222

【図５９】

(a)群予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL1)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ WWWW
100(T1-1)	0x11111
100(T1-2)	0x11111
100(T1-3)	0x11111
100(T1-4)	0x11111
100(T1-5)	0x11111
100(T1-6)	0x11111
100(T1-7)	0x11116
100(T1-8)	0x11155
100(T1-9)	0x66611
100(T1-10)	0x51111
600000(T1-11)	0x61166

単色(W)の高輝度は「6」低輝度は「1」

(b)群予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL2)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ WWWW
50(T2-1)	0x11166
70(T2-2)	0x66166
60(T2-3)	0x66611
50(T2-4)	0x11611
70(T2-5)	0x11116
60(T2-6)	0x11166
50(T2-7)	0x61166
70(T2-8)	0x66661
60(T2-9)	0x16611
80(T2-10)	0x11111

(c)群予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL3)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ WWWW
80(T3-1)	0x55555
80(T3-2)	0x55555
80(T3-3)	0x55555
80(T3-4)	0x55555
80(T3-5)	0x55555
80(T3-6)	0x55555
10(T3-7)	0x55552
10(T3-8)	
10(T3-9)	
10(T3-10)	
10(T3-11)	
10(T3-12)	
10(T3-13)	
10(T3-14)	
10(T3-15)	0x55522
10(T3-16)	
10(T3-17)	
10(T3-18)	
10(T3-19)	
10(T3-20)	
10(T3-21)	
10(T3-22)	
10(T3-23)	0x22222
10(T3-24)	
10(T3-25)	
10(T3-26)	
10(T3-27)	
10(T3-28)	
10(T3-29)	
10(T3-30)	
10(T3-31)	0x22222
10(T3-32)	
10(T3-33)	
10(T3-34)	
10(T3-35)	
10(T3-36)	
10(T3-37)	
10(T3-38)	
600000(T3-39)	0x22222

【図６０】

(a)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU1)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2 RGB,RGB	9C3 RGB	9C4,9C5 RGB,RGB	9C6,9C7,9C8 W,W,W	9C9,9C10 RGB,RGB	9C11 RGB	9C12,9C13 RGB,RGB
100(T1-1)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100(T1-2)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100(T1-3)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
100(T1-4)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100A00	0x100	0xA00A00
100(T1-5)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0xA00900	0x200	0x900900
100(T1-6)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x900A00	0x200	0xA00A00
100(T1-7)	0x100100	0x200	0x100A00	0x000	0xA00100	0x200	0x100900
100(T1-8)	0xA00A00	0x200	0xA00900	0x000	0x100100	0x200	0x100100
100(T1-9)	0x900900	0x200	0x900100	0x000	0x100100	0x200	0x100100
100(T1-10)	0x100A00	0x200	0xA00100	0x000	0x900A00	0x200	0xA00100
600000(T1-11)	0x100900	0x200	0x900A00	0x000	0xA00900	0x200	0x900900

群予告に用いられない

(b)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU2)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2 RGB,RGB	9C3 RGB	9C4,9C5 RGB,RGB	9C6,9C7,9C8 W,W,W	9C9,9C10 RGB,RGB	9C11 RGB	9C12,9C13 RGB,RGB
50(T2-1)	0xA00A00	0xA00	0xA00100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
70(T2-2)	0x100100	0x100	0xA00A00	0x000	0x100A00	0x100	0x100A00
60(T2-3)	0x100100	0x100	0xA00A00	0x000	0xA00A00	0xA00	0x100A00
50(T2-4)	0x100100	0x100	0x100A00	0x000	0xA00100	0xA00	0xA00100
70(T2-5)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0xA00100
60(T2-6)	0x100A00	0xA00	0xA00100	0x000	0x100A00	0x100	0x100100
50(T2-7)	0xA00A00	0xA00	0xA00100	0x000	0x100A00	0x100	0x100100
70(T2-8)	0xA00100	0x100	0x100A00	0x000	0xA00A00	0xA00	0x100100
60(T2-9)	0x100100	0x100	0x100A00	0x000	0xA00100	0xA00	0xA00A00
80(T2-10)	0xA00A00	0xA00	0x100100	0x000	0xA00100	0x100	0xA00A00

群予告に用いられない

(c)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU3)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2 RGB,RGB	9C3 RGB	9C4,9C5 RGB,RGB	9C6,9C7,9C8 W,W,W	9C9,9C10 RGB,RGB	9C11 RGB	9C12,9C13 RGB,RGB
80(T3-1)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0xA00A00	0xA00	0xA00A00
80(T3-2)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0xA00A00	0xA00	0xA00A00
80(T3-3)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0xA00A00	0xA00	0xA00A00
80(T3-4)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0xA00100	0xA00	0x100100
80(T3-5)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
80(T3-6)	0xA00A00	0xA00	0xA00A00	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10(T3-7)	0xA00A00	0x100	0xA00100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10(T3-8)							
10(T3-9)							
10(T3-10)							
10(T3-11)							
10(T3-12)							
10(T3-13)							
10(T3-14)							
10(T3-15)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10(T3-16)							
10(T3-17)							
10(T3-18)							
10(T3-19)							
10(T3-20)							
10(T3-21)							
10(T3-22)							
10(T3-23)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10(T3-24)							
10(T3-25)							
10(T3-26)							
10(T3-27)							
10(T3-28)							
10(T3-29)							
10(T3-30)							
10(T3-31)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100
10(T3-32)							
10(T3-33)							
10(T3-34)							
10(T3-35)							
10(T3-36)							
10(T3-37)							
10(T3-38)							
600000(T3-39)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100

群予告に用いられない

【図６１】

(a)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA1)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ RGB,RGB	Vアタッカ,電チュー WWW,RGB
100(T1-1)	0x100100	0x111100
100(T1-2)	0x100100	0x111100
100(T1-3)	0x100100	0x112A00
100(T1-4)	0x100A00	0x662900
100(T1-5)	0x100900	0x552A00
100(T1-6)	0x200A00	0x112100
100(T1-7)	0x200900	0x112100
100(T1-8)	0x200100	0x112100
100(T1-9)	0x200100	0x552100
100(T1-10)	0x200A00	0x662900
600000(T1-11)	0x200900	0x552A00

(b)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA2)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ RGB,RGB	Vアタッカ,電チュー WWW,RGB
50(T2-1)	0xA00A00	0x111100
70(T2-2)	0xA00100	0x666100
60(T2-3)	0x100A00	0x666A00
50(T2-4)	0x100A00	0x111A00
70(T2-5)	0xA00100	0x111A00
60(T2-6)	0xA00100	0x111100
50(T2-7)	0x100100	0x116A00
70(T2-8)	0x100100	0x666A00
60(T2-9)	0x100A00	0x666A00
80(T2-10)	0x100A00	0x111100

(c)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA3)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ RGB,RGB	Vアタッカ,電チュー WWW,RGB
80(T3-1)	0xA00A00	0x555A00
80(T3-2)	0xA00A00	0x555A00
80(T3-3)	0xA00A00	0x552100
80(T3-4)	0xA00100	0x222100
80(T3-5)	0xA00100	0x222100
80(T3-6)	0x100100	0x222100
10(T3-7)	0x100100	0x222100
10(T3-8)		
10(T3-9)		
10(T3-10)		
10(T3-11)		
10(T3-12)		
10(T3-13)		
10(T3-14)		
10(T3-15)	0x100100	0x222100
10(T3-16)		
10(T3-17)		
10(T3-18)		
10(T3-19)		
10(T3-20)		
10(T3-21)		
10(T3-22)		
10(T3-23)	0x100100	0x222100
10(T3-24)		
10(T3-25)		
10(T3-26)		
10(T3-27)		
10(T3-28)		
10(T3-29)		
10(T3-30)		
10(T3-31)	0x100100	0x222100
10(T3-32)		
10(T3-33)		
10(T3-34)		
10(T3-35)		
10(T3-36)		
10(T3-37)		
10(T3-38)		
600000(T3-39)	0x100100	0x222100

【図６２】

リーチライン輝度データテーブル
(親テーブル)

発光箇所	群予告演出時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	1500	WD11
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	1500	YD11
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	1500	LD11
盤上ランプ(役物の背面側付近)	1500	UD11
アタッカランプ	1500	AD11

【図６３】

リーチライン輝度データテーブル
（子テーブルWD11,YD11,LD11,UD11,AD11）

発光箇所	時間ごとに参照する孫テーブル			
	330msec間（フラッシュ）	830msec間（リーチライン）	240msec間（内外に広がる）	600000msec間（消える）
枠ランプ(右＆左)	W11	W12	W13	W14
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y11	Y12	Y13	Y14
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L11	L12	L13	L14
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U11	ー	U13	U14
アタッカランプ	A11	ー	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６４】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW11)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ								枠右ランプの輝度データ							
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12			ー,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12		
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB			ー,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
30(T11-1)	0x59A58A	0x58A58A	0x58A59A	0x59A58A	0x58A58A	0x58A59A	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ									
30(T11-2)	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123										

(b)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW12)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ								枠右ランプの輝度データ							
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12			ー,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12		
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB			ー,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
30(T12-1)	0x000000	0x000000	0x00000A	0x009000	0x000000	0x000000	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ									
30(T12-2)	0x000000	0x000000	0x000009	0x00A000	0x000000	0x000000										

(c)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW13)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ								枠右ランプの輝度データ							
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12			ー,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12		
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB			ー,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
60(T13-1)	0x000000	0x000000	0x00000A	0x009000	0x000000	0x000000	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ									
60(T13-2)	0x000000	0x000000	0x00000A	0x00A000	0x000000	0x000000										
60(T13-3)	0x000000	0x000000	0x00000A	0x009000	0x000000	0x000000										
60(T13-4)	0x000000	0x00A009	0x00A009	0x00A009	0x00A009	0x00A009										

(d)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW14)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ								枠右ランプの輝度データ							
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12			ー,9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12		
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB			ー,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		
100(T14-1)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ									

【図６５】

(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６６】

(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６７】

(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６８】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA11)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30(T11-1)	0x58A58A	0xAAA58A
30(T11-2)	0x123123	0x333123

(b)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA13)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
60(T13-1)	0x000000	0x000000
60(T13-2)	0x000000	0xA9A000
60(T13-3)	0x00900A	0x9A9009
60(T13-4)	0x00A009	0xA9A00A

(c)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA14)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
100(T14-1)	0x000000	0x000000

【図６９】

背景予告輝度データテーブル
(親テーブル)

発光箇所	群予告演出時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右＆左)	5500	WD21
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	5500	YD21
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	5500	LD21
盤上ランプ(役物の背面側付近)	5500	UD21
アタッカランプ	5500	AD21

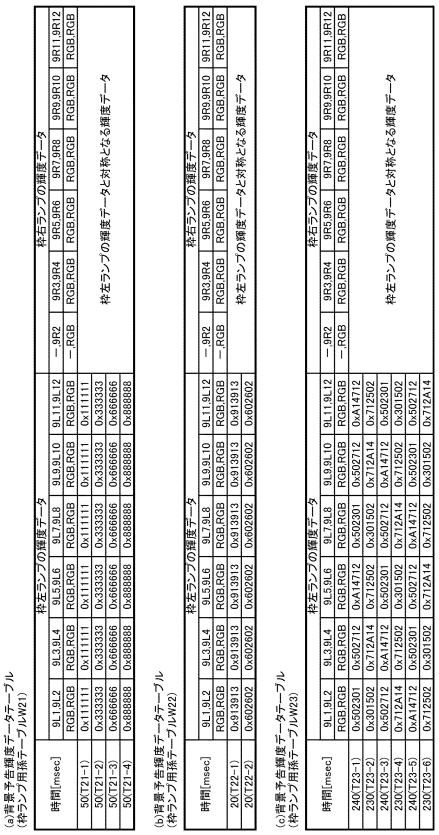
【図７０】

背景予告輝度データテーブル
(子テーブルWD21,YD21,LD21,UD21,AD21)

発光箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	200msec間	100msec間	600000msec間
枠ランプ(右＆左)	W21	W22	W23
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y21	Y22	Y23
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L21	L22	L23
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U21	U22	U23
アタッカランプ	A21	A22	A23

群予告と発光するランプの数が同じ

【図７１】



(a)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用係テーブルW21)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ							枠右ランプの輝度データ						
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12		—9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		—RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
50(T21-1)	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ							枠右ランプの輝度データと対称となる輝度データ
50(T21-2)	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333								
50(T21-3)	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666	0x666666								
50(T21-4)	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888	0x888888								

(b)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用係テーブルW22)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ							枠右ランプの輝度データ						
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12		—9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		—RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
20(T22-1)	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	0x913913	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ							枠右ランプの輝度データと対称となる輝度データ
20(T22-2)	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602	0x602602								

(c)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用係テーブルW23)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ							枠右ランプの輝度データ						
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12		—9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		—RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
240(T23-1)	0x502301	0x502712	0xA14712	0x502712	0x502712	0xA14712	枠左ランプの輝度データと対称となる輝度データ							枠右ランプの輝度データと対称となる輝度データ
230(T23-2)	0x301502	0x712A14	0x712502	0x301502	0x712A14	0x712502								
240(T23-3)	0x502712	0xA14712	0x502301	0x502712	0xA14712	0x502301								
230(T23-4)	0x712A14	0x712502	0x301502	0x712A14	0x712502	0x301502								
240(T23-5)	0xA14712	0x502301	0x502712	0xA14712	0x502301	0x502712								
230(T23-6)	0x712502	0x301502	0x712A14	0x712502	0x301502	0x712A14								

【図７２】

(a)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用係テーブル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
(役物ランプ用係テーブル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
(役物ランプ用係テーブルY23)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
240(T23-1)	0x8646
230(T23-2)	0xA864
240(T23-3)	0x8A86
230(T23-4)	0x68A8
240(T23-5)	0x468A
230(T23-6)	0x6468

【図７３】

(a)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用係テーブルL21)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
50(T21-1)	0x33333
50(T21-2)	0x66666
50(T21-3)	0x88888
50(T21-4)	0x11111

(b)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用係テーブルL22)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20(T22-1)	0x99999
20(T22-2)	0x66666

(c)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用係テーブルL23)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
240(T23-1)	0x53579
230(T23-2)	0x35797
240(T23-3)	0x57975
230(T23-4)	0x79753
240(T23-5)	0x97535
230(T23-6)	0x75357

【図７４】

(a)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用係テーブルU21)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
50(T21-1)	0x666333	0x666	0x333333	0x000	0x333333	0x666	0x333666
50(T21-2)	0x888666	0x888	0x666666	0x000	0x666666	0x888	0x666888
50(T21-3)	0x111888	0x111	0x888888	0x000	0x888888	0x111	0x888111
50(T21-4)	0x333111	0x333	0x111111	0x000	0x111111	0x333	0x111333

(b)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用係テーブルU22)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
20(T22-1)	0x913913	0x913	0x913913	0x000	0x913913	0x913	0x913913
20(T22-2)	0x602602	0x602	0x602602	0x000	0x602602	0x602	0x602602

(c)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用係テーブルU23)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
240(T23-1)	0x502301	0x502	0x712A14	0x000	0x502301	0x502	0x712A14
230(T23-2)	0x301502	0x712	0xA14712	0x000	0x301502	0x712	0xA14712
240(T23-3)	0x502712	0xA14	0x712502	0x000	0x502712	0xA14	0x712502
230(T23-4)	0x712A14	0x712	0x502301	0x000	0x712A14	0x712	0x502301
240(T23-5)	0xA14712	0x502	0x301502	0x000	0xA14712	0x502	0x301502
230(T23-6)	0x712502	0x301	0x502712	0x000	0x712502	0x301	0x502712

【図７５】

(a)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA21)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
50(T21-1)	0x333333	0x666333
50(T21-2)	0x666666	0x888666
50(T21-3)	0x888888	0x111888
50(T21-4)	0x111111	0x333111

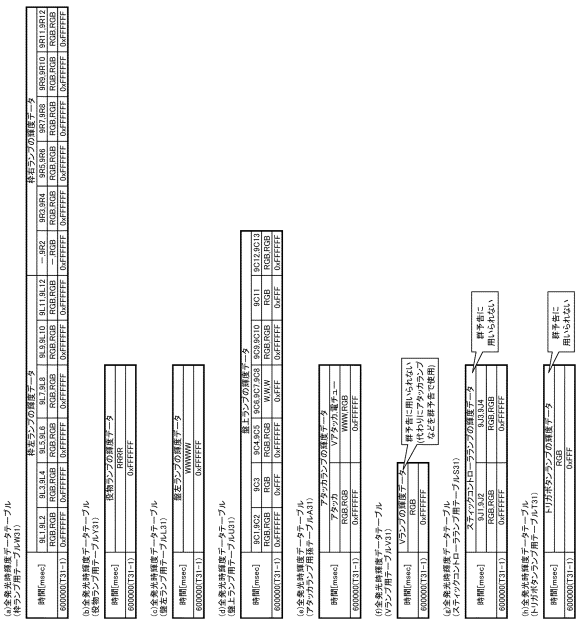
(b)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA22)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20(T22-1)	0x913913	0x999913
20(T22-2)	0x602602	0x666602

(c)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA23)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
240(T23-1)	0x712301	0x975502
230(T23-2)	0xA14502	0x797301
240(T23-3)	0x712712	0x579502
230(T23-4)	0x502A14	0x357712
240(T23-5)	0x301712	0x535A14
230(T23-6)	0x502502	0x753712

【図７６】



【図７７】

(a)PUSH演出時輝度データテーブル
(スティックコントローラランプ用テーブルS41)

時間[msec]	スティックコントローラランプの輝度データ	
	9J1,9J2	9J3,9J4
	RGB,RGB	RGB,RGB
20(T41-1)	0xF00000	0x000000
20(T41-2)	0x000F00	0x000000
20(T41-3)	0x000000	0xF00000
20(T41-4)	0x000000	0x000F00

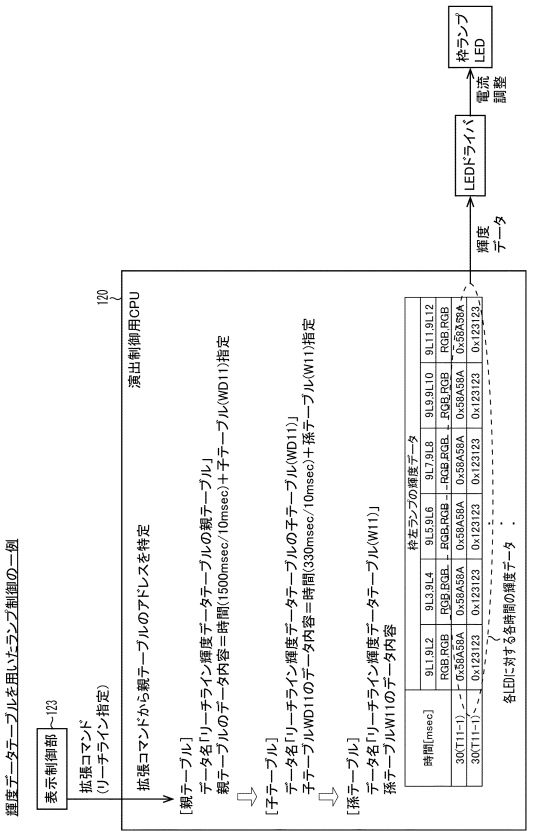
群予告と同じ発光色

(b)PUSH演出時輝度データテーブル
(トリガボタンランプ用テーブルT41)

