

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-246906

(P2006-246906A)

(43) 公開日 平成18年9月21日(2006.9.21)

(51) Int. Cl. F I テーマコード (参考)
A63F 7/02 (2006.01) A63F 7/02 320 2C088
 A63F 7/02 304D

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 225 頁)

(21) 出願番号	特願2005-37002 (P2005-37002)	(71) 出願人	000148922 株式会社大一商会
(22) 出願日	平成17年2月14日 (2005.2.14)		
(31) 優先権主張番号	特願2005-35323 (P2005-35323)		愛知県名古屋市中村区鴨付町1丁目22番地
(32) 優先日	平成17年2月10日 (2005.2.10)	(74) 代理人	100084227 弁理士 今崎 一司
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)	(72) 発明者	市原 高明 愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内
		(72) 発明者	長坂 修 愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内
		(72) 発明者	松岡 輝 愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内

最終頁に続く

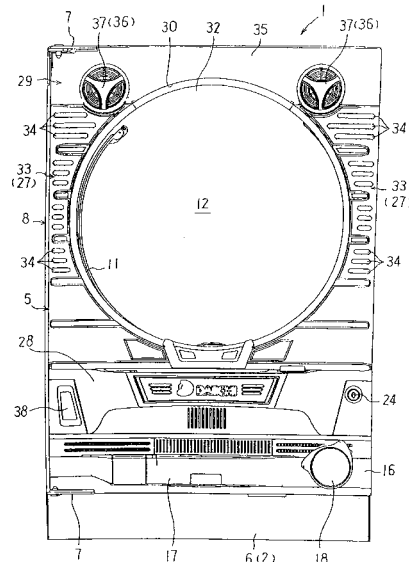
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 演出部材を用いて遊技者が興味を失うことのない演出を実行し、遊技の興趣の低下を抑制することができる遊技機を提供する。

【解決手段】 複合演出実行手段は、演出態様として、決定された基本演出態様に応じて、演出部材の駆動を伴う役物作動演出態様と、演出部材の駆動を伴わない役物非作動演出態様と、の複合度合いを異ならせて前記基本演出態様に複合させた前記複合演出を実行する。すなわち、役物作動演出態様と役物非作動演出態様との複合度合いを異ならせて基本演出態様に複合して演出態様が決定されるため、大当り期待値を極端に低下させることなく演出部材を駆動することができる。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の進行に伴い所定の画像を表示する画像表示手段と、
 所定の判定条件が成立したことにともづいて遊技者に利益を付与すべきか否かの判定を行う当落判定手段と、
 前記当落判定手段による判定結果にもとづいて遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備えた遊技機において、
 前記遊技機の一部を構成する構成部材と、
 前記構成部材に取り付けられ、遊技者からみて前記構成部材の一部に演出的な動作が行われる演出領域を形成する演出装置と、
 遊技機の進行を制御するマイクロコンピュータを搭載した主制御手段と、
 前記画像表示手段を制御するマイクロコンピュータを搭載した周辺制御手段と、を備え、
 前記演出装置は、少なくとも前記演出領域内から前面側へ向けて画像を表示する前記画像表示手段と、
 演出的な動作を行うべく遊技者に相対する前面側へ視認可能に出現した出現位置と、この出現位置から退却することで前面側から視認不可能となる待機位置と、の間にて往復動作可能であって、前記演出態様を模造した複数種類の演出部材と、
 前記演出部材とともに動作機構を構成し、前記演出部材を往復動作させる駆動源と、
 前記演出部材とともに前記駆動源を収容し、この収容状態で前記演出部材を前記待機位置に保持する待機収容部と、を有し、
 前記主制御手段は、
 前記当落判定手段と、前記利益付与状態制御手段と、
 前記利益付与状態の可否を認識させる複数種類の基本表示パターンを記憶する基本表示パターン記憶手段と、
 前記当落判定手段による判定結果にもとづいて前記基本表示パターン記憶手段から前記基本表示パターンを選択する基本表示パターン選択手段と、
 前記基本表示パターン選択手段により選択された前記基本表示パターンをコマンド信号として前記周辺制御手段に送信するコマンド信号送信手段と、を備え、
 前記周辺制御手段は、
 複数種類の画像を記憶する画像記憶手段と、
 前記コマンド信号送信手段により送信された前記コマンド信号にもとづいて前記画像記憶手段に記憶された画像を前記画像表示手段にて表示制御する表示制御手段と、
 前記コマンド信号として送信された前記基本表示パターンに応じて基本演出態様を決定する基本演出態様決定手段と、
 前記基本演出態様決定手段により決定された前記基本演出態様にもとづいて複数の演出態様から選択的に決定する選択的演出態様決定手段と、
 前記選択的演出態様決定手段により決定された前記演出態様を前記基本演出態様に複合させた複合演出を実行する複合演出実行手段と、を備え、
 前記表示制御手段は、前記複合演出実行手段により実行される前記複合演出に応じた演出画像を前記画像表示手段にて表示制御する複合演出表示制御手段を含み、
 前記複合演出実行手段は、前記演出態様として、決定された基本演出態様に応じて、前記演出部材の駆動を伴う役物作動演出態様と、前記演出部材の駆動を伴わない役物非作動演出態様と、の複合度合いを異ならせて前記基本演出態様に複合させた前記複合演出を実行することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技の進行に伴い所定の画像を表示する画像表示手段と、所定の判定条件が成立したことにともづいて遊技者に利益を付与すべきか否かの判定を行う当落判定手段と

、前記当落判定手段による判定結果にもとづいて遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備えた遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、一般に、図柄表示装置を備えた遊技機の一例としてのパチンコ機は、図柄表示装置で特別図柄（図柄）を変動表示し、特別図柄の表示結果が大当り図柄となったときに大当り遊技状態を発生するようになっている。また、このようなパチンコ機には、図柄表示装置の内容に同期して可動する演出部材を備えたものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【特許文献1】特開2003-52968号公報（図13）

10

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

このような遊技機においては、一般に大当り遊技状態とするか否かの判定結果にもとづいて演出部材の可動率を変化させ、大当り遊技状態とする判定がなされたときには大当り遊技状態とする判定がなされなかったときに比べて演出部材の可動率を高くすることにより演出部材が可動されたときに大当り遊技状態となる大当り期待度が高くなるようにしていた。しかしながら、一般に大当り遊技状態とするか否かは、1/500程度の確率（大当り確率）で判定されることから、このように大当り期待度が高い場合に演出部材の可動率を向上させた場合には、演出部材が頻繁に可動させられず、演出部材の可動頻度が著しく少なくなり変化のある演出が行われないことから、大当りへの期待感を向上させることができなかった。

20

【0004】

一方、大当り遊技状態とするか否かの判定結果にかかわらず演出部材の可動率を向上させた場合には、演出部材を頻繁に可動させることが可能になり、演出部材の可動頻度が多くなり変化の演出を実行することが可能であったが、演出部材が頻繁に可動されても大当り遊技状態が発生しないため、遊技者の興味が低下し、演出部材の可動に対する遊技者の興味が失わせる原因となっていた。

【0005】

すなわち、遊技者は、演出部材の可動に注目していても、大当り遊技状態に対する期待感を向上させることができず、演出部材の可動に対する興味が失うことがあった。従って、遊技者が長時間、遊技する場合には、演出部材の可動に対する興味が失うことで、遊技が単調となり、遊技の興味が低下することがあった。本発明は、上記した事情に鑑みなされたもので、その目的とするところは、演出部材を用いて遊技者が興味が失うことのない演出を実行し、遊技の興味の低下を抑制することができる遊技機を提供することにある。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

（解決手段1）

遊技の進行に伴い所定の画像を表示する画像表示手段と、所定の判定条件が成立したこともとづいて遊技者に利益を付与すべきか否かの判定を行う当落判定手段と、前記当落判定手段による判定結果にもとづいて遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備えた遊技機において、前記遊技機の一部を構成する構成部材と、前記構成部材に取り付けられ、遊技者からみて前記構成部材の一部に演出的な動作が行われる演出領域を形成する演出装置と、遊技機の進行を制御するマイクロコンピュータを搭載した主制御手段と、前記画像表示手段を制御するマイクロコンピュータを搭載した周辺制御手段と、を備え、前記演出装置は、少なくとも前記演出領域内から前面側へ向けて画像を表示する前記画像表示手段と、演出的な動作を行うべく遊技者に相対する前面側へ視認可能に出現した出現位置と、この出現位置から退却することで前面側から視認不可能となる待機位置と、の間にて往復動作可能であって、所定の態様を模造した複数種類の演出部材と、前記演出部材とともに動作機構を構成し、前記演出部材を往復動作させる駆

40

50

動源と、前記演出部材とともに前記駆動源を収容し、この収容状態で前記演出部材を前記待機位置に保持する待機収容部と、を有し、前記主制御手段は、前記当落判定手段と、前記利益付与状態制御手段と、前記利益付与状態の可否を認識させる複数種類の基本表示パターンを記憶する基本表示パターン記憶手段と、前記当落判定手段による判定結果にもとづいて前記基本表示パターン記憶手段から前記基本表示パターンを選択する基本表示パターン選択手段と、前記基本表示パターン選択手段により選択された前記基本表示パターンをコマンド信号として前記周辺制御手段に送信するコマンド信号送信手段と、を備え、前記周辺制御手段は、複数種類の画像を記憶する画像記憶手段と、前記コマンド信号送信手段により送信された前記コマンド信号にもとづいて前記画像記憶手段に記憶された画像を前記画像表示手段にて表示制御する表示制御手段と、前記コマンド信号として送信された前記基本表示パターンに応じて基本演出態様を決定する基本演出態様決定手段と、前記基本演出態様決定手段により決定された前記基本演出態様にもとづいて複数の演出態様から選択的に決定する選択的演出態様決定手段と、前記選択的演出態様決定手段により決定された前記演出態様を前記基本演出態様に複合させた複合演出を実行する複合演出実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記複合演出実行手段により実行される前記複合演出に応じた演出画像を前記画像表示手段にて表示制御する複合演出表示制御手段を含み、前記複合演出実行手段は、前記演出態様として、決定された基本演出態様に応じて、前記演出部材の駆動を伴う役物作動演出態様と、前記演出部材の駆動を伴わない役物非作動演出態様と、の複合度合いを異ならせて前記基本演出態様に複合させた前記複合演出を実行することを特徴とする。

10

20

【0007】

この場合、複合演出実行手段は、演出態様（予告種類）として、決定された基本演出態様に応じて、演出部材の駆動を伴う役物作動演出態様と、演出部材の駆動を伴わない役物非作動演出態様と、の複合度合いを異ならせて前記基本演出態様に複合させた前記複合演出を実行する。すなわち、役物作動演出態様と役物非作動演出態様との複合度合いを異ならせて基本演出態様に複合して演出態様が決定されるため、大当り期待値を極端に低下させることなく演出部材を駆動することができる。

【0008】

（解決手段2）

解決手段1において、前記役物作動演出態様は、前記複数種類の演出部材のうちいずれか1つの演出部材の駆動を伴う単体役物作動演出態様と、前記複数種類の演出部材のうち複数の演出部材の駆動を伴う複合役物作動演出態様と、を含む。

30

【0009】

この場合、役物作動演出態様が1つの演出部材の駆動を伴う複合役物作動演出態様と、複数の演出部材の駆動を伴う単体役物作動演出態様と、を含むため、演出部材を用いた複数種類の演出態様が実行可能となり、遊技が単調となることを防止するため、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0010】

（解決手段3）

解決手段1または解決手段2において、前記画像表示手段にて前記画像の表示制御を開始してから、前記演出態様を経た所定時間経過後に第1表示態様を表示するまでの第1演出期間と、前記第1演出期間後に、前記基本演出態様を経て、前記利益付与状態の可否を認識させる第2演出期間と、を有する。

40

【0011】

この場合、第1演出期間には、演出態様（本実施例では、予告演出）が表示された後、第1表示態様（リーチ成立の表示）が表示され、第2演出期間には、基本演出態様（本実施例では、リーチ演出）が表示されることにより、利益付与状態の可否を認識させるまでの期間にこれらの演出に注目させることで、遊技者を飽きさせることがない。

（解決手段4）

解決手段3において、前記複合演出実行手段は、前記第1演出期間と前記第2演出期間

50

とのいずれかの期間にて前記役物作動演出態様を実行する。

【0012】

この場合、依存演出態様を基本演出態様に複合させるか否かに関わらず、非依存演出態様を基本演出態様に複合させた複合演出を実行することにより、遊技者にとって重要度の低い非依存演出態様の表示割合を高くし、重要度の高い依存演出態様の表示割合を低くすることで、非依存演出態様に対する依存演出態様の表示を際立たせている。

【0013】

(解決手段5)

解決手段1乃至解決手段4のいずれかにおいて、前記役物作動演出態様は、単体の演出態様で前記基本演出態様に複合される単体演出態様と、特定の単体演出態様に組み込まれることで前記基本演出態様に複合される組込演出態様と、から構成される。

10

【0014】

この場合、役物作動演出態様は、単体の演出態様で基本演出態様に複合される単体演出態様と、特定の単体演出態様に組み込まれることで基本演出態様に複合される組込演出態様と、から構成されることにより、単体演出態様には組込演出態様が組み込まれる可能性があり、単体演出態様が単調となることがなく、単体演出態様に対する興味を最後まで失わせることがない。

【0015】

(解決手段6)

解決手段1乃至解決手段4のいずれかにおいて、前記役物作動演出態様は、優先的に前記基本演出態様に複合される優先演出態様と、該優先演出態様を前記基本演出態様に複合させるか否かにもとづいて前記基本演出態様に複合される非優先演出態様と、から構成される。

20

【0016】

この場合、役物作動演出態様は、優先的に基本演出態様に複合される優先演出態様と、該優先演出態様を基本演出態様に複合させるか否かにもとづいて基本演出態様に複合される非優先演出態様と、から構成されることにより、遊技者に見せたい演出態様(優先演出態様)を優先的に表示制御することで、優先演出態様に対する興味を最大限まで引き出すことができる。

【0017】

(解決手段7)

解決手段6において、前記非優先演出態様は、前記優先演出態様を前記基本演出態様に複合させない場合、単体の演出態様で前記基本演出態様に複合される単体演出態様である。

30

【0018】

この場合、非優先演出態様は、優先演出態様を基本演出態様に複合させない場合、単体の演出態様で基本演出態様に複合される単体演出態様であることにより、優先演出態様が表示制御されない場合であっても単体演出態様が用意されていることで、極力、依存演出態様を表示する機会を増大させ、演出態様の表示期間を退屈とさせることがなく、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

40

【0019】

(解決手段8)

解決手段6または解決手段7において、前記非優先演出態様は、前記優先演出態様を前記基本演出態様に複合させる場合、該優先演出態様に組み込まれることで前記基本演出態様に複合される組込演出態様である。

【0020】

この場合、非優先演出態様は、優先演出態様を基本演出態様に複合させる場合、該優先演出態様に組み込まれることで基本演出態様に複合される組込演出態様であることにより、単体演出態様には組込演出態様が組み込まれる可能性があり、単体演出態様が単調となることがなく、単体演出態様に対する興味を最後まで失わせることがない。

50

【 0 0 2 1 】

(解決手段 9)

解決手段 6 乃至解決手段 8 のいずれかにおいて、前記優先演出態様は、前記非優先演出態様よりも多くの複数の演出態様を有し、前記複合演出実行手段は、前記優先演出態様として、前記複数の演出態様を前記複合演出表示制御手段により段階的に表示制御する多段階演出を実行する多段階演出実行手段を含む。

【 0 0 2 2 】

この場合、多段階演出実行手段により、優先演出態様として、複数の演出態様（各々の予告種類における各演出内容）を複合演出表示制御手段により段階的に表示制御する多段階演出を実行することにより、優先演出態様が非優先演出態様よりも多くの複数の演出態様を有していることから、多段階演出を賑やかな演出とすることができ、多段階演出（優先演出態様）が単調となることがなく、優先演出態様に対する興趣の低下を抑制することができる。

10

【 0 0 2 3 】

(解決手段 1 0)

解決手段 9 において、前記多段階演出実行手段は、前記多段階演出として、一の演出態様を契機にその後の演出態様を実行し、前記複合演出実行手段は、前記組込演出態様として、前記一の演出態様に組み込まれることで前記基本演出態様に複合される第 1 組込演出を実行する第 1 組込演出実行手段を含む。

【 0 0 2 4 】

この場合、第 1 組込演出実行手段により、組込演出態様として、一の演出態様に組み込まれることで基本演出態様に複合される第 1 組込演出を実行することにより、一の演出態様には組込演出態様が組み込まれる可能性があり、一の演出態様が単調となることがなく、当該演出態様の表示期間を退屈とさせることがなく、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

20

【 0 0 2 5 】

(解決手段 1 1)

解決手段 1 0 において、前記組込演出態様は、コメント文を表示制御することでその内容を遊技者に認識させる演出態様である。

【 0 0 2 6 】

この場合、組込演出態様は、コメント文を表示制御することでその内容を遊技者に認識させる演出態様であることにより、文字情報がコメント文として表示制御されることで遊技者に明確に知らせることができ、遊技者にとって分かり易い。

30

【 0 0 2 7 】

(解決手段 1 2)

解決手段 9 乃至解決手段 1 1 のいずれかにおいて、前記多段階演出実行手段は、前記多段階演出として、一の演出態様を契機にその後の演出態様を実行し、前記複合演出実行手段は、前記組込演出態様として、前記複数の演出態様のいずれかに組み込まれることで前記基本演出態様に複合される第 2 組込演出を実行する第 2 組込演出実行手段を含む。

【 0 0 2 8 】

この場合、第 2 組込演出実行手段により、組込演出態様として、複数の演出態様のいずれかに組み込まれることで基本演出態様に複合される第 2 組込演出を実行することにより、複数の演出態様のいずれかには組込演出態様が組み込まれる可能性があり、複数の演出態様が単調となることがなく、当該複数の演出態様の表示期間を退屈とさせることがなく、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

40

【 0 0 2 9 】

(解決手段 1 3)

解決手段 1 2 において、前記組込演出態様は、前記優先演出態様と前記組込演出態様との内容が合致したときに該優先演出態様に組み込まれ、期待度の高い演出態様である。

【 0 0 3 0 】

50

この場合、組込演出態様は、優先演出態様と組込演出態様との内容が合致したときに該優先演出態様に組み込まれ、期待度の高い演出態様であることにより、優先演出態様と組込演出態様との内容が合致しなければ該優先演出態様に組み込まれることがなく、第2組込演出を実行する割合を低くする一方で、期待度の高い演出態様とすることで、第2組込演出の実行に対する遊技者の至福度を向上させることができる。

【0031】

(解決手段14)

解決手段7において、前記複合演出実行手段は、前記単体演出態様として、前記画像表示手段に表示制御された情報の全てを隠滅させる隠滅演出を実行する隠滅演出実行手段を含む。

10

【0032】

この場合、隠滅演出実行手段は、単体演出態様として、画像表示手段に表示制御された情報の全てを隠滅させる隠滅演出を実行することにより、画像表示手段を遊技者に意識させることができるとともに、隠滅演出が実行された後に何かしらの演出が実行されるのではないかと期待感を向上させることができる。

【0033】

(解決手段15)

解決手段1乃至解決手段14のいずれかにおいて、前記複合演出実行手段は、前記依存演出態様として、特定の基本演出態様に複合され、当該依存演出態様の表示後の前記基本演出態様を示唆する選出演出を実行する選出演出実行手段を含む。

20

【0034】

この場合、選出演出実行手段は、依存演出態様として、特定の基本演出態様に複合され、当該依存演出態様の表示後の基本演出態様を示唆する選出演出を実行することにより、基本演出態様が表示される以前に特定の基本演出態様を知ることができ、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

【0035】

(解決手段16)

解決手段1乃至解決手段15のいずれかにおいて、前記複合演出実行手段は、前記非依存演出態様として、前記依存演出態様の視認を妨げない前記画像表示手段の背面の表示領域で背面演出を実行する背面演出実行手段を含む。

30

【0036】

この場合、背面演出実行手段は、非依存演出態様として、依存演出態様の視認を妨げない画像表示手段の背面の表示領域で背面演出を実行することにより、遊技者にとって重要度の低い非依存演出態様を画像表示手段の背面とし、依存演出態様の視認の邪魔とならないように構成している。

【0037】

(解決手段17)

解決手段1乃至解決手段16のいずれかにおいて、所定の音出力を行う音出力手段をさらに備え、前記複合演出実行手段は、前記非依存演出態様として、前記基本演出態様とは関わりなく前記音出力手段にて前記音出力を行う音出力演出を実行する音出力演出実行手段を含む。

40

【0038】

この場合、音出力演出実行手段は、非依存演出態様として、基本演出態様とは関わりなく音出力手段にて音出力を行う音出力演出を実行することにより、遊技者にとって重要度の低い非依存演出態様を音出力手段により出力し、依存演出態様の視認の邪魔とならないように構成している。

【0039】

(解決手段18)

解決手段1乃至解決手段17のいずれかにおいて、前記周辺制御手段は、所定範囲の判定値が設定された複数種類の判定テーブルをさらに備え、前記選択的演出態様決定手段は

50

、前記基本演出態様決定手段による決定結果に応じた判定テーブルを用いて前記演出態様を決定する。

【0040】

この場合、選択的演出態様決定手段は、基本演出態様決定手段による決定結果に応じた判定テーブルを用いて演出態様を決定することにより、基本演出態様に応じた演出態様とすることができる。

【0041】

(解決手段19)

解決手段18において、前記複数種類の判定テーブルには、前記依存演出態様よりも前記非依存演出態様を決定する判定テーブルに前記判定値が多く割り振られ、前記選択的演出態様決定手段は、前記依存演出態様よりも高い割合で前記非依存演出態様を決定する。

10

【0042】

この場合、選択的演出態様決定手段は、依存演出態様よりも高い割合で非依存演出態様を決定することにより、非依存演出態様の出現割合を高くするとともに、依存演出態様の出現割合を低くすることで、非依存演出態様に対する依存演出態様の出現を際立たせることができる。

【0043】

(解決手段20)

解決手段9において、前記多段階演出実行手段は、前記多段階演出を実行するか否かを判定する多段階演出実行判定手段と、前記多段階演出実行判定手段により前記多段階演出を実行する判定がなされたときに、前記演出態様のいずれを表示するかを決定する多段階演出決定手段と、を含み、前記複合演出実行手段は、前記多段階演出判定実行手段により前記多段階演出を実行する判定がなされたときに、前記多段階演出決定手段により決定された演出態様を前記複合演出表示制御手段により表示する前記多段階演出を前記多段階演出実行手段により実行する。

20

【0044】

この場合、多段階演出判定実行手段により多段階演出(本実施例では、発展型予告演出)を実行する判定がなされたときに、多段階演出決定手段により決定された演出態様を複合演出表示制御手段により表示する多段階演出を多段階演出実行手段により実行することにより、実行判定がなされたときには他の演出(非優先演出態様)とは異なり必ず実行される。すなわち、多段階演出は、優先順位の高い演出(優先演出態様)とすることができる。

30

【0045】

(解決手段21)

解決手段20において、前記周辺制御手段は、前記駆動源により前記演出部材の往復動作を駆動制御可能な演出部材駆動手段をさらに備え、前記多段階演出実行手段は、予め定められた順序で前記演出態様を遊技者に視認可能に表出する前記多段階演出を前記複合演出表示制御手段および/または前記演出部材駆動手段により実行し、前記多段階演出決定手段は、前記多段階演出実行判定手段により前記多段階演出を実行する判定がなされたときに、前記演出態様のいずれを遊技者に視認可能に表出するか決定するとともに、当該演出態様を模した演出画像および/または当該演出態様を模造した演出部材を決定する。

40

【0046】

この場合、多段階演出実行判定手段により多段階演出を実行する判定がなされたときに、演出態様のいずれを遊技者に視認可能に表出するか決定するとともに、当該演出態様を模した演出画像および/または当該演出態様を模造した演出部材を決定し、演出態様を模した演出画像に加えて演出態様を模造した演出部材も表出されるため、多段階演出にて演出部材にも注目させることができる。

【0047】

(解決手段22)

解決手段21において、前記多段階演出実行手段は、予め定められた演出条件が成立し

50

ているか否かを判定する演出条件成立判定手段を含み、前記多段階演出決定手段は、前記演出条件成立判定手段による判定結果に応じて異なる割合で前記演出画像と前記演出部材とのいずれか一方を選択する多段階演出選択決定手段を含み、前記多段階演出選択決定手段は、前記多段階演出実行判定手段により前記多段階演出を実行する判定がなされたときに、前記多段階演出決定手段によって決定した演出態様それぞれにて前記演出画像と前記演出部材とのいずれか一方を選択することにより遊技者に視認可能に表出する演出態様を決定する。

【0048】

この場合、多段階演出実行判定手段により多段階演出を実行する判定がなされたときに多段階演出決定手段によって決定した演出態様それぞれにて演出画像と演出部材とのいずれか一方を選択することにより遊技者に視認可能に表出する演出態様を決定し、一の演出態様に応じた演出画像および演出部材のうちいずれか一方が表出されるため、演出画像と演出部材との両方が表出されるよりも表出される演出画像または演出部材に注目させることができる。