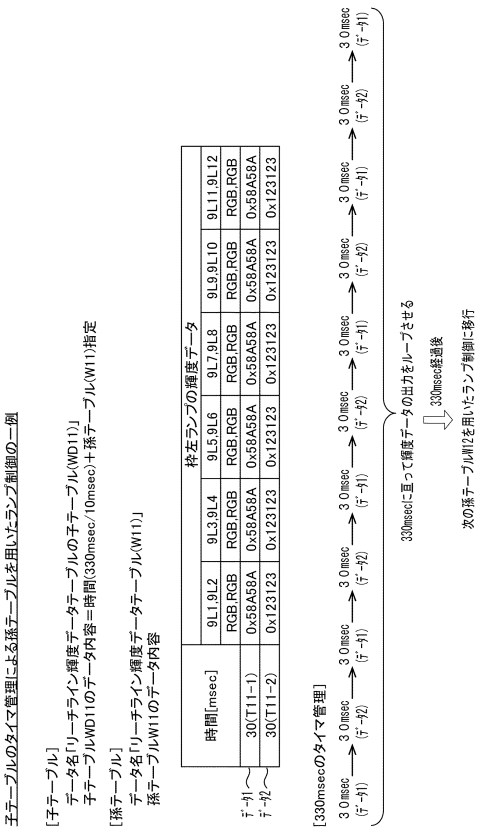
時間[msec]	トリガボタンランプの輝度データ
	RGB
150(T51-1)	0xF00
150(T51-2)	0x000

群予告と同じ発光色

【図７８】



【図７９】



【図８０】

変形例

群予告輝度データテーブル
(子テーブルWD1,YD1,LD1,UD1,AD1)

発光箇所	時間ごとに参照する孫テーブル			
	1000msec間（第1表示期間）	1310msec間（第2表示期間）	830msec間（第3表示期間）	
	200msec	2790msec		150msec
枠ランプ(右＆左)	W101	W102		W103
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y101	Y102		Y103
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L101	L102		L103
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U101	U102		U103
アタッカランプ	A101	A102		A103

【図８１】

変形例

(a)群予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW101)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ							枠右ランプの輝度データ						
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12		ー9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		ー RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
20(T101-1)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	
20(T101-2)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100		0x000100	0x100100	0xA00200	0xA00A00	0x100100	0x100100	
20(T101-3)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100		0x000100	0x100A00	0x900200	0x900900	0x200100	0x100100	
20(T101-4)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100		0x000100	0x200900	0xA00200	0xA00A00	0x200A00	0x100100	
20(T101-5)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100		0x000A00	0x200A00	0x900200	0x900900	0x200900	0x200A00	
20(T101-6)	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100		0x000900	0x200900	0x100200	0xA00A00	0x200A00	0x200900	
20(T101-7)	0x900100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00200		0x000100	0x200A00	0x100200	0x100900	0x200100	0x200A00	
20(T101-8)	0x100100	0x200100	0x100100	0x100100	0x100A00	0x900200		0x000100	0x200900	0x100200	0x100A00	0x200100	0x200100	
20(T101-9)	0x100A00	0x200A00	0x100100	0x100100	0x200900	0x100200		0x000A00	0x200100	0x900200	0x100900	0x200100	0x200100	
20(T101-10)	0x100100	0x200900	0xA00200	0xA00A00	0x200100	0x100200		0x000900	0x200100	0xA00200	0xA00A00	0x200A00	0x200100	
600000(T101-11)	0x900100	0x200100	0x900200	0x900900	0x200100	0xA00200		0x000100	0x200100	0x900200	0x900900	0x200900	0x200A00	

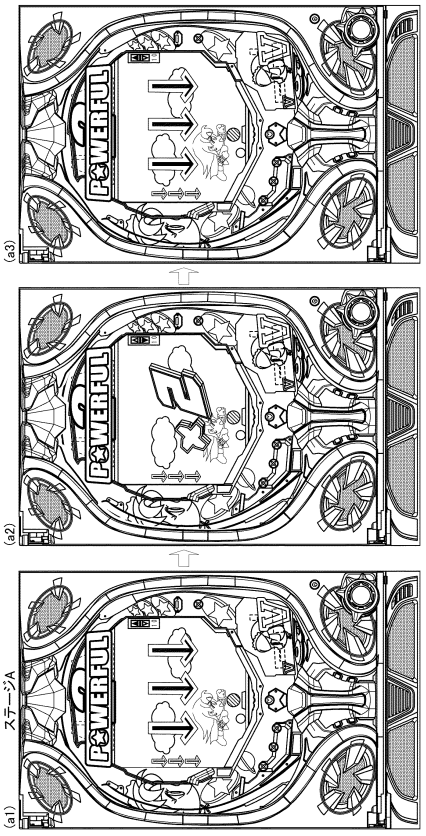
(b)群予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW102)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ							枠右ランプの輝度データ						
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12		ー9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		ー RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
50(T102-1)	0x100A00	0x100100	0x100A00	0x100100	0x100A00	0xA00100		0x000A00	0xA00100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0x100100	
70(T102-2)	0x100A00	0x100100	0xA00A00	0x100100	0x100A00	0xA00A00		0x000A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00	0xA00100	0x100100	
60(T102-3)	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00A00		0x000100	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00100	
50(T102-4)	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00100	0x100A00		0x000100	0x100A00	0x100100	0x100100	0x100A00	0xA00100	
70(T102-5)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100		0x000A00	0x100100	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100A00	
60(T102-6)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0xA00100		0x000A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x100A00	0x100100	
50(T102-7)	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0x100A00	0xA00100		0x000100	0xA00A00	0x100A00	0xA00100	0x100A00	0xA00100	
70(T102-8)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00A00	0x100A00	0x100A00		0x000100	0x100100	0x100A00	0xA00100	0xA00100	0xA00A00	
60(T102-9)	0xA00100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100A00	
80(T102-10)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100100		0x000100	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100A00	
50(T102-1)	0x100A00	0x100100	0x100A00	0x100100	0x100A00	0xA00100		0x000A00	0xA00100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0x100100	
70(T102-2)	0x100A00	0x100100	0xA00A00	0x100100	0x100A00	0xA00A00		0x000A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00	0xA00100	0x100100	
60(T102-3)	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00A00		0x000100	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0xA00100	
50(T102-4)	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100100	0xA00100	0x100A00		0x000100	0x100A00	0x100100	0x100100	0x100A00	0xA00100	
70(T102-5)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100100	0xA00100	0x100100		0x000A00	0x100100	0xA00100	0x100A00	0x100100	0x100A00	
60(T102-6)	0xA00100	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0x100A00	0xA00100		0x000A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x100A00	0x100100	
50(T102-7)	0x100A00	0xA00100	0x100100	0xA00A00	0x100A00	0xA00100		0x000100	0xA00A00	0x100A00	0xA00100	0x100A00	0xA00100	
70(T102-8)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00A00	0x100A00	0x100A00		0x000100	0x100100	0x100A00	0xA00100	0xA00100	0xA00A00	
60(T102-9)	0xA00100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100A00		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00100	0x100A00	
80(T102-10)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00100	0xA00100	0x100100		0x000100	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100A00	

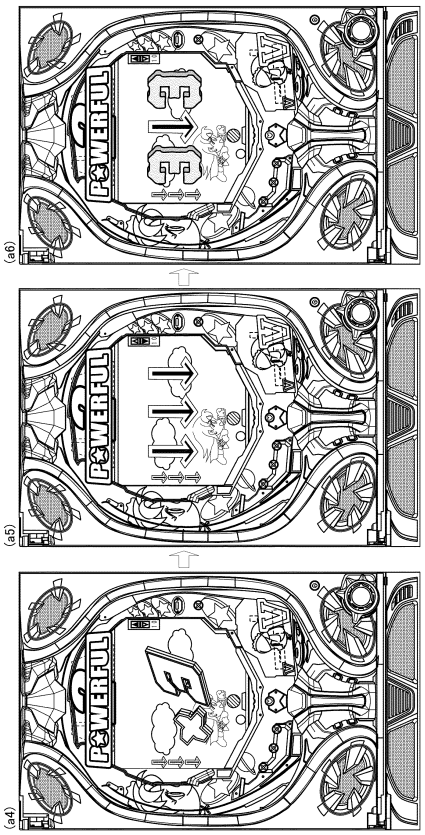
(c)群予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW103)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ							枠右ランプの輝度データ						
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12		ー9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12	
	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB		ー RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	
14(T103-1)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00		0x000A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	
14(T103-2)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00		0x000A00	0xA00A00	0x100100	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	
14(T103-3)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00		0x000A00	0xA00100	0x100100	0x100100	0x100A00	0xA00A00	
14(T103-4)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00		0x000A00	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0xA00A00	
14(T103-5)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	
14(T103-6)	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x700700		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	
3(T103-7)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x900900								
2(T103-8)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x800800								
2(T103-9)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x700700								
2(T103-10)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x600600		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	
2(T103-11)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x500500								
2(T103-12)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x400400								
2(T103-13)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x300300								
2(T103-14)	0x100100	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00A00	0x200200								
2(T103-15)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00900	0x100100								
2(T103-16)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00800	0x100100								
2(T103-17)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00700	0x100100								
2(T103-18)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00600	0x100100		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	
2(T103-19)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00500	0x100100								
2(T103-20)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00400	0x100100								
2(T103-21)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00300	0x100100								
2(T103-22)	0x100100	0x100A00	0xA00A00	0xA00A00	0xA00200	0x100100								
2(T103-23)	0x100100	0x100100	0x900900	0x900900	0x900100	0x100100								
2(T103-24)	0x100100	0x100100	0x800800	0x800800	0x800100	0x100100								
2(T103-25)	0x100100	0x100100	0x700700	0x700700	0x700100	0x100100								
2(T103-26)	0x100100	0x100100	0x600600	0x600600	0x600100	0x100100								
2(T103-27)	0x100100	0x100100	0x500500	0x500500	0x500100	0x100100		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	
2(T103-28)	0x100100	0x100100	0x400400	0x400400	0x400100	0x100100								
2(T103-29)	0x100100	0x100100	0x300300	0x300300	0x300100	0x100100								
2(T103-30)	0x100100	0x100100	0x200200	0x200200	0x200100	0x100100								
2(T103-31)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100								
2(T103-32)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100								
2(T103-33)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100								
2(T103-34)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100								
2(T103-35)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100		0x000100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	
2(T103-36)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100								
2(T103-37)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100								
2(T103-38)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100								
600000(T3-39)	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100		0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	0x100100	