10

【0049】

(解決手段23)

解決手段22において、前記周辺制御手段は、所定範囲の判定値が設定された複数種類の多段階演出判定テーブルをさらに備え、前記多段階演出実行判定手段および前記多段階演出決定手段は、前記複数種類の多段階演出判定テーブルのうち前記基本表示パターンと、前記演出条件成立判定手段による判定結果と、に応じた多段階演出判定テーブルを用いて前記多段階演出を実行するか否かを判定、および、前記演出態様のいずれを遊技者に視認可能に表出するかを決定するとともに、当該演出態様を模した演出画像および/または当該演出態様を模造した演出部材を決定する。

20

【0050】

この場合、基本表示パターンと、演出条件成立判定手段の判定結果と、に応じた多段階演出判定テーブルを用いて多段階演出を実行するか否かを判定、および、演出態様のいずれを遊技者に視認可能に表出するかを決定するとともに、当該演出態様を模した演出画像および/または当該演出態様を模造した演出部材を決定するため、各判定結果(当落判定手段の判定結果を含む。)に応じて多段階演出を実行するか否かを判定、および、演出態様のいずれを遊技者に視認可能に表出するかを決定するとともに、当該演出態様を模した演出画像および/または当該演出態様を模造した演出部材を決定することができる。

30

【0051】

(解決手段24)

解決手段22または解決手段23において、前記多段階演出選択決定手段は、前記演出条件成立判定手段により前記演出条件が成立したと判定されたときに、前記演出条件が成立していないと判定されたときよりも前記演出部材を選択する頻度を高めた。

【0052】

この場合、演出条件が成立したときに、演出条件が成立していないときよりも演出部材が表出される頻度が高まるため、多段階演出にて演出部材が表出される頻度を増加させることが可能となる。

40

【0053】

(解決手段25)

解決手段22乃至解決手段24のいずれかにおいて、前記多段階演出選択決定手段は、前記演出条件成立判定手段により前記演出条件が成立したと判定されたときに、前記演出条件が成立していないと判定されたときよりも低い割合で前記演出画像に決定するとともに、高い割合で前記演出部材に決定する。

【0054】

この場合、演出条件が成立したときに、演出条件が成立していないときよりも低い割合で演出画像に決定するとともに、高い割合で演出部材に決定するため、多段階演出にて演出部材が表出される頻度を増加させることができる。

50

【 0 0 5 5 】

(解決手段 2 6)

解決手段 2 2 乃至解決手段 2 4 のいずれかにおいて、前記多段階演出実行判定手段は、前記演出条件成立判定手段により前記演出条件が成立したと判定されたときに、前記演出条件が成立していないと判定されたときよりも高い割合で前記多段階演出を実行すると判定する。

【 0 0 5 6 】

この場合、演出条件が成立したときに、演出条件が成立していないときよりも多段階演出実行判定手段により多段階演出を実行すると判定する割合が高くなるため、多段階演出の実行される頻度を増加させることができるとともに、多段階演出にて演出部材が表出される頻度を増加させることができる。

10

【 0 0 5 7 】

(解決手段 2 7)

解決手段 2 2 乃至解決手段 2 6 のいずれかにおいて、前記多段階演出選択決定手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、遊技者に利益を付与すべき判定がなされなかったときよりも高い割合で前記演出部材に決定する。

【 0 0 5 8 】

この場合、遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、利益を付与すべき判定がなされなかったときよりも高い割合で演出部材に決定するため、演出部材が表出されたときに遊技者の利益付与状態に対する期待感を高めることができる。

20

【 0 0 5 9 】

(解決手段 2 8)

解決手段 2 1 乃至解決手段 2 7 のいずれかにおいて、前記多段階演出決定手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、遊技者に利益を付与すべき判定がなされなかったときよりも多くの演出態様を遊技者に視認可能に表出する演出態様として決定する。

【 0 0 6 0 】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、遊技者に利益を付与すべき判定がなされなかったときよりも多くの演出態様を遊技者に視認可能に表出する演出態様として決定するため、より多くの演出態様が表出されたときに遊技者の利益付与状態に対する期待感を高めることができる。

30

【 0 0 6 1 】

(解決手段 2 9)

解決手段 2 1 乃至解決手段 2 8 のいずれかにおいて、前記演出態様は、視認により予め定められた順位が認識可能な態様である。

【 0 0 6 2 】

この場合、視認により予め定められた順位が認識可能な態様であるため、遊技者が演出態様を視認によって予め定められた順序を認識できる。

【 0 0 6 3 】

(解決手段 3 0)

解決手段 2 9 において、前記多段階演出決定手段は、前記順位の最も低い演出態様から所定順位の演出態様までの演出態様を遊技者に視認可能に表出する演出態様として決定する。

40

【 0 0 6 4 】

この場合、最も順位が低い演出態様から所定順位までの演出態様を遊技者に視認可能に表出する演出態様として決定し、最も順位が低い演出態様から順に遊技者に視認可能に表出するため、多段階演出にて視認可能に表出された演出態様の数を表示されている演出態様の順位に応じて容易に認識することができる。

【 0 0 6 5 】

(解決手段 3 1)

50

解決手段30において、前記多段階演出決定手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、前記所定順位の演出態様として前記順位の低い演出態様に応じた演出部材に決定する割合と略同程度で、当該演出態様の次に低い順位の演出態様に応じた演出画像に決定する。

【0066】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、所定順位の演出態様として順位の低い演出態様に応じた演出部材に決定する割合と略同程度で、当該演出態様の次に低い順位の演出態様に応じた演出画像に決定するため、順位の低い演出態様であっても演出部材が表出されたときに遊技者の利益付与状態に対する期待感を高めることができる。

【0067】

(解決手段32)

解決手段29乃至解決手段31のいずれかにおいて、前記多段階演出実行手段は、前記複合演出表示制御手段および/または前記演出部材駆動手段を制御して前記順位の低い演出態様に応じた演出画像および/または演出部材を表出した後、当該多段階演出態様に応じた演出画像および/または演出部材を表出した状態で、当該演出態様の次に低い順位の演出態様に応じた演出画像および/または演出部材を表出する。

【0068】

この場合、順位の低い演出態様に応じた演出画像および/または演出部材を表出した後、当該演出態様に応じた演出画像および/または演出部材を表出した状態で、当該演出態様の次に低い順位の演出態様に応じた演出画像および/または演出部材を表出するため、多段階演出にて表出された態様の数を特定できる。

【0069】

(解決手段33)

解決手段29乃至解決手段31のいずれかにおいて、前記多段階演出実行手段は、前記複合演出表示制御手段および/または前記演出部材駆動手段を制御して前記順位の低い演出態様に応じた演出画像および/または演出部材を表出した後、表出する演出画像および/または演出部材を当該演出態様の次に低い順位の演出態様に応じた演出画像および/または演出部材に切り替えて表出する。

【0070】

この場合、順位の低い演出態様に応じた演出画像および/または演出部材を表出した後、当該演出態様の次に低い順位の演出態様に応じた演出画像および/または演出部材に切り替えて表出するため、以後に表出される演出態様に注目させることができる。

【0071】

(解決手段34)

解決手段29乃至解決手段31のいずれかにおいて、前記多段階演出実行手段は、前記複合演出表示制御手段および/または前記演出部材駆動手段を制御して前記順位が最も低い演出態様に応じた演出画像および/または演出部材を表出した後、当該演出態様に応じた演出画像および演出部材のうち一方を表出した状態で、当該演出態様の次に低い順位の演出態様に応じた演出画像および/または演出部材を表出する。

【0072】

この場合、順位の低い演出態様に応じた演出画像および/または演出部材を表出した後、当該演出態様に応じた演出画像および/または演出部材のうち一方を表出した状態で、当該演出態様の次に低い順位の演出態様に応じた演出画像および/または演出部材を表出するため、多段階演出にて表出された演出態様の数を特定できるとともに、表出される演出態様の数を減らすことができるため、以後に表出される演出態様に注目させることができる。

【0073】

(解決手段35)

解決手段21乃至解決手段34において、前記周辺制御手段は、前記画像表示手段にて

10

20

30

40

50

第1特別画像と、該第1特別画像とは異なる第2特別画像と、のいずれか一方を表示制御する特別画像表示制御手段をさらに備え、前記演出条件成立判定手段は、前記特別画像表示制御手段により前記第2特別画像が表示制御されたことにもとづいて前記予め定められた演出条件が成立したと判定する。

【0074】

この場合、第2特別画像が表示制御されたことにもとづいて予め定められた演出条件が成立したと判定するため、特別画像表示制御手段によって表示制御される画像の種類によって演出部材の表出頻度が増加する状態に制御されたことを遊技者が認識できる。

【0075】

(解決手段36)

解決手段21乃至解決手段35のいずれかにおいて、前記演出部材駆動手段は、前記出現位置として前記画像表示手段の前方に当該画像表示手段の一部を覆うように前記演出部材を駆動制御する。

【0076】

この場合、演出部材を駆動制御して画像表示手段の前方に当該画像表示手段の一部を覆う出現位置に駆動するため、演出部材の駆動状態を容易に認識できるとともに、画像表示手段の表示状態よりも演出部材の駆動状態に注目させることができ、遊技者の利益付与状態に対する期待感を向上させることができる。

【0077】

(解決手段37)

解決手段21乃至解決手段36のいずれかにおいて、前記演出態様のうち一に対応する演出部材を当該一に対応して前記複合演出表示制御手段によって前記画像表示手段に表示する演出画像の寸法よりも大きい寸法で模造した。

【0078】

この場合、画像表示手段に表示される演出画像の寸法よりも大きい寸法で演出部材を模造したため、演出部材の駆動状態を容易に認識できるとともに、演出画像の表示状態よりも演出部材の駆動状態に注目させることができ、遊技者の利益付与状態に対する期待感を向上させることができる。

【0079】

(解決手段38)

解決手段9または解決手段10において、前記第1組込演出実行手段は、前記基本表示パターンに応じた音情報を同時に複数の態様で同時制御する音情報制御手段を含む。

【0080】

この場合、音情報を複数の態様で同時制御することにより、音情報を察知することができ、遊技者に音情報を明確に認識させることができる。従って、基本表示パターンに応じた音情報が当落判定手段による判定結果にもとづいた情報であることで、遊技者に音情報に対する興味を抱かせるとともに、該音情報を複数の態様で同時制御することで、明確に認識させることができ、遊技者が長時間遊技する場合であっても、遊技が単調になることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0081】

(解決手段39)

解決手段38において、所定の音出力を行う音出力手段をさらに備え、前記音情報制御手段は、前記音情報を前記音出力手段に出力制御する音情報出力制御手段を含む。

【0082】

この場合、音情報制御手段が音情報を音出力手段に出力制御する音情報出力制御手段を含むことにより、音情報が少なくとも音出力手段に出力制御されることで、遊技者を退屈させることがない。

【0083】

(解決手段40)

解決手段38または解決手段39において、前記音情報制御手段は、前記音情報を前記

10

20

30

40

50

画像表示手段に表示制御する音情報表示制御手段を含む。

【0084】

この場合、音情報制御手段が音情報を画像表示手段に表示制御する音情報表示制御手段を含むことにより、音情報が少なくとも画像表示手段に表示制御されることで、遊技者を退屈させることがない。さらに、例え遊技機の設けられているホール(店)等が騒がしく、音出力手段に出力制御された音情報が遊技者にとって聞き取りづらい状態であっても、画像表示手段を視認すれば音情報を認識することができ、音出力手段に出力制御された音情報の補助的役割を果たすことができる。

【0085】

(解決手段41)

解決手段40において、前記複合演出表示制御手段は、前記音情報表示制御手段による前記音情報を表示可能とする演出領域を前記画像表示手段に表示制御する演出領域表示制御手段をさらに備える。

【0086】

この場合、音情報表示制御手段による音情報を表示可能とする演出領域を画像表示手段に表示制御する演出領域表示制御手段をさらに備えることにより、音情報が音出力手段に出力制御されたときには、画像表示手段の決められた演出領域を視認すればよく、遊技者に音情報が表示される箇所を簡単に認識させることができる。

【0087】

(解決手段42)

解決手段41において、前記演出領域は、演出態様からの吹き出し表示部である。

【0088】

この場合、演出領域が演出態様からの吹き出し表示部であることにより、音情報が音出力手段に出力制御されたときには、演出態様からの吹き出し表示部を視認すればよく、遊技者に音情報が表示される箇所を自然に認識させることができる。また、音情報を音出力手段に出力制御するとともに、演出態様からの吹き出し表示部に表示制御することで、演出態様があたかも遊技者に話し掛けているかのように見せることができ、音情報をさらに自然に認識させることができる。

【0089】

(解決手段43)

解決手段41または解決手段42において、前記演出領域には、前記音情報として1行あたり10文字以内のコメント文を前記音情報表示制御手段により表示制御する。

【0090】

この場合、演出領域には、音情報として1行あたり10文字程度のコメント文を音情報表示制御手段により表示制御することにより、コメント文に多過ぎる音情報を盛り込まず、遊技者が一見すればコメント文の内容を認識できる程度の情報量とすることで、遊技者にコメント文の内容を簡単に認識させることができる。

【0091】

(解決手段44)

解決手段43において、前記演出領域は白色とする一方、前記コメント文は明色とする。

【0092】

この場合、演出領域を白色とする一方、コメント文を明色とすることにより、演出領域に対してコメント文を際立たせることができ、遊技者にコメント文を明瞭に認識させることができる。

【0093】

(解決手段45)

解決手段38乃至解決手段44のいずれかにおいて、遊技者が操作可能な操作手段と、前記操作手段の操作を検出する操作検出手段と、を備え、前記音情報制御手段は、前記操作手段の操作を促す音情報を制御し、前記操作検出手段により前記操作手段の操作を所

10

20

30

40

50

定回検出したときに、前記基本表示パターンに応じた音情報に更新して制御する。

【0094】

この場合、操作手段の操作を促す音情報を制御し、操作検出手段により操作手段の操作を所定回検出したときに、基本表示パターンに応じた音情報に更新して制御することにより、操作手段の操作を所定回検出したことにもとづいて表示パターンに応じた音情報が制御されることで、該音情報を得るために操作手段を所定回操作することになり、遊技者を退屈させることがない。従って、操作手段の操作を促すことによって遊技者を退屈とさせないことで、遊技者が長時間遊技する場合であっても、遊技が単調になることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0095】

(解決手段46)

解決手段45において、前記音情報制御手段は、前記音情報を前記画像表示手段に表示制御する音情報表示制御手段を含み、前記複合演出表示制御手段は、前記音情報表示制御手段による前記音情報を表示可能とする演出領域を前記画像表示手段に表示制御する演出領域表示制御手段をさらに備え、前記音情報表示制御手段は、前記操作検出手段により前記操作手段の操作を所定回検出したときに、前記基本表示パターンに応じた音情報に更新するとともに、前記演出領域の配色も更新する。

【0096】

この場合、操作検出手段により操作手段の操作を所定回検出したときに、基本表示パターンに応じた音情報に更新するとともに、演出領域の配色も更新することにより、基本表示パターンに応じた音情報への更新を明確に表示させることができ、遊技者に基本表示パターンに応じた音情報に更新されたことを簡単に認識させることができる。

【0097】

(解決手段47)

解決手段45または解決手段46において、前記音情報制御手段は、前記操作検出手段により前記操作手段の1回目の操作を検出したときに該検出が前記所定回の検出でなければ、前記操作手段の操作をさらに促す音情報を制御する。

【0098】

この場合、操作検出手段により操作手段の1回目の操作を検出したときに該検出が所定回の検出でなければ、操作手段の操作をさらに促す音情報を制御することにより、操作手段が1回操作されたときに、操作手段の操作がさらに促されていることを明確に認識させることができる。

【0099】

(解決手段48)

解決手段45乃至解決手段47のいずれかにおいて、前記第1組込演出実行手段は、前記音情報制御手段により前記音情報の制御を実行するか否かを判定する音情報実行判定手段と、前記音情報制御手段により前記音情報の制御を実行する判定がなされたときに、前記音情報のいずれを実行するかを決定する音情報決定手段と、をさらに備え、前記音情報決定手段は、前記操作検出手段により前記操作手段の操作を所定回検出したときに、前記音情報のいずれを実行するかを決定する。

【0100】

この場合、操作検出手段により操作手段の操作を所定回検出したときに、音情報のいずれを実行するかを決定することにより、遊技者が操作手段を所定回操作したときの操作タイミングで決定されることから、有益な音情報を得たい遊技者にとっては、わくわくどきどきしながら操作手段を操作することになる。従って、遊技者を音情報の決定に関わらせることで、遊技者が長時間遊技する場合であっても、遊技が単調になることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0101】

(解決手段49)

解決手段48において、前記周辺制御手段は、所定範囲の判定値が設定された複数種類

10

20

30

40

50

の第1組込演出判定テーブルをさらに備え、前記音情報決定手段は、前記複数種類の第1組込演出判定テーブルのうち前記基本表示パターンと、前記所定回の検出と、に応じた組込演出判定テーブルを用いて前記音情報のいずれを実行するかを決定する。

【0102】

この場合、基本表示パターンと、所定回の検出と、に応じた第1組込演出判定テーブルを用いて音情報のいずれを実行するかを決定するため、各判定結果（当落判定手段の判定結果を含む。）に応じて音情報のいずれを実行するかを決定することができる。

【0103】

（解決手段50）

解決手段48または解決手段49において、前記音情報決定手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされた旨を認識させる前記音情報に決定可能である。 10

【0104】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされた旨を認識させる音情報に決定可能であることにより、該音情報が制御されたときに利益付与状態となることを確信することができ、遊技者の至福度を向上させることができる。

【0105】

（解決手段51）

解決手段48乃至解決手段50のいずれかにおいて、前記音情報決定手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされる期待度を認識させる前記音情報に決定可能である。 20

【0106】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされる期待度を認識させる音情報に決定可能であることにより、通常、期待度がリーチ演出によって示唆されるものであるが、該音情報が制御されたときに期待度を知ることができ、遊技者の利益付与状態に対する期待感を高めることができる。

【0107】

（解決手段52）

解決手段48乃至解決手段51のいずれかにおいて、前記音情報決定手段は、前記複合演出実行手段により特定の基本演出態様が実行される旨を認識させる前記音情報に決定可能である。 30

【0108】

この場合、複合演出実行手段により特定の基本演出態様が実行される旨を認識させる音情報に決定可能であることにより、該音情報が制御されたときには、表示後に実行される特定の基本演出態様を知ることができ、該特定の基本演出態様の示唆する期待度を知ることにより、遊技者の利益付与状態に対する期待感を高めることができる。

【0109】

（解決手段53）

解決手段52において、前記音情報決定手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときのみ、前記複合演出実行手段により前記特定の基本演出態様とは異なる演出態様が実行される旨を認識させる前記音情報に決定可能である。 40

【0110】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときのみ、複合演出実行手段により特定の基本演出態様とは異なる演出が実行される旨を認識させる音情報に決定可能であることにより、該音情報が制御されたときに利益付与状態となることを確信することができ、遊技者の至福度を向上させることができる。

【0111】

（解決手段54）

解決手段12または解決手段13において、前記多段階演出実行手段は、前記多段階演出を実行するか否かを判定する多段階演出実行判定手段と、前記多段階実行判定手段によ 50

り前記多段階演出を実行する判定がなされたときに、前記演出態様のいずれを表示するかを決定する多段階演出決定手段と、を含み、前記第2組込演出実行手段は、前記第2組込演出を実行するか否かを判定する第2組込演出実行判定手段と、前記第2組込演出実行判定手段により前記第2組込演出を実行する判定がなされたときに、前記演出態様のいずれを表示するかを決定する第2組込演出決定手段と、前記多段階演出決定手段により決定された演出態様と、前記第2組込演出決定手段により決定された演出態様と、に予め定められた合致条件が成立するか否かを判定する合致条件判定手段と、を含み、前記複合演出実行手段は、前記多段階演出判定実行手段により前記多段階演出を実行する判定がなされたときであって、前記第2組込演出判定手段により前記第2組込演出を実行する判定がなされたとき、且つ、前記合致条件判定手段により前記予め定められた合致条件が成立したときに、前記多段階演出決定手段により決定された演出態様を前記複合演出表示制御手段により表示する前記多段階演出を前記多段階演出実行手段により実行するとともに、前記多段階演出にて表示される演出態様の一部または全部に、前記第2組込演出決定手段により決定された演出態様を前記複合演出表示制御手段により表示する前記第2組込演出を前記第2組込演出実行手段により実行する。

10

【0112】

この場合、多段階演出判定実行手段により多段階演出（本実施例では、発展型予告演出）を実行する判定がなされ、第2組込演出判定実行手段により第2組込演出（本実施例では、激熱予告）を実行する判定がなされたときであっても、合致条件判定手段により予め定められた合致条件が成立しなければ、第2組込演出が実行されることがない。すなわち、第2組込演出は、多段階演出（優先演出態様）よりも優先順位の低い演出（非優先演出態様）ということができる。また、第2組込演出が実行される割合は多段階演出よりも少なく、第2組込演出の実行に対する遊技者の至福度を向上させることができる。

20

【0113】

（解決手段55）

解決手段54において、前記合致条件判定手段は、前記多段階演出決定手段により決定された演出態様のうち前記複合演出表示制御手段により表示される演出態様と、前記第2組込演出決定手段により決定された演出態様と、に前記予め定められた合致条件が成立するか否かを判定する。

【0114】

この場合、多段階演出決定手段により決定された演出態様のうち複合演出表示制御手段により表示される演出態様と、第2組込演出決定手段により決定された演出態様と、に予め定められた合致条件が成立するか否かを判定することにより、第2組込演出実行判定手段により第2組込演出を実行する判定がなされても、合致条件判定手段により予め定められた合致条件が成立しなければ、該第2組込演出が実行されることがなく、第2組込演出決定手段により決定された演出態様が規則的（周期的）に表示されることがない。従って、第2組込演出決定手段により決定された演出態様が偶発的に表示されることにより、遊技が単調になることがなく、遊技の興趣の低下を極力抑制することができる。

30

【0115】

（解決手段56）

解決手段54または解決手段55において、前記第2組込演出実行判定手段は、前記多段階演出実行判定手段により前記多段階演出を実行する判定がなされる割合よりも低い割合で前記第2組込演出を実行する判定がなされる。

40

【0116】

この場合、多段階演出判定手段により多段階演出を実行する判定がなされる割合よりも低い割合で第2組込演出を実行する判定がなされることにより、多段階演出を実行する判定割合よりも第2組込演出を実行する判定割合を低くすることができ、また、予め定められた合致条件が成立しなければ第2組込演出が実行されないため、多段階演出よりも稀に実行される第2組込演出を実現することができる。

【0117】

50

(解決手段 5 7)

解決手段 5 4 乃至解決手段 5 6 のいずれかにおいて、前記第 2 組込演出実行判定手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされなかったときよりも高い割合で前記第 2 組込演出を実行する判定がなされる。

【 0 1 1 8 】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされなかったときよりも高い割合で第 2 組込演出を実行する判定がなされることにより、予め定められた合致条件が成立し、第 2 組込演出決定手段により決定された演出態様が表示されたときには、遊技者にとって利益付与状態に制御される期待感を向上させることができる。

10

【 0 1 1 9 】

(解決手段 5 8)

解決手段 5 4 乃至解決手段 5 7 のいずれかにおいて、前記第 2 組込演出決定手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときにのみ、前記順位の高い演出態様と前記予め定められた合致条件が成立可能な演出態様に決定可能である。

【 0 1 2 0 】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときにのみ、順位の高い演出態様と予め定められた合致条件が成立可能な演出態様に決定可能であることにより、順位の高い演出態様が表示されることが稀であり、該順位の高い演出態様と予め定められた合致条件が成立する演出態様に決定されたとしても予め定められた合致条件が成立し難いことから、順位の高い演出態様が表示されたときには、遊技者にとって利益付与状態に制御されることを確信することができるとともに、稀に表示される順位の高い演出態様に対する至福度を向上させることができる。

20

【 0 1 2 1 】

(解決手段 5 9)

解決手段 5 4 乃至解決手段 5 8 のいずれかにおいて、前記周辺制御手段は、所定範囲の判定値が設定された複数種類の第 2 組込演出判定テーブルをさらに備え、前記第 2 組込演出実行判定手段および前記第 2 組込演出決定手段は、前記複数種類の第 2 組込演出判定テーブルのうち前記基本表示パターンに応じた第 2 組込演出判定テーブルを用いて前記第 2 組込演出を実行するか否かを判定するとともに、前記演出態様のいずれを表示するかを決定する。

30

【 0 1 2 2 】

この場合、基本表示パターンに応じた第 2 組込演出判定テーブルを用いて第 2 組込演出を実行するか否かを判定するとともに、演出態様のいずれを表示するかを決定するため、当落判定手段の判定結果に応じて第 2 組込演出を実行するか否かを判定するとともに、演出態様のいずれを表示するかを決定することができる。

【 0 1 2 3 】

(解決手段 6 0)