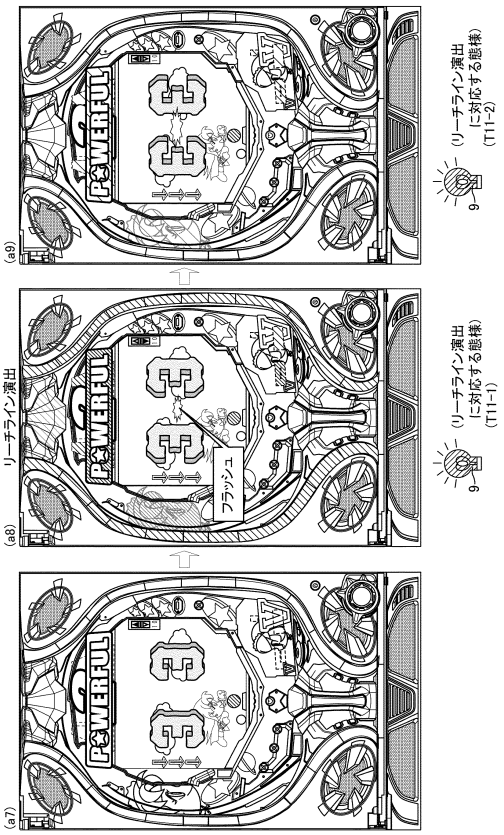
【図８２】



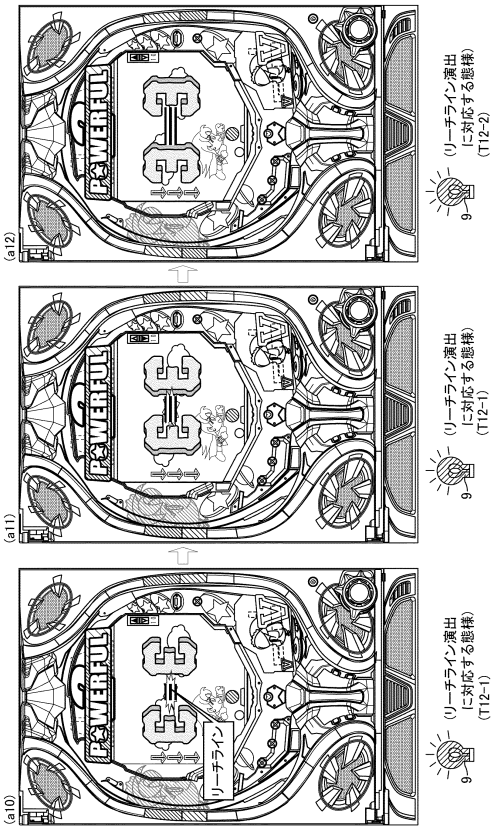
【図８３】



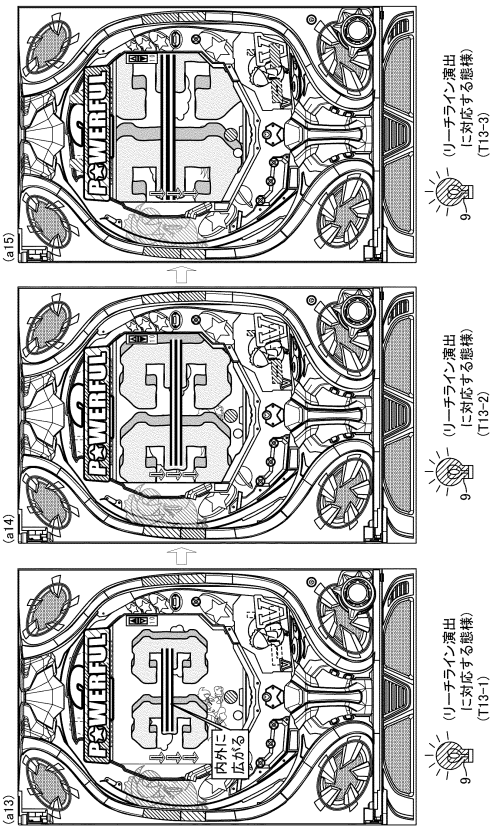
【図８４】



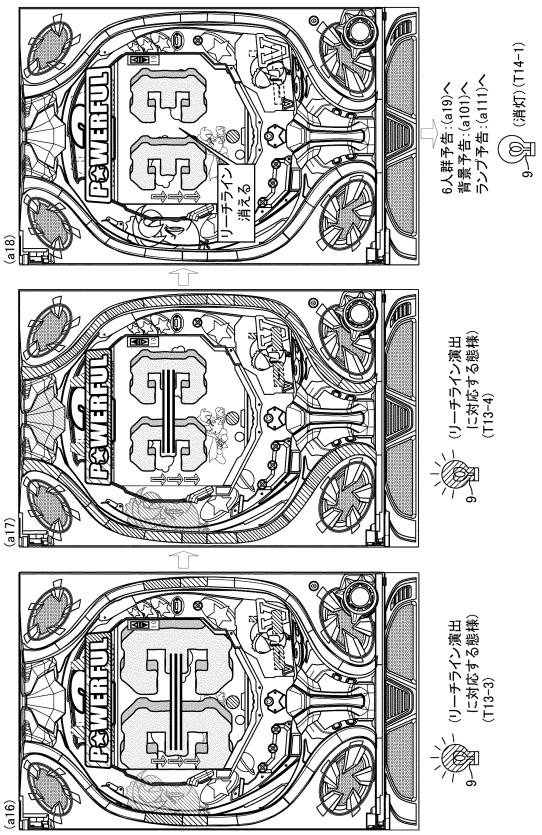
【図８５】



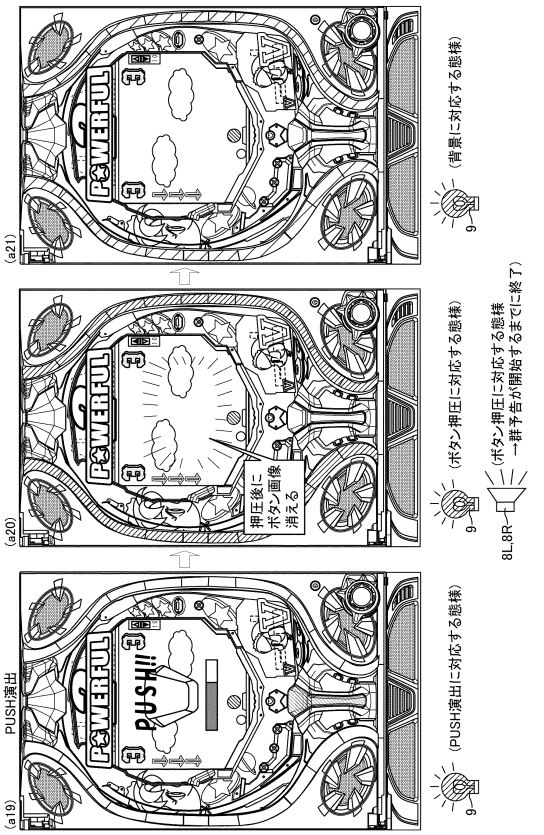
【図８６】



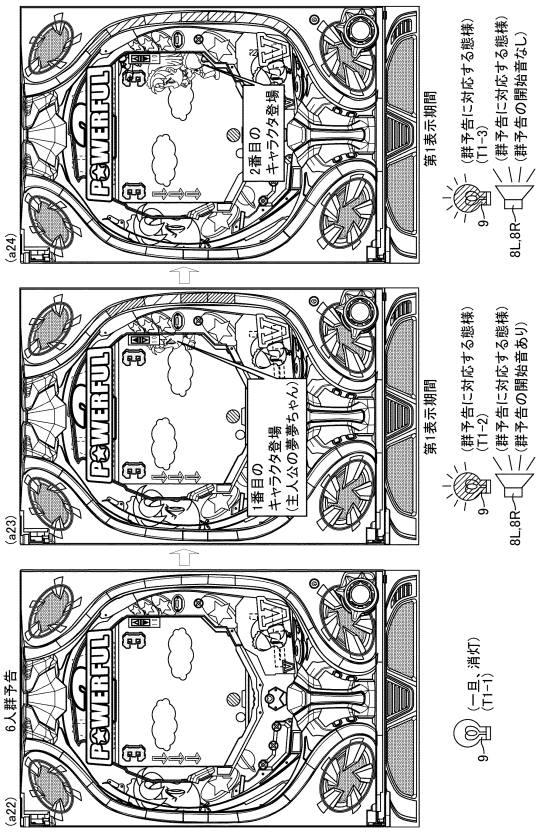
【図８７】



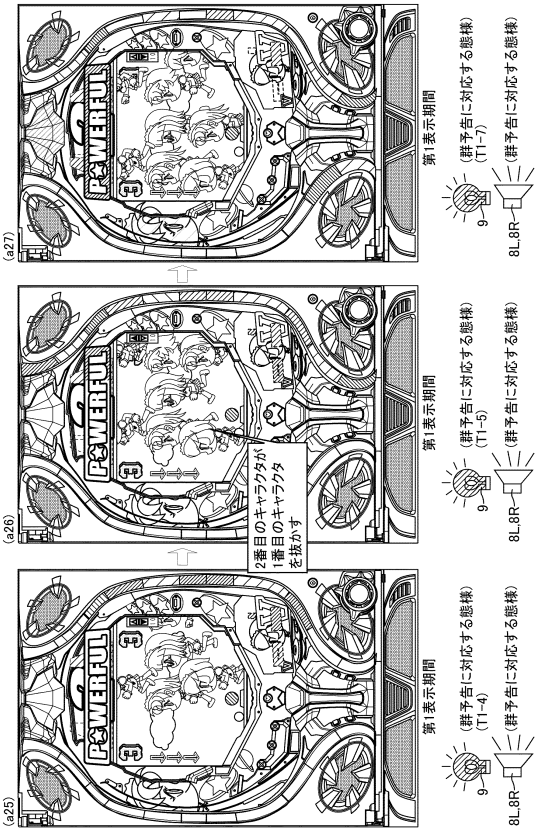
【図８８】



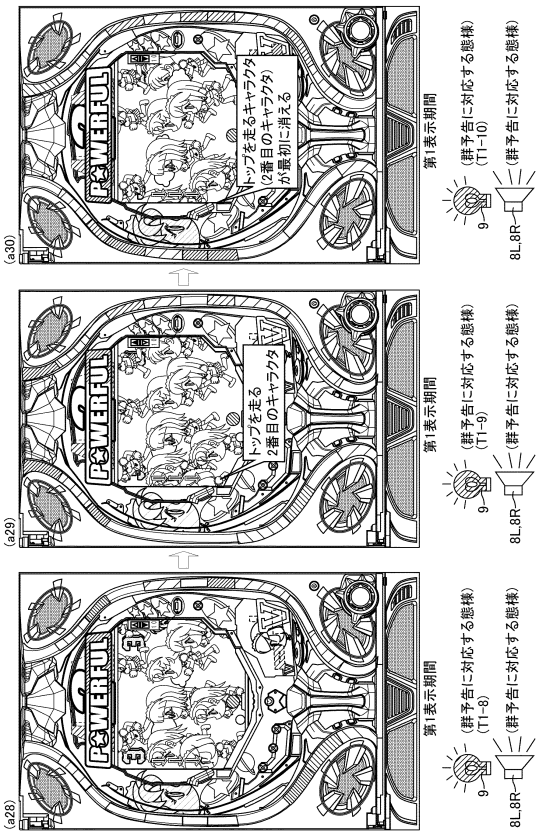
【図８９】



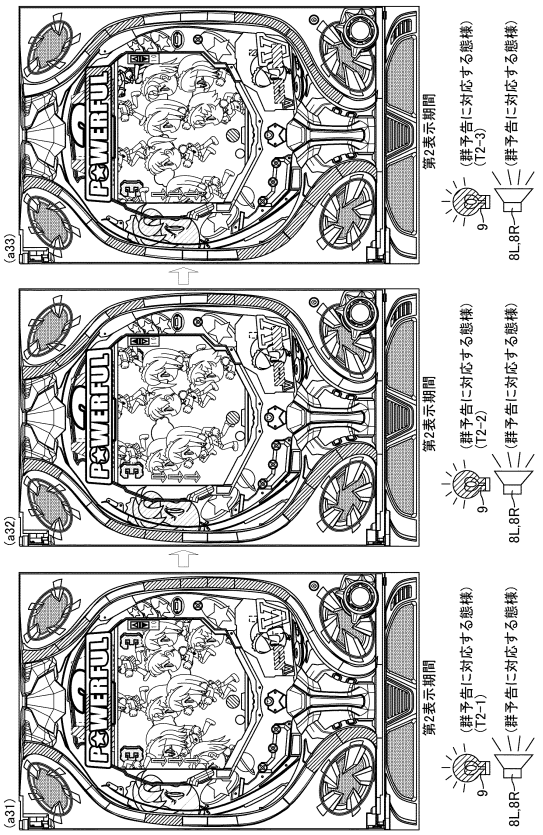
【図９０】



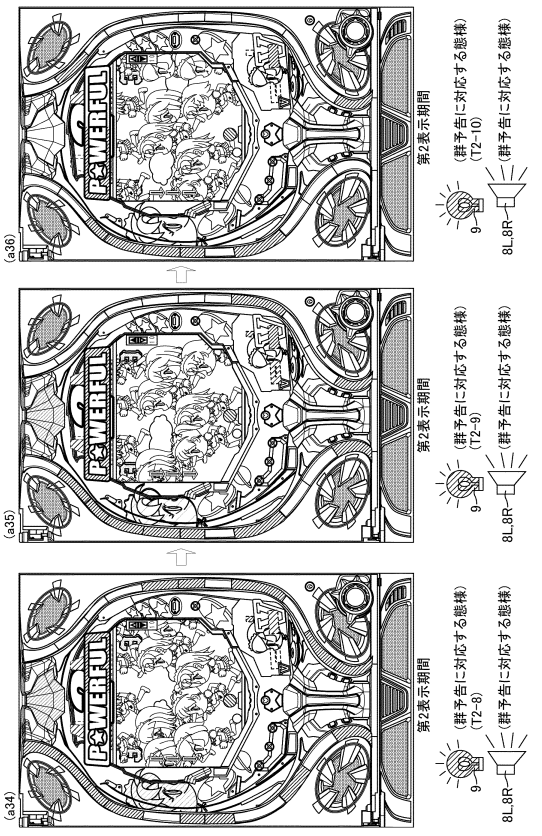
【図９１】



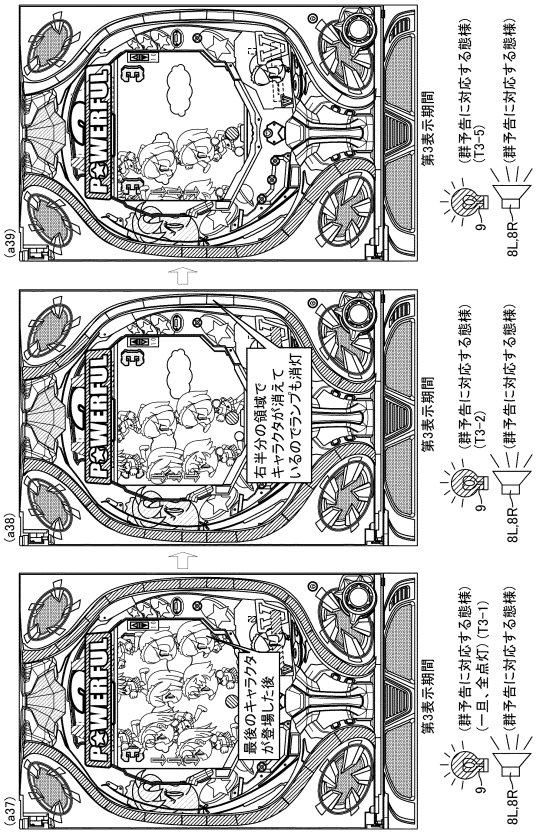
【図９２】



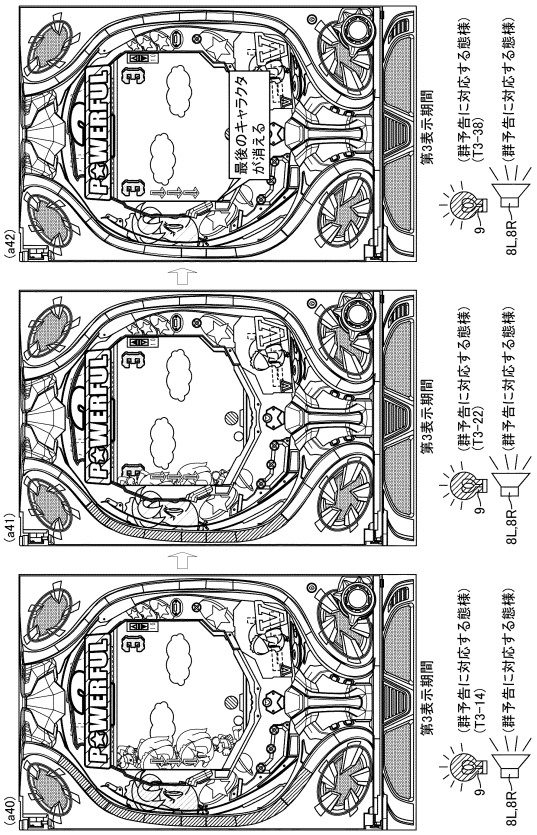
【図９３】



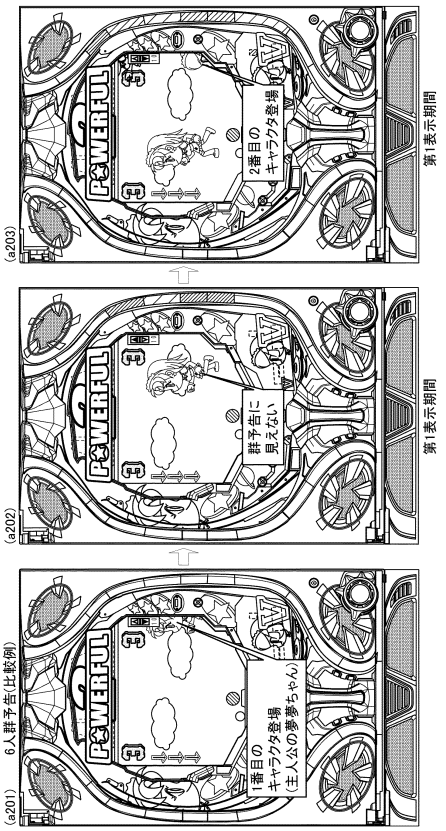
【図９４】



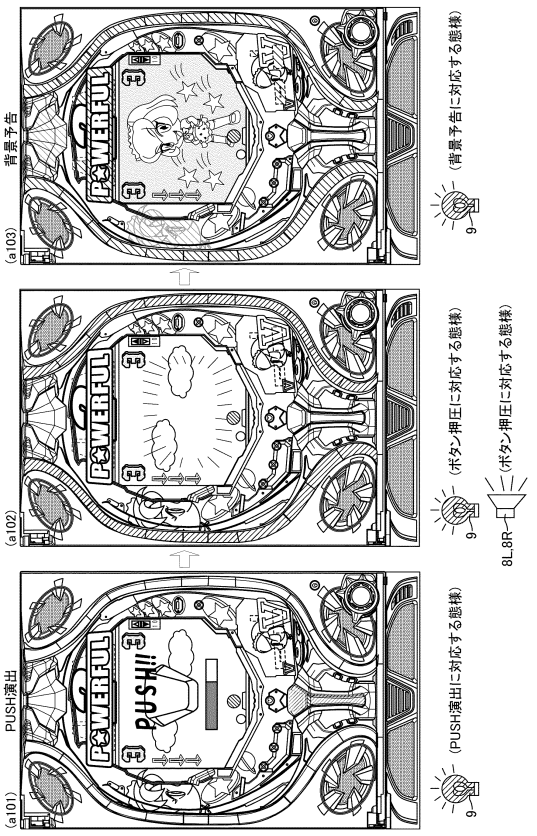
【図９５】



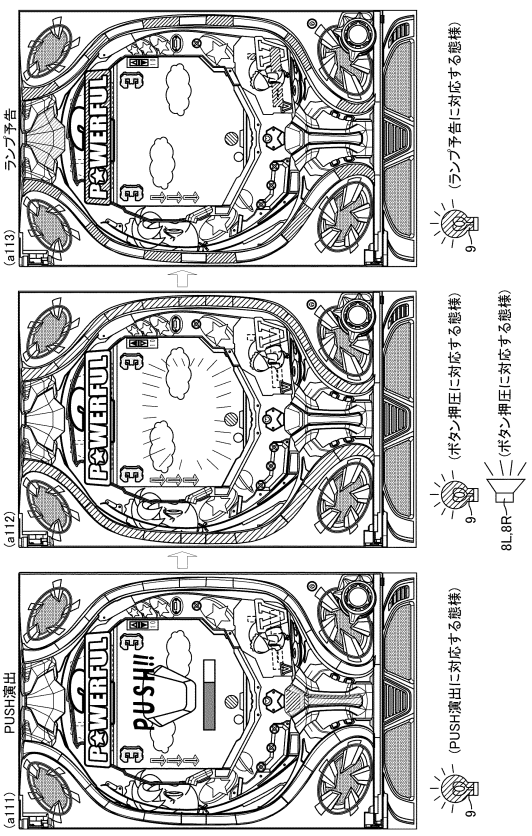
【図９６】



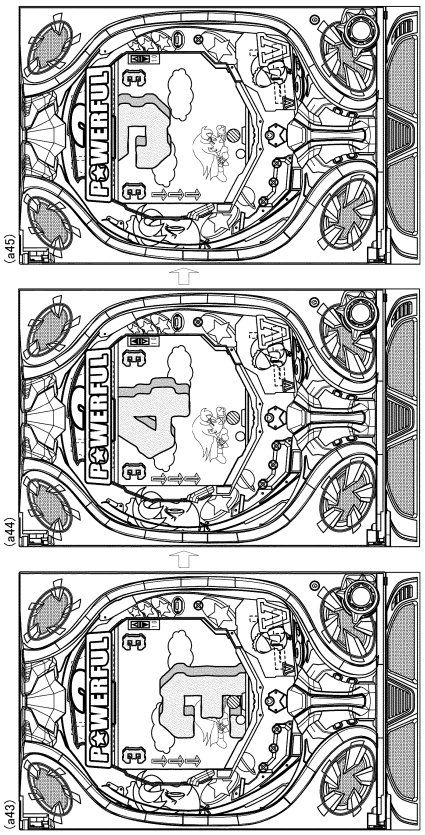
【図９７】



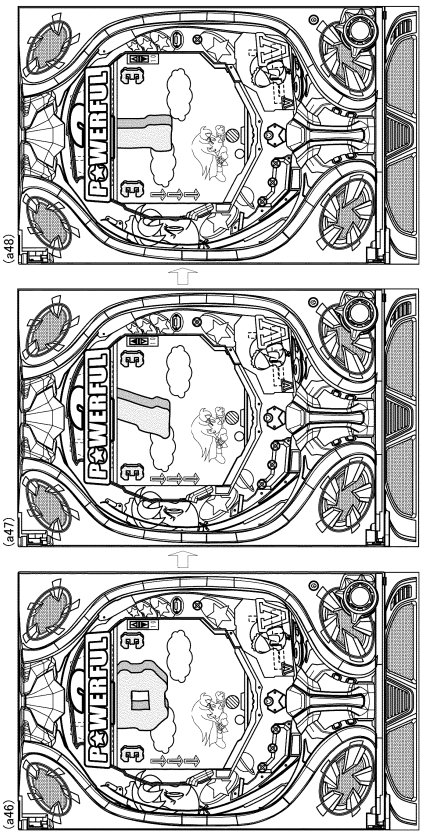
【図９８】



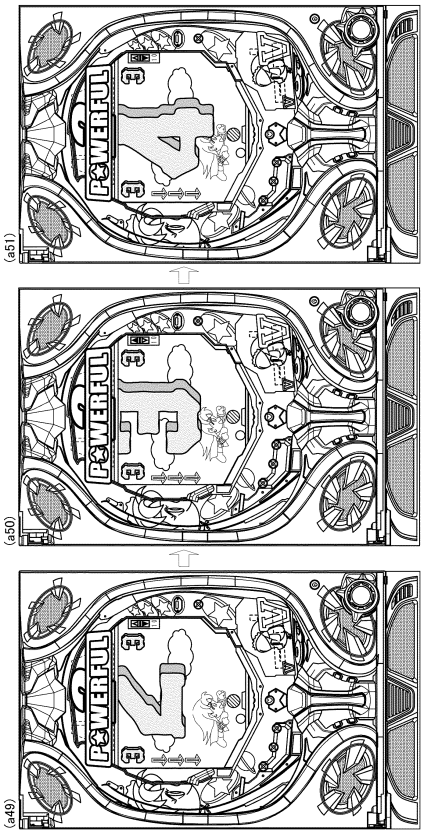
【図９９】



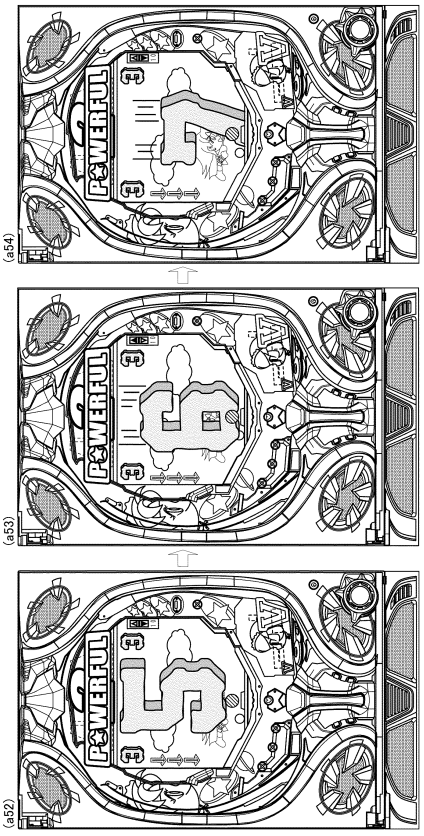
【図１００】



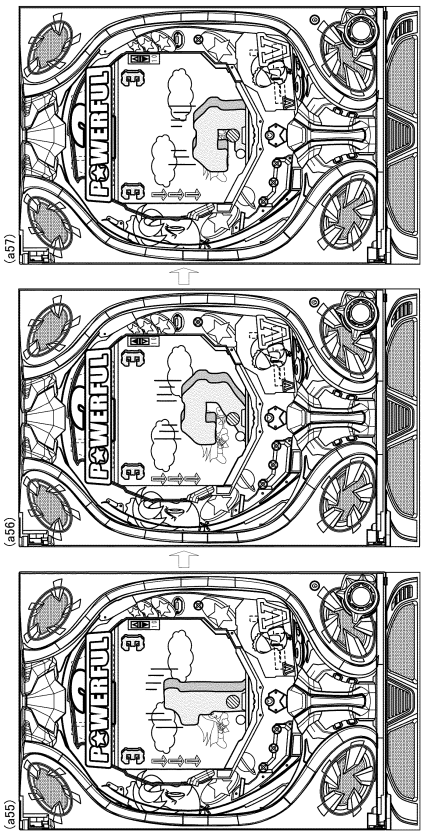
【図１０１】



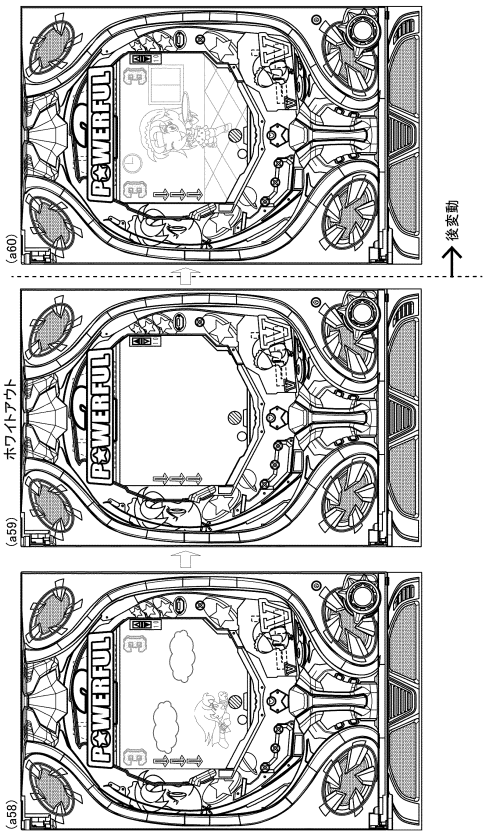
【図１０２】



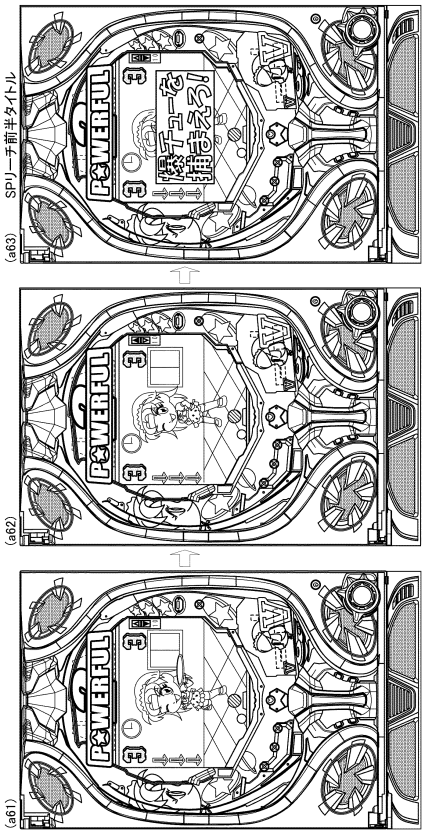
【図１０３】



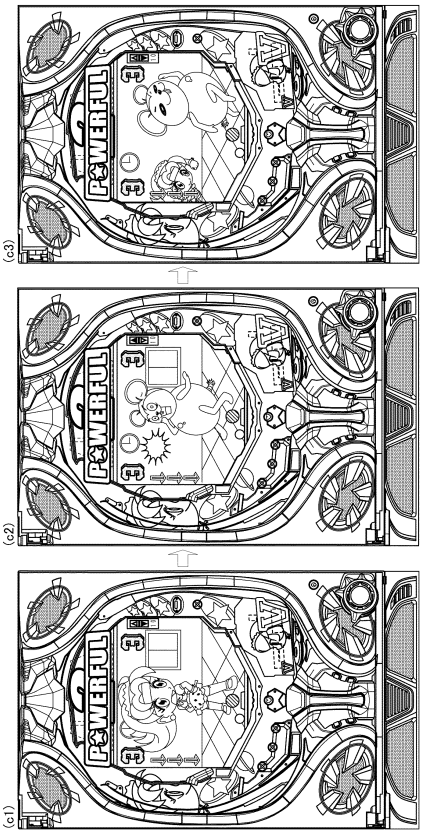
【図１０４】



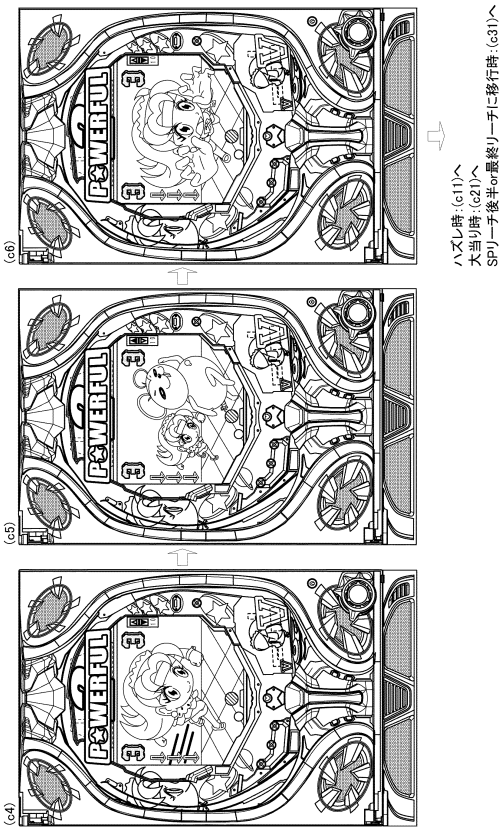
【図１０５】



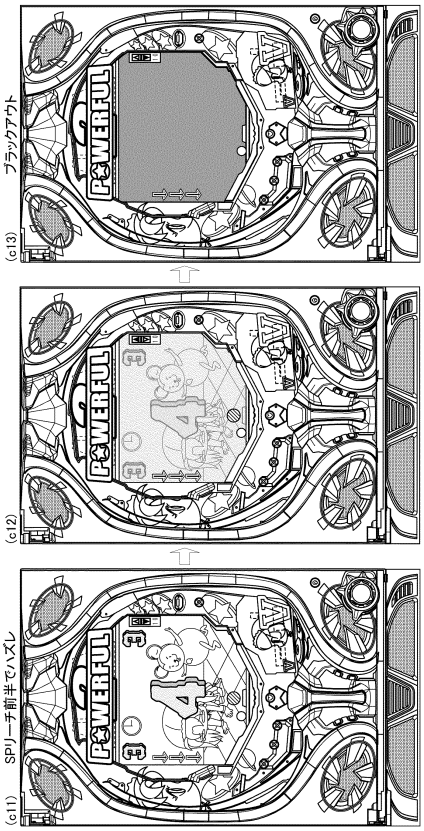
【図１０６】



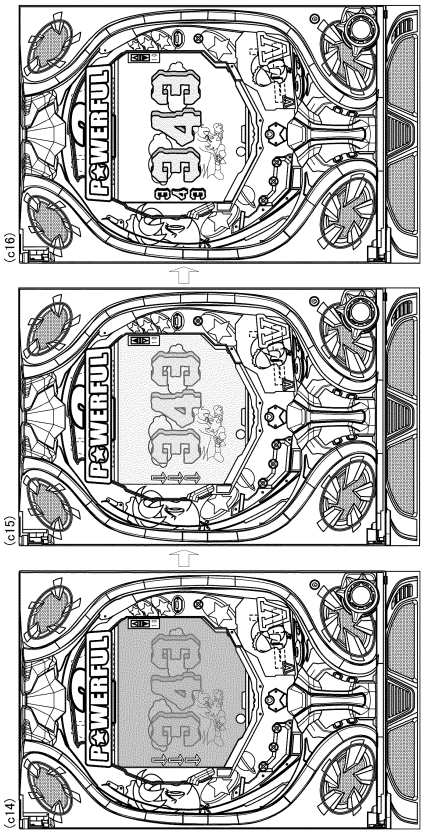
【図１０７】



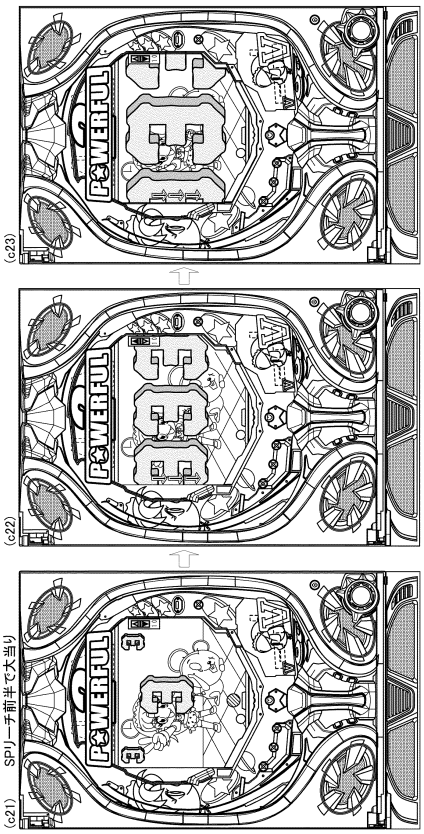
【図１０８】



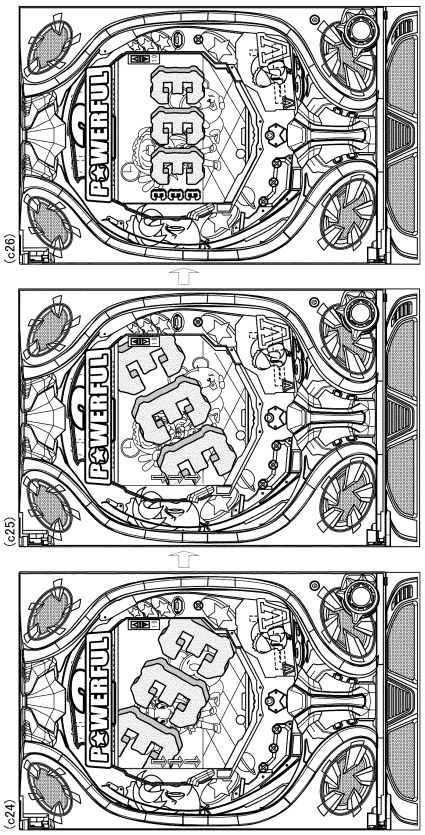
【図１０９】



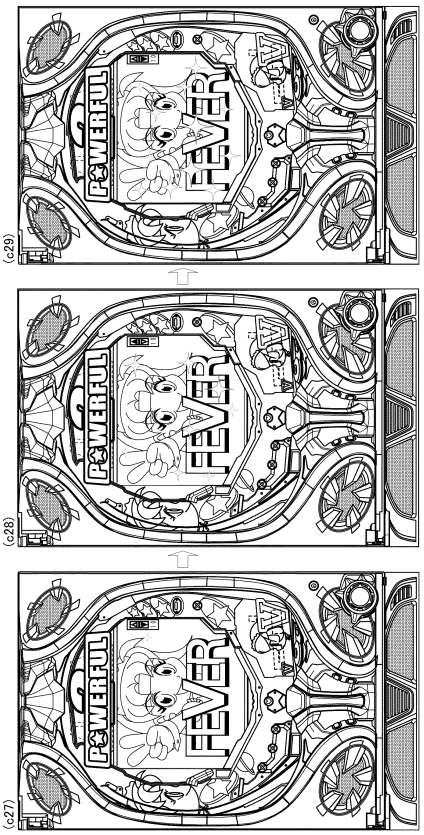
【図１１０】



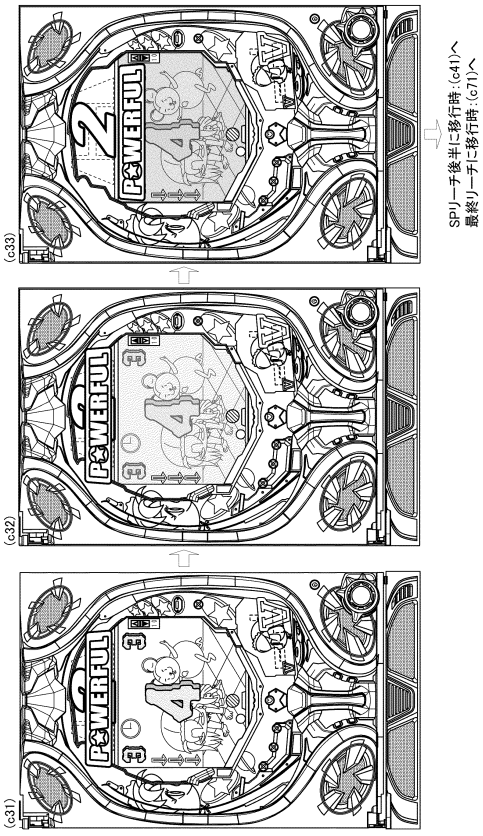
【図１１１】



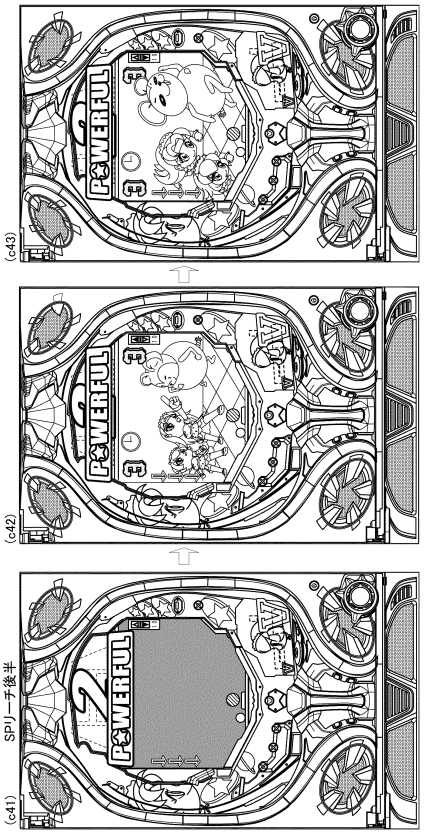
【図１１２】



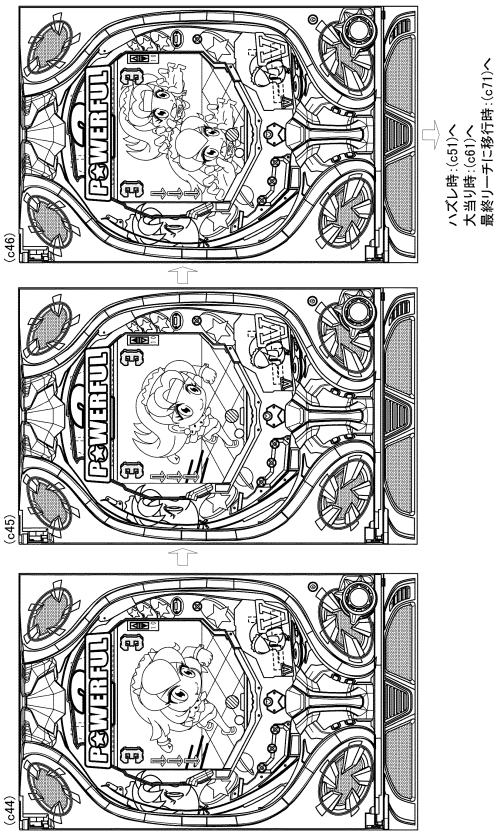
【図１１３】



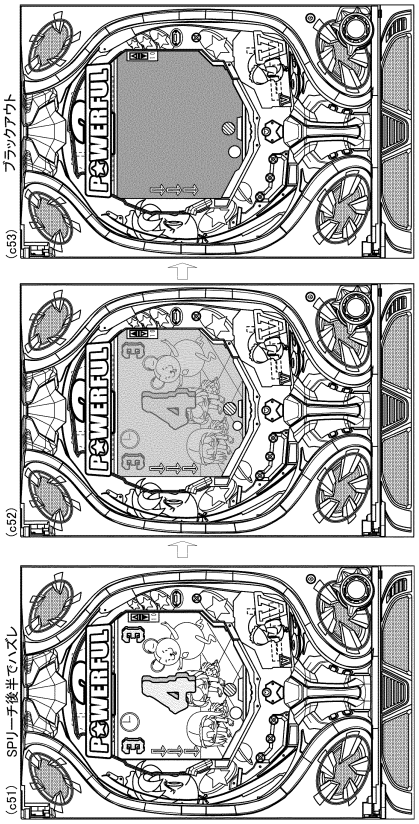
【図１１４】



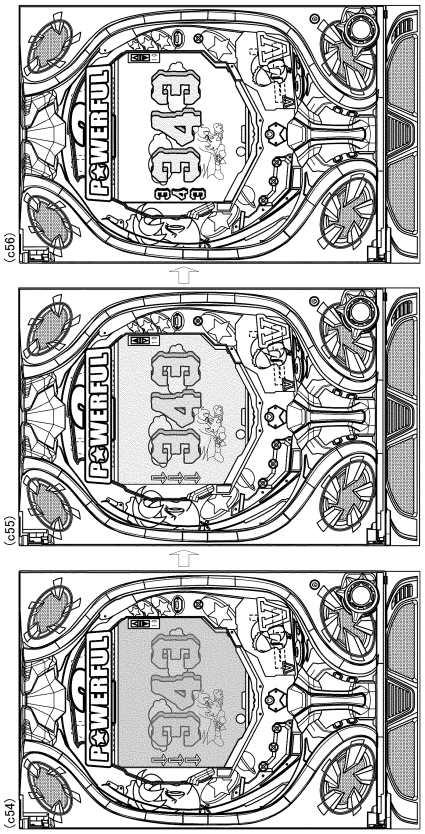
【図１１５】



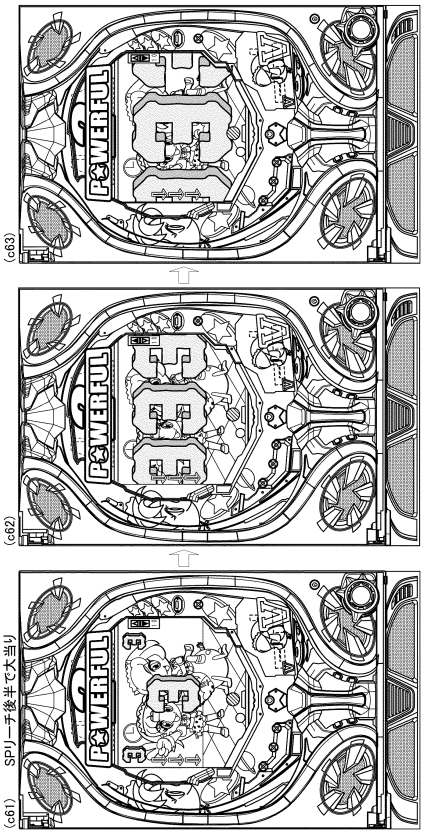
【図１１６】



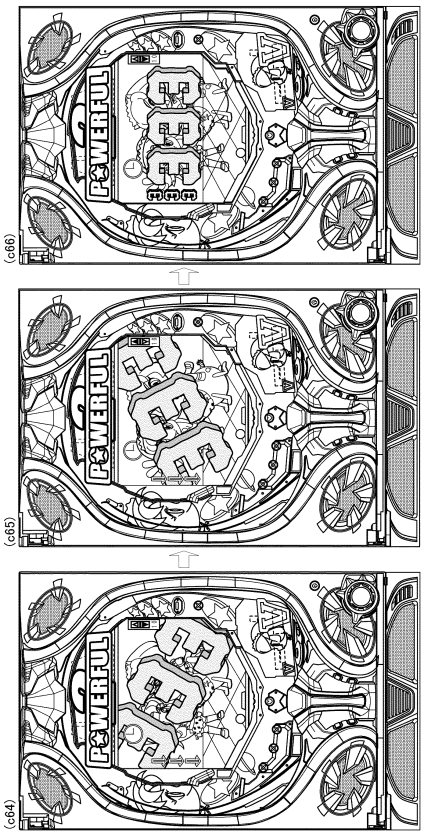
【図１１７】



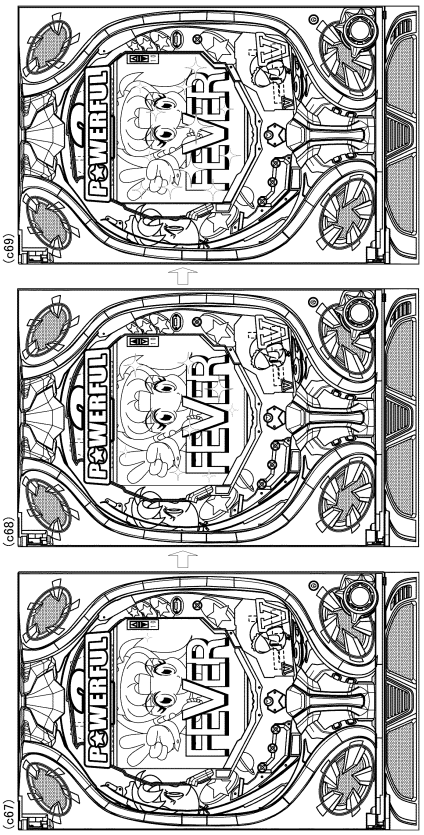