解決手段 5 9 において、前記周辺制御手段は、1 バイトの情報量内の所定の数値範囲で乱数を更新する乱数更新手段と、前記乱数更新手段により更新される乱数を記憶する更新乱数記憶手段と、をさらに備え、前記第 2 組込演出実行判定手段は、前記更新乱数記憶手段により記憶された乱数が前記所定範囲の判定値と合致するか否かによって、前記第 2 組込演出を実行するか否かを判定する。

40

【 0 1 2 4 】

この場合、更新乱数記憶手段により記憶された乱数が所定範囲の判定値と合致するか否かによって、第 2 組込演出を実行するか否かを判定しているが、第 2 組込演出を実行することが判定されたとしても、予め定められた合致条件が成立しなければ、第 2 組込演出決定手段により決定された演出態様を表示制御することがない。このため、1 バイトの情報量内の所定の数値範囲で乱数が更新されたとしても、1 バイトの情報量で可能な割合 (1

50

／256)以下で第2組込演出決定手段により決定された演出態様を表示制御することができ、該演出態様を表示制御する割合を十分に低下させることができる。従って、稀に表示される演出態様を実現しながらも、乱数更新手段により乱数を更新するのに必要な情報量を軽減することができる。

【0125】

(解決手段61)

解決手段54乃至解決手段60のいずれかにおいて、前記周辺制御手段は、前記駆動源により前記演出動作体の往復動作を駆動制御可能な演出部材駆動手段をさらに備え、前記多段階演出実行手段は、予め定められた順序で前記演出態様を遊技者に視認可能に表示する前記多段階演出を前記複合演出表示制御手段および／または前記演出部材駆動手段により実行し、前記予め定められた合致条件は、前記多段階演出決定手段により決定された演出態様のうち前記複合演出表示制御手段により表示される演出態様の一部または全部と、前記第2組込演出決定手段により決定された演出態様と、の固有情報が合致することである。

10

【0126】

この場合、多段階演出決定手段により決定された演出態様のうち複合演出表示制御手段により表示される演出態様の一部または全部と、第2組込演出決定手段により決定された演出態様と、の固有情報が合致したときには、多段階演出決定手段により決定された演出態様の一部または全部に第2組込演出決定手段により決定された演出態様を表示することになり、第2組込演出決定手段により決定された演出態様が表示される可能性のある多段階演出決定手段により決定された演出態様にさらに注目させることができる。また、演出部材のような派手な演出でなくとも、多段階演出決定手段により決定された演出態様が複合演出表示制御手段により表示される毎に第2組込演出決定手段により決定された演出態様が表示される可能性があり、当該演出態様にさらに注目させることができる。

20

【0127】

(解決手段62)

解決手段14において、前記多段階演出実行手段は、前記多段階演出を実行するか否かを判定する多段階演出実行判定手段と、前記多段階演出判定手段により前記多段階演出を実行する判定がなされたときに、前記演出態様のいずれを表示するかを決定する多段階演出決定手段と、を含み、前記隠滅演出実行手段は、前記隠滅演出を実行するか否かを判定する隠滅演出実行判定手段と、前記隠滅演出判定手段により前記隠滅演出を実行する判定がなされたときに、前記演出態様のいずれを表示するかを決定する隠滅演出決定手段と、を含み、前記多段階演出判定実行手段により前記多段階演出を実行する判定がなされなかったときであって、前記隠滅演出判定手段により前記隠滅演出を実行する判定がなされたときに、前記隠滅演出決定手段により決定された演出態様を前記複合演出表示制御手段により表示する前記隠滅演出を前記隠滅演出実行手段により実行する。

30

【0128】

この場合、多段階演出判定実行手段により多段階演出(本実施例では、発展型予告演出)を実行する判定がなされなかったときであって、隠滅演出判定手段により隠滅演出(本実施例では、稲妻予告演出)を実行する判定がなされたときに、隠滅演出決定手段により決定された演出態様を複合演出表示制御手段により表示する隠滅演出を隠滅演出実行手段により実行することにより、多段階演出の実行判定がなされたときには隠滅演出が実行されることがない。すなわち、隠滅演出は、多段階演出(優先演出態様)よりも優先順位の低い演出(非優先演出態様)ということができる。また、多段階演出が実行されなくとも、隠滅演出が実行される可能性もあり、これらの演出(依存演出態様)が実行される機会を増大させている。

40

【0129】

(解決手段63)

解決手段62において、前記隠滅演出実行手段は、前記画像表示手段に表示される全域が視認困難又は視認不可能となるように隠滅態様を表示した後、前記演出態様を表示する

50

前記隠滅演出を前記複合演出表示制御手段により実行し、前記隠滅演出決定手段は、前記隠滅演出実行判定手段により前記隠滅演出を実行する判定がなされたときに、前記隠滅態様を表示した後、前記演出態様のいずれを表示するかを決定する。

【0130】

この場合、隠滅演出実行手段により画像表示手段に表示される全域が視認困難又は視認不可能となるように隠滅態様を表示した後、演出態様を表示することにより、隠滅態様が表示されるまでの特典付与の可否に関わる情報（当落判定手段による判定情報や予告演出）に遊技者が注目することができなくなり、遊技者に意識してもらいたい演出（演出態様）を効果的に意識させることができる。従って、特典付与の可否に関わる情報以外の演出を効果的に意識させることで、遊技が単調となることなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

10

【0131】

（解決手段64）

解決手段62または解決手段63において、前記隠滅演出実行手段は、予め定められた演出条件が成立しているか否かを判定する演出条件成立判定手段を含み、前記周辺制御手段は、所定範囲の判定値が設定された複数種類の隠滅演出判定テーブルをさらに備え、前記隠滅演出実行判定手段および前記隠滅演出決定手段は、前記複数種類の隠滅演出判定テーブルのうち前記基本表示パターンと、前記演出条件成立判定手段の判定結果と、に応じた隠滅演出判定テーブルを用いて前記隠滅演出を実行するか否かを判定するとともに、前記演出態様のいずれを表示するかを決定する。

20

【0132】

この場合、基本表示パターンと、演出条件成立判定手段の判定結果と、に応じた隠滅演出判定テーブルを用いて隠滅演出を実行するか否かを判定するとともに、演出態様のいずれを表示するかを決定するため、各判定結果（当落判定手段の判定結果を含む。）に応じて隠滅演出を実行するか否かを判定するとともに、演出態様のいずれを表示するかを決定することができる。

【0133】

（解決手段65）

解決手段63または解決手段64において、前記隠滅演出実行手段は、前記隠滅演出として、前記隠滅態様を表示した後に前記演出態様を表示しない場合がある。

30

【0134】

この場合、隠滅演出実行手段による演出態様が表示されない場合にも、隠滅態様が表示されることにより、例え隠滅態様が表示されたとしても、隠滅態様が表示された後に演出態様が表示されるとは限らず、隠滅態様が表示された後も画像表示手段に表示される演出に注目させることができる。従って、隠滅態様が表示された後も画像表示手段に表示される演出に注目させることで、遊技が単調となることなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0135】

（解決手段66）

解決手段63乃至解決手段65のいずれかにおいて、前記隠滅演出実行手段は、隠滅度合いの低い低隠滅態様を表示する低隠滅演出実行手段と、前記低隠滅態様よりも隠滅度合いの高い高隠滅態様を表示する高隠滅演出実行手段と、を含み、前記低隠滅演出実行手段により前記低隠滅態様を表示した後、当該低隠滅態様を非表示とした後に前記高隠滅演出実行手段により前記高隠滅態様を表示する。

40

【0136】

この場合、低隠滅演出実行手段により低隠滅態様を表示した後、当該低隠滅態様を非表示とした後に高隠滅演出実行手段により高隠滅態様を表示することにより、遊技者が特典付与の可否に関わる情報に段階的に注目することができなくなり、画像表示手段に表示される特典付与の可否に関わる情報以外の他の演出（演出態様）を効果的に意識させることができる。従って、特典付与の可否に関わる情報以外の演出を効果的に意識させることで

50

、遊技が単調となることなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0137】

(解決手段67)

解決手段63乃至解決手段66のいずれかにおいて、前記隠滅演出実行手段は、前記隠滅態様に前記基本表示パターンにもとづく画像を視認可能な演出態様に表示する隠滅時画像表示制御手段を含む。

【0138】

この場合、隠滅態様を表示した後の演出態様として、隠滅時画像表示制御手段により隠滅態様に基本表示パターンにもとづく画像を視認可能な演出態様を表示することにより、隠滅態様に突然、基本表示パターンにもとづく画像が出現されたかのように見せることができ、画像表示手段にて通常とは異なる演出態様を導出することで、隠滅演出決定手段により決定された演出態様に注目させることができる。

10

【0139】

(解決手段68)

解決手段67において、前記演出装置は、演出的な動作を行うべく所定の光源から発せられる光によって発光動作が行われる発光領域を有し、前記隠滅演出実行手段は、前記発光領域にて前記発光動作を行う発光動作手段を含み、前記発光動作手段は、前記隠滅時画像表示制御手段により前記隠滅態様に演出態様を表示するときに、前記発光領域にて前記発光動作を行う。

【0140】

この場合、隠滅時画像表示制御手段により隠滅態様に演出態様を表示するときに、発光領域にて発光動作を行うことにより、隠滅態様に突然、基本表示パターンにもとづく画像が表示されるだけでなく、発光領域にて発光動作をも行われることになり、画像表示手段にて表示される演出態様に効果的に注目させることができる。

20

【0141】

(解決手段69)

解決手段63乃至解決手段68のいずれかにおいて、前記周辺制御手段は、前記画像表示手段にて第1特別画像と、該第1特別画像とは異なる第2特別画像と、のいずれか一方を表示制御する特別画像表示制御手段をさらに備え、前記隠滅演出実行手段は、前記隠滅態様を表示した後の演出態様として、当該隠滅態様を表示する以前に表示されている特別画像とは異なる特別画像に切替えて表示する特別画像切替表示制御手段を含む。

30

【0142】

この場合、隠滅態様を表示した後の演出態様として、当該隠滅態様を表示する以前に表示されている特別画像とは異なる特別画像に切替えて表示することにより、今回実行される演出においては特別画像が切替るだけであるが、次回以降に実行される演出において、何らかの演出が実行されるのではという期待感を向上させることができる。

【0143】

(解決手段70)

解決手段69において、前記隠滅演出決定手段は、前記特別画像表示制御手段により前記第2特別画像が表示されているときに、前記第1特別画像が表示されているときよりも高い割合で前記隠滅時画像表示制御手段による前記演出態様に決定する。

40

【0144】

この場合、特別画像表示制御手段により第2特別画像が表示されているときに、第1特別画像が表示されているときよりも高い割合で隠滅時画像表示制御手段による演出態様に決定することにより、第2特別画像が表示されているときには、隠滅時画像表示制御手段による演出態様を表示する割合が高いことから、次回以降に実行される演出において、隠滅時画像表示制御手段による演出態様が表示されるのではという期待感を向上させることができる。

【0145】

(解決手段71)

50

解決手段 6 2 乃至解決手段 7 0 のいずれかにおいて、前記複合演出実行手段は、前記基本演出態様を前記複合演出表示制御手段により表示する基本演出を実行する基本演出実行手段と、前記基本演出実行手段による前記基本演出を実行した後の演出であって、前記基本演出と同一の基本演出態様を前記複合演出表示制御手段により表示する発展演出を実行する発展演出実行手段と、を含み、前記基本表示パターン記憶手段は、前記基本演出および/または前記発展演出を前記基本演出実行手段および/または前記発展演出実行手段により実行する前記複数種類の基本表示パターンを含み、前記基本表示パターン選択手段は、前記基本表示パターン記憶手段から前記基本表示パターンを選択することによって、前記基本演出および/または前記発展演出を実行するか否かを決定するとともに、前記基本演出態様のいずれを表示するかを決定する。

10

【0146】

この場合、当落判定手段による判定結果を表示する以前に、基本表示パターンに応じた演出を複合演出表示制御手段により実行することにより、発展演出が実行されたときには、当落判定手段の判定結果を表示するまでの長い期間、演出が実行されることになり、遊技者にとって利益付与状態に制御される期待感を向上させることができる。

【0147】

(解決手段 7 2)

解決手段 7 1 において、前記隠滅演出実行手段は、前記隠滅態様を表示した後の演出態様として、所定のタイミングで前記隠滅態様の一部に前記基本演出態様のいずれかを表示する隠滅時演出態様表示制御手段を含み、前記複合演出実行手段は、前記隠滅演出実行手段として前記隠滅時演出態様表示制御手段を実行したときに、前記基本演出実行手段による前記基本演出を実行することなく、当該隠滅時演出態様表示制御手段により表示された基本演出態様を表示する前記発展演出を実行する。

20

【0148】

この場合、隠滅時演出態様表示制御手段により表示された基本演出態様を表示する発展演出を実行することにより、隠滅態様の一部の表示領域に表示される基本演出態様によって発展演出の実行種類が異なることから、隠滅態様が表示された後も演出態様に注目させることができる。また、隠滅演出実行手段として隠滅時基本演出態様表示制御手段を実行したときに、基本演出実行手段による基本演出を実行することなく、当該隠滅時演出態様表示制御手段により表示された基本演出態様を表示する発展演出を実行することにより、基本演出態様が表示された段階から、遊技者にとって利益付与状態に制御される期待感を向上させることができる。

30

【0149】

(解決手段 7 3)

解決手段 7 1 または解決手段 7 2 において、前記複合演出実行手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、遊技者に利益を付与すべき判定がなされなかったときよりも高い割合で前記基本表示パターンに応じた基本演出および/または発展演出を実行する。

【0150】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、遊技者に利益を付与すべき判定がなされなかったときよりも高い割合で基本表示パターンに応じた前記基本演出および/または前記発展演出を実行することにより、基本演出および/または発展演出が実行されたときには、遊技者にとって利益付与状態に制御される期待感を向上させることができる。

40

【0151】

(解決手段 7 4)

解決手段 7 1 乃至解決手段 7 3 のいずれかにおいて、前記発展演出実行手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、前記基本演出実行手段により前記基本演出のみを実行するよりも高い割合で前記発展演出を実行する。

【0152】

50

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、基本演出実行手段により基本演出のみを実行するよりも高い割合で発展演出を実行することにより、発展演出が実行されたときには、遊技者にとって利益付与状態に制御される期待感を向上させることができる。

【0153】

(解決手段75)

解決手段71乃至解決手段74のいずれかにおいて、

前記発展演出実行手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときにのみ、前記基本表示パターン選択手段により選択可能な特別基本演出態様を表示する前記発展演出を実行可能である。

10

【0154】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときにのみ、基本表示パターン選択手段により選択可能な特別基本演出態様を表示する発展演出を実行可能であることから、当該特別基本演出態様が表示されたときには、遊技者にとって利益付与状態に制御されることを確信することができるとともに、当該特別基本演出態様に対する至福度を向上させることができる。

【0155】

(解決手段76)

解決手段71乃至解決手段75のいずれかにおいて、前記複合演出実行手段は、前記隠滅演出実行手段により前記隠滅態様を表示した後に演出態様を表示しない場合に、前記基本演出および前記発展演出とは異なる特別演出を実行可能な特別演出実行手段を含む。

20

【0156】

この場合、隠滅演出実行手段により隠滅態様を表示した後に演出態様を表示しない場合に、基本演出および発展演出とは異なる特別演出を実行可能であることにより、隠滅態様が表示された後に演出態様が表示されないことで、遊技者にとって利益付与状態に制御される期待感が一旦は低下するが、その後に特別演出が実行されることで再度、期待感を向上させることができ、遊技の興趣にメリハリを与えることができる。また、特別演出が実行される可能性を認識している遊技者にとっては、例え演出態様が表示されなくとも特別演出が実行されるのではという期待感をもって、隠滅態様が表示された後も画像表示手段に表示される演出に注目させることができる。

30

【0157】

(解決手段77)

解決手段76において、前記演出装置は、演出的な動作を行うべく遊技者に相対する前面側へ視認可能に出現した出現位置と、この出現位置から退却することで前面側から視認不可能となる待機位置と、の間にて往復動作可能であって、前記演出態様を模造した複数種類の演出部材と、前記演出部材とともに動作機構を構成し、前記演出部材を往復動作させる駆動源と、前記演出部材とともに前記駆動源を収容し、この収容状態で前記演出部材を前記待機位置に保持する待機収容部と、を有し、前記周辺制御手段は、前記駆動源により前記演出動作体の往復動作を駆動制御可能な演出部材駆動手段をさらに備え、前記周辺制御手段は、前記駆動源により前記演出動作体の往復動作を駆動制御可能な演出部材駆動手段をさらに備え、前記特別演出実行手段は、前記演出部材を前記演出部材駆動手段により表出する前記特別演出を実行する。

40

【0158】

この場合、特別演出として、演出部材を演出部材駆動手段により表出することにより、通常の基本演出および/または発展演出では実行されることのない演出部材が表出されることで、遊技者にとって利益付与状態に制御される期待感を向上させることができる。

【0159】

(解決手段78)

解決手段15において、前記選出演出実行手段は、前記所定の基本演出態様を実行する以前に実行される演出態様であって、変化態様と結果態様とを交互に複数回表示すること

50

で、前記当落判定手段による判定結果に応じて期待度の異なる前記所定の基本演出態様のいずれかを事前に示唆する前記選出演出を実行する。

【0160】

この場合、所定の基本演出態様を実行する以前に実行される演出であって、変化態様と結果態様とを交互に複数回表示することで、所定の基本演出態様の実行を事前に示唆する選出演出を実行することにより、最後の結果態様のみならず、最後の結果態様が表示されるまでの過程（複数回の結果態様の表示）においても、その後に実行される所定の基本演出態様を示唆させることができ、遊技者にとって最後の結果態様が表示されるまで、いずれの基本演出態様に発展するかを予測することができない。すなわち、選出演出が実行される期間において、遊技者は、期待度の高い基本演出態様に発展する結果態様が表示されることを望むことになるが、複数回の結果態様の全てが表示されるまでいずれの基本演出態様に発展するかを知ることができず、該選出予告に注目させ、飽きさせることがない。さらに、結果態様の表示前にはそれぞれ変化態様が表示されるため、該変化態様が表示される期間においては、次にいずれの結果態様が表示されるかをわくわくどきどきしながら待つことになる。従って、選出予告に注目させることで、遊技者が長時間遊技する場合であっても、遊技が単調になることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

10

【0161】

（解決手段79）

解決手段78において、前記選出演出実行手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、前記結果態様として特定結果態様を表示可能とする。

20

【0162】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、結果態様として特定結果態様を表示可能とすることにより、特定結果態様が表示されたときには、基本演出態様が行われる以前に、通常ではあり得ない衝撃的な内容を知ることになり、遊技者に驚愕感を与えることができる。すなわち、選出演出が実行される期間において、遊技者は、上記した特定結果態様を認識することで利益付与状態に制御されることを驚愕感とともに知りうることができ、該選出演出をさらに注目させた演出とすることができる。従って、選出予告にさらに注目させることで、遊技者が長時間遊技する場合であっても、遊技が単調になることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

30

【0163】

（解決手段80）

解決手段15において、前記選出演出実行手段は、前記所定の基本演出態様を実行する以前に実行される演出態様であって、複数回の結果態様を表示することで、前記当落判定手段による判定結果に応じて期待度の異なる前記所定の基本演出態様のいずれかを事前に示唆する前記選出演出を実行し、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、特定結果態様を表示可能とする。

【0164】

この場合、所定の基本演出態様を実行する以前に実行される演出であって、複数回の結果態様を表示することで、所定の基本演出態様の実行を事前に示唆する選出演出を実行することにより、最後の結果態様のみならず、最後の結果態様が表示されるまでの過程（複数回の結果態様の表示）においても、その後に実行される所定の基本演出態様を示唆させることができ、遊技者にとって最後の結果態様が表示されるまで、いずれの基本演出態様に発展するかを予測することができない。すなわち、選出演出が実行される期間において、遊技者は、期待度の高い基本演出態様に発展する結果態様が表示されることを望むことになるが、複数回の結果態様の全てが表示されるまでいずれの基本演出態様に発展するかを知ることができず、該選出予告に注目させ、飽きさせることがない。従って、選出予告に注目させることで、遊技者が長時間遊技する場合であっても、遊技が単調になることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

40

また、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、特定結果

50

態様を表示可能とすることにより、特定結果態様が表示されたときには、基本演出態様が実行される以前に、通常ではあり得ない衝撃的な内容を知ることになり、遊技者に驚愕感を与えることができる。すなわち、選出演出が実行される期間において、遊技者は、上記した特定結果態様を認識することで利益付与状態に制御されることを驚愕感とともに知りうることができ、該選出演出をさらに注目させた演出とすることができる。従って、選出予告にさらに注目させることで、遊技者が長時間遊技する場合であっても、遊技が単調になることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる

(解決手段 8 1)

解決手段 7 8 乃至解決手段 8 0 のいずれかにおいて、前記選出演出実行手段は、前記複合演出実行手段により実行可能な前記基本演出態様に対応した結果態様を前記複数回の結果態様のそれぞれに表示することで、前記選出演出を実行する。

10

【0165】

この場合、複合演出実行手段により実行可能な基本演出態様に対応した結果態様を複数回の結果態様のそれぞれに表示することで、選出演出を実行することにより、複数回の結果態様には、遊技者に利益を付与すべき判定がなされる割合の高い基本演出態様を導出する結果態様が表示されることを望むことになり、複数回の結果態様に継続して注目させることができる。

【0166】

(解決手段 8 2)

解決手段 7 8 乃至解決手段 8 1 のいずれかにおいて、前記複合演出実行手段は、前記選出演出で表示される前記複数回の結果態様のうち最後に表示される結果態様に応じた前記基本演出態様を実行する。

20

【0167】

この場合、選出演出で表示される複数回の結果態様のうち最後に表示される結果態様に応じた基本演出態様を実行することにより、複数回の結果態様のうち最後に表示される結果態様には、遊技者に利益を付与すべき判定がなされる割合の高い基本演出態様を導出する結果態様が表示されることを望むことになり、最後に表示される結果態様に特に注目させることができる。

【0168】

(解決手段 8 3)

解決手段 7 8 乃至解決手段 8 2 のいずれかにおいて、前記複合演出実行手段は、前記選出演出実行手段により前記選出演出を実行する以前に実行される第 1 基本演出を実行する第 1 基本演出実行手段と、前記選出演出実行手段により前記選出演出を実行した後に実行される第 2 基本演出を実行する第 2 基本演出実行手段と、を含み、前記選出演出実行手段は、前記第 1 基本演出実行手段により前記第 1 基本演出を実行した後、前記第 2 基本演出実行手段により前記第 2 基本演出を実行する以前に実行される演出であって、前記第 2 基本演出の実行を事前に示唆する前記選出演出を実行する。

30

【0169】

この場合、第 1 基本演出実行手段により第 1 基本演出を実行した後、第 2 基本演出実行手段により第 2 基本演出を実行する以前に実行される演出であって、第 2 基本演出の実行を事前に示唆する選出演出を実行することにより、例え選出演出の実行以前に遊技者に利益を付与すべき判定がなされる割合の低い第 1 基本演出が実行されたとしても、選出演出における複数回の結果態様の表示次第で、該選出演出の実行後に遊技者に利益を付与すべき判定がなされる割合の高い第 2 基本演出が実行される可能性があり、複数回の結果態様に期待をもって注目させることができる。

40

【0170】

(解決手段 8 4)

解決手段 8 3 において、前記複合演出実行手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、前記第 1 演出実行手段により前記第 1 基本演出のみを実行するよりも高い割合で前記第 2 基本演出実行手段により前記第 2 基本演出を実行

50

する。

【0171】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、第1基本演出実行手段により第1基本演出のみを実行するよりも高い割合で第2基本演出実行手段により第2基本演出を実行することにより、選出演出が実行されたときには、遊技者に利益を付与すべき判定がなされる割合の高い第2基本演出が実行されることになり、遊技者の利益付与状態に対する期待感を向上させることができる。

【0172】

(解決手段85)

解決手段78乃至解決手段84のいずれかにおいて、前記複数回の結果態様のそれぞれには、視認により予め定められた順位が認識可能な複数種類の演出態様を模した演出画像のいずれかを表示する。 10

【0173】

この場合、視認により予め定められた順位が認識可能な複数種類の演出態様を模した演出画像のいずれかを表示することにより、遊技者が結果態様で表示された演出態様の示唆する順位を視認によって認識できる。

【0174】

(解決手段86)

解決手段85において、前記選出演出実行手段は、前記複数回の結果態様として、前記順位の低い演出態様から所定順位の演出態様までの前記複数種類の演出態様を遊技者に視認可能に表示する。 20

【0175】

この場合、複数回の結果態様として、順位の低い演出態様から所定順位の演出態様までの複数種類の演出態様を遊技者に視認可能に表示することにより、順位の低い演出態様が表示されても次の結果態様には、順位の高い演出態様が表示される可能性があり、また、所定順位の演出態様が表示されるまでいずれの順位に確定されるか分からず、期待度の高い基本演出が導出される演出態様が表示されるのではないかと期待感を徐々に高めることができる。

【0176】

(解決手段87)

解決手段86において、前記選出演出実行手段は、前記順位の低い演出態様に応じた演出画像を表示した後、当該演出態様と同一の順位または当該演出態様よりも高い順位の演出態様に応じた演出画像に切り替えて表示する。 30

【0177】

この場合、順位の低い演出態様に応じた演出画像を表示した後、当該演出態様と同一の順位または当該演出態様よりも高い順位の演出態様に応じた演出画像に切り替えて表示することにより、順位の低い演出態様が表示された次の結果態様には、少なくとも当該順位の低い演出態様よりも順位の低い演出態様が表示されることがなく、当該順位の低い演出態様と同一の順位または当該演出態様よりも高い順位の演出態様が表示されることになり、期待度の高い基本演出が導出される演出態様が表示されるのではないかと期待感を徐々に高めることができる。 40

【0178】

(解決手段88)

解決手段86または解決手段87において、前記選出演出実行手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、前記所定順位の演出態様として前記特定結果態様を表示可能とする。

【0179】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、所定順位の演出態様として特定結果態様を表示可能とすることにより、複数回の結果態様のうち所定順位の演出態様が表示されるまでに順位の低い演出態様が表示されていても、該所 50

定順位の演出態様として特定結果態様が表示される可能性があり、複数回の結果態様のうち最後の結果態様に特に期待をもって注目させることができる。

【0180】

(解決手段89)

解決手段86乃至解決手段88のいずれかにおいて、前記利益付与状態制御手段は、前記当落判定手段による判定結果にもとづいて前記画像表示手段に特定表示態様を表示した後、前記利益付与状態に制御し、前記主制御手段は、前記特定表示態様として特別表示態様を表示したときに、前記利益付与状態の終了後、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされやすい特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段をさらに備え、前記当落判定手段は、前記特別遊技状態制御手段により前記特別遊技状態に制御する

10

【0181】

この場合、当落判定手段により特別遊技状態に制御する判定がなされたときに、所定順位の演出態様として特定結果態様とは異なる特別結果態様を表示可能とすることにより、複数回の結果態様のうち所定順位の演出態様が表示されるまでに順位の低い演出態様が表示されていても、該所定順位の演出態様として特別結果態様が表示される可能性があり、さらには、特別結果態様が特定結果態様よりも遊技者にとって利益を生じやすい遊技状態に制御されることから、複数回の結果態様のうち最後の結果態様に特に期待をもって注目

20

【0182】

(解決手段90)

解決手段86において、前記選出演出実行手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、前記順位の低い演出態様に応じた演出画像を表示した後、当該演出態様よりも低い順位の演出態様に応じた演出画像に切り替えて表示可能とする。

【0183】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、順位の低い演出態様に応じた演出画像を表示した後、当該演出態様よりも低い順位の演出態様に

30

【0184】

(解決手段91)

解決手段83乃至解決手段90のいずれかにおいて、前記複合演出実行手段は、前記第2基本演出実行手段により前記第2基本演出を実行した後に発展演出を実行する発展演出実行手段をさらに含み、前記選出演出実行手段は、第1特別態様と、該第1特別態様とは異なる第2特別態様と、のいずれか一方を前記複数回の結果態様とともに表示する選出演出時特別表示制御手段を含み、前記選出演出時特別表示制御手段は、前記発展演出実行手段により前記発展演出を実行するときに、前記第2特別態様を前記複数回の結果態様とともに表示可能とする。

40

【0185】

この場合、発展演出実行手段により発展演出を実行するときに、第2特別態様を複数回の結果態様とともに表示可能とすることにより、第2特別態様が複数回の結果態様とともに表示されたときには、該複数回の結果態様が表示された後、遊技者に利益を付与すべき判定がなされる割合の高い発展演出が導出され、遊技者の利益付与状態に対する期待感を向上させることができる。

【0186】

50

(解決手段 9 2)

解決手段 9 1 において、前記選出演出時特別表示制御手段は、前記第 1 特別態様よりも低い割合で前記第 2 特別態様を前記複数回の結果態様とともに表示する。

【 0 1 8 7 】

この場合、第 1 特別態様よりも低い割合で第 2 特別態様を複数回の結果態様とともに表示することにより、第 1 特別態様が表示されるよりも稀である第 2 特別態様が複数回の結果態様とともに表示されたときには、該複数回の結果態様が表示された後、遊技者に利益を付与すべき判定がなされる割合の高い発展演出が導出され、遊技者の利益付与状態に対する期待感を向上させることができる。

【 0 1 8 8 】

(解決手段 9 3)

解決手段 7 8 乃至解決手段 9 2 のいずれかにおいて、前記演出装置は、演出的な動作を行うべく遊技者に相対する前面側へ視認可能に出現した出現位置と、この出現位置から退却することで前面側から視認不可能となる待機位置と、の間にて往復動作可能であって、前記演出態様を模造した複数種類の演出部材と、前記演出部材とともに動作機構を構成し、前記演出部材を往復動作させる駆動源と、前記演出部材とともに前記駆動源を収容し、この収容状態で前記演出部材を前記待機位置に保持する待機収容部と、を有し、前記周辺制御手段は、前記駆動源により前記演出動作体の往復動作を駆動制御可能な演出部材駆動手段をさらに備え、前記選出演出で表示される前記複数回の結果態様のうち最後の結果態様を表示するときに、該結果態様の前方に前記演出部材を前記演出部材駆動手段により出現させる部材演出を実行する部材演出実行手段と、をさらに備える。

【 0 1 8 9 】

この場合、選出演出で表示される複数回の結果態様のうち最後の結果態様を表示するときに、該結果態様の前方に演出部材を演出部材駆動手段により出現させる部材演出を実行することにより、最後の結果態様の前方に出現される演出部材によって遊技者に強烈な印象を与えることができ、さらには、画像表示手段に複数回の結果態様が表示されるのみよりも選出演出に注目させることができ、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【 0 1 9 0 】

(解決手段 9 4)

解決手段 9 3 において、前記部材演出実行手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、遊技者に利益を付与すべき判定がなされなかったときよりも高い割合で前記演出部材を前記演出部材駆動手段により出現させる。

【 0 1 9 1 】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、遊技者に利益を付与すべき判定がなされなかったときよりも高い割合で演出部材を演出部材駆動手段により出現させることにより、演出部材が出現したときには、遊技者の利益付与状態に対する期待感を向上させることができる。

【 0 1 9 2 】

(解決手段 9 5)

解決手段 9 3 または解決手段 9 4 において、前記部材演出実行手段は、最後の結果態様として表示される演出態様と同一の演出態様を模造した演出部材を前記演出部材駆動手段により出現させる。

【 0 1 9 3 】

この場合、最後の結果態様として表示される演出態様と同一の演出態様を模造した演出部材を演出部材駆動手段により出現させることにより、第 2 基本演出を示唆する最後の結果態様とともに同一の演出態様を模造した演出部材が出現したときには、遊技者に利益を付与すべき判定がなされる割合の高い第 2 基本演出を強烈に印象付けることができる。

【 0 1 9 4 】

(解決手段 9 6)

解決手段 9 3 または解決手段 9 4 において、前記部材演出実行手段は、前記複数種類の

10

20

30

40

50

演出部材の全てを前記演出部材駆動手段により出現させる。

【0195】

この場合、複数種類の演出部材の全てを演出部材駆動手段により出現させることにより、複数種類の演出部材の全てが出現したときには、単体で演出部材を出現させるよりも演出部材にさらに注目させることができ、遊技者の利益付与状態に対する期待感を向上させることができる。

【0196】

(解決手段97)

解決手段93乃至解決手段96のいずれかにおいて、前記演出部材駆動手段は、前記出現位置として、前記演出部材の全てを遊技者に視認可能な第1出現位置と、前記演出部材の半分を遊技者に視認可能な第2出現位置と、に駆動制御する。

10

【0197】

この場合、出現位置として、演出部材の全てを遊技者に視認可能な第1出現位置と、演出部材の半分を遊技者に視認可能な第2出現位置と、に駆動制御することにより、第2出現位置よりも第1出現位置に演出部材が出現したときのほうが、演出部材の駆動状態に注目させることができ、遊技者の利益付与状態に対する期待感を向上させることができる。

【0198】

(解決手段98)

解決手段97において、前記部材演出実行手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、遊技者に利益を付与すべき判定がなされなかったときよりも高い割合で前記演出部材を前記演出部材駆動手段により前記第1出現位置に出現させる。

20

【0199】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、遊技者に利益を付与すべき判定がなされなかったときよりも高い割合で演出部材を演出部材駆動手段により第1出現位置に出現させることにより、第1出現位置に演出部材が出現したときには、遊技者に利益を付与すべき判定がなされる割合が高いことから、遊技者の利益付与状態に対する期待感を向上させることができる。

【0200】

(解決手段99)

解決手段16において、前記画像表示手段は、複数種類の図柄情報を変動表示可能な複数種類の変動表示領域を有し、前記表示制御手段は、前記当落判定手段による判定結果にもとづいて前記複数種類の変動表示領域に前記複数種類の図柄情報を変動表示し、当該判定結果に応じた図柄情報を各々の変動表示領域に停止表示する変動表示制御手段を含み、前記背面演出実行手段は、前記画像表示手段における前記複数種類の変動表示領域と重なり合う重複領域に、前記演出態様を遊技者に視認可能な態様で表示する。

30

【0201】

この場合、複数種類の図柄情報を変動表示する複数種類の変動表示領域と重なり合う重複領域に、演出態様を遊技者に視認可能な態様で表示することにより、演出態様が表示されたときに、遊技者は、複数種類の図柄情報から演出態様に視点を移動させる必要がなく、演出態様の表示を遊技者の意識できる視界に自然に入れることができ、遊技が単調になることなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

40

【0202】

(解決手段100)

解決手段99において、前記背面演出実行手段は、前記変動表示制御手段による前記複数種類の図柄情報を前記演出態様に優先させた状態で、前記演出態様を表示する。

【0203】

この場合、変動表示制御手段による複数種類の図柄情報を演出態様に優先させた状態で、演出態様を表示することにより、演出態様の前面に複数種類の図柄情報を視認することができ、複数種類の図柄情報を注視したい遊技者にとって当該図柄情報を注視する妨げと

50

なることがなく、遊技に不快を感じることがない。

【0204】

(解決手段101)

解決手段99または解決手段100において、前記変動表示制御手段は、前記複数種類の図柄情報を半透明の表示態様で変動表示する。

【0205】

この場合、複数種類の図柄情報を半透明の表示態様で変動表示することにより、半透明の表示態様で変動表示された複数種類の図柄情報の背面に演出態様を見通すことができ、演出態様が表示されたときに、遊技者は、複数種類の図柄情報から演出態様に視点を移動させる必要がなく、演出態様の表示を遊技者の意識できる視界に自然に入れることができ、遊技が単調になることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

10

【0206】

(解決手段102)

解決手段101において、前記変動表示制御手段は、前記複数種類の変動表示領域のうち前記重複領域と重なり合う変動表示領域でのみ、当該変動表示領域で変動表示される図柄情報を半透明の表示態様で変動表示する。

【0207】

この場合、複数種類の変動表示領域のうち重複領域と重なり合う変動表示領域でのみ、当該変動表示領域で変動表示される図柄情報を半透明の表示態様で変動表示することにより、遊技者に意識させたい演出態様が表示される重複領域のみを見通すことができ、遊技者にとっては演出態様が表示される箇所を簡単に認識することができる。

20

【0208】

(解決手段103)

解決手段99乃至解決手段102のいずれかにおいて、前記背面演出実行手段は、前記複数種類の図柄情報を変動表示した後、各々の変動表示領域に停止表示させる図柄情報を当該変動表示よりも低速、且つ、不透明の表示態様で変動表示する低速変動表示制御手段を含む。

【0209】

この場合、変動表示制御手段により複数種類の図柄情報を変動表示した後、各々の変動表示領域に停止表示させる図柄情報を当該変動表示よりも低速、且つ、不透明の表示態様で変動表示することにより、複数種類の図柄情報が停止表示されるときに、遊技者は、演出態様から複数種類の図柄情報に視点を移動させる必要がなく、複数種類の図柄情報の表示に自然な形で移行させることができる。従って、演出態様とともに複数種類の図柄情報も見逃すことがなく、遊技者にとって演出態様を安心して注視していることができる。

30

【0210】

(解決手段104)

解決手段103において、前記背面演出実行手段は、最初に停止表示させる図柄情報を前記低速変動表示制御手段により低速、且つ、不透明の表示態様で変動表示するタイミングで、前記演出態様を非表示とする。

【0211】

この場合、最初に停止表示させる図柄情報を低速変動表示制御手段により低速、且つ、不透明の表示態様で変動表示するタイミングで、演出態様を非表示とすることにより、複数種類の図柄情報が停止表示されるときに、演出態様が表示されていることがなく、遊技者にとっては複数種類の図柄情報を注視する妨げとなることがない。

40

【0212】

(解決手段105)

解決手段99乃至解決手段104のいずれかにおいて、前記背面演出実行手段は、前記変動表示領域内に、前記演出態様を表示する。

【0213】

この場合、変動表示領域内に、演出態様を表示することにより、演出態様が表示された

50

ときに、遊技者は、複数種類の図柄情報から演出態様に視点を移動させる必要がなく、演出態様の表示を遊技者の意識できる視界に自然に入れることができ、遊技が単調になることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0214】

(解決手段106)

解決手段105において、前記変動表示制御手段は、前記重複領域に表示される前記演出態様の前面を通過する表示態様で前記複数種類の図柄情報を変動表示し、前記重複領域に表示される前記演出態様のいずれかの前面で各々の図柄情報を停止表示する。

【0215】

この場合、重複領域に表示される演出態様の前面を通過する表示態様で複数種類の図柄情報を変動表示することにより、演出態様が表示されたときに、複数種類の図柄情報から演出態様に視点を移動させる必要がなく、演出態様の表示を遊技者の意識できる視界に自然に入れることができ、遊技が単調になることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、重複領域に表示される演出態様の前面で各々の図柄情報を停止表示することにより、演出態様を注視している遊技者にとっても、複数種類の図柄情報が停止表示されるときに、演出態様から複数種類の図柄情報に視点を移動させる必要がなく、複数種類の図柄情報の表示に自然な形で移行させることができる。従って、演出態様とともに複数種類の図柄情報も見逃すことがなく、遊技者にとって演出態様を安心して注視していることができる。

10

【0216】

(解決手段107)

解決手段99乃至解決手段106のいずれかにおいて、前記演出態様は、複数種類の演出態様であって、当該演出態様に対応した各々の重複領域に表示される。

20

【0217】

この場合、演出態様は、複数種類の演出態様であって、当該演出態様に対応した各々の重複領域に表示されることにより、複数種類の演出態様の各々が決められた箇所(重複領域)に表示されることから、遊技者にとっては各々の演出態様もつ意味合い(大当たり期待度等)を当該演出態様が表示される重複領域に対応させて覚えることができ、複数種類の演出態様もつ意味合いを簡単に認識することができる。

【0218】

(解決手段108)

解決手段99乃至解決手段107のいずれかにおいて、前記背面演出実行手段は、前記背面演出を実行するか否かを判定する背面演出実行判定手段と、前記背面演出判定手段により前記背面演出を実行する判定がなされたときに、前記演出態様のいずれを表示するかを決定する背面演出決定手段と、を含み、前記複合演出実行手段は、前記背面演出判定実行手段により前記背面演出を実行する判定がなされたときに、前記背面演出決定手段により決定された演出態様を前記複合演出表示制御手段により表示する前記背面演出を前記背面演出実行手段により実行する。

30

【0219】

この場合、背面演出判定実行手段により背面演出(本実施例では、ミニキャラ予告演出)を実行する判定がなされたときに、背面演出決定手段により決定された演出態様を複合演出表示制御手段により表示する背面演出を背面演出実行手段により実行することにより、実行判定がなされたときには他の演出(依存演出態様)が実行されるか否かにかかわらず実行される。

40

【0220】

(解決手段109)

解決手段99乃至解決手段108のいずれかにおいて、前記背面演出決定手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときにのみ、前記演出態様の全ての演出態様に決定可能である。

【0221】

50

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときにのみ、演出態様の全ての演出態様に決定可能であることにより、全ての演出態様が表示されたときには、遊技者にとって利益付与状態となることを確信することができ、至福度を向上させることができる。

【0222】

(解決手段110)

解決手段99乃至解決手段109のいずれかにおいて、前記画像表示手段にて前記画像の表示制御を開始し、前記演出態様を経て、所定時間経過後に第1表示態様を表示する第1演出期間と、前記第1演出期間後に、前記基本演出態様を経て、前記利益付与状態の可否を認識させる第2演出期間と、を有し、前記主制御手段は、前記第1表示態様を通常態様とは異なる態様であって該通常態様よりも稀に表示されるリーチ態様とするか否かを判定するリーチ態様判定手段をさらに備え、前記背面演出決定手段は、前記リーチ態様判定手段により前記リーチ態様とすべき判定がなされたときにのみ、前記複数種類の演出態様のうち特定の演出態様を含む演出態様に決定可能である。

10

【0223】

この場合、リーチ態様判定手段により第1表示態様をリーチ態様とすべき判定がなされたときにのみ、特定の演出態様を含む演出態様に決定可能であることにより、特定の演出態様が表示されたときに、遊技者にとってリーチ態様となった後、利益付与状態となる期待感を高めることができる。

【0224】

(解決手段111)

解決手段99乃至解決手段110のいずれかにおいて、前記背面演出決定手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされなかったよりも高い割合で、前記演出態様のうち特定の演出態様の組み合わせに決定可能である。

20

【0225】

この場合、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされなかったときよりも高い割合で、特定の演出態様の組み合わせに決定可能であることにより、特定の演出態様の組み合わせが表示されたときに、遊技者にとって利益付与状態となる期待感を高めることができる。従って、演出態様の1つ(例えば、解決手段60における特定の演出態様)のみに遊技者が注視することがなく、演出態様の全てを意識させることができる。

30

【0226】

(解決手段112)

解決手段99乃至解決手段111のいずれかにおいて、前記周辺制御手段は、前記駆動源により前記演出動作体の往復動作を駆動制御可能な演出部材駆動手段をさらに備え、前記多段階演出実行手段は、予め定められた順序で前記演出態様を遊技者に視認可能に表示する前記多段階演出を前記複合演出表示制御手段および/または前記演出部材駆動手段により実行し、前記多段階演出実行手段は、前記複数種類の図柄情報および前記背面演出実行手段による演出態様に優先させた状態で、当該演出態様の他の演出態様を前記複合演出表示制御手段により表示し、前記画像表示手段に表示される前記複数種類の図柄情報および前記演出態様の前方に、前記演出部材を前記演出部材駆動手段により出現させる。

40

【0227】

この場合、複数種類の図柄情報および演出態様に優先させた状態で、当該演出態様の他の演出態様を表示する、または、画像表示手段に表示される複数種類の図柄情報および演出態様の前方に、演出部材を出現させることにより、複数種類の図柄情報および演出態様の前面(前方)に当該演出態様以外の演出画像や演出部材を視認することができ、遊技者は、複数種類の図柄情報から当該演出態様以外の演出態様や演出部材に視点を移動させる必要がなく、当該演出態様以外の演出態様の表示や演出部材の出現を遊技者の意識できる視界に自然に入れることができ、遊技が単調になることがなく、遊技の興趣の低下を抑制

50

することができる。また、複数種類の図柄情報および演出態様の前面（前方）に当該演出態様以外の演出態様や演出部材を視認することで、複数種類の図柄情報および演出態様よりも当該演出態様以外の演出態様や演出部材に優先的に注目することになる。従って、多段階演出実行手段により複合演出表示制御手段および/または演出部材駆動手段が制御されたときに、遊技者に注目させたい当該演出態様以外の演出態様および/または演出部材を効果的に注目させることができる。

【0228】

（解決手段113）

解決手段108乃至解決手段112のいずれかにおいて、前記周辺制御手段は、所定範囲の判定値が設定された複数種類の背面演出判定テーブルをさらに備え、前記背面演出実行判定手段および前記背面演出決定手段は、前記複数種類の背面演出判定テーブルのうち前記基本表示パターンに応じた背面演出判定テーブルを用いて前記背面演出を実行するか否かを判定するとともに、前記演出態様のいずれを表示するかを決定する。

10

【0229】

この場合、基本表示パターンに応じた背面演出判定テーブルを用いて背面演出を実行するか否かを判定するとともに、演出態様のいずれを表示するかを決定するため、当落判定手段による判定結果に応じて背面演出を実行するか否かを判定するとともに、演出態様のいずれを表示するかを決定することができる。

【0230】

（解決手段114）

解決手段17において、前記周辺制御手段は、前記音出力手段にて音出力を行う音出力制御手段と、前記画像表示手段にて第1特別画像と、該第1特別画像とは異なる第2特別画像と、のいずれか一方の特別画像を表示制御する特別画像表示制御手段と、をさらに備え、前記音出力制御手段は、前記特別画像表示制御手段により前記第1特別画像の表示制御を実行しているときに前記音出力手段にて予め定められた第1通常音を前記第1音出力態様として出力する第1通常音出力制御手段と、前記特別画像表示制御手段により前記第2特別画像の表示制御を実行しているときに前記音出力手段にて前記第1通常音とは異なる第2通常音を前記第1音出力態様として出力する第2通常音出力制御手段と、前記特別画像表示制御手段により前記第2特別画像の表示制御を実行しているときに前記音出力手段にて前記第1通常音および前記第2通常音とは異なる特別音を前記第2音出力態様として出力する特別音出力制御手段と、を含み、前記音出力演出実行手段は、前記音出力手段によって出力した前記音出力態様が前記特別音であるか否かを判定する出力態様判定手段と、前記表示制御手段によって前記表示制御を開始するときに、前記音出力手段により出力する音出力態様を変更するか否かを判定する音変更判定手段と、をさらに含み、前記音変更判定手段は、前記出力態様判定手段により特別音でないと判定されたときに、前記音出力態様を前記特別音に変更するか否かの判定を行い、前記出力態様判定手段により特別音であると判定されたときに、前記音出力態様を前記第1通常音または前記第2通常音に変更するか否かの判定を行う。

20

30

【0231】

この場合、特別画像表示制御手段により第1特別画像を表示しているときに音出力手段にて第1通常音の出力制御を行い、特別画像表示制御手段により第2特別画像を表示制御しているときに音出力手段にて第1通常音とは異なる第2通常音の出力制御を行うため、音出力態様によって特別画像を特定でき、遊技者が特別画像の変化をより明確に把握することが可能になる。さらに、特別画像表示制御手段によって表示制御される画像に応じて第1通常音または第2通常音の出力制御を行い、出力態様判定手段により特別音でないと判定されたときに音変更判定手段により音出力態様を変更する判定がなされたことにもとづいて特別音の出力制御を実行するため、特別音が出力されたときに遊技者が何らかの状態になった（特に利益付与状態になり易い状態になった）と勝手に推察することにより、特別音が出力されたときに利益付与状態に対する期待感が低下することを防止でき、遊技に対する興味を低下させない。

40

50

【0232】

(解決手段115)

解決手段114において、前記周辺制御手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに、遊技者に付与する利益として第1の利益と、該第1の利益よりも付加価値の高い第2の利益と、のいずれか一方に決定する利益状態決定手段をさらに備え、前記音変更判定手段は、前記利益状態決定手段によって前記第1の利益とする決定がなされ、且つ、前記出力態様判定手段により前記特別音でないと判定されたときに、当該音出力態様を変更しない判定を行い、前記利益状態決定手段によって前記第1の利益とする決定がなされ、且つ、前記出力態様判定手段により前記特別音であると判定されたときに、当該音出力態様を変更する判定を行う。

10

【0233】

この場合、付加価値の低い第1の利益とする決定がなされたときに通常音を出力制御するように判定し、第1通常音および第2通常音が出力された状態では付加価値の高い第2の利益とする決定がなされていない状態、すなわち、特別音が出力されているときにのみ付加価値の高い第2の利益とする決定がなされている状態になる。遊技者は、第2の利益となることを狙って遊技を行うため、第2の利益とする決定がなされない第1通常音および第2通常音が出力された状態から第2の利益とする決定がなされる特別音が出力された状態になることによって、特別音出力中に利益付与状態が発生した場合には第2の利益が付加されると遊技者が勝手に推察することにより、さらに画像表示手段に表示される当落判定手段の判定結果に注目し、特別音が出力されたときに第2の利益に対する期待感を高めることができる。

20

【0234】

(解決手段116)

解決手段115において、前記周辺制御手段は、所定範囲の判定値が設定された複数種類の音出力演出判定テーブルをさらに備え、前記音変更判定手段は、前記複数種類の音出力演出判定テーブルのうち前記当落判定手段の判定結果と、前記利益状態決定手段の判定結果と、前記出力態様判定手段による判定結果と、に応じた音出力演出判定テーブルを用いて前記音出力態様を変更するか否かを判定する。

【0235】

この場合、当落判定手段の判定結果と、利益状態決定手段の判定結果と、出力態様判定手段による判定結果と、に応じた音出力演出判定テーブルを用いて音出力態様を変更するか否かを判定するため、各判定結果および決定結果に応じて音出力態様を変更するか否かの判定を行うことができる。