【図１１８】



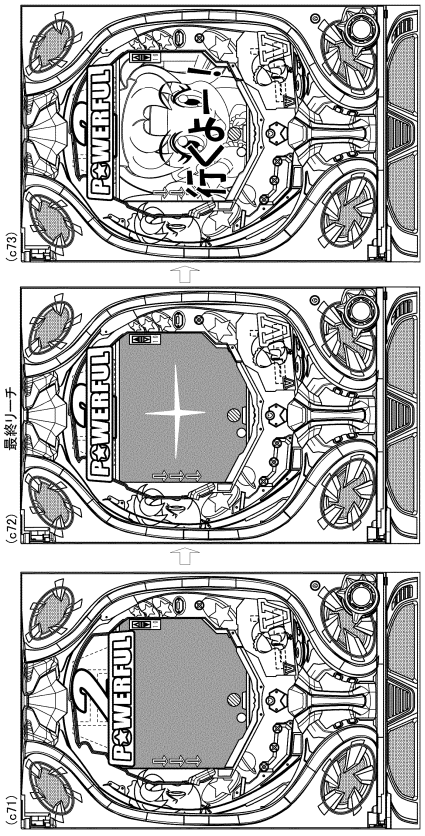
【図１１９】



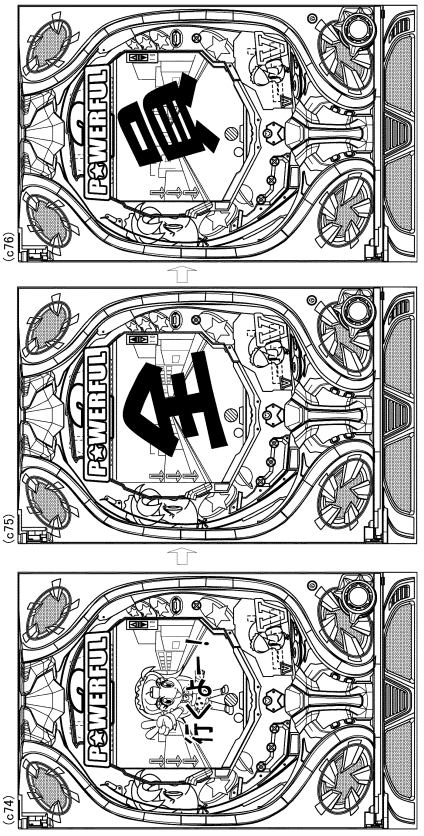
【図１２０】



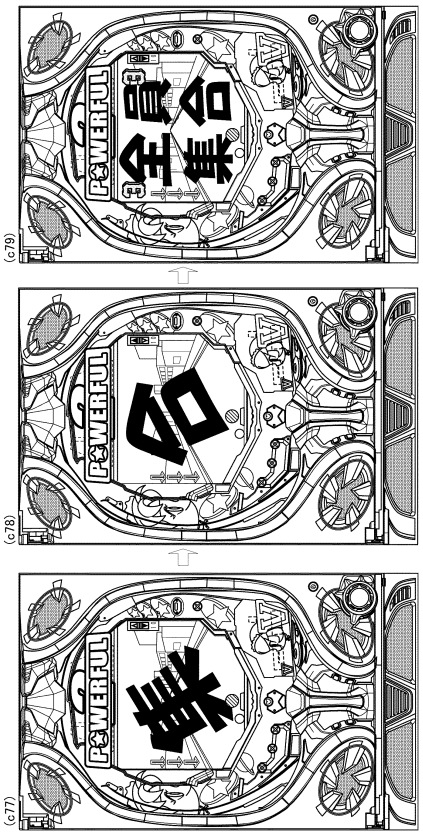
【図１２１】



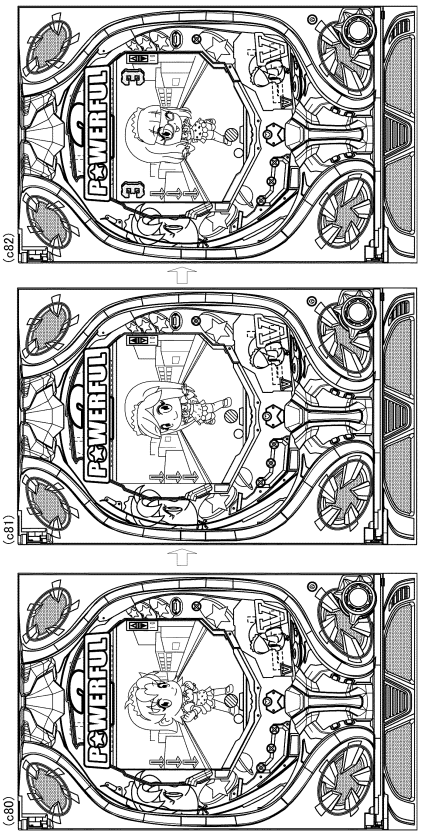
【図１２２】



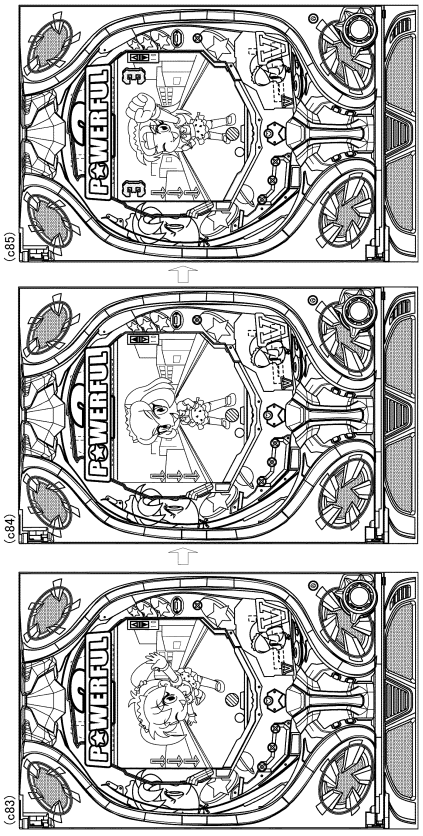
【図１２３】



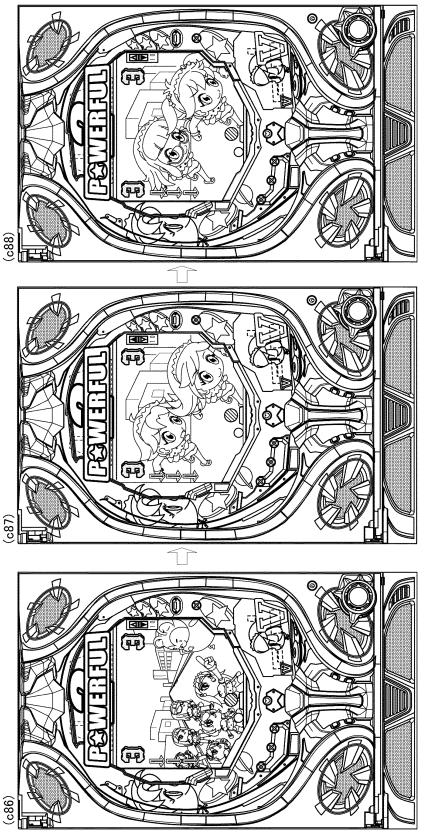
【図１２４】



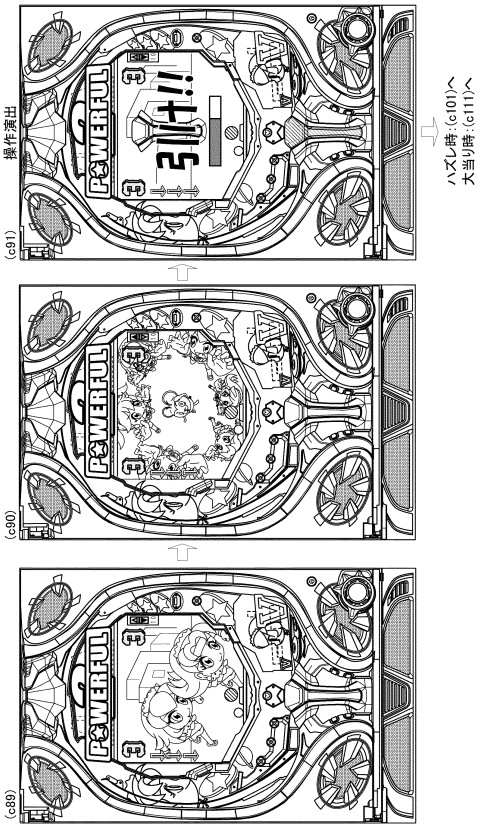
【図１２５】



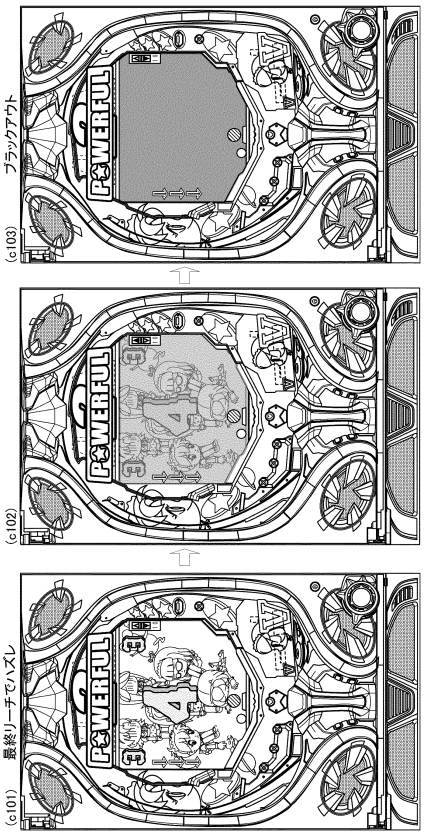
【図１２６】



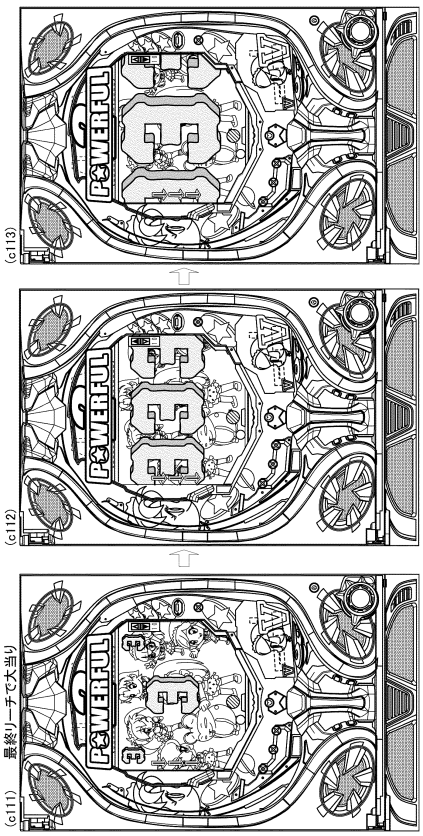
【図１２７】



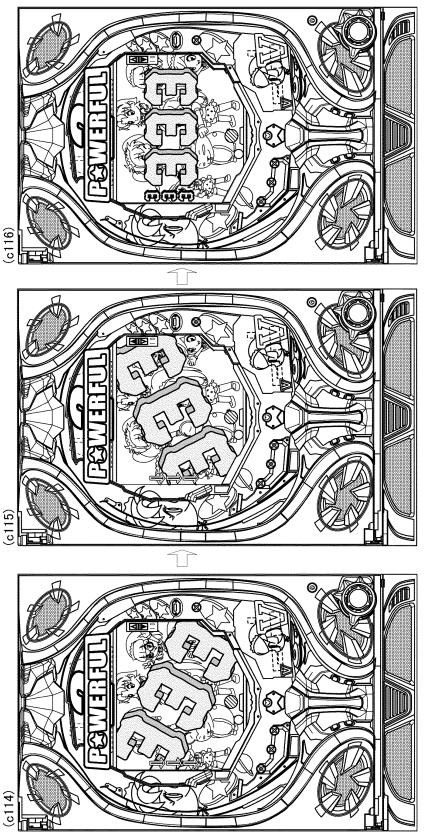
【図１２８】



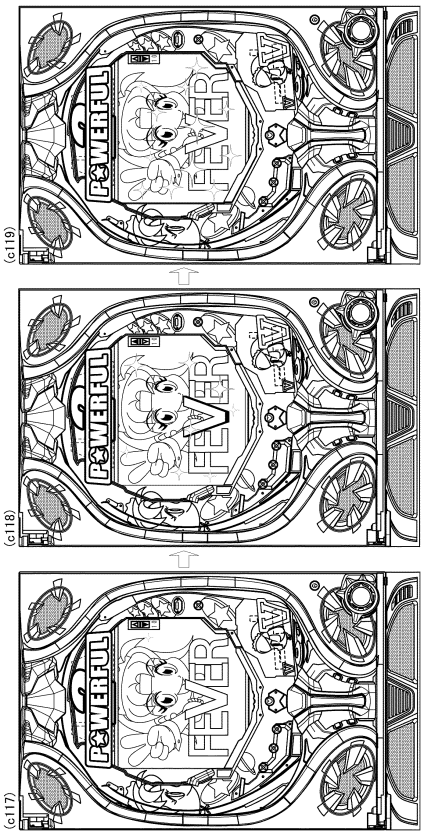
【図１２９】



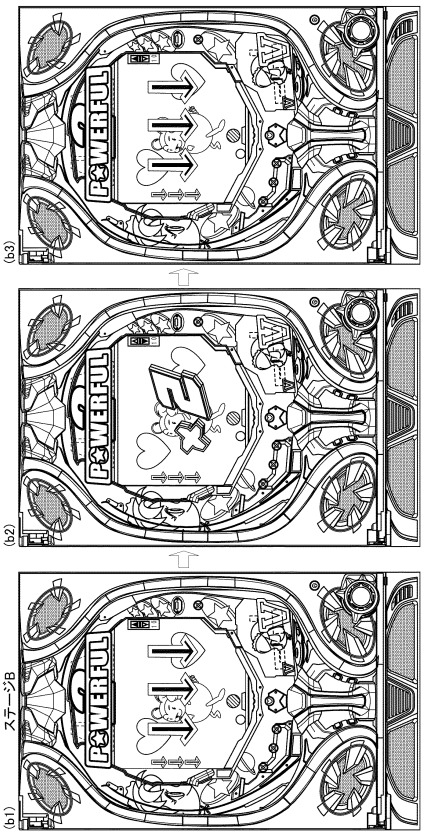
【図１３０】



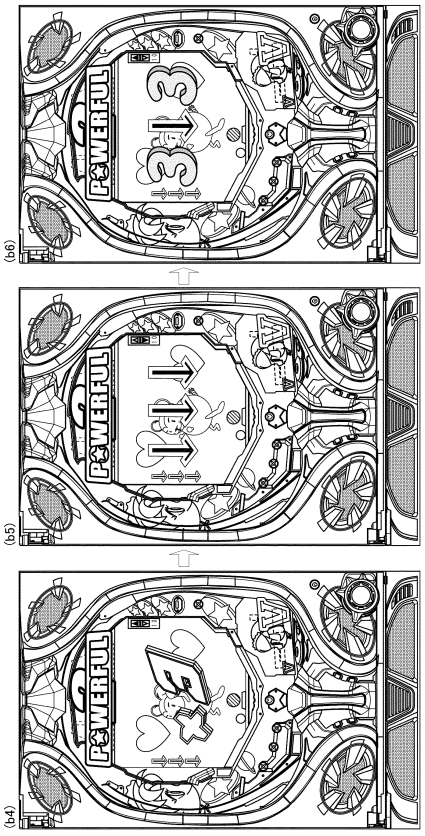
【図１３１】



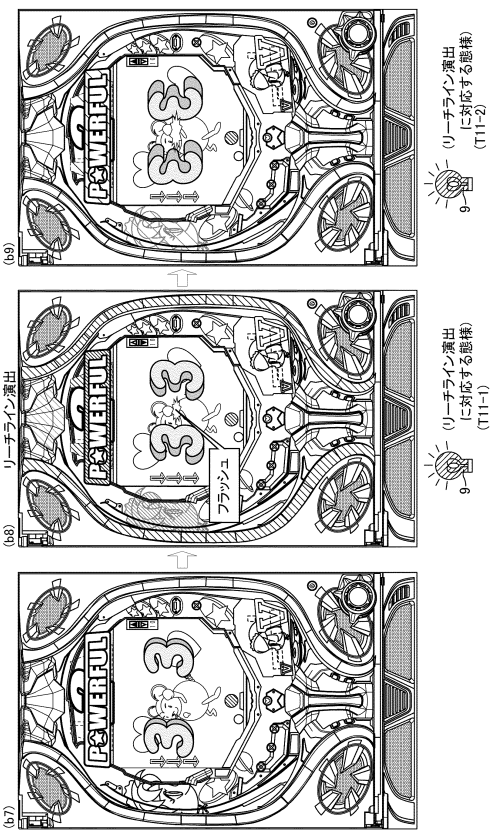
【図１３２】



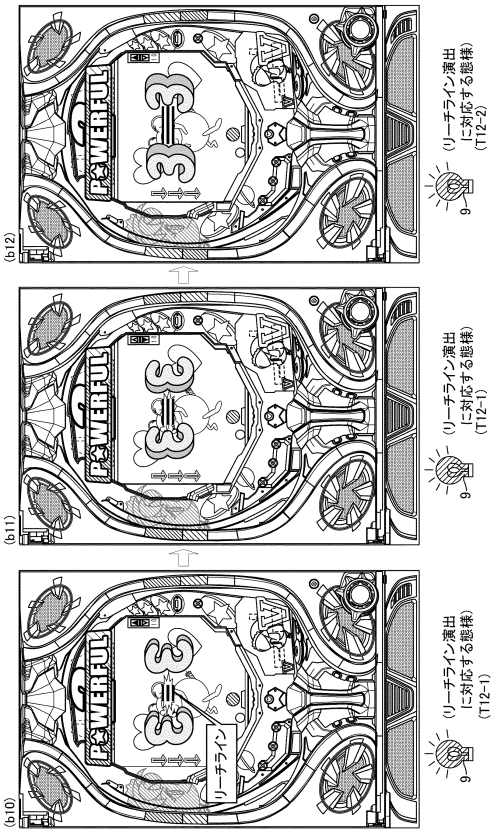
【図１３３】



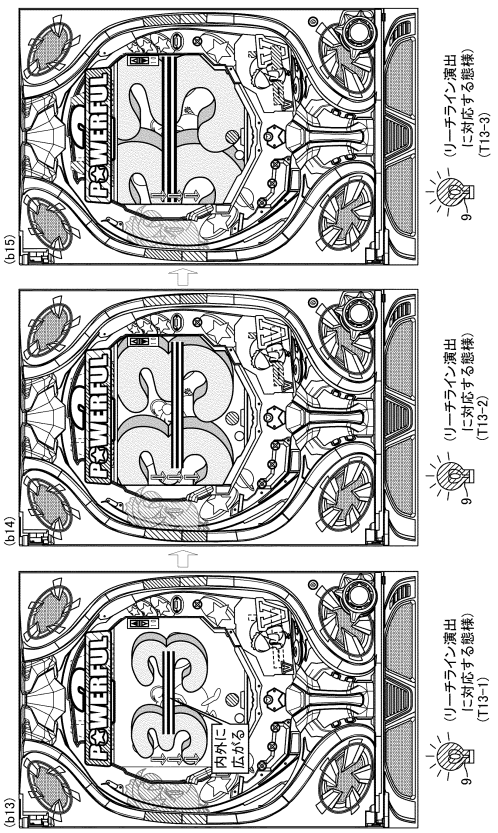
【図１３４】



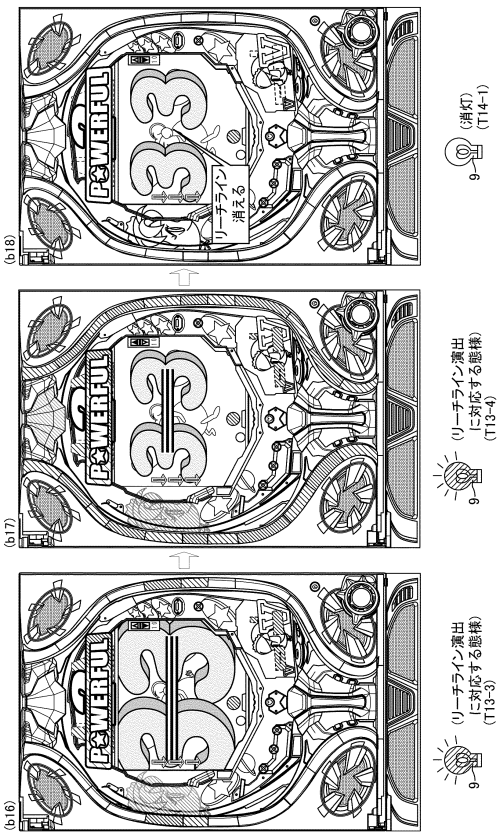
【図１３５】



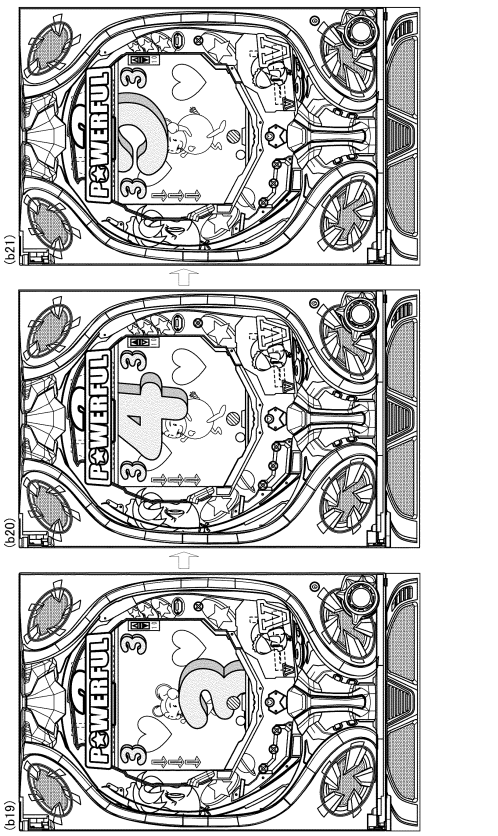
【図１３６】



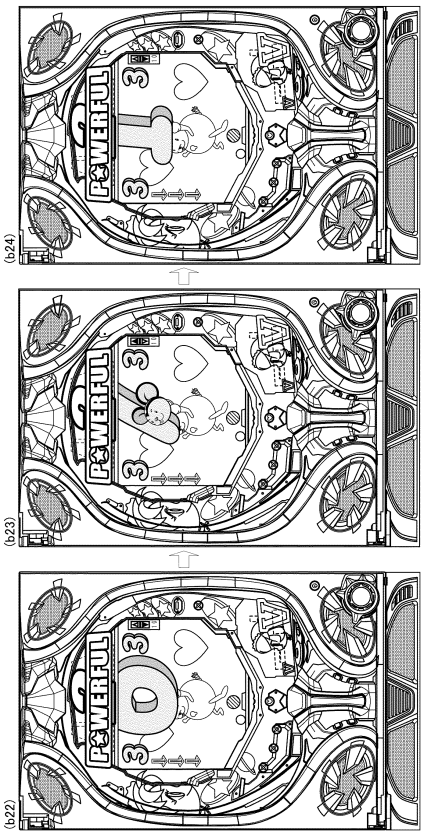
【図１３７】



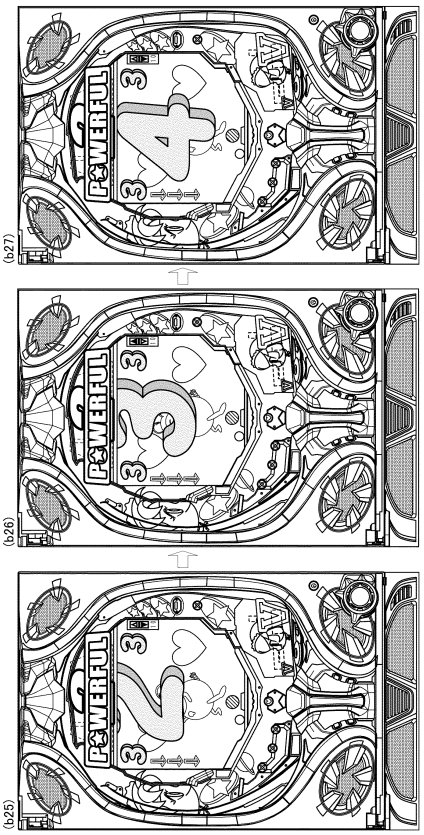
【図１３８】



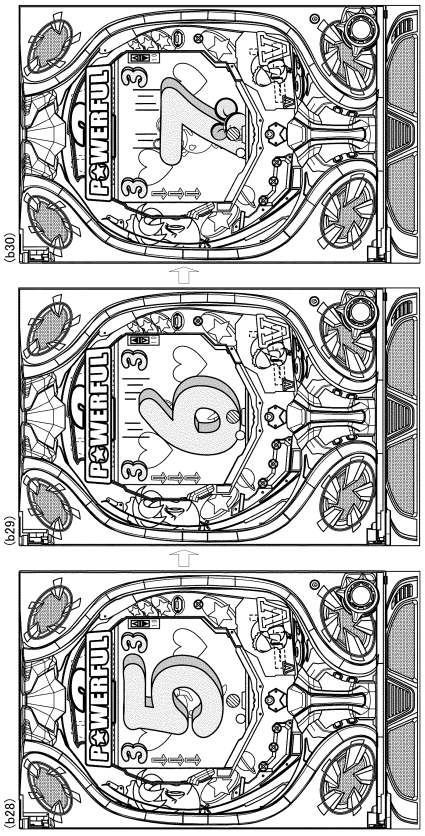
【図１３９】



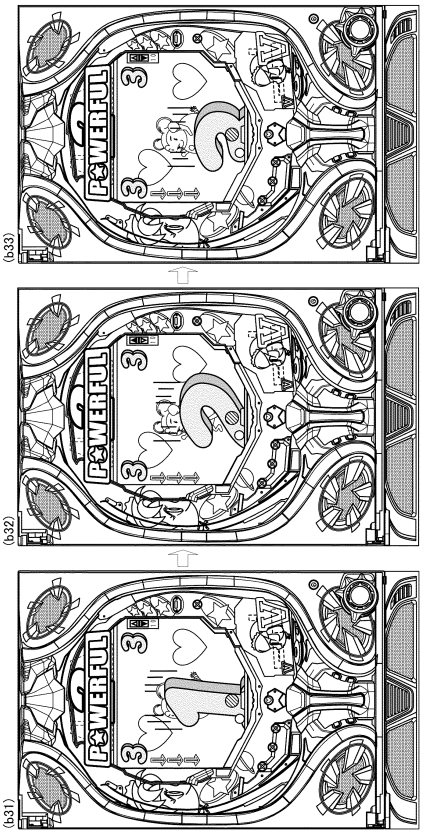
【図１４０】



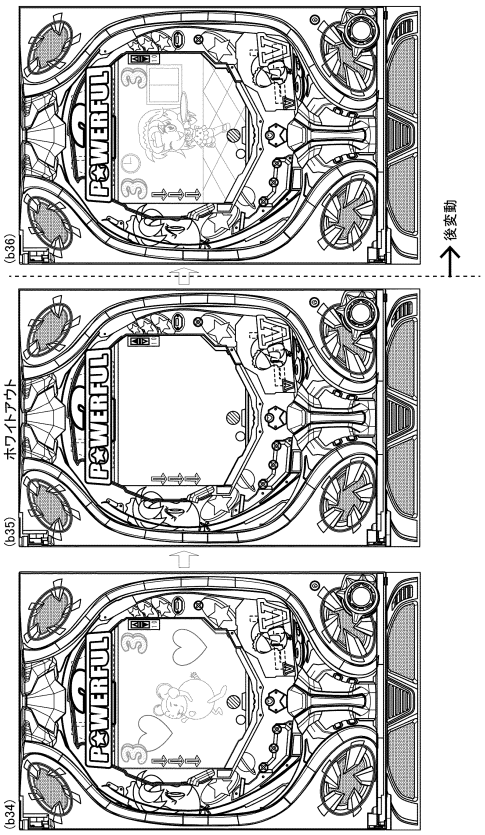
【図１４１】



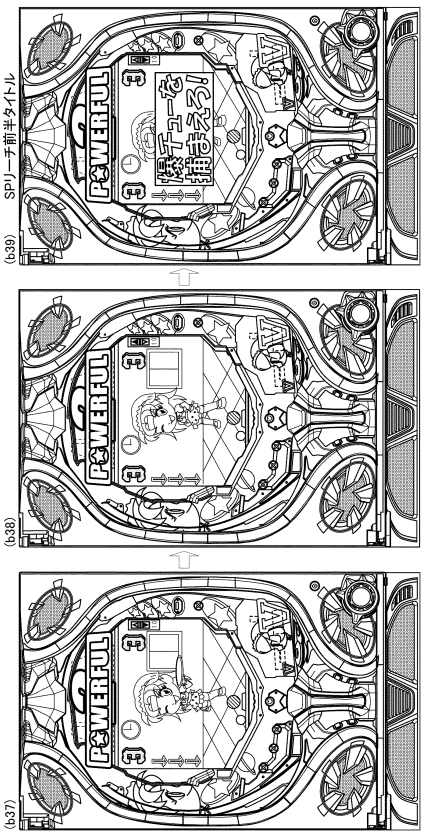
【図１４２】



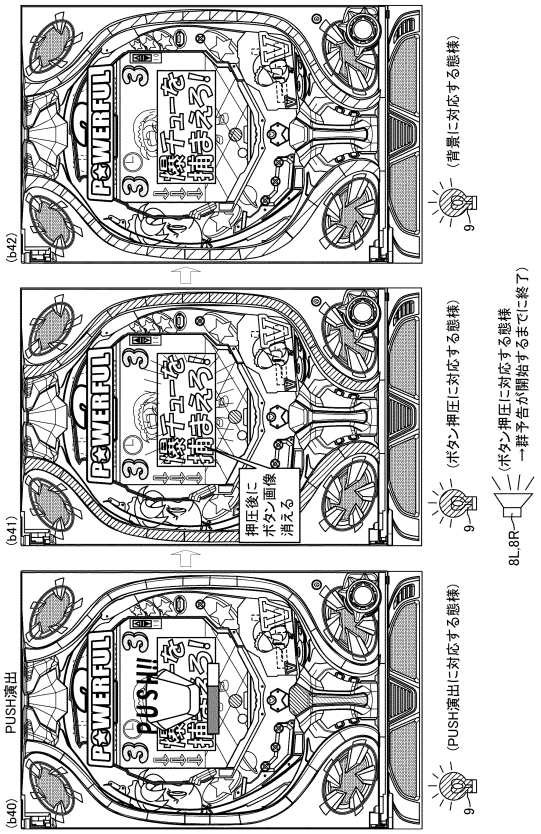
【図１４３】



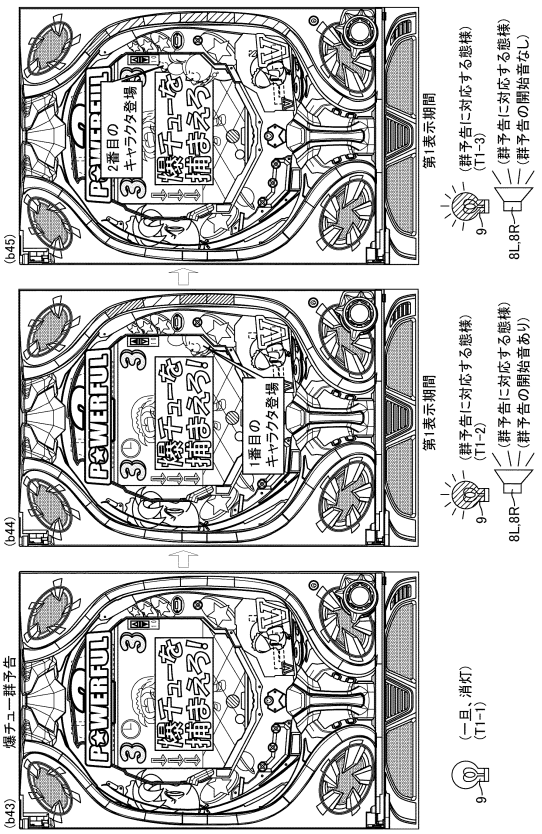
【図１４４】



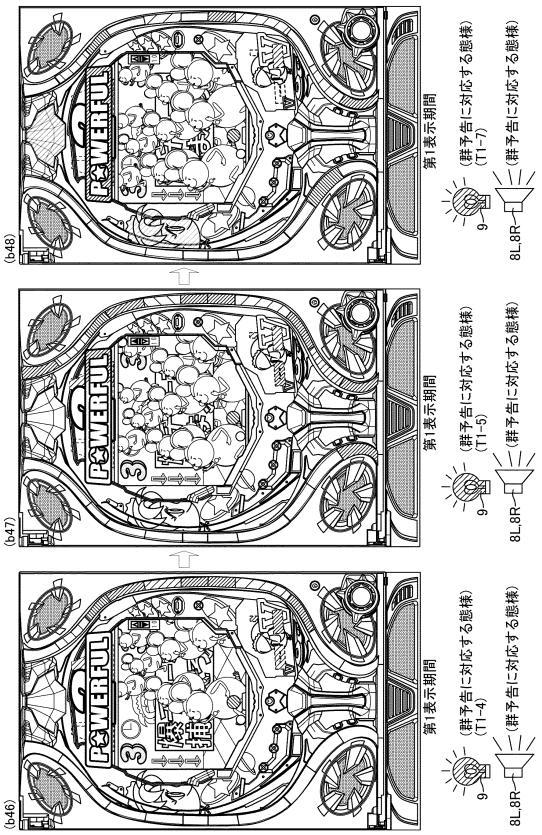
【図１４５】



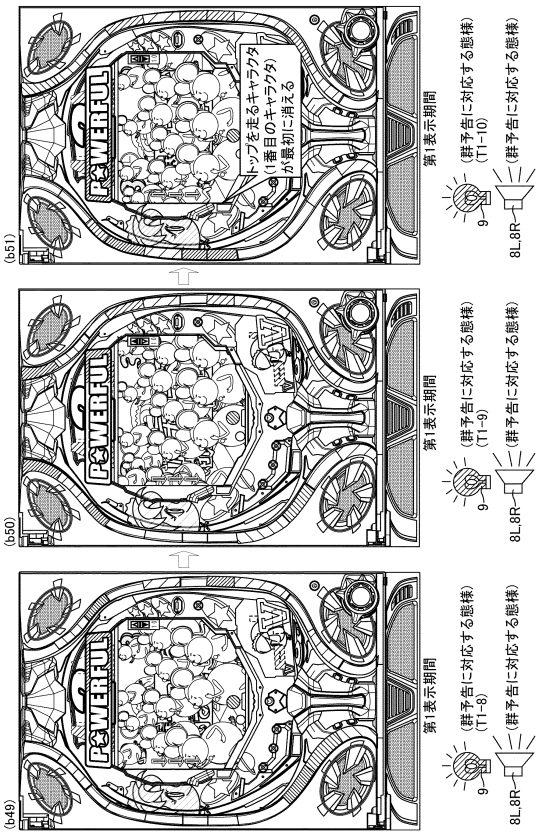
【図１４６】



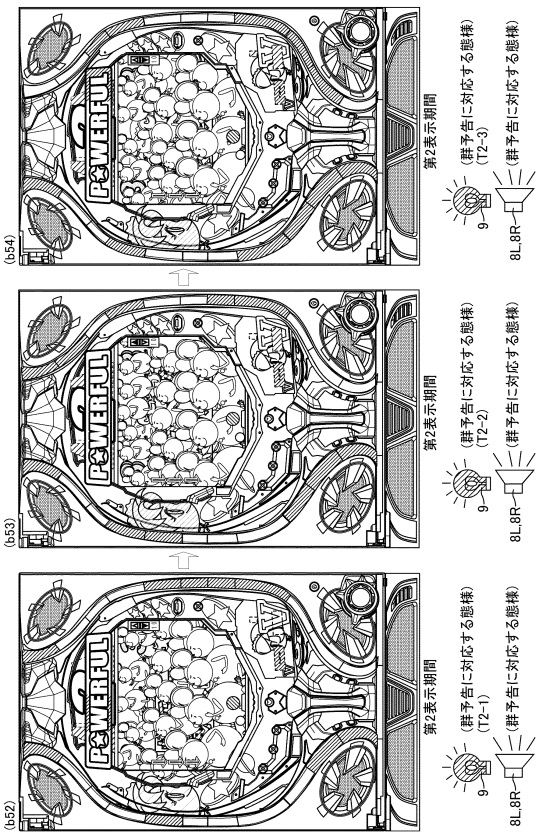
【図１４７】



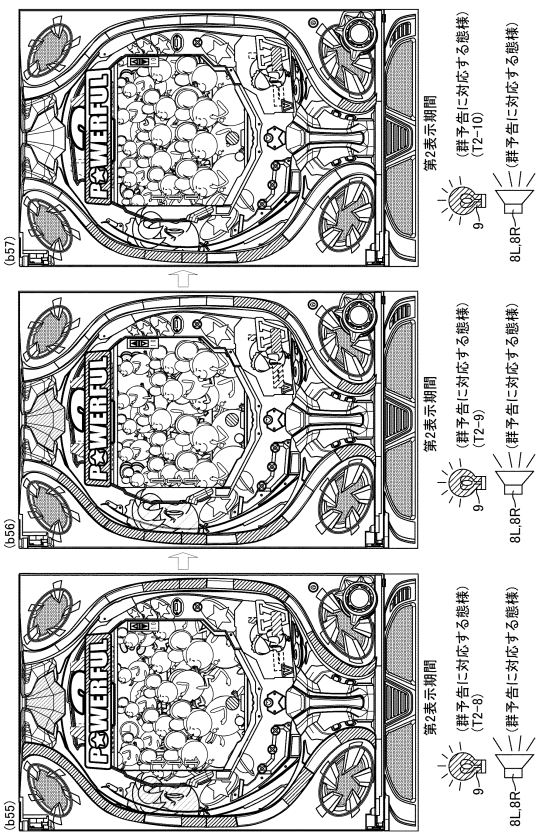
【図１４８】



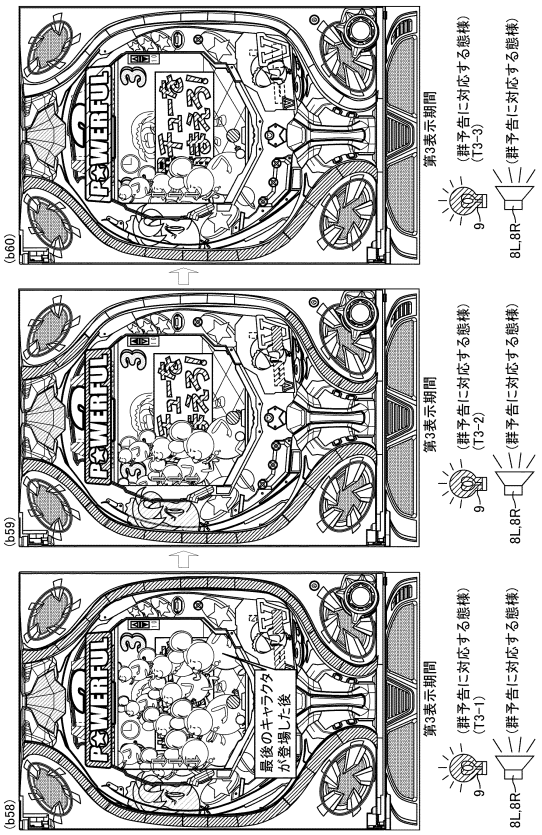
【図１４９】



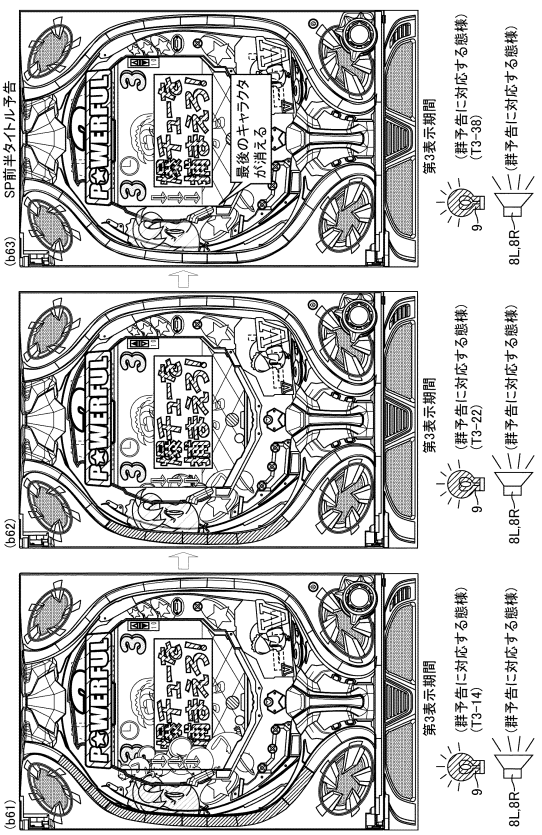
【図１５０】



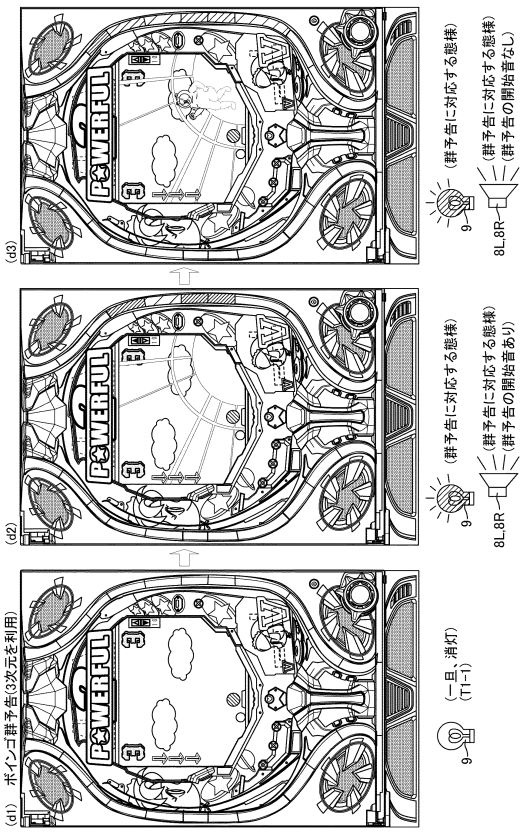
【図１５１】



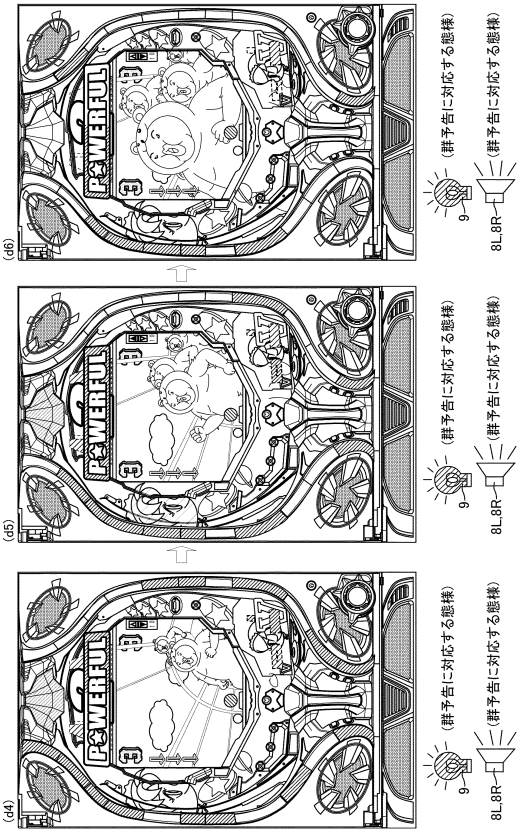
【図１５２】



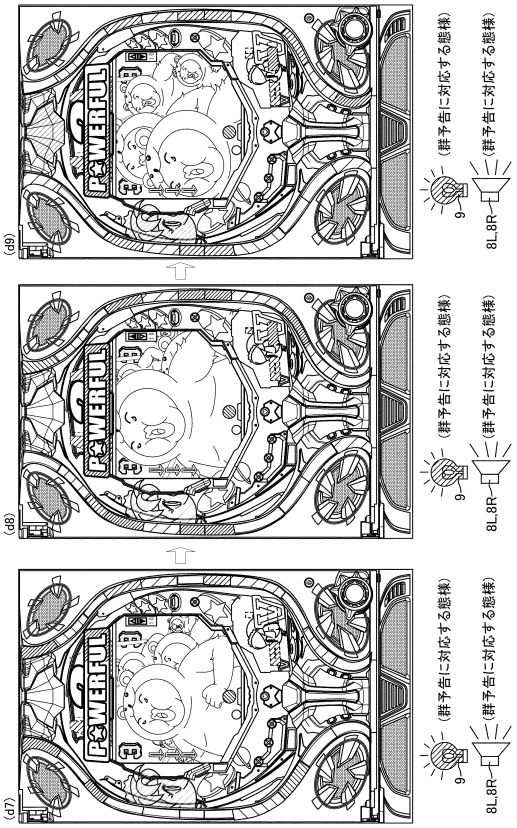
【図１５３】



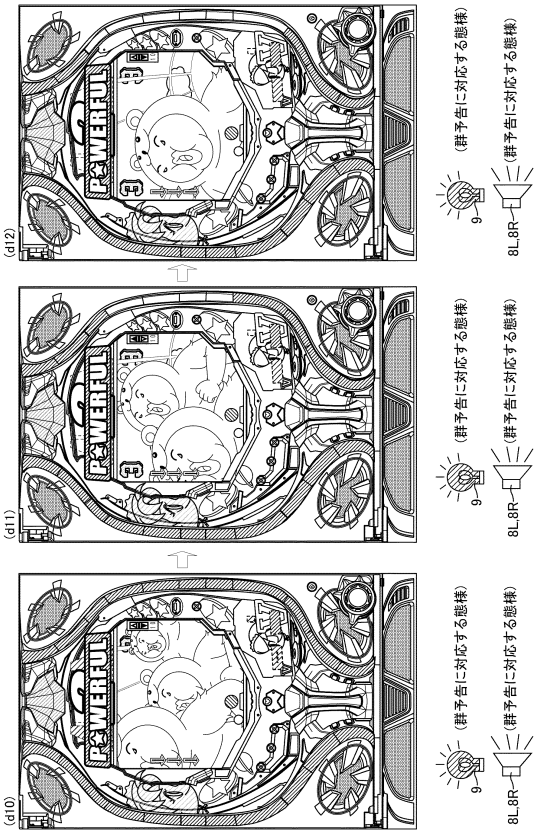