30

【0236】

(解決手段117)

解決手段114乃至解決手段116のいずれかにおいて、前記音変更判定手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされなかったときに、高い割合で前記音出力態様を変更しない判定を行う。

【0237】

この場合、遊技者に利益を付与すべき判定がなされなかったときに、高い割合で音出力態様を変更しない判定を行い、利益を付与しない判定がなされたときに頻繁に音出力態様を変更させないため、音出力態様が頻繁に変更されることにより遊技者の特別音に対する興味が薄れてしまうととも、遊技者が混乱することを防止できる。

40

【0238】

(解決手段118)

解決手段1乃至解決手段117のいずれかにおいて、前記画像表示手段は、複数種類の図柄を予め定められた配列順に従って変動表示し、前記図柄は、配列順が識別可能な配列識別情報を示す配列識別部と、該配列識別部の奥行きを二次元的に表示する奥行き表示部と、を備え、前記奥行き表示部には、当該奥行き表示部を装飾する装飾絵柄が付されている。

50

【0239】

この場合、配列識別部によって図柄を構成することで遊技者に図柄の配列順を容易に把握させる。また、配列識別部の奥行きを二次元的に表示する奥行き表示部に装飾絵柄を付すことで、奥行き表示部が配列識別部の認識を妨げないようにして図柄を装飾するので、図柄自体の装飾性を低下させることがない。

【0240】

(解決手段119)

解決手段118において、前記配列識別部は、前記配列識別情報としての数字の外形形状である。

【0241】

この場合、配列順が最も容易に把握できる数字で配列識別部を構成することで、遊技者に図柄の配列順を分り易く認識させることができる。

【0242】

(解決手段120)

解決手段118又は解決手段119において、前記装飾絵柄の配色は、前記図柄の配色と同系統色とした。

【0243】

この場合、装飾絵柄が図柄(配列識別部)の認識を妨げないようにできる。

【0244】

(解決手段121)

解決手段118乃至解決手段120において、前記配列識別部内には、キャラクタが付されている。

【0245】

この場合、配列識別部内にキャラクタを付すことで、奥行き表示部に付された装飾絵柄と合わせて、図柄自体の装飾性を高めることができる。

【0246】

(解決手段122)

解決手段121において、前記キャラクタの配色は、前記図柄の配色と同系統色とした。

【0247】

この場合、キャラクタが図柄(配列識別部)の認識を妨げないようにできる。

【0248】

(解決手段123)

解決手段121又は解決手段122において、前記キャラクタは、前記配列識別部を構成する前記配列識別情報の種類に応じて異なった種類のものが付される。

【0249】

この場合、配列識別情報の種類に応じて異なったキャラクタが付されるため、配列識別情報の種類に応じた図柄の差別化が明瞭に行える。

【0250】

(解決手段124)

解決手段118乃至解決手段123において、前記装飾絵柄は、背景画である。

【0251】

この場合、奥行き表示部の装飾絵柄をさりげなく背景画として付すことで、図柄(配列識別部)の認識を妨げないようにできる。

【0252】

(解決手段125)

解決手段118乃至解決手段124において、前記装飾絵柄は、前記配列識別部を構成する前記配列識別情報の種類に関係なく共通のものが付される。

【0253】

この場合、配列識別情報の種類に関わらず共通の装飾絵柄が付されるため、配列識別情

10

20

30

40

50

報が異なる複数種類の図柄に対して統一感を持たせることができる。

【0254】

(解決手段126)

解決手段118乃至解決手段125において、前記配列識別部は、前記奥行き表示部に比べて前記図柄における表示形態上の占有領域が大きくとられている。

【0255】

この場合、図柄の視認性において、奥行き表示部が配列識別部の認識を妨げないようにできる。

【0256】

(解決手段127)

解決手段118において、

前記表示制御手段は、前記図柄を構成する前記配列識別部の表示比率が前記奥行き表示部の表示比率に比べて高い通常図柄表示態様で前記複数種類の図柄を順次変動表示すると共に、当該変動表示を停止して前記図柄の表示結果を導出表示する変動表示制御手段と、特定条件が成立したときに、前記図柄の変動表示が開始されてから前記表示結果が表示されるまでの期間内で、前記画像表示手段の表示領域の仮想三次元空間内に設定された仮想軸を中心として前記図柄を回動することで、前記配列識別部の表示比率が前記奥行き表示部の表示比率に比べて低い特殊図柄表示態様で前記図柄を表示する特定演出を実行する特定演出実行手段と、を含むことを特徴とする。

【0257】

この場合、特定条件が成立したときには、通常の図柄変動とは異なって図柄を回転表示することで、二次元空間(平面)の表示領域内で図柄をあたかも三次元物質のようにして表示することができ、図柄表示における視覚的な興味が向上できる。

【0258】

(解決手段128)

解決手段127において、前記特定演出実行手段は、前記特定条件のうち第1特定条件が成立したときに、前記特定演出を実行した後、前記図柄を前記通常図柄表示態様で表示する第1特定演出実行手段と、前記特定条件のうち前記第1特定条件とは異なる第2特定条件が成立したときに、前記特定演出を実行した後、前記図柄を前記特殊図柄表示態様で停止表示し、その後、前記特定演出とは異なる特別演出を実行する第2特定演出実行手段と、を含む。

【0259】

この場合、特定演出として図柄の回動を行った後に、特殊図柄表示態様で図柄を表示するか否かで、特定演出から特別演出に移行する演出表示が行われるか否かを遊技者に認識させることができる。

【0260】

(解決手段129)

解決手段128において、前記特殊図柄表示態様は、前記奥行き表示部の表示比率をほぼ100%とした図柄の表示態様である。

【0261】

この場合、特殊図柄表示態様を通常図柄表示態様と明らかに異なる表示態様とすることができ、特定演出から特別演出に移行することを遊技者に明確に認識させることができる。

【0262】

(解決手段130)

解決手段127乃至解決手段129において、前記通常図柄表示態様は、前記配列識別部の表示比率をほぼ70%とすると共に、前記奥行き表示部の表示比率をほぼ30%とした図柄の表示態様である。

【0263】

この場合、配列識別部による図柄配列の視認性と奥行き表示部(装飾絵柄)による図柄

10

20

30

40

50

の装飾性との両方の特性を最適に生かすことができる図柄の表示態様にできる。

【0264】

(解決手段131)

解決手段127乃至解決手段130において、前記仮想軸は、前記図柄に対する鉛直方向の仮想垂線である。

【0265】

この場合、鉛直方向の仮想垂線を回動軸として図柄をコマのように回動することができる。

【0266】

(解決手段132)

解決手段128乃至解決手段131において、前記第2特定演出実行手段は、前記第2特定条件のうち第1特別条件が成立したときに、前記特別演出の終了後に前記図柄の表示結果を導出表示する第1特別演出実行手段と、前記第2特定条件のうち前記第1特別条件とは異なる第2特別条件が成立したときに、前記特別演出を実行した後に前記特別演出とは異なる発展型特別演出を実行する第2特別演出実行手段と、を含む。

10

【0267】

この場合、特別演出からさらに発展型特別演出への移行を可能にすることで、リーチ演出をより一層多様化することができ、遊技の興趣が向上できる。

【0268】

(解決手段133)

解決手段118において、前記表示制御手段は、前記装飾絵柄が前記配列識別部の視認性を妨げない図柄表示態様となる配列強調表示態様で前記複数種類の図柄を順次変動表示すると共に、当該変動表示を停止して前記図柄の表示結果を導出表示する変動表示制御手段と、所定条件が成立したときに、前記図柄の変動表示が開始されてから前記表示結果が表示されるまでの期間内で、前記装飾絵柄が明瞭に視認できる図柄表示態様となる装飾強調表示態様で前記図柄を表示する特殊演出を実行する特殊演出実行手段と、を含むことを特徴とする。

20

【0269】

この場合、所定条件が成立して特殊演出が実行されるときには、通常の図柄変動時(配列強調表示態様)とは異なって図柄を装飾強調表示態様で表示することで、奥行き表示部に付された装飾絵柄が明瞭に視認できるので、図柄の装飾性を高めた演出表示を行うことができる。

30

【0270】

(解決手段134)

解決手段133において、前記配列強調表示態様は、前記装飾絵柄の配色を前記図柄のベース色と同系統色とした表示態様である。

【0271】

この場合、図柄配色の構成によって装飾絵柄が図柄(配列識別部)の認識を妨げないようにできる。

【0272】

(解決手段135)

解決手段133又は解決手段134において、前記装飾強調表示態様は、前記装飾絵柄の配色を前記図柄のベース色に関わらない色調で表示した表示態様である。

40

【0273】

この場合、図柄配色の構成によって図柄の装飾性を高めることができる。

【0274】

(解決手段136)

解決手段133乃至解決手段135において、前記配列識別部内には、キャラクタが付され、前記キャラクタの配色は、前記配列強調表示態様において前記図柄のベース色と同系統色とした。

50

【0275】

この場合、キャラクタが図柄（配列識別部）の認識を妨げないようにできる。

【0276】

（解決手段137）

解決手段135又は解決手段136において、前記キャラクタの配色は、前記装飾強調表示態様において前記図柄のベース色に関わらない色調とした。

【0277】

この場合、配列識別部内に付されたキャラクタの装飾性を高めることができる。

【0278】

（解決手段138）

解決手段133乃至解決手段137において、前記特殊演出実行手段は、前記配列強調表示態様で表示される前記装飾絵柄に特殊絵柄を付加した表示態様を前記装飾強調表示態様として表示する特殊付加表示手段を含む。

【0279】

この場合、装飾強調表示態様で表示される装飾絵柄の装飾性をより一層高めることができる。

【0280】

（解決手段139）

解決手段1乃至解決手段38のいずれかにおいて、前記演出装置は、前記構成部材に対してその前面側から取り付けられ、前記演出領域を形成するフロントユニットと、前記構成部材に対してその背面側から取り付けられ、前記演出領域内で演出的な動作を実行可能な動作機構を有するリアユニットと、をさらに有している。

【0281】

本発明の遊技機では、フロントユニットの背後にリアユニットが位置しており、さらにリアユニットは、構成部材の背面側から取り付けられる構成であるため、通常、遊技者からはリアユニットが視認されにくいものとなっている。遊技機本体の構成部材には、遊技板や枠体、筐体等が含まれるが、いずれにしても演出的な動作（例えば、何らかの機械仕掛けによる動き、可動体の回転・アクション、発光動作等）を実行するための動作機構がリアユニットに備わっているため、遊技者は動作機構の存在そのものに気付かず、どのような演出動作が行われるかについて予測がつかなくなる。

【0282】

一方で、このような状態で動作機構により演出動作が行われると、遊技者は予期せぬ演出動作に接して新鮮な驚きを感じ、わくわくしながら遊技を楽しむことができる。

【0283】

本発明の遊技機による利点は、さらに別の方向性にも作用し得る。すなわち、演出にかかわる装備がフロントユニットとリアユニットとに分離された構造を有するため、いずれか一方を単独で修理・交換したり、保守・点検に回したりすることができる。特に、動作機構を有するリアユニットについてのメンテナンス性が高まるので、機械トラブルへの対処が容易となり、遊技機の稼働や運用を効率よく行うことができる。

【0284】

（解決手段140）

解決手段139において、前記構成部材は、遊技者に相対する前面側に、発射された遊技球を流下させる遊技領域が形成された遊技板である。

【0285】

この場合、フロントユニットの背後にリアユニットが位置しており、さらにリアユニットは、遊技板の背面側から取り付けられる構成であるため、通常、遊技者からはリアユニットが視認されにくいものとなっている。

【0286】

（解決手段141）

解決手段140において、前記遊技板は、該遊技板の一部をその厚み方向に貫通して形

10

20

30

40

50

成され、前記リアユニットの動作機構による前記演出的な動作を前面側から視認可能とする貫通孔を備える。

【0287】

動作機構が遊技板の背後に全く隠れてしまっていると、前面側からは何も見えないことになるが、解決手段69では貫通孔を通じて演出動作が視認可能となっている。このような構造であれば、遊技者は動作機構による演出動作を遊技板より奥の位置に見ることになるため、視覚的な奥行きを感じさせることができる。

【0288】

(解決手段142)

解決手段140または解決手段141において、前記リアユニットは、前記遊技板の背面に対向する前面側に形成され、前記遊技板の背面に沿って拡がり、且つ、この背面に密着する取付面を有する。

10

【0289】

この場合、リアユニットの取付面が遊技板の背面に合わせてフラットに形成されるので、互いに密着性が高まり、組付の容易さとともに精度の向上が図られる。

【0290】

(解決手段143)

解決手段141または解決手段142において、前記フロントユニットおよび前記リアユニットの少なくとも一方に前記遊技板の前後方向へ突出して形成され、前記フロントユニットおよび前記リアユニットが前記遊技板に取り付けられた状態で前記貫通孔内に挿入されることにより、前記貫通孔を通じて前記フロントユニットおよび前記リアユニットを相互に連結させる挿入連結部をさらに有する。

20

【0291】

この場合、フロントユニットおよびリアユニットは、個別に遊技板に取り付けられるだけでなく、遊技板を間に介して相互に連結されるため、全体としての構造がより強固なものとなる。

【0292】

(解決手段144)

解決手段141乃至解決手段143のいずれかにおいて、前記貫通孔の内側に形成され、前記遊技板に前記フロントユニットおよび前記リアユニットが取り付けられた状態で、前記貫通孔を通じて前記フロントユニットおよび前記リアユニットの外表面が一続きに連なることを許容する受入空間部をさらに有する。

30

【0293】

この場合、リアユニットは単にフロントユニットの背後に隠れて存在感が薄れるというものではなく、リアユニットと一続きの存在であるかのように視認されるため、両者が全体で1つの存在として認識される。また、フロントユニットおよびリアユニットが前後方向に一体となって視覚的な奥行きを生みだし、それによって見た目上もインパクトの強い重厚感や存在感が発揮される。

【0294】

(解決手段145)

解決手段139乃至解決手段144のいずれかにおいて、前記フロントユニットの後方に前記リアユニットが位置した状態で、前記動作機構の非作動時において前記動作機構を前面側から視認不可能とするべく遮蔽する遮蔽手段をさらに備える。

40

【0295】

これにより、動作機構が非作動の場合はその存在自体が視認されないため、そこに何らかの動作をする機能があることがほとんど意識されない。この状態で、実際に動作機構が作動されると、予期せぬ演出動作の出現によって遊技者は新鮮味を感じ、ますますわくわくドキドキし得る。

【0296】

(解決手段146)

50

解決手段 1 4 5 において、前記遮蔽手段は、前記リアユニットの外表面の一部を構成し、且つ、前記フロントユニットの外表面と一続きに連なった状態で前記リアユニットの動作機構を遮蔽する遮蔽部材を含む。

【0297】

この場合、リアユニットの動作機構は、フロントユニットと視覚的に一体性のある遮蔽部材によって覆い隠されているので、遊技者が一見しただけでは動作機構の存在に気付かない。さらに遮蔽部材で動作機構が保護されるため、例えば遊技球を用いる態様であっても、動作機構への干渉（遊技球の衝突、噛み込み等）を有効に防止できる。

【0298】

（解決手段 1 4 7）

解決手段 1 4 6 において、前記遮蔽手段は、前記動作機構の非作動時に前記遮蔽部材を所定の停止位置に保持することで前記動作機構を遮蔽する一方、前記リアユニットの作動時に前記遮蔽部材を前記停止位置から変位させることで前記動作機構を前面側から視認可能な位置に出現可能とする可動機構をさらに含む。

【0299】

この場合、上記の遮蔽部材は単に動作機構を覆い隠しているだけではなく、作動時には遮蔽部材が変位することで動作機構を視認可能な位置へ出現させる。逆に作動機構が隠れた停止位置に戻るときは、遮蔽部材が元通りに復帰してこれを覆い隠すので、一度は動作機構が遊技者の目に触れたとしても、また元通り隠れた存在となってしまう。このため、動作機構の存在が継続して意識されにくくなり、長期間にわたってなかなか新鮮味が失われ
20

【0300】

（解決手段 1 4 8）

解決手段 1 4 6 または解決手段 1 4 7 において、前記遮蔽手段は、前記リアユニットの作動時に前記動作機構とともに演出的な動作を実行可能な態様で前記遮蔽部材を変位させる。

【0301】

この場合、遮蔽部材は単に動作機構を覆い隠すだけでなく、自身も一緒になって演出動作を行うことになる。このため動作機構の動きに遮蔽部材の動きがプラスされ、それだけ見た目上も大がかりな演出動作が行われる。
30

【0302】

（解決手段 1 4 9）

解決手段 1 3 9 乃至解決手段 1 4 8 のいずれかにおいて、前記フロントユニットおよび前記リアユニットは、前記演出領域内にてそれぞれ別個に演出的な動作を実行可能である。

【0303】

つまり、フロントユニットとリアユニットの機能は互いに独立であり、それぞれが単独で作動し得る。この場合、2つのユニットの機能が独立しているからこそ、いずれかだけを修理・交換したり、保守・点検作業にあてたりすることがきわめて容易になる。

【0304】

（解決手段 1 5 0）

解決手段 1 3 9 乃至解決手段 1 4 9 のいずれかにおいて、前記フロントユニットおよび前記リアユニットは、前記演出領域内にて互いに協働して演出的な動作を実行可能である。この場合、2つのユニットが協働する分、演出動作の内容を多様にできるし、それだけ大がかりなものにすることができる。

【0305】

（解決手段 1 5 1）

解決手段 1 3 9 乃至解決手段 1 5 0 のいずれかにおいて、前記画像表示手段は、前記リアユニットに対してその後方から取り付けられる。

【0306】

10

20

30

40

50

この場合、演出に関するユニットは、少なくとも3つに分かれた構成となり、個々のユニットが個別に修理・交換・保守・点検等の対象となる。

【0307】

(解決手段152)

解決手段139乃至解決手段151のいずれかにおいて、演出的な動作を行うべく遊技者に相対する前面側へ視認可能に出現した出現位置と、この出現位置から退却することで前面側から視認不可能となる待機位置と、の間にて往復動作可能であって、前記演出態様を模造した複数種類の演出部材と、前記演出部材とともに動作機構を構成し、前記演出部材を往復動作させる駆動源と、前記演出部材とともに前記駆動源を収容し、この収容状態で前記演出部材を前記待機位置に保持する待機収容部と、を有する。

10

【0308】

この場合、リアユニットは演出部材(可動体やキャラクタ人形等)を往復動作させて演出動作を行うことができる。演出部材は、その待機位置では目に触れないが、出現位置に出現すると前面側で存在感を発揮する。リアユニットは、このような演出部材の動作に必要な構成要素(機械的機構、駆動源等)を全て収容することができ、さらにこの状態で演出部材をも収容する。

【0309】

(解決手段153)

解決手段139乃至解決手段152において、前記演出部材は、前記リアユニットの前後方向でみて相互に重なり合って配置され、且つ、相互に連結されて相対運動する複数の可動部材を含む。

20

【0310】

この場合、演出部材は平坦な存在ではなく、可動部材の重なりの方だけ厚みを有した立体的な存在となる。このため演出部材には見た目上の奥行き感があり、それによって大きな存在感を発揮することができる。

【0311】

(解決手段154)

解決手段139乃至解決手段153において、前記演出部材および前記駆動源が前記待機収容部に収容された状態で、前記リアユニットの外方から前記演出部材および前記駆動源を視認可能とする視認可手段をさらに備える。

30

【0312】

ここまで挙げてきたように、本発明の遊技機では演出部材の存在感や動きの面白さを増すために、作動機構の構成が充実したものとなっている。このように構成が充実していれば、それだけ修理・交換・保守・点検の機会にも一層の利便性が要求される。このため、演出部材が収容された状態であっても、これを外部から視認可能とすることで、修理・交換・保守・点検の機会における利便性を確保している。

【0313】

(解決手段155)

解決手段154において、前記視認可手段は、前記リアユニットの外表面となる位置に設けられ、この位置で前記待機収容部の外周を区画して形成し、且つ、前記待機収容部の内側を外方から視認可能とする透明部材を含む。

40

【0314】

このような構成により、きわめて簡便な手法で作動機構に対する修理・交換・保守・点検の利便性を確実に確保することができる。

【0315】

(解決手段156)

解決手段154または解決手段155において、前記視認可手段は、前記リアユニットの外表面となる位置に設けられ、この位置で前記待機収容部の外周を区画して形成する壁部材と、前記壁部材に開口して形成され、前記待機収容部の内側を前記リアユニットの外方に向けて開放する開放孔と、を含む。

50

【0316】

この場合、通常は待機収容部の周囲が壁部材に囲まれているため、その内部で作動機構が保護されている。一方、作動機構に対する修理・交換・保守・点検が必要になれば、実際に開放孔を通じて内部を確認したり、あるいは工具類をアクセスさせたりすることができるので、より作業性が高まる。

【0317】

(解決手段157)

解決手段139乃至解決手段156のいずれかにおいて、前記リアユニットは、前記待機収容部の内側から前記出現位置に向けて開口して形成され、この開口を通じて前記待機位置と前記出現位置との間にて前記演出部材を出入り可能とする出入口と、前記出入口の開口縁に形成され、前記演出部材の入り方向でみて前記出現位置から前記待機位置への下り傾斜を有する面取部と、を含む。

10

【0318】

待機収容部が壁部材等によって作動機構を保護する態様であれば、繰り返しまたは長期間の使用にも耐え得る構造となる。その反面、作動機構の稼働機会が多くなるということは、それだけ機械的なトラブルに見舞われる頻度も高くなることを意味する。このため、稼働機会の増加によって部材同士の相対的な接触や摩擦、摺動をなるべく緩和するため、演出部材の出入口の開口縁に面取部(平面だけでなく曲面でもよい)が形成されている。これにより、長期間の使用に際して部材同士の摩擦や接触による損傷が大幅に低減される。

20

【0319】

(解決手段158)

解決手段139乃至解決手段157のいずれかにおいて、前記リアユニットは、前記待機収容部の内側から前記出現位置に向けて開口して形成され、この開口を通じて前記待機位置と前記出現位置との間にて前記演出部材を出入り可能とする出入口と、前記演出部材の出入口を開閉可能に設けられ、前記出入口を開いた状態で前記演出部材が前記出現位置に出現することを許容する一方、前記出入口を閉じた状態では前記待機位置にある前記演出部材を遮蔽するとともに前記リアユニットの外表面の一部に連なる開閉部材と、を含む。

30

【0320】

開閉部材の構成は、遮蔽部材の構成に近似している(同一であってもよいが、別のものであってもよい)。この場合、待機収容部は開閉式の部材によって出入口が開閉され、演出部材の出現時には開閉部材が出入口を開き、逆に演出部材が待機位置に戻ると、開閉部材が出入口を閉じて演出部材を遮蔽する。開閉部材が閉じた状態にあると、その存在はリアユニットの外表面に紛れて目立たなくなるので、ここでも作動機構等の仕掛けがあることを予測させにくいという効果が得られる。

【0321】

(解決手段159)

解決手段158において、前記待機収容部は、前記開閉部材が前記出入口を閉じた状態で前記演出部材とともに前記開閉部材を収容可能である。この場合、演出部材に加えて開閉部材についても保護が図られるし、その存在をうまく隠すことができる。

40

【0322】

(解決手段160)

解決手段159において、前記待機収容部に前記開閉部材が収容された状態で、外部から前記待機収容部が把持されることを許容する把持許容手段をさらに備える。

【0323】

上記のように、開閉部材までもが待機収容部に収容される態様であれば、それによる利点は大きいですが、今度は逆に待機収容部を人為的な操作で開放することが困難になることもある。このため、開閉部材が待機収容部に収容されたままで、これを外部から把持できる構成を採用することで、待機収容部の開放容易性を担保している。このような容易性は、

50

特に電動モータ等による駆動ができない状況で待機収容部を開放する必要がある場合に有効である。

【0324】

(解決手段161)

解決手段160において、前記把持許容手段は、前記出入口の周囲を区画する隔壁をその開口端から入り方向に切り欠いて形成され、前記待機収容部に前記開閉部材が収容された状態でその一部を露出させる切欠部を含む。

【0325】

この場合、待機収容部の隔壁に単純な加工を施すだけで、容易に把持許容手段の機能を実現できる。

【0326】

(解決手段162)

解決手段161において、前記待機収容部は、前記出入口の周囲を区画する隔壁のうち、前記遊技板に前記リアユニットが取り付けられた状態でその前面側に位置し、且つ、前記遊技板に前記フロントユニットが取り付けられた状態でその背後に重ね合わせられるフロント隔壁を有しており、前記切欠部は、前面側からみた前記フロント隔壁の端縁部の形状と前記フロントユニットの外形とを相互に合致させる態様で形成されている。

【0327】

せっかく隔壁に切欠部が形成されるのであるから、これを装飾的な観点から利用するものとしている。このような態様は、特に待機収容部の出入口とフロントユニットの外表面との位置が近い場合に有効である。

【0328】

(解決手段163)

解決手段158乃至解決手段162のいずれかにおいて、前記動作機構は、前記演出部材を構成する前記複数の可動部材を連結して構成され、前記駆動源から動力を受けて前記演出部材の往復動作を実現するリンク機構を含み、前記リンク機構に前記開閉部材が連結された状態で、前記駆動源からの動力により前記出入口の開閉動作を実現可能である。

【0329】

この場合、演出部材の動きはリンク機構によって実現されているが、あわせて開閉部材の開閉動作までもが実現されるので、開閉部材だけのために別の動力を用意する必要がない。

【0330】

(解決手段164)

解決手段163において、前記動作機構は、前記遊技板の背面に沿って揺動自在に設けられ、その揺動中心から両側に延びる本体の一方にて第1の駆動源を支持し、且つ、その他方にて前記演出部材をスライド自在に支持する揺動部材と、前記揺動部材に設置され、前記第1の駆動源から動力を受けて前記演出部材をスライドさせる第1のリンク機構と、前記第1の駆動源とは別の第2の駆動源から動力を受けて作動し、前記揺動部材に接続されることで前記第1の駆動源を含む前記第1のリンク機構の全体の姿勢を変位させる第2のリンク機構と、を有する。

【0331】

このように、リンク機構を2系統で構成していれば、演出部材の動作に一層の多様性が付加される。さらに第1のリンク機構の揺動部材は、その揺動中心を挟んで両側に演出部材と駆動源(第1の駆動源)とを支持しているため、演出部材の質量と駆動源の質量とのバランスにより、全体としての揺動をスムーズに保つことができる。

【0332】

(解決手段165)

解決手段139乃至解決手段164のいずれかにおいて、前記リアユニットは、前記演出領域内で互いに別々の出現位置に出現可能な複数の前記演出部材を有しており、これら複数の前記演出部材が互いに干渉しない範囲内で前記動作機構を作動させる。

10

20

30

40

50

【0333】

このように、演出部材が複数に用意されている態様であれば、それだけ見た目上の多様性が高まる。それだけに、演出部材同士が干渉し合わない範囲内で動作機構を作動させることにより、機械的なトラブルが未然に防止される。なお、動作機構の可動範囲は互いに干渉し合わない設計としてもよいし、もしくは、制御上で動作機構同士の干渉が避けられている態様であってもよい。

【0334】

(解決手段166)

解決手段139乃至解決手段165のいずれかにおいて、前記フロントユニットは、前記演出領域内で前面側に突出して形成され、前記フロントユニットの外表面を立体的な形状に装飾する複数の装飾体と、前記複数の装飾体を前記遊技板の前面に沿う方向に離隔した状態で配列することで前記装飾体同士の間存する空間に形成され、この空間内で遊技球を転動可能とすることにより前記演出領域の上方から下方へ向けて遊技球を案内する誘導通路と、を有する。

10

【0335】

上記のようにフロントユニットは、遊技者から最も見えやすい配置にあるため、その前面側には何らかの装飾体が配置される態様が好ましい。さらに、装飾体を単なる飾りのまま終わらせるのではなく、遊技球を案内するための部材として機能させているため、きわめて合理的で、また見た目上も面白みのある態様となる。

【0336】

(解決手段167)

解決手段166において、前記フロントユニットは、前記誘導通路を形成するべく配列された複数の前記装飾体の表面から前記誘導通路内に向けて突出して形成され、遊技球に対しその転動先の方向から相対的に衝突することで遊技球に制動力を与える制動突出部をさらに有する。このような態様は、装飾体がもともと凹凸形状を有する場合にきわめて有効である。

20

【0337】

(解決手段168)

解決手段166または解決手段167において、前記フロントユニットは、互いに離隔して配列された複数の前記装飾体の間の位置に形成され、前面側からみて前記誘導通路の奥壁を区画する通路壁面と、前記通路壁面を構成するべく前記フロントユニットの前面位置に配設され、背面が光拡散性を有した凹凸形状の制動面として形成された光透過性の板状部材と、前記板状部材の背面側に配設され、前記板状部材を透過して前面側へ光を照射する発光源と、をさらに有する。

30

【0338】

この場合、誘導通路が装飾発光による演出領域をも兼ねており、特に遊技球が通過していない間にも、誘導通路を発光させて演出を実行することができる。加えて誘導通路の壁面は、その両面で異なった機能を発揮でき、きわめて合理的な態様となる。

【0339】

(解決手段169)

解決手段168において、前記板状部材の制動面は、前記装飾体の表面形状との間に視覚的な統一性を有する凹凸形状に形成されている。

40

【0340】

この場合、せっかく装飾体によってフロントユニットが装飾されていることから、その装飾形状を損なわず、これを最大限に生かしながら遊技球の制動を行うことができる。

【0341】

(解決手段170)

解決手段139乃至解決手段169のいずれかにおいて、前記フロントユニットは、前面側に露出した位置に形成され、前記遊技領域に発射された遊技球を一時的に滞留可能とする球受部と、外表面より奥で前面側に露出しない位置に形成され、前記遊技領域に発射

50

された遊技球を取り込んで案内し、前記球受部に向けて放出可能とする放出通路と、前記放出通路を通じて遊技球が案内される過程を前面側から視認可能とする案内過程可視手段と、を有する。

【0342】

放出通路の構成は、入口から出口までの間に一時的に遊技球を見えにくい位置（前面側に露出しない位置）に通すことで、あたかも瞬間的に遊技球が2地点間を移動したかのような感覚を与えるものであるが、度を超えて遊技球を見えにくくすると、遊技球が放出通路を通過していることが認識されにくくなることもある。このため、放出通路を遊技球が通過する過程を視認可能とすることで、そのような不具合を解消している。

【0343】

（解決手段171）

解決手段170において、前記案内過程可視手段は、前記フロントユニットの外表面を貫通して形成され、前面側から前記放出通路内に通じるフロント貫通孔を含む。

【0344】

放出通路を遊技球が案内される過程を視認させる手段にはいろいろな態様があるが、ここではフロントユニットの外表面を貫通した貫通孔（スルーホール）が採用されている。このような貫通孔は容易な加工で実現できるため、きわめて実用的な態様となる。

【0345】

（解決手段172）

解決手段171において、前記フロント貫通孔の開口は、遊技球の外径より小さく設定されている。すなわち、遊技球の存在を視認させるだけであれば、必要以上に大きい貫通孔を形成する必要はない。このため、最小限の加工だけで貫通孔を形成することができ、さらにはフロントユニットの装飾を損ないにくいという利点がある。

【0346】

（解決手段173）

解決手段170乃至解決手段172のいずれかにおいて、前記案内過程可視手段は、前記フロントユニットの外表面の一部を構成し、かつ、外表面より奥で前記案内通路の壁面を構成する光透過性の外面部材と、前記外面部材に形成され、その背面側よりも前面側からの光の反射率を高く設定することで前記外面部材を通じて前面側から前記案内通路内を視認不可能とする一方、前記案内通路内にある遊技球の輪郭を前記外面部材に投影することで前面側から遊技球が案内される過程を視認可能とする半透膜と、を有する。

【0347】

半透膜は、外面部材の前面側と背面側の明るさの違いによって鏡のような働きをするため、通常は案内通路の内部が透けて見えることはない。ただし、外面部材のすぐ裏側を遊技球が通過すると、その輪郭が半透膜に投影されるため、これによって遊技球が通過する様子を視認可能とすることができる。

【0348】

（解決手段174）

解決手段170乃至解決手段173のいずれかにおいて、前記フロントユニットは、外表面より奥で前面側に露出しない位置に形成され、前記遊技領域に発射された遊技球を取り込んで所定の通過口に案内する通過案内通路と、前記通過案内通路を通じて遊技球が案内される過程を前面側から視認可能とする通過案内過程可視手段と、をさらに有する。

【0349】

上記の通過口は、ここを遊技球が通過することで何らかの判定契機（例えば普通図柄判定の契機）を発生させるものである。このような通過口がフロントユニットの奥に隠れていると、実際に判定が行われたか否かが確認しにくくなってしまいうため、通過口を遊技球が通過する様子までも視認可能とする。これにより、遊技者は自己の利益に関係する判定の契機を見逃しにくくなり、遊技に対する集中力をずっと保持できる。

【0350】

（解決手段175）

10

20

30

40

50

解決手段 139 乃至解決手段 174 のいずれかにおいて、前記フロントユニットは、前記当落判定手段が行われると、所定の判定情報を変動表示させ、前記表示ユニットに前記当落判定手段による判定結果を表示するときに、前記当落判定手段による判定結果に応じた態様で前記判定情報を停止表示することが可能な判定情報表示手段（本実施例では、特別図柄表示器 41）をさらに備え、前記判定情報表示手段は、前記フロントユニットの外表面に形成され、前記判定情報を表示するべく発光動作が行われる発光領域と、前記フロントユニットの外表面より奥の位置に配設され、所定の光源から発せられる光を前記発光領域に向けて導く光誘導路と、を有する。

【0351】

本発明の遊技機では、例えば始動入賞等の判定契機が生じると、それによって利益判定（例えば、乱数取得による判定）が行われる。そして、判定結果が当りに該当すると遊技者に有利な特別遊技状態に移行させたり、さらには判定確率を比較的高く変更したりする利益が遊技者に付与される。このような判定情報を表示するため、フロントユニットの外表面に発光領域が形成されており、判定情報の変動表示や停止表示は、発光領域の点灯・点滅等によって行われる。このとき、発光領域はそれ自身が光源ではなく、別の光源から発する光を光誘導路によって導くことで発光動作（点灯や点滅）が行われるものとなっている。遊技者は、このような発光動作から判定結果を読み取り、自己に利益が付与されるか否かを知ることができる。

【0352】

（解決手段 176）

20

解決手段 175 において、前記光誘導路は、前記発光領域外への光の伝達を抑制するべく内壁に比較的高い遮光性を有する。

【0353】

上記のように、判定情報は遊技者にとってきわめて重要な関心事であるため、その表示は常に明瞭である必要がある。このため、光誘導路から発光領域外への光の伝達（または漏洩）を抑制することで、発光領域以外でぼんやりと発光動作が行われるのを防止している。

【0354】

（解決手段 177）

解決手段 175 または解決手段 176 において、前記判定情報表示手段は、前記フロントユニットに付設されて前記発光領域の背後に位置し、且つ、内部を貫通して前記光誘導路が形成された暗色素材の光誘導部品を有する。

30

【0355】

光誘導路を部品の内部に形成する場合、部品そのものの素材を暗色系（例えば、黒色、茶褐色、チャコールグレー等）にすることで簡便かつ確実に遮光性が得られる。

【0356】

（解決手段 178）

解決手段 175 乃至解決手段 177 のいずれかにおいて、前記判定情報表示手段は、前記光源を点灯または消灯させることで前記発光領域を発光状態または非発光状態に切り替えて前記判定情報を表示可能であり、前記発光領域は、その輪郭の形状が図柄を模した装飾的形狀として成形されている。

40

【0357】

上記のように、判定情報を発光領域の発光動作（点灯または消灯）によって表示する場合、極端に言えば単なる点発光でもよいことになる。ただし、それではフロントユニットの装飾形状が無駄になったり、判定情報がミスマッチになったりすることがあるので、発光領域の輪郭形状にも図柄を模した装飾的形狀を付することとしている。これにより、フロントユニットの装飾形状を活かしながら判定情報の表示を行うことができる。

【0358】

（解決手段 179）

解決手段 1 乃至解決手段 178 のいずれかにおいて、前記周辺制御手段は、前記動作機

50

構としての複数の電動機を駆動する駆動基板と、前記主制御手段からのコマンドに基づいて定時タイマの割り込みごとに前記複数の電動機を制御する制御信号を前記駆動基板へ電気通信手段により転送するサブ統合基板と、を備え、前記サブ統合基板は、前記制御信号を当該サブ統合基板の制御電圧である基準電圧より高い所定電圧に変換して出力する第1レベルコンバータ部を備え、前記駆動基板は、前記第1レベルコンバータ部により出力された前記所定電圧制御信号を、当該駆動基板の制御電圧である基準電圧に変換して出力する第2レベルコンバータ部と、前記第2レベルコンバータ部により出力された前記基準電圧制御信号が入力されるとともに該基準電圧制御信号に基づいて信号形式をスイッチング信号に変換して出力する信号形式変換部と、前記信号形式変換部により変換されたスイッチング信号が入力されるとともに該スイッチング信号に応じて前記複数の電動機を駆動する駆動部と、を備え、前記制御信号は、転送タイミングを決定する転送クロックと、前記信号形式変換部で信号形式の変換の起因となるラッチ信号と、前記転送クロックと同期する前記複数の電動機を駆動する駆動データと、を含む。

10

【0359】

この遊技機では、遊技の進行を制御する主制御手段からのコマンドに基づいて定時タイマの割り込みごとに複数の電動機を制御する制御信号がサブ統合基板から駆動基板へ電気通信手段により転送され、この制御信号は第1レベルコンバータ部、第2レベルコンバータ部、信号形式変換部そして駆動部へと順に伝わる。制御信号を入力する第1レベルコンバータ部は、その制御信号をサブ統合基板の制御電圧である基準電圧より高い所定電圧に変換して出力し、この所定電圧制御信号を入力する第2レベルコンバータ部は、その所定電圧制御信号を駆動基板の制御電圧である基準電圧に変換して出力する。そして、この基準電圧制御信号を入力する信号形式変換部は、その基準電圧制御信号に基づいて信号形式をスイッチング信号に変換して出力し、このスイッチング信号を入力する駆動部は、そのスイッチング信号に応じて複数の電動機を駆動する。このとき、定時タイマの割り込みごとに電気通信手段により制御信号がサブ統合基板から駆動基板へ転送されるため、制御信号はノイズの影響を受けやすい状態になり、正規と異なる制御信号が転送される可能性がある。そこで、第1レベルコンバータ部と第2レベルコンバータ部との接続間、つまりサブ統合基板と駆動基板との基板間において、サブ統合基板と駆動基板とのそれぞれの制御電圧である基準電圧より高い所定電圧に制御信号の電圧を変換することにより、ノイズに強い制御信号にすることができ、サブ統合基板から駆動基板へ正規な制御信号を確実に転送することができる。したがって、制御信号の転送時においてノイズの影響を抑えることができる。

20

30

【0360】

(解決手段180)

解決手段179記載の遊技機であって、前記駆動基板は、前記サブ統合基板との基板間での前記制御信号をノイズ対策用電圧に引き上げるプルアップ部を備え、前記第2レベルコンバータ部は、前記プルアップ部により引き上げられた前記第1レベルコンバータ部の出力である前記ノイズ対策用電圧制御信号が入力される。

【0361】

本発明の遊技機において、第2レベルコンバータ部は、駆動基板に備えたプルアップ部により引き上げられた第1レベルコンバータ部の出力であるノイズ対策用電圧制御信号が入力されるようにしてもよい。こうすれば、サブ統合基板から駆動基板へ制御信号を転送するとき、サブ統合基板と駆動基板との基板間における電圧がノイズの影響を受けにくいノイズ対策用電圧になるため、正規な制御信号を確実に転送することができる。

40

【0362】

(解決手段181)

解決手段180記載の遊技機であって、前記主制御基板、前記サブ統合基板及び前記駆動基板に共通電圧を供給する電源装置を備え、前記ノイズ対策用電圧は、前記共通電圧である。

【0363】

50

本発明の遊技機において、主制御手段、サブ統合基板、駆動基板には、電源装置により共通電圧がそれぞれ供給されるようにしてもよい。こうすれば、ノイズ対策用電圧として新たに専用電圧を作る必要がなく、好ましい。

【0364】

(解決手段182)

解決手段181記載の遊技機であって、前記主制御手段、前記サブ統合基板及び前記駆動基板は、前記共通電圧から該共通電圧より低い基準電圧を生成する基準電圧生成部をそれぞれ備える。

【0365】

本発明の遊技機において、主制御手段、サブ統合基板、駆動基板には、電源装置により供給される共通電圧からその共通電圧より低い各基板の制御電圧である基準電圧を生成する基準電圧生成部を備えていてもよい。こうすれば、共通電圧のみから基板ごとに必要な各種電圧を生成することができ、各基板間への電源供給システムの設計をコンパクトにすることができ、好ましい。また、各基板の基準電圧はこの共通電圧を元にして生成されるため、各基板に対して安定した共通電圧を供給することが臨まれる。したがって、安定した共通電圧を供給するよう回路構成された電源装置を採用することにより、転送時におけるノイズ対策につながる。なお、共通電圧から生成した基準電圧は、その生成した基板のみ有効であり、他の基板と接続されていない。こうすれば、基準電圧に乗って入り込んでくるノイズを抑えることができる。

10

【0366】

(解決手段183)

転送クロックは、500kHz未満である解決手段179～182のいずれかに記載の遊技機。

20

【0367】

本発明の遊技機において、転送クロックは500kHz未満であってもよい。制御信号がノイズの影響を受けるとき、そのノイズの影響時間は、約1μs以内に収まることが実験により得られた。

【0368】

(解決手段184)

解決手段179～183のいずれかに記載の遊技機であって、前記駆動基板は、前記第2レベルコンバータ部により出力された前記基準電圧制御信号が入力されるとともに該基準電圧制御信号の波形を整形して出力する波形整形部を備え、前記信号形式変換部は、前記波形整形部により整形された前記基準電圧制御信号が入力されるとともに該基準電圧制御信号に基づいて信号形式をスイッチング信号に変換して出力する。

30

【0369】

本発明の遊技機において、第2レベルコンバータ部により出力された制御信号の波形が波形整形部により整形され、この整形された制御信号が信号形式変換部によりスイッチング信号に変換されてもよい。こうすれば、第1レベルコンバータ部と第2レベルコンバータ部とにより変換されたとき、その制御信号の波形に乱れが生じても、その乱れを整えることができ、安定した制御信号の波形を信号形式変換部に送ることができる。したがって、信号形式変換部は、制御信号を誤変換することなく、スイッチング信号に確実に変換することができる。

40

【0370】

(解決手段185)

解決手段179～184のいずれかに記載の遊技機であって、前記電気通信手段は、転送クロックと同期して駆動データを前記信号形式変換部にシリアル転送し、該転送された駆動データは、前記信号形式変換部に入力されたラッチ信号により復元される。

【0371】

本発明の遊技機において、電気通信手段は、転送クロックと同期して駆動データを信号形式変換部にシリアル転送し、その転送された駆動データは、信号形式変換部に入力され

50

たラッチ信号により復元されてもよい。こうすれば、例えば、複数の信号形式変換部を数珠繋ぎに接続（「デージーチェーン接続」という。）する場合には、信号形式変換部の数に応じて駆動データを変更すればよく、駆動データを転送する信号線が1本で済む。また、電動機の増減により駆動基板を作り直す必要が生じた場合でも、転送する駆動データを変更することにより対応できたため、サブ統合基板を作り直す必要がない。

【0372】

(解決手段186)

前記周辺制御手段は、前記動作機構としての複数の電動機を駆動する駆動基板と、前記主制御基板からのコマンドに基づいて定時タイマの割り込みごとに前記複数の電動機を制御する制御信号を前記駆動基板へ電気通信手段により転送するサブ統合基板と、を備え、前記主制御基板、前記サブ統合基板及び前記駆動基板は、前記主制御基板、前記サブ統合基板及び前記駆動基板に共通電圧を供給する電源装置と、前記共通電圧から該共通電圧より低い基準電圧を生成する基準電圧生成部と、をそれぞれ備え、前記サブ統合基板は、前記制御信号を前記共通電圧に変換して出力する第1レベルコンバータ部を備え、前記駆動基板は、前記サブ統合基板との基板間での前記制御信号を前記共通電圧に引き上げるプルアップ部と、前記第1レベルコンバータ部により出力された前記共通電圧制御信号を、当該駆動基板の制御電圧である基準電圧に変換して出力する第2レベルコンバータ部と、前記第2レベルコンバータ部により出力された前記基準電圧制御信号が入力されるとともに該基準電圧制御信号の波形を整形して出力する波形整形部と、前記波形整形部により整形された前記基準電圧制御信号が入力されるとともに該基準電圧制御信号に基づいて信号形式をスイッチング信号に変換して出力する信号形式変換部と、前記信号形式変換部により変換されたスイッチング信号が入力されるとともに該スイッチング信号に応じて前記複数の電動機を駆動する駆動部と、を備え、前記制御信号は、転送タイミングが500kHz未満である転送クロックと、前記信号形式変換部で信号形式の変換の起因となるラッチ信号と、前記転送クロックと同期する前記複数の電動機を駆動する駆動データと、を含み、前記電気通信手段は、転送クロックと同期して駆動データを前記信号形式変換部にシリアル転送し、該転送された駆動データは、前記信号形式変換部に入力されたラッチ信号により復元される。

【0373】

この遊技機では、遊技の進行を制御する主制御手段からのコマンドに基づいて定時タイマの割り込みごとに複数の電動機を制御する制御信号がサブ統合基板から駆動基板へ電気通信手段により転送され、この制御信号は第1レベルコンバータ部、第2レベルコンバータ部、波形整形部、信号形式変換部そして駆動部へと順に伝わる。各基板には電源装置により共通電圧が供給される。この共通電圧から各基板の制御電圧である基準電圧が基準電圧生成部によりそれぞれ作られ、共通電圧より低い電圧となる。制御信号を入力する第1レベルコンバータ部は、第1レベルコンバータ部が出力する制御信号をプルアップ部により共通電圧に引き上げられ、この共通電圧制御信号を入力する第2レベルコンバータ部は、その共通電圧制御信号を駆動基板の制御電圧である基準電圧に変換して出力する。そして、この基準電圧制御信号を入力する波形整形部は、その基準電圧制御信号の波形を整形して出力し、整形された基準電圧制御信号を入力する信号形式変換部は、その整形された基準電圧制御信号に基づいて信号形式をスイッチング信号に変換して出力し、このスイッチング信号を入力する駆動部は、そのスイッチング信号に応じて複数の電動機を駆動する。このとき、定時タイマの割り込みごとに電気通信手段により制御信号がサブ統合基板から駆動基板へ転送されるため、制御信号はノイズの影響を受けやすい状態になり、正規と異なる制御信号が転送される可能性がある。そこで、第1レベルコンバータ部と第2レベルコンバータ部との接続間、つまりサブ統合基板と駆動基板との基板間において、制御信号の電圧を共通電圧に変換することにより、ノイズに強い制御信号にすることができ、サブ統合基板から駆動基板へ正規な制御信号を確実に転送することができる。したがって、制御信号の転送時においてノイズの影響を抑えることができる。

【0374】

(解決手段 1 8 7)

解決手段 1 7 9 ~ 1 8 6 のいずれかに記載の遊技機であって、前記電動機により駆動される複数の演出部材と、前記複数の演出部材にそれぞれ設けられた基準部と、前記基準部を所定時にそれぞれ検出する検出手段と、前記複数の演出部材に不具合が生じているか否かを判定する不具合判定手段と、を備え、前記不具合判定手段は、前記検出手段により前記基準部が検出されないときには不具合が生じていると判定する一方、すべての前記基準部が検出されるときには不具合が生じていないと判定する。

【 0 3 7 5 】

本発明の遊技機において、演出部材にそれぞれ基準部を設け、検出手段によりその基準部が所定時にそれぞれ検出される。このとき、不具合判定手段は、検出手段が基準部を検出しないときには不具合が生じていると判定し、一方、すべて検出するときには不具合が生じていないと判定するとよい。こうすれば、演出部材の基準部がそれぞれ検出されるため、この検出に基づいて演出部材の不具合を把握することができる。

【 0 3 7 6 】

(解決手段 1 8 8)

解決手段 1 8 7 記載の遊技機であって、前記複数の電動機の駆動データをクリアする駆動データクリア手段を備え、前記駆動データクリア手段は、前記不具合判定手段により前記複数の演出部材のうち少なくとも 1 つに不具合が生じていると判定されたとき、前記複数の電動機の駆動データをすべてクリアする。

【 0 3 7 7 】

本発明の遊技機において、不具合判定手段により複数の演出部材のうち少なくとも 1 つに不具合が生じていると判定されたとき、駆動データクリア手段は、複数の電動機の駆動データをすべてクリアしてもよい。こうすれば、演出部材のうち少なくとも 1 つに不具合が生じていても、すべての演出部材が動作しないため、演出部材の不具合を遊技者又は遊技場運営者に速やかに報知することができる。

【 0 3 7 8 】

(解決手段 1 8 9)

解決手段 1 8 7 記載の遊技機であって、前記複数の電動機の駆動データをクリアする駆動データクリア手段を備え、前記駆動データクリア手段は、前記不具合判定手段により前記複数の演出部材に不具合が生じていると判定されたとき、該不具合が生じている演出部材を駆動する電動機の駆動データをクリアする。

【 0 3 7 9 】

本発明の遊技機において、不具合判定手段により複数の演出部材に不具合が生じていると判定されたとき、駆動データクリア手段は、その不具合が生じている演出部材を駆動する電動機の駆動データをクリアしてもよい。こうすれば、少なくとも正常な演出部材は動作するため、遊技者の遊技意欲を損なうことを防止することができる。また、不具合が生じている演出部材は、正常であれば演出部材が動作するところで動作しないため、どの演出部材に不具合が生じているのか遊技者又は遊技場運営者に報知することができる。