【図１５４】



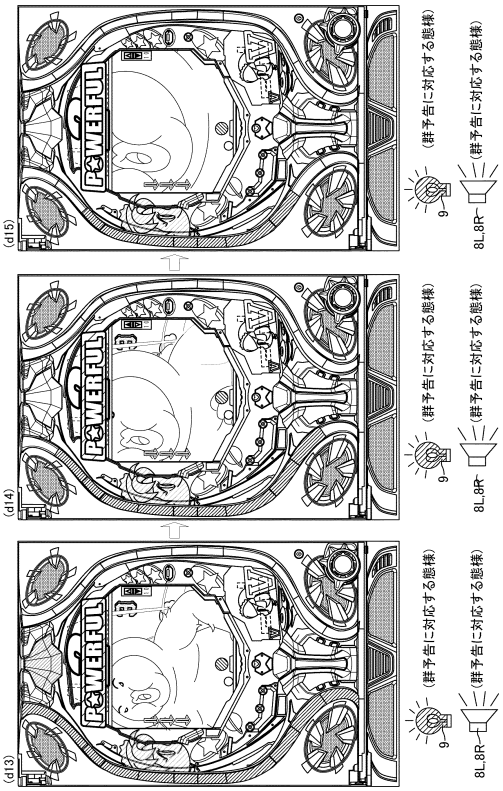
【図１５５】



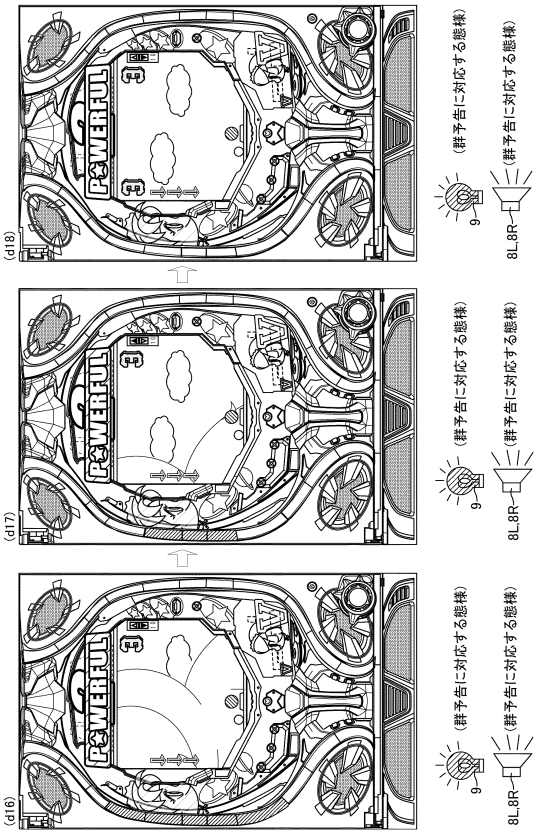
【図１５６】



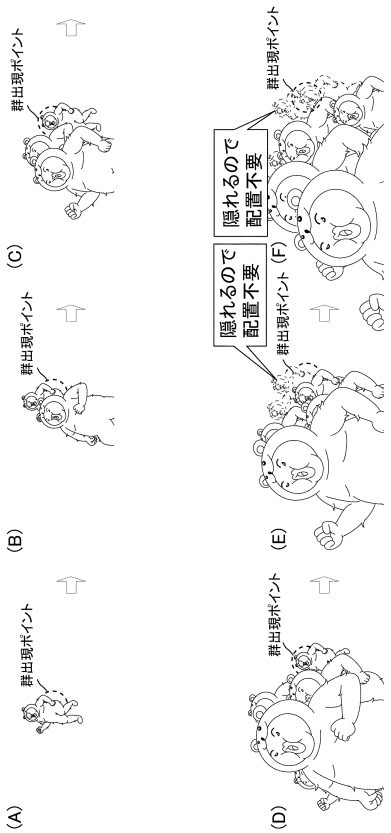
【図１５７】



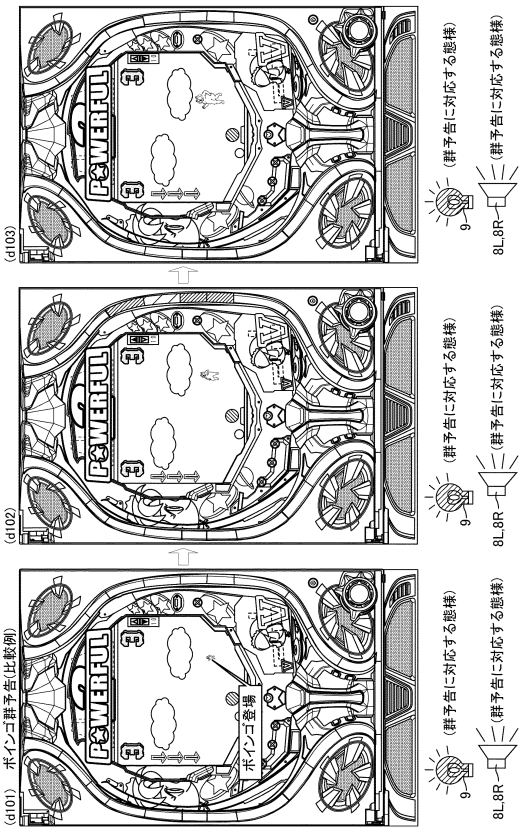
【図１５８】



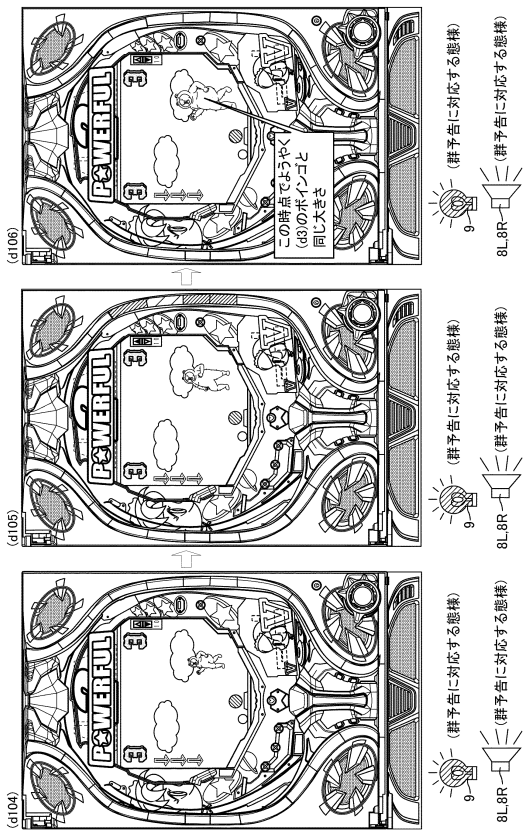
【図１５９】



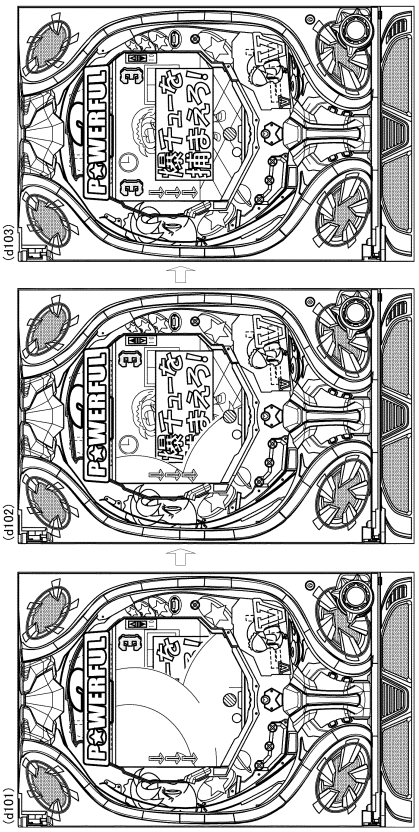
【図１６０】



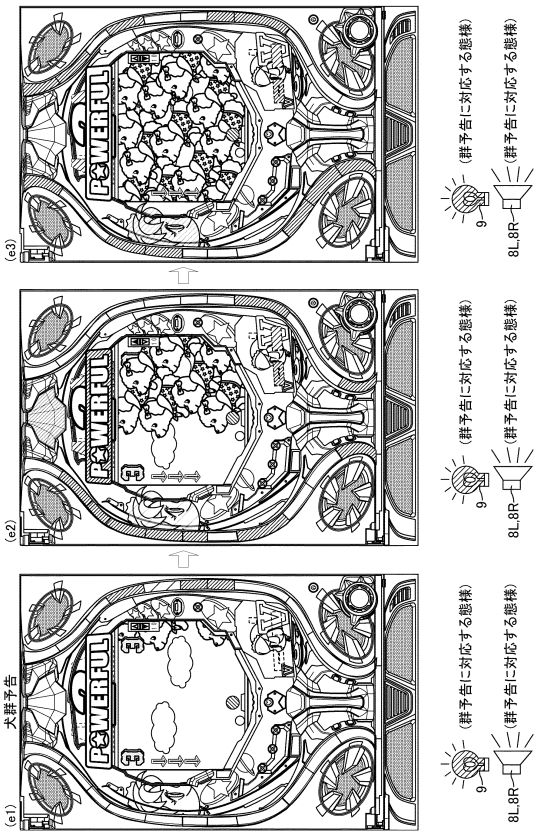
【図１６１】



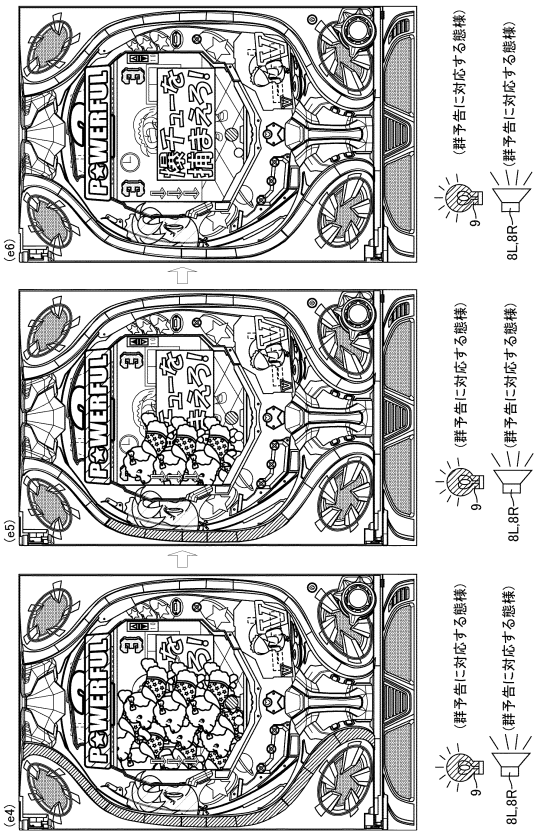
【図１６２】



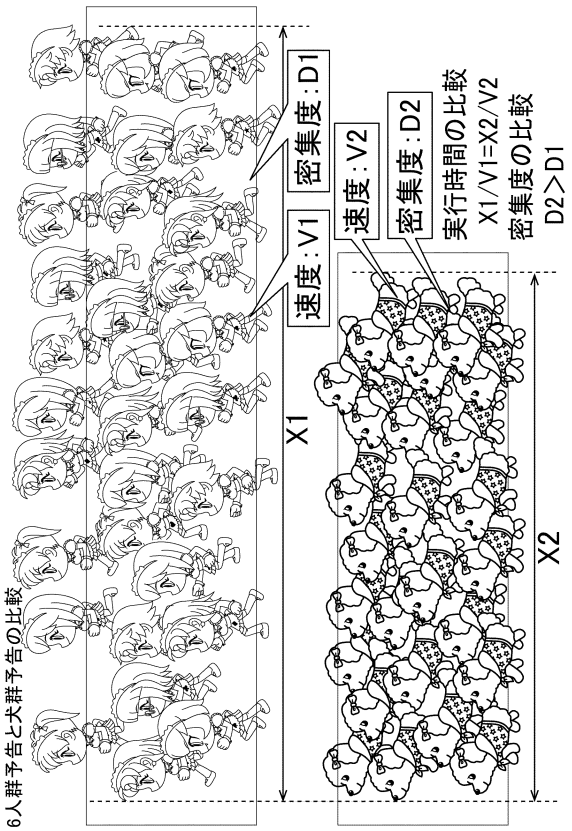
【図１６３】



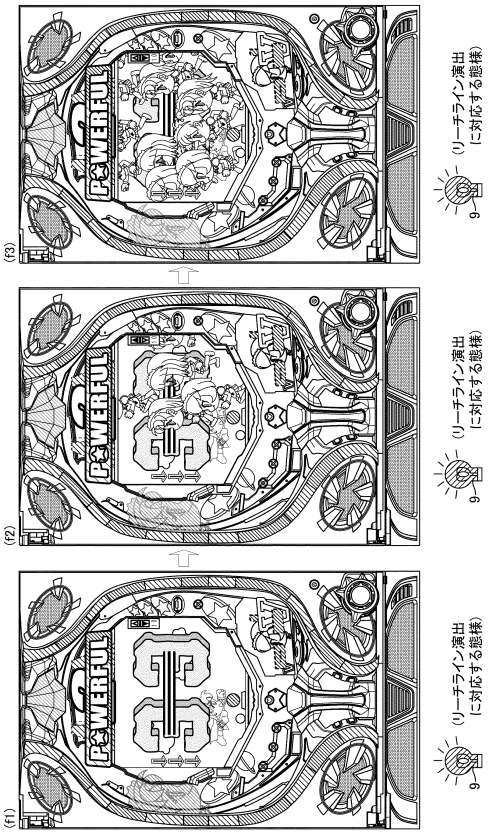
【図１６４】



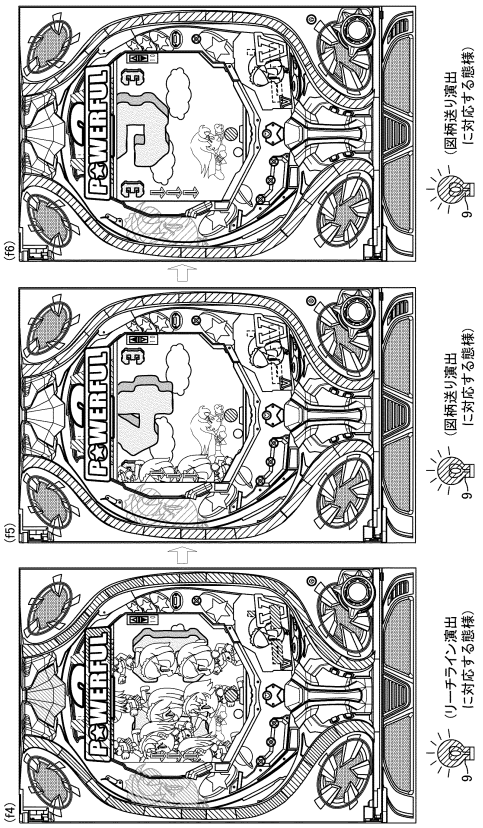
【図１６５】



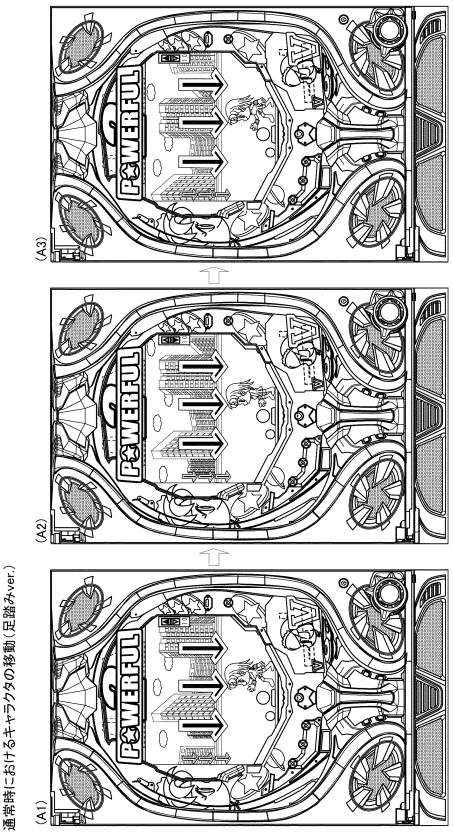
【図１６６】



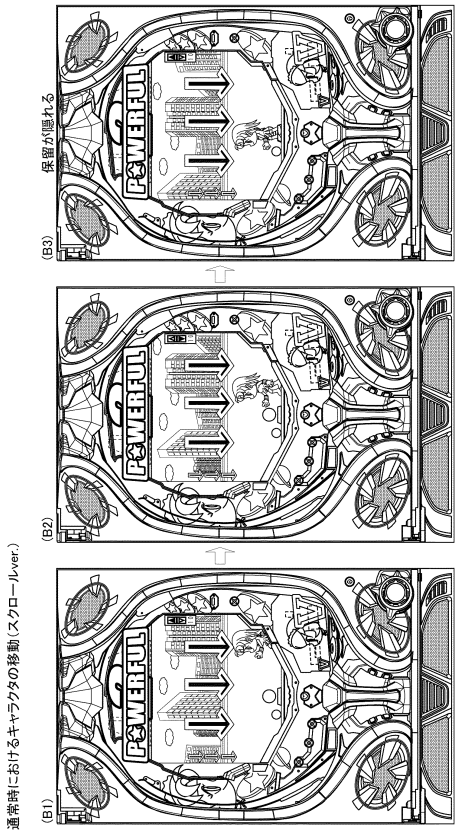
【図１６７】



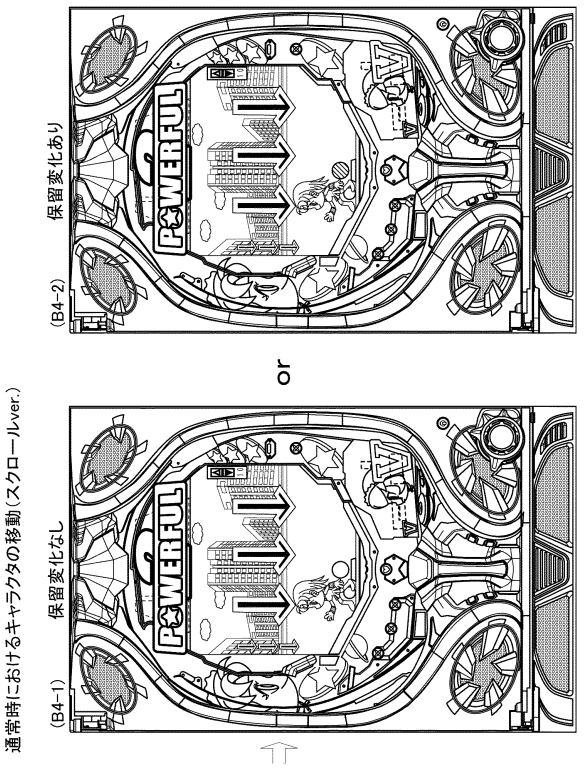
【図１６８】



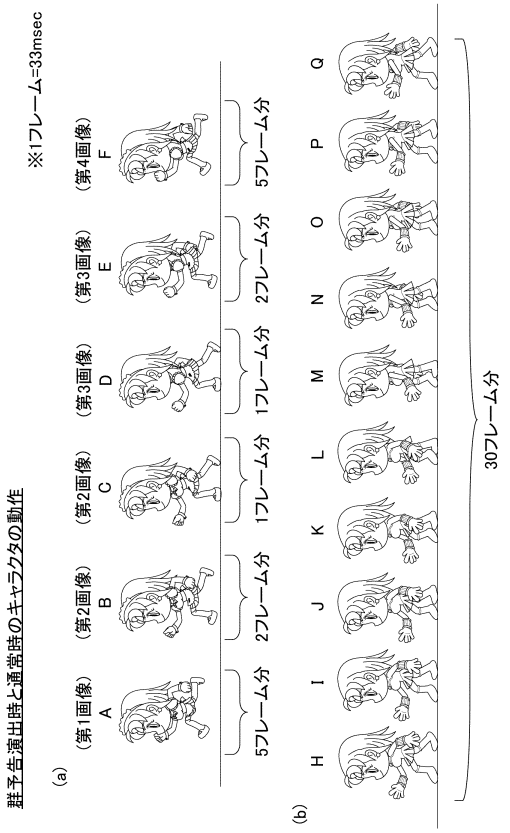
【図１６９】



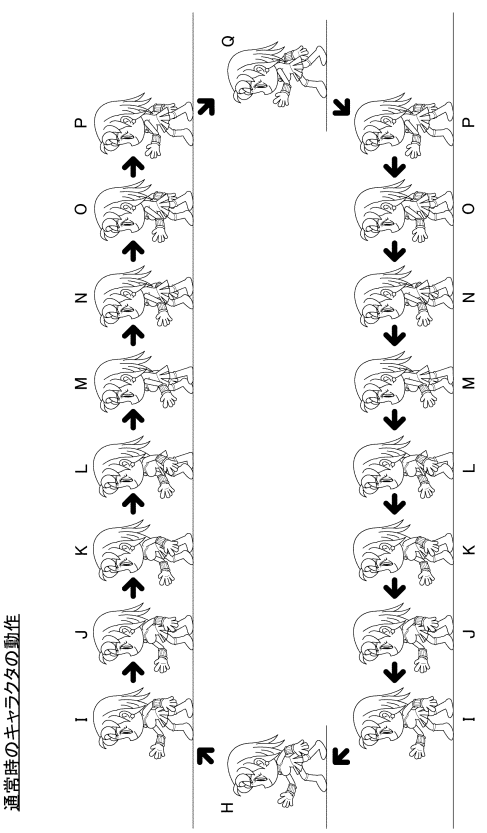
【図１７０】



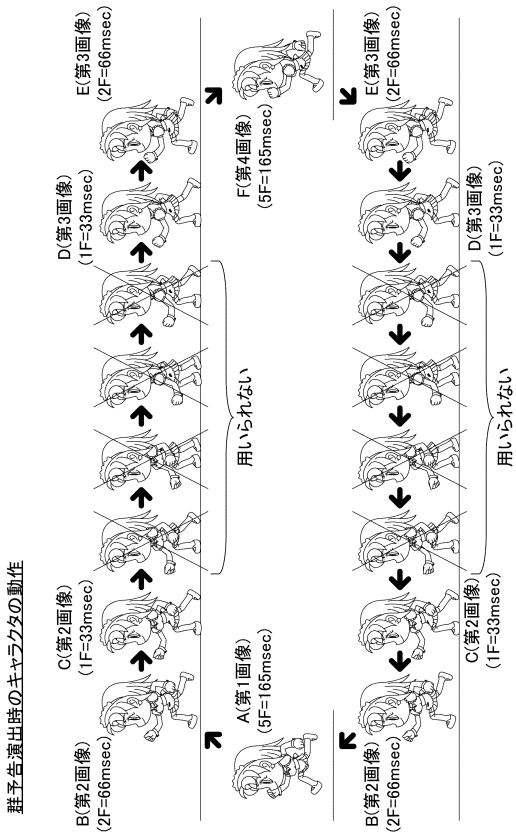
【図１７１】



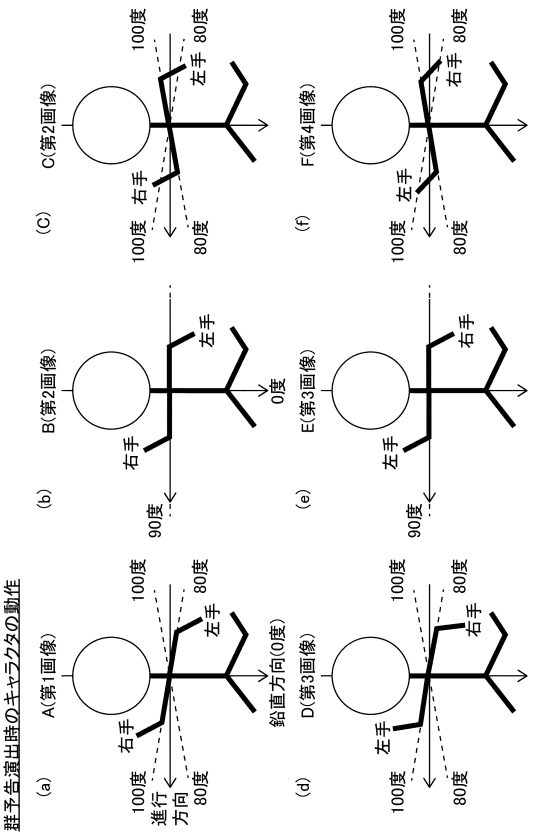