【 0 3 8 0 】

(解決手段 1 9 0)

解決手段 1 8 7 ~ 1 8 9 のいずれかに記載の遊技機であって、前記検出手段が検出手段の検出領域内において、前記基準部が検出領域外から検出領域内に入ってくる時、該基準部を検出した履歴情報を作成する履歴情報作成手段を備え、前記不具合判定手段は、前記履歴情報作成手段により作成された履歴情報に基づいて前記複数の演出部材の不具合を判定する。

【 0 3 8 1 】

本発明の遊技機において、履歴情報作成手段は、基準部が検出手段の検出領域外から検出領域内に入ってくる時、基準部を検出したときの履歴を履歴情報として作成する。不具合判定手段は、この履歴情報に基づいて演出部材の不具合を判定してもよい。こうすれば、ノイズによる誤検出を防ぐことができる。

10

20

30

40

50

【0382】

(解決手段191)

前記基準部は、前記検出手段の検出領域内よりやや大きい解決手段187～190のいずれかに記載の遊技機。

【0383】

本発明の遊技機において、基準部は検出手段の検出領域内よりやや大きくしてもよい。こうすれば、演出部材を構成する機械機構の遊びによる微細運動による誤検出を防ぐことができる。

【0384】

(解決手段192)

解決手段190又は191記載の遊技機であって、前記基準部を所定量だけ微調整としてそれぞれ移動させる微調整手段を備え、前記微調整手段は、前記履歴作成手段により作成された履歴情報が所定の条件を満足するとき、前記基準部の位置を微調整として所定量だけそれぞれ移動させる。

10

【0385】

本発明の遊技機において、履歴作成手段により作成された履歴情報が所定の条件を満足するとき、微調整手段は、基準部の位置を微調整のため所定量だけそれぞれ移動させてもよい。こうすれば、例えば、所定の条件として検出手段が基準部を続けて3回検出した場合には、基準部が検出手段の検出領域内に入り込んできていることになり、微調整として所定量だけ基準部をさらに移動させることにより、基準部を検出領域内に確実に入り込ませることができる。また、演出部材を構成する構造部材の機械的な遊びにより基準部が微細移動しても検出領域内に留まるため、演出部材の基準部を確実に検出することができる。更に、他の演出部材の動作による振動等の外乱の影響を受けても演出部材の基準部を検出することができる。

20

【0386】

(解決手段193)

前記検出手段は、所定位置において前記基準部を検出する解決手段187～192のいずれかに記載の遊技機。

【0387】

本発明の遊技機において、検出手段は所定位置において可動体の基準部を検出してもよい。こうすれば、検出手段の検出位置が所定位置と固定されるため、演出部材の動作状態を所定位置を基準として把握することができる。

30

【0388】

(解決手段194)

解決手段193記載の遊技機であって、前記複数の演出部材の基準部を前記所定位置に復旧させる復旧手段を備え、前記復旧手段は、前記検出手段により前記所定位置において検出されない前記複数の演出部材の基準部があるときには該検出されない演出部材の基準部を前記所定位置に復旧させる。

【0389】

本発明の遊技機において、原位置で検出手段により演出部材の基準部が検出されないときには復旧手段により演出部材の基準部が検出されなかった演出部材を原位置に復旧させてもよい。こうすれば、すべての演出部材の基準部が原位置にあることになり、演出部材の動作の基準位置となる。そして、この原位置に基づいて演出部材の動作を行うことができる。また、演出部材の動作が途中で止まっても、復旧手段により演出部材の基準部が原位置に復旧されることにより演出部材の動作を繰り返し行うことができる。

40

【0390】

(解決手段195)

前記復旧手段は、前記検出手段より制限時間内に前記基準部が検出されない演出部材があるときには該検出されない演出部材を前記所定位置へ復旧させることを中止する解決手段194記載の遊技機。

50

【0391】

本発明の遊技機において、制限時間内で検出手段により演出部材の基準部が検出されないときには、復旧手段による原位置への復旧が中止されてもよい。例えば、基準部が検出手段により何らかの不具合で検出されないときには、実際には演出部材の基準部が原位置にあるにもかかわらず、原位置にないものとして、復旧手段により演出部材の基準部がさらに原位置へと復旧させられる。そして遂には、演出部材が他の構造部材と接触又は干渉して破損することもあり得る。このため、制限時間を設けることにより演出部材の破損を防ぐことができる。

【0392】

(解決手段196)

前記所定位置は、前記複数の演出部材を動作させる基準となるそれぞれの原位置である解決手段193～195のいずれかに記載の遊技機。

【0393】

本発明の遊技機において、所定位置は、演出部材を動作させる基準となるそれぞれの原位置としてもよい。例えば、原位置として演出部材の待機位置にすれば、演出部材が原位置にあるときに待機位置となるため、演出部材の動作状態を把握するのに、好ましい。

【0394】

(解決手段197)

解決手段187～196のいずれかに記載の遊技機であって、前記電動機は、エンコーダを備えた。

【0395】

本発明の遊技機において、電動機はエンコーダを備えていてもよい。こうすれば、エンコーダは回転量を正確に検出するため、例えば、エンコーダを備えたステッピングモータであれば、ステッピングモータ起動時(回転開始時)のように負荷トルクが一時的に大きくなり脱調しても、エンコーダの検出信号をフィードバックすることで、ステッピングモータを正確に回転させることができる。

【0396】

(解決手段198)

前記電動機は、4相ステッピングモータである解決手段197記載の遊技機。

【0397】

本発明の遊技機において、電動機を4相ステッピングモータとしてもよい。こうすれば、ステッピングモータは、起動、停止、位置決めに優れた制御性を持っており、演出効果の大きい複雑な動きを演出部材にさせることができる。

【0398】

(解決手段199)

前記4相ステッピングモータは、停止時に励磁されない解決手段198記載の遊技機。

【0399】

本発明の遊技機において、4相ステッピングモータは停止時に励磁されないようにしてもよい。こうすれば、ステッピングモータの発熱を抑えることができる。また、このとき、ステッピングモータはトルクがなくなり自由回転することになるが、例えば、演出部材の自重を利用して、演出部材が固定されるような機械機構が設けられているときには、演出部材の静止時にステッピングモータを励磁する必要がなくなるため、消費電力の低減を図ることにもつながる。

【0400】

(解決手段200)

前記検出手段は、フォトセンサである解決手段187～196のいずれかに記載の遊技機。

【0401】

本発明の遊技機において、検出手段をフォトセンサとしてもよい。こうすれば、例えば、透過型のフォトセンサでは、発光素子の光が受光素子にあたるように双方の素子が向か

10

20

30

40

50

い合った構造となっており、受光素子と発光素子との間に遮光物が入っているか否かを検出する。そして、位置検出、光スイッチ等に使用され、光学系がシンプルであり、低コストである。また、遮光物であれば色に関係なく検出でき、取り付けが容易であり、検出精度も高い。

【 0 4 0 2 】

(解決手段 2 0 1)

遊技の進行に伴い所定の画像を表示する画像表示手段と、所定の判定条件が成立したこともとづいて遊技者に利益を付与すべきか否かの判定を行う当落判定手段と、前記当落判定手段による判定結果にもとづいて遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備えた遊技機において、前記遊技機の一部を構成する構成部材と、前記構成部材に取り付けられ、遊技者からみて前記構成部材の一部に演出的な動作が行われる演出領域を形成する演出装置と、遊技機の進行を制御するマイクロコンピュータを搭載した主制御手段と、前記画像表示手段を制御するマイクロコンピュータを搭載した周辺制御手段と、を備え、前記演出装置は、少なくとも前記演出領域内から前面側へ向けて画像を表示する前記画像表示手段と、演出的な動作を行うべく遊技者に相対する前面側へ視認可能に出現した出現位置と、この出現位置から退却することで前面側から視認不可能となる待機位置と、の間にて往復動作可能であって、所定の様態を模造した複数種類の演出部材と、前記演出部材とともに動作機構を構成し、前記演出部材を往復動作させる駆動源と、前記演出部材とともに前記駆動源を収容し、この収容状態で前記演出部材を前記待機位置に保持する待機収容部と、を有し、前記主制御手段は、前記当落判定手段と、前記利益付与状態制御手段と、前記利益付与状態の可否を認識させる複数種類の基本表示パターンを記憶する基本表示パターン記憶手段と、前記当落判定手段による判定結果にもとづいて前記基本表示パターン記憶手段から前記基本表示パターンを選択する基本表示パターン選択手段と、前記基本表示パターン選択手段により選択された前記基本表示パターンをコマンド信号として前記周辺制御手段に送信するコマンド信号送信手段と、を備え、前記周辺制御手段は、複数種類の画像を記憶する画像記憶手段と、前記コマンド信号送信手段により送信された前記コマンド信号にもとづいて前記画像記憶手段に記憶された画像を前記画像表示手段にて表示制御する表示制御手段と、前記コマンド信号として送信された前記基本表示パターンに応じて基本演出態様を決定する基本演出態様決定手段と、前記基本演出態様決定手段により決定された前記基本演出態様にもとづいて複数の演出態様から選択的に決定する選択的演出態様決定手段と、前記選択的演出態様決定手段により決定された前記演出態様を前記基本演出態様に複合させた複合演出を実行する複合演出実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記複合演出実行手段により実行される前記複合演出に応じた演出画像を前記画像表示手段にて表示制御する複合演出表示制御手段を含み、前記複数の演出態様は、その演出態様の導出表示による大当りの期待度が高くなるよう関連付けられた依存態様と低くなるよう関連付けられた非依存態様とに区分した第1の区分態様と、その演出態様による大当りの期待度が高くなるよう関連付けられた組込演出態様と低くなるよう関連付けられた単体演出態様とに区分した第2の区分態様と、前記演出部材の駆動を伴う役物作動演出態様と前記演出部材の駆動を伴わない役物非作動演出態様とに区分した第3の区分態様と、に区分され、前記依存態様は、該依存態様に属する演出態様による大当りの期待度が異なるよう関連付けられた複数種類の演出態様を有し、該複数種類の演出態様は、その演出態様の導出表示による大当りの期待度が相対的に高くなるよう関連付けられた高期待度演出態様と相対的に低くなるよう関連付けられた低期待度態様とを含み、前記単体演出態様は、該単体演出態様に属する演出態様による大当りの期待度が異なるよう関連付けられた複数種類の演出態様を有し、該複数種類の演出態様は、その演出態様の導出表示による大当りの期待度が相対的に高くなるよう関連付けられた高期待度演出態様と相対的に低くなるよう関連付けられた低期待度態様とを含み、前記役物作動演出態様は、該役物作動演出態様に属する演出態様による大当りの期待度が異なるよう関連付けられた複数種類の演出態様を有し、該複数種類の演出態様は、その演出態様の導出駆動による大当りの期待度が相対的に高くなるよう関連付けられた高期待度演出態様と相対

的に低くなるよう関連付けられた低期待度態様とを含み、前記基本演出態様に複合させる複数の演出態様のうち少なくとも1つは前記高期待度演出態様の全てを有することを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0403】

本発明の遊技機においては、遊技者が興味を失うことのない予告演出を実行し、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0404】

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について説明する。先ず、図1および図2を参照して実施形態に係るパチンコ機の全体構成について説明する。図1は、パチンコ機を示す正面図である。図2は、本体枠および前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。

【0405】

なお、本実施例では、遊技機の一例としてパチンコ機1を示すが、遊技媒体として遊技メダルを用い、複数の図柄情報からなる図柄情報列（例えば、複数の図柄情報を付した複数のリール列）を変動表示した後に、図柄情報の表示結果を停止表示する変動表示制御手段を備えると共に、始動用操作手段（例えば、操作レバー）の操作に基づいて図柄情報の変動表示を開始し、停止用操作手段（例えば、ストップボタン）の操作あるいは所定時間の経過に基づいて図柄情報の変動表示を停止する回胴式遊技機（スロットマシン）であっても適用可能である。また、遊技媒体として遊技球を用いて回動式遊技機の遊技を行うパチンコ機と回動式遊技機とを融合させた遊技機（パロット）であっても適用可能である。

【0406】

図1および図2に示すように、パチンコ機1は、外枠2、本体枠3、遊技盤4（構成部材）、前面枠5等を備えて構成されている。外枠2は、上下左右の枠材によって縦長四角形の枠状に形成され、外枠2の前側下部には、本体枠3の下面を受ける下受板6を有している。外枠2の前面側には、ヒンジ機構7によって本体枠3が前方に開閉可能に装着されている。また、本体枠3は、前枠体8、遊技盤装着枠9、および機構装着枠10を合成樹脂材によって一体成形することで構成されている。本体枠3の前側に形成された前枠体8は、外枠2前側の下受板6を除く外郭形状に対応する大きさの矩形枠状に形成されている。なお、本実施例では、パチンコ機1を島台に設置したときに、遊技者から視認可能となる側を前側とし、これとは反対側（例えば、前枠体8に対する本体枠3側）を後側とする。

【0407】

前枠体8の後部に一体的に形成された遊技盤装着枠9には、遊技盤4が前方から着脱交換可能に装着されるようになっている。遊技盤4の盤面（前面）には、外レールと内レールとを備えた案内レール11が設けられ、該案内レール11の内側には、遊技領域12が区画形成されている。遊技盤装着枠9よりも下方に位置する前枠体8の前側下部の一側寄りには、スピーカ装着板13を介して低音用スピーカ14が装着されている。また、前枠体8前面の下部領域内の上側部分には、遊技盤4の発射通路に向けて遊技球を導く発射レール15が傾斜状に装着されている。一方、前枠体8前面の下部領域内の下側部分には、下前面部材16が装着されている。下前面部材16前面のほぼ中央には、下皿17が設けられ、片側寄りには操作ハンドル18が設けられている。

【0408】

本体枠3（前枠体8）のヒンジ機構7が設けられる側とは反対側となる開放側の後面には、外枠2に対して本体枠3を施錠する機能と、本体枠3に対して前面枠5を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置19が装着されている。施錠装置19は、外枠2に設けられた閉止具20に係脱可能に係合して本体枠3を閉鎖状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック21と、前面枠5の開放側の後面に設けられた閉止具22に係脱可能に係合して前面枠5を閉鎖状態に施錠する上下複数の扉施錠フック23とを備えている。そして、シリ

10

20

30

40

50

ダー錠 2 4 の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回動操作されることで、本体枠施錠フック 2 1 と外枠 2 の閉止具 2 0 との係合が解除されて本体枠 3 が解錠され、これとは逆方向に鍵が回動操作されることで、扉施錠フック 2 3 と前面枠 5 の閉止具 2 2 との係合が解除されて前面枠 5 が解錠されるようになっている。なお、シリンダー錠 2 4 の前端部は、パチンコ機 1 の前方から鍵を挿入して解錠操作が行えるように、前枠体 8 および下前面部材 1 6 を貫通して下前面部材 1 6 の前面に露出して配置されている。

【 0 4 0 9 】

なお、本実施例では、時計回り方向に鍵が回動操作されることで、外枠 2 に対して本体枠 3 が解錠され、反時計回り方向に鍵が回動操作されることで、本体枠 3 に対して前面枠 5 が解錠されるように、回動操作の方向を異ならせるだけで、本体枠 3 または前面枠 5 のいずれかを解錠させることができる。また、施錠装置 1 9 は、本体枠 3 を閉鎖状態に施錠したときに、鍵以外の外部操作によって本体枠施錠フック 2 1 と外枠 2 の閉止具 2 0 との係合が解除されないよう本体枠施錠フック 2 1 をロックするロック機構をさらに備えている。本体枠 3 を閉鎖状態に施錠したときには、ロック機構により本体枠施錠フック 2 1 がロックされ、さらに、本体枠施錠フック 2 1 が外枠 2 と本体枠 3 (前面枠 8) との間隙から離れて奥まった位置に配設されることで、この間隙から差し込んだ針金等によって本体枠施錠フック 2 1 を操作し、本体枠 3 を解錠しようとする不正をできなくしている。

【 0 4 1 0 】

本体枠 3 前面の一側には、ヒンジ機構 2 5 によって前面枠 5 が前方に開閉可能に装着されている。前面枠 5 は、扉本体フレーム 2 6、サイド装飾装置 2 7、上皿 2 8、音響電飾装置 2 9、操作ボタン 3 8 (操作手段) を備えて構成されている。扉本体フレーム 2 6 は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成され、前枠体 8 の上端から下前面部材 1 6 の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。扉本体フレーム 2 6 のほぼ中央には、遊技盤 4 の遊技領域 1 2 を前方から透視可能なほぼ円形状の開口窓 3 0 が形成されている。また、扉本体フレーム 2 6 の後側には、開口窓 3 0 よりも大きい矩形枠状をなす窓枠 3 1 が設けられ、該窓枠 3 1 には、透明板 3 2 が装着されている。

【 0 4 1 1 】

なお、本実施例では、遊技盤 4 の下方にシリンダー錠 2 4 を配置し、遊技盤 4 の右方に配置された施錠装置 1 9 を薄型化することで、遊技盤 4 に形成された遊技領域 1 2 の面積を従来よりも拡大することができ、さらには、後述する大型のキャラクタ体 1 5 0, 1 5 2, 1 5 4 を備えることで、遊技者の視認に対する興味を高めることができる。また、遊技領域 1 2 を拡大することで、遊技領域 1 2 の中央部分に後述する演出装置 4 0 が配置されても、該演出装置 4 0 の下方に配置された始動入賞口 4 5 や電動始動入賞口 4 6 に遊技球を誘導し難いと思わせることがない。また、遊技領域 1 2 の拡大に合わせて前面枠 8 の開口窓 3 0 も拡大され、該前面枠 8 の剛性が低下することとなるが、上皿 2 8 を一体的に構成する前面枠 8 とすることで、前面枠 8 の剛性の低下を抑制している。

【 0 4 1 2 】

扉本体フレーム 2 6 の前側には、開口窓 3 0 の周囲において、下部に上皿 2 8 が設けられ、左右両側部にサイド装飾装置 2 7 が、上部に音響電飾装置 2 9 が装着されている。上皿 2 8 の左片側寄りには、操作ボタン 3 8 が設けられている。サイド装飾装置 2 7 は、ランプ基板が内部に配置され且つ合成樹脂材によって形成されたサイド装飾体 3 3 を主体として構成されている。サイド装飾体 3 3 には、横方向に長いスリット状の開口孔が上下方向に複数配列されており、該開口孔には、ランプ基板に配置された光源に対応するレンズ 3 4 が組み込まれている。音響電飾装置 2 9 は、透明カバー体 3 5、スピーカ 3 6、スピーカカバー 3 7、およびリフレクタ体 (図示しない) 等を備え、これらの構成部材が相互に組み付けられてユニット化されている。

【 0 4 1 3 】

次に、遊技盤 4 に区画形成された遊技領域 1 2 内に設けられる各種構成部材について図 3 を参照して説明する。図 3 は、遊技盤 4 を示す正面図である。

【 0 4 1 4 】

10

20

30

40

50

遊技領域 1 2 の中央部分には、演出装置 4 0 (演出装置) が配設されている。演出装置 4 0 は、複数個の発光体の点灯によって特別図柄を変動表示する特別図柄表示器 4 1 と、複数個の発光体の点灯によって、所定の判定条件が成立 (始動入賞口 4 5 または電動始動入賞口 4 6 に遊技球が入賞) したが未だ特別図柄の変動が開始されていない記憶数 (始動記憶数) を表示する特図記憶ランプ 5 4 と、左・中・右の 3 つの図柄で構成される複数種類の装飾図柄を変動表示するとともに、種々の演出を表示する表示領域 4 2 を有する液晶表示器 1 1 6 (画像表示手段) と、を有する後述するフロントユニット 1 4 0 およびリアユニット 1 4 2 を備えている。また、演出装置 4 0 の右側部には、演出ランプ 4 4 a, 4 4 b が取り付けられている。これらの演出ランプ 4 4 a, 4 4 b (発光領域) は、表示領域 4 2 による演出表示に合わせた点灯表示を行うようになっている。

10

【0 4 1 5】

演出装置 4 0 の下方には、始動入賞口 4 5 とその下方に一对の開閉翼 4 7 を有する電動始動入賞口 4 6 とが配設されている。電動始動入賞口 4 6 は、普通図柄表示器 5 0 の表示結果が「当り」となったときに、開閉翼 4 7 が所定時間および所定回数 (例えば、通常状態時には 0 . 5 秒で 1 回、または、確率変動状態時には 0 . 8 秒で 3 回) 開放されるように制御される。なお、この実施の形態では、始動入賞口 4 5 は、常に上方から遊技球を入賞可能であり、電動始動入賞口 4 6 は、上方が始動入賞口 4 5 によって封鎖され、開閉翼 4 7 が閉塞状態である場合には遊技球が入賞不可能な状態となっている。そのため、開閉翼 4 7 が開放状態となったときにのみ遊技球を入賞可能な状態となる。

【0 4 1 6】

また、始動入賞口 4 5 および電動始動入賞口 4 6 に入賞した遊技球は、始動口センサ 5 5 a, 5 5 b (図 2 5 に符号のみ記載) によって検出され、これらの検出 (所定の判定条件が成立) にもとづいて所定個数 (例えば、始動入賞口 4 5 に入賞 (始動口センサ 5 5 a によって検出) 時には 3 個、電動始動入賞口 4 6 に入賞 (始動口センサ 5 5 b によって検出) 時には 4 個) の遊技球が払い出されるとともに、特別図柄表示器 4 1 で特別図柄の変動表示 (表示領域 4 2 で装飾図柄の変動表示) が許可される。なお、始動入賞口 4 5 および電動始動入賞口 4 6 に遊技球が入賞し、始動口センサ 5 5 a, 5 5 b によって遊技球が検出されたときに、後述する大当り遊技状態を付与するか否かを判定する大当り判定乱数が抽出され、大当り遊技状態を付与する判定がなされたときには、特別図柄表示器 4 1 における特別図柄の表示結果を当り (特定の表示態様) とする。また、特別図柄の変動中に遊技球が始動入賞口 4 5、または、電動始動入賞口 4 6 に入賞し、始動口センサ 5 5 により検出されたことにもとづいて抽出された大当り判定乱数は、所定個数 (例えば、4 個) まで記憶可能であり、その記憶数 (始動記憶数) は、複数個 (例えば、4 個) の発光体からなる特図記憶ランプ 5 4 の点灯によって表示される。特図記憶ランプ 5 4 は、演出装置 4 0 の下部に配置されている。また、本実施形態では、特別図柄の変動表示が許可される入賞口として、始動入賞口 4 5 と、電動始動入賞口 4 6 と、の 2 つの始動入賞口が設けられているが、始動入賞口の設置個数はこれらに限られず、例えば、始動入賞口 4 5 と、電動始動入賞口 4 6 と、のいずれか一方のみ設ける構成であってもよい。

20

30

【0 4 1 7】

なお、本実施例では、始動入賞口 4 5 に入賞時には 3 個、電動始動入賞口 4 6 に入賞時には 4 個の遊技球が払い出される。始動入賞口 4 5 は、常に上方から遊技球を入賞可能であることから、遊技球の入賞に対する払出個数が多過ぎると、ホールにとって損失となる。一方、電動始動入賞口 4 6 は、後述する時短状態において開放翼 4 7 の開放時間および開放回数の延長制御が行われ、該電動始動入賞口 4 6 への入賞確率が増加するが、その反面、所定期間での遊技球の消費量が多大となり、遊技球の入賞に対する払出個数が少な過ぎると、遊技球を減らしたくない遊技者にとって損失となる。これらの遊技バランスを考慮し、始動入賞口 4 5 および電動始動入賞口 4 6 それぞれの払出個数が設定されている。

40

【0 4 1 8】

遊技領域 1 2 の左側方には、発光体の点灯点滅によって普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 5 0 が配設されている。また、普通図柄表示器 5 0 の下方には、遊技状態に応じ

50

て発光体を点灯（本実施形態では、確率変動状態には発光体が赤色で点灯、時短状態には発光体が緑色で点灯、通常状態には発光体が消灯）する遊技状態ランプ51が取り付けられている。また、普通図柄表示器50の下方には、ゲートスイッチ53aを備えた左ゲートおよびゲートスイッチ53bを備えた右ゲートが設けられている。左ゲート、または、右ゲートを遊技球が通過したことにもとづいてゲートスイッチ53a、または、ゲートスイッチ53bにより遊技球が検出されると普通図柄表示器50で普通図柄の変動表示が開始される。すなわち、ゲートスイッチ53aおよびゲートスイッチ53bによる遊技球の検出に応じて普通図柄表示器50における普通図柄の変動表示が許可される。なお、ゲートスイッチ53aおよびゲートスイッチ53bにより遊技球が検出されたときに、普通図柄を当りとするか否かを判定する普通図柄当り判定乱数が抽出され、普通図柄を当りとする判定がなされたときには、普通図柄表示器50における普通図柄の表示結果を当りとする。また、普通図柄の変動中に遊技球が左ゲート、または、右ゲートを通過し、ゲートスイッチ53a、53bにより検出されたことにもとづいて抽出された普通図柄当り判定乱数は、所定個数（例えば、4個）まで記憶可能とされ、その記憶数は、複数個（例えば、4個）の発光体からなる普図記憶ランプ56の点灯によって表示される。普図記憶ランプ56は、遊技領域12の左側方に配置されている。