【図１７２】



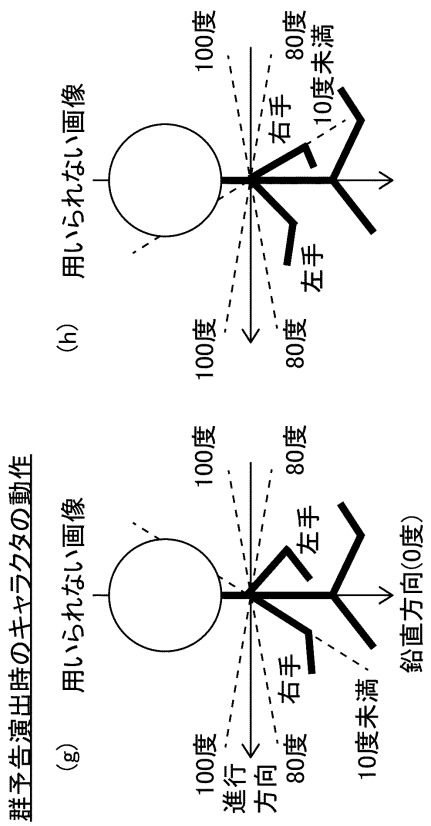
【図１７３】



【図１７４】



【図１７５】


群予告演出時のキャラクタの動作
(g) 用いられない画像
100度
80度
100度
80度
左手
右手
10度未満
進行方向
鉛直方向(0度)
(h) 用いられない画像
100度
80度
100度
80度
右手
左手
10度未満

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０２０－０８９７７７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－２０２２４５（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－００６２５２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０００２４３（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－０１４９４４（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－００５８５２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－２１４３６０（ＪＰ，Ａ）
特許第７１６８５４８（ＪＰ，Ｂ２）
やまのキング，Ｔｈｅ・プレミアムハンター，パチンコ必勝ガイド，日本，株式会社白夜書房，2009年12月17日，第２２巻第４号，第１３５ページ
「CRぱちんこ よしもとタウン たむらけんじ SPSPリーチを2パターン」，YouTube [online] [video]，2015年01月03日，[2024年1月17日検索]，〈https://www.youtube.com/watch?v=YhGW5wTMXF0〉，1:44

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ７／０２