10

【0419】

電動始動入賞口46の下方には、横長長方形の入口を開閉する開閉板62を有する大入賞口60が配設されている。大入賞口60は、開閉板62の開閉用駆動源となるソレノイド63、およびカウントセンサ64（共に図25に符号のみ記載）を備えている。なお、大入賞口60に入賞した遊技球は、カウントセンサ64によって検出され、この検出にもとづいて、始動入賞口45や電動始動入賞口46に遊技球が入賞したときよりも多い所定個数（例えば、14個）の遊技球が払い出される。大入賞口60の下方となる遊技領域12の最下部には、遊技領域12を流下していずれの入賞口や入賞装置にも入賞しなかった遊技球が取り込まれるアウト口48が設けられている。始動入賞口45、電動始動入賞口46および大入賞口60の左右側方には、4つの入賞口66a~66dが設けられている。なお、入賞口66a~66dに遊技球が入賞したときに、所定個数（例えば、13個）の遊技球が払い出される。また、遊技領域12には、遊技状態に応じて点灯点滅が制御される電飾用の装飾ランプ49（図25に符号のみ記載）が取り付けられている。

20

【0420】

遊技盤4に設けられる各種の入賞装置等によって実現される遊技について説明すると、パチンコ機1の裏面側に設けられる発射装置（図示しない）によって打ち出されて発射レール15および案内レール11を通過して遊技領域12の上部に放出された遊技球は、遊技領域12を障害釘等に衝突しながらアウト口48に向かって流下する。遊技領域12を流下する遊技球が左ゲート、または、右ゲートを通過し、ゲートスイッチ53a、53bによって検出されると、普通図柄表示器50で普通図柄の変動表示（発光体が緑色と赤色とで交互に点灯表示）が開始される。普通図柄表示器50における普通図柄の変動表示は、所定期間経過後に停止し、停止時の普通図柄の表示結果が「当り」（発光体が緑色で点灯停止）となったときに電動始動入賞口46の開閉翼47が所定時間および所定回数（例えば、通常状態時には0.5秒で1回）開放される。一方、普通図柄表示器50の表示結果が「ハズレ」（発光体が赤色で点灯停止）となった場合には、開閉翼47が開放されないため、電動始動入賞口46は遊技球が入賞不可能な状態であるが、始動入賞口45は遊技球を入賞可能な状態となっている。

30

40

【0421】

また、始動入賞口45、または、電動始動入賞口46に遊技球が入賞し、始動口センサ55により遊技球が検出されると、特別図柄表示器41で特別図柄の変動表示を開始可能な状態（例えば、大当り遊技中でない状態、および、特別図柄および装飾図柄の変動表示中でない状態）であれば、特別図柄表示器41で特別図柄の変動表示が開始されるとともに、液晶表示器116で装飾図柄の変動表示が開始される。特別図柄、および、装飾図柄の変動表示は所定期間経過後に停止され、停止時の特別図柄が特定の表示態様（特定表示

50

態様（大当たりとなる複数の発光体の点灯の組み合わせ：大当たり図柄））である場合には、装飾図柄の停止図柄（左・中・右の装飾図柄全てが停止した状態）も特定の表示態様（同一の装飾図柄の組み合わせ：大当たり図柄）となり、「大当たり遊技状態（利益付与状態）」の制御を開始する。すなわち、大入賞口60の開閉板62が手前側に倒れて入口を開放し、所定時間（例えば、30秒）、あるいは所定個数（例えば、10個）の入賞があるまで大入賞口60を開放した状態に維持する。その後、開閉板62の起立により大入賞口60が閉じられた後、所定時間（例えば、2秒）を経過することで、再度、開閉板62が手前側に倒れることにより、大入賞口60が開放される開閉サイクル（以下、これをラウンド「R」ともいう）を15回繰り返す制御を実行する。このように、大当たり遊技状態に制御された場合には、大入賞口60が開放され、該開放された大入賞口60に遊技球を入賞させることで、始動入賞口45や電動始動入賞口46に遊技球を入賞させるよりも短時間で多量の遊技球を獲得可能である（利益を付与する）ことにより、遊技者の興趣を高めることができる。

10

【0422】

なお、この実施の形態では、左・中・右の装飾図柄は、左装飾図柄80a（変動開始してから例えば6800ms後に停止）右装飾図柄80c 中装飾図柄80b（変動開始してから例えば8000ms後に停止）の順に停止するように制御される。装飾図柄の停止図柄とは、左・中・右の装飾図柄の変動表示を開始して中装飾図柄80bが停止表示されることにより左・中・右の装飾図柄全てが停止表示された状態の図柄の組み合わせをいう。

20

【0423】

また、停止時の特別図柄が特定の表示態様のうちさらに特別の表示態様（確変大当たりとなる複数の発光体の点灯の組み合わせ）である場合には、装飾図柄の停止図柄も特別の表示態様（同一の特定図柄の組み合わせ：確変大当たり図柄）となり、大当たり遊技状態に制御した後、次に大当たり遊技状態となる確率が高くなる（この実施の形態では、確率変動状態では1/70、確率変動状態以外では、1/490）。すなわち、確率変動状態（特別遊技状態）という遊技者にさらに有利な状態になる。確率変動状態では、普通図柄表示器50における普通図柄の変動表示の結果が「当り」となる確率を高める制御、普通図柄表示器50にて普通図柄の変動表示の結果「当り」となったことにもとづいて開放される開閉翼47の開放時間の延長制御、等も行われる。

30

【0424】

また、停止時の特別図柄が特定表示結果のうち特別の表示結果とは異なる非特別の表示結果（非確変大当たりとなる複数の発光体の点灯の組み合わせ）である場合には、装飾図柄の停止図柄も非特別の表示結果（同一の非特定図柄の組み合わせ：非確変大当たり図柄）となり、大当たり遊技状態に制御した後、特別図柄表示器41にて所定回数（この実施の形態では、100回）の特別図柄の変動表示が実行されるまで普通図柄表示器50における普通図柄の変動表示の結果が「当り」となる確率を高める制御、普通図柄表示器50にて普通図柄の変動表示の結果「当り」となったことにもとづいて開放される開閉翼47の開放時間の延長制御、等の時短制御が実行される。時短状態では、特別図柄表示器41にて特別図柄の変動表示が所定回数実行されるまでは、電動始動入賞口46への入賞確率が増加し、所定期間での特別図柄の変動表示の実行回数を増加させることができるため遊技者に有利な状態となる。また、上述した確率変動状態では、時短制御に加えて、普通図柄表示器50にて普通図柄の変動表示の結果が「当り」となる確率が高められるため時短状態よりもさらに遊技者に有利な状態となる。なお、通常状態とは、上述した確率変動状態、および、時短状態、以外の状態である。

40

【0425】

図4は、遊技盤4を構成要素に分解した状態で示している。ただし、ここでは説明に必要な構成要素のみを取り上げているため、いくつかの構成要素は適宜図示を省略する。

【0426】

本実施形態の演出装置は、遊技板4aを挟んで前後に分割された2つのユニットから構

50

成される。具体的には、遊技板 4 a の前面側にフロントユニット 1 4 0 が位置し、このフロントユニット 1 4 0 は遊技板 4 a に対してその前面側から取り付けられる。逆に遊技板 4 a の背面側にはリアユニット 1 4 2 が位置し、このリアユニット 1 4 2 は遊技板 4 a に対してその背面側から取り付けられる。

【 0 4 2 7 】

遊技板 4 a には、その合板材を厚み方向に割り抜いた貫通孔 1 4 4 が形成されている。この貫通孔 1 4 4 は、遊技領域 1 2 の中央からやや上よりの範囲にかけて大きく開口しており、その開口形状は、フロントユニット 1 4 0 の外形にほぼ合致している。

【 0 4 2 8 】

フロントユニット 1 4 0 は、その前後方向で見ると遊技板 4 a に対向する後半分の部位（連結挿入部）が貫通孔 1 4 4 内にすっぽり入り込む形状に成形されており、フロントユニット 1 4 0 は、その後半分の部位を貫通孔 1 4 4 内に嵌め込んだ状態で遊技板 4 a に取り付けられるものとなっている。フロントユニット 1 4 0 の後半分の部位は、その前後方向でみた厚みがちょうど遊技板 4 a の厚みとほぼ同じに設定されている。このためフロントユニット 1 4 0 が遊技板 4 a に取り付けられると、その後半分の部位は遊技板 4 a の背面に肌合わせされる（いわゆる面一の状態）。

10

【 0 4 2 9 】

さらにフロントユニット 1 4 0 には、後半分の部位から後方に向けて突出するボス 1 4 0 a が形成されている（挿入連結部）。ボス 1 4 0 a はフロントユニット 1 4 0 の上部位置に 1 本と、下部位置に 2 本（図 4 には 1 本のみ示されている）の合計 3 本が形成されており、いずれも貫通孔 1 4 4 を通じて遊技板 4 a の前面側から挿入されると、遊技板 4 a の背面からさらに後方に突出する。

20

【 0 4 3 0 】

一方、フロントユニット 1 4 0 が遊技板 4 a に取り付けられた状態で、その前半分の部位は遊技板 4 a の前面側に突出する。この前半分の部位は、その厚みが例えば案内レール 1 1 等とほぼ同じに設定されている。このため、フロントユニット 1 4 0 が遊技板 4 a に取り付けられると、その前半分の部位は遊技領域 1 2 内で盤面から手前に突出し、それによって遊技球の流下を誘導・案内する存在となる。

【 0 4 3 1 】

これに対し背面側のリアユニット 1 4 2 は、遊技板 4 a の背面に対向する前面がほとんどフラットな形状に成形されており、このフラットな前面を取付面 1 4 2 a として遊技板 4 a に取り付けられる。リアユニット 1 4 2 が遊技板 4 a に取り付けられると、上記の取付面 1 4 2 a は遊技板 4 a の背面に密着する（ただし製造誤差や歪みによる隙間は許容される。）。

30

【 0 4 3 2 】

また取付面 1 4 2 a は、上記の貫通孔 1 4 4 には嵌め込まれないものの、その一部は貫通孔 1 4 4 に対向する位置関係にある。すなわち、リアユニット 1 4 2 が遊技板 4 a に取り付けられると、その取付面 1 4 2 a は部分的に貫通孔 1 4 4 の内側に張り出し、貫通孔 1 4 4 を通じて遊技板 4 a の前面側に露出される。ただし、この露出する部分はフロントユニット 1 4 0 に覆い隠されるため、遊技者からは直接的に視認されない。

40

【 0 4 3 3 】

さらにリアユニット 1 4 2 には、フロントユニット 1 4 0 のボス 1 4 0 a に対応して 3 箇所にボス孔 1 4 2 b が形成されており、フロントユニット 1 4 0 およびリアユニット 1 4 2 が遊技板 4 a に対して前後から取り付けられると、3 本のボス 1 4 0 a は貫通孔 1 4 4 を通じてリアユニット 1 4 2 にまで達し、それぞれ対応するボス孔 1 4 2 b に差し込まれる。またこの状態で、フロントユニット 1 4 0 およびリアユニット 1 4 2 が相互に位置決めされる。

【 0 4 3 4 】

図 4 には示されていないが、遊技盤 4 には、さらにリアユニット 1 4 2 の背後から表示ユニットが取り付けられるものとなっている。表示ユニットは、液晶表示器 1 1 6 と第 2

50

電飾制御基板 113 (図 25 に符号のみ記載) とを一体化したユニットとして構成されており、その画面上で演出的な画像を表示する役割を担う。遊技盤 4 の完成状態で、表示ユニットの画面 (表示領域 42) は上記の貫通孔 144 を通じて前面側から視認することができる。

【0435】

図 5 は、フロントユニット 140 およびリアユニット 142 を連結した状態で示している。フロントユニット 140 は、その外表面に施された造形・装飾から一定の視覚的な効果・インパクトを遊技者に対して与える役割を果たす。また、このようなフロントユニット 140 の造形・装飾は、遊技板 4a の前面に貼付された化粧シート (セル板) のデザインと相まって、パチンコ機 1 の機種やゲームコンセプトを遊技者に明確に認識させる効果を奏する。あわせて本実施形態では、遊技領域 12 のほぼ中央位置にフロントユニット 140 が取り付けられることで、そこに演出的な動作が行われる演出領域が形成される。本実施形態では、この演出領域において、例えば LED の点灯・点滅による発光演出や液晶表示器による画像表示演出、可動役物による動作演出等が行われるものとなっている。

10

【0436】

また、フロントユニット 140 およびリアユニット 142 の中央部分は、上記の表示ユニットを視認可能とするため矩形に開口しており、それゆえこの開口部分に表示領域 42 が形成されている。この表示領域 42 では、液晶表示器 116 による演出的な画像の表示による演出が行われるものとなっている。

【0437】

フロントユニット 140 は、その全体的な外観形状が「怪物屋敷」をモチーフとして形成されている。ここでいう「怪物屋敷」は、例えば創作上の物語に出てくるキャラクター (想像上の怪物を模したコミカルなキャラクターである) 達が住处としている建物であり、その外観は西洋風の煉瓦造りとなっている。フロントユニット 140 を「怪物屋敷」に見立てると、その屋根に相当する屋根装飾部分 140b は、左右に末広がりとなる形状を有している。あわせてこの屋根装飾部分 140b は、遊技領域 12 の上方から流下する遊技球を左右に振り分けるはたらきをする (いわゆる鑑カバー)。

20

【0438】

左側の屋根装飾部分 140b の直下位置には、コミカルなキャラクター体 (怪物くん) 140c が配設されている。このキャラクター体 (怪物くん) 140c は、上記の物語において「怪物屋敷」の主人となるキャラクターに相当するものであり、見た目上は人間の少年を模したデザインとなっている。デザイン上、このキャラクター体 (怪物くん) 140c は屋根裏から壁を突き破って顔と両手を覗かせたような格好となっている。

30

【0439】

また、屋根装飾部分 140b の中央はドーム屋根形状に盛り上がっており、その直下の位置に「屋根窓」を模した窓装飾部分 140d が配設されている。この窓装飾部分 140d は、透明パーツの採用により見た目上も窓であることが認識し易くなっている。さらに、窓装飾部分 140d の奥には LED 140l が図示しない LED 基板に実装されており、それゆえ窓装飾部分 140d では、LED 140l の点灯・点滅による発光演出が行われるものとなっている。なお LED 基板は、フロントユニット 140 に内蔵されている。本実施形態では、これら窓装飾部分 140d と LED 140l とが演出ランプ 44a (図 3 参照) として機能するものとなっている。このように、この実施の形態では、所定の光源として LED 140l, 140m を備えている。

40

【0440】

窓装飾部分 140d の前面側には、「屋根窓」を斜めに塞ぐようにして別の球誘導部材 140e が取り付けられている。この球誘導部材 140e は、他の装飾部材 140f とともに窓装飾部分 140d の前面側で筋交い状に組まれたように配置されている。これら球誘導部材 140e および装飾部材 140f は、いずれも前面に木目をあしらった模様が立体的に付されている。

【0441】

50

フロントユニット140の左右の側縁部は、上記の表示領域42の両側を取り囲むようにして下方に延びており、このうち右側縁部は左側縁部に比較して幅広となっている。また上記の屋根装飾部分140bは、フロントユニット140の上部から左右の側縁部にまで垂れ下がるようにして延びており、それゆえ左右の側縁部の外縁は、屋根装飾部分140bによって外側の遊技領域12(図5には示されていない)と区画されている。

【0442】

フロントユニット140の右側縁部には、上記の屋根装飾部分140bの内側に沿って壁装飾体140gが取り付けられている。さらに右側縁部には、表示領域42の上縁から右側縁に沿って別の壁装飾体140hが取り付けられており、この壁装飾体140hと先の壁装飾体140gとの間には一定の隙間が確保されている。これら壁装飾体140g、140hは、いずれも煉瓦を積み重ねたような形状に成形されており、これら壁装飾体140g、140hの造形により「怪物屋敷」としての雰囲気がいっそう醸し出されている。

10

【0443】

一方、フロントユニット140の左側縁部には、屋根装飾部分140bの内側に位置して窓装飾部分141が形成されている。この窓装飾部分141は、「怪物屋敷」の室内に通じる「明取窓」としての装飾となっている。

【0444】

フロントユニット140の右側縁部には、上記の壁装飾体140g、140hの間にある空間内に球誘導通路148が形成されている。この球誘導通路148は、表示領域42の上方から右側方を迂回するようにして下方に延び、そして下方の遊技領域12に向けて開放されている。パチンコ機1による遊技中、フロントユニット140の上方から流下してきた遊技球は、上記の球誘導部材140eに案内されて球誘導通路148に送り込まれるものとなっている。

20

【0445】

フロントユニット140の右側縁部には、前面側からみて球誘導通路148の奥の位置に壁面部材140iが取り付けられている。この壁面部材140iは透明パーツ(板状部材)の採用により光透過性を有しており、その背後の位置にはLED140mが図示しないLED基板に実装されている。このため球誘導通路148では、上記の窓装飾部分140dと同様にLED140mの点灯・点滅による発光演出が行われるものとなっている。本実施形態では、これら壁面部材140iとLED140mとが演出ランプ44b(図3参照)として機能するものとなっている。

30

【0446】

図5には詳しく示されていないが、壁面部材140iはその背面に光拡散用のレンズカット(例えばプリズムカット、ダイヤカット等)が施されている。一方で壁面部材140iは、その前面が壁装飾体140g、140hの表面形状と視覚的な統一性を有する形状に加工されている。具体的には、壁装飾体140g、140hが煉瓦を積み重ねたような形状を有することから、壁面部材140iの前面にも煉瓦の1つ1つを模した突出部が形成されている。

【0447】

なお、球誘導通路148の形状・機能等についてはさらに別の図面を参照しながら後述するものとする。

40

【0448】

フロントユニット140の下縁部には、球受ステージ140jが形成されている。本実施形態ではフロントユニット140だけでなく、リアユニット142の下縁部にも球受ステージ142cが形成されており、フロントユニット140とリアユニット142とが組み合わされた状態で、両者の球受ステージ140j、142cが一体となる。球受ステージ140j、142cは上・中・下の3段に分かれており、このうち上段および中段の球受ステージ142cはリアユニット142に、下段の球受ステージ140jがフロントユニット140に形成されている。このうち上段の球受ステージ142cは最も奥に位置し

50

ており、そこから手前側に中段の球受ステージ 1 4 2 c、下段の球受ステージ 1 4 0 j と順番に位置が下がっている。

【 0 4 4 9 】

球受ステージ 1 4 2 c、1 4 0 j に関連して、リアユニット 1 4 2 には案内通路 1 4 2 d が形成されており、この案内通路 1 4 2 d は上段および中段の球受ステージ 1 4 2 c の中央位置から下方にくだり、そして前面側へ屈曲して延びている。またフロントユニット 1 4 0 には、その下縁部の中央位置に案内通路 1 4 2 d の放出口 1 4 0 k が形成されている。

【 0 4 5 0 】

球受ステージ 1 4 2 c、1 4 0 j や案内通路 1 4 2 d の機能は公知のものとほぼ同様である。すなわち、球受ステージ 1 4 2 c、1 4 0 j はその上面にて遊技球を左右に揺れ動くようにして転動させ、遊技球の行き先を予測のつかないものとする。この過程で遊技球は下の段に落ちたり、あるいは案内通路 1 4 2 d に埋り込んだりするので、その間の遊技球の動きによって遊技に面白みが付加される。案内通路 1 4 2 d に遊技球が埋り込むと、下方の放出口 1 4 0 k から真下に放出されるので、始動入賞口 4 5 (図 3 参照) に入賞しやすくなる。

【 0 4 5 1 】

図 5 には詳しく示されていないが、球受ステージ 1 4 2 c、1 4 0 j に関連して、フロントユニット 1 4 0 にはワープ通路が形成されている。ワープ通路はフロントユニット 1 4 0 の左右の側縁部にそれぞれ形成されており、いずれも遊技球を球受ステージ 1 4 2 c に誘導する役割を担っている。本実施形態では、左右でワープ通路の形態や配置が異なっており、その具体的な形態、配置等については別の図面を参照しながら後述する。

【 0 4 5 2 】

図 6 は、リアユニット 1 4 2 の外形を詳しく示している。リアユニット 1 4 2 は、フロントユニット 1 4 0 と違ってほとんどの部分は遊技板 4 a の背後に隠れているので、その外形には装飾的な配慮が特に必要とされていない。ただし、上記の球受ステージ 1 4 2 c の部分や表示領域 4 2 を取り囲む部分は前面側に露出されており、遊技者の目に直接触れる部分であるため、そこにはフロントユニット 1 4 0 と同様に装飾が施されている。

【 0 4 5 3 】

先ず、上段の球受ステージ 1 4 2 c の上方で、その奥の位置には装飾部材 1 4 2 e が配設されており、この装飾部材 1 4 2 e は表示領域 4 2 の下縁を区画するようにして左右に延びている。また装飾部材 1 4 2 e は、ちょうど煉瓦を横一列に並べたような形状に成形されており、それによってフロントユニット 1 4 0 の装飾と視覚的な統一感が保たれている。なお装飾部材 1 4 2 e は、上記の案内通路 1 4 2 d を隔てて左右に分割されている。

【 0 4 5 4 】

また、表示領域 4 2 の上縁の左部分にも装飾部材 1 4 2 f が配設されている。この装飾部材 1 4 2 f もまた、正面からみると煉瓦を横一列に並べたような形状に成形されているが、さらには奥行き方向にも煉瓦を配列したような形状に成形されている。

【 0 4 5 5 】

表示領域 4 2 のその他の周縁については、装飾部材 1 4 2 f の右側位置にもこれと同様の装飾(煉瓦の配列を模した装飾)が施されているし、また右側縁についても同様の装飾が施されている。一方、表示領域 4 2 の左側縁については他と少し異なり、木製扉を模した装飾が施されている。このようなリアユニット 1 4 2 の装飾は、真正面から見るとちょうどフロントユニット 1 4 0 の背後に位置するため、あまり目立たない存在となっているが、遊技者が視線の方向や角度を変えて表示領域 4 2 の周縁を覗き込むようにすると、リアユニット 1 4 2 の装飾がはっきりと視認される。なお、リアユニット 1 4 2 の装飾については別の図面を参照しながら後述する。

【 0 4 5 6 】

次に、リアユニット 1 4 2 において中心的な要素となる動作機構について説明する。

【 0 4 5 7 】

10

20

30

40

50

図6中に破線で示されているように、リアユニット142には、表示領域42内にて出沒可能な演出動作体、つまりキャラクタ体150, 152, 154が内蔵されている。これらキャラクタ体150, 152, 154は、ちょうど上記の取付面142aより奥(リアユニット142の内部)に位置した状態で表示領域42の周囲に收容されており、その動作時には取付面142aより奥の位置から表示領域42内に向かって移動してきて、表示画面の前面側に出現する。

【0458】

リアユニット142には、上記の取付面142aに対応する位置に3つのカバー部材142gが配設されている。カバー部材142gは薄い肉厚(例えば2mm程度)の透明(または半透明)樹脂板からなり、取付面142aは、これらカバー部材142gの前面から構成されている。図6中にはキャラクタ体150, 152, 154の外形が破線で示されているが、カバー部材142gが透明性を有するため、実際にはキャラクタ体150, 152, 154(およびその付属機構)が前面側から透けて視認される。

10

【0459】

図7は、リアユニット142からカバー部材142gが取り外されたときの状態を示している。3つのキャラクタ体150, 152, 154は、表示領域42を取り囲むようにして配置されており、その上方と右側方、左側方にそれぞれ1つずつキャラクタ体150, 152, 154が位置する。

【0460】

キャラクタ体150, 152, 154は1つ1つが異なる形態にデザインされている。これらキャラクタ体150, 152, 154は、いずれも著名な怪奇小説に登場する何らかの「怪物」を模したものであるが、見た目上はコミカルにデフォルメされたデザインが施されている。すなわち、表示領域42の右側方に位置するキャラクタ体(フランケン)150は「フランケンシュタインの怪物」を模したものであるが、その表情からはどこか間の抜けたような感じを受ける。また表示領域42の上方に位置するキャラクタ体(ドラキュラ)152は、「吸血鬼ドラキュラ」を模したものであるが、その顔立ちからはどことなく気の弱そうな印象を受ける。そして表示領域42の左側方に位置するキャラクタ体154は「オオカミ男(人間の姿から狼に変身する男)」を模したものとなっている。図7には細かく示されていないが、このキャラクタ体(オオカミ男)154の表情はマスコットの愛嬌のあるものとなっている。

20

30

【0461】

リアユニット142には、3つのキャラクタ体150, 152, 154にそれぞれ対応して收容部156, 158, 160(待機收容部)が形成されている。收容部156にはフォトセンサ150n、收容部158にはフォトセンサ152n, 153n、收容部160にはフォトセンサ154nがそれぞれ設置されている。リアユニット142は、その全体がケーシング162に覆われる構造であり、3つの收容部156, 158, 160はケーシング162の内側に区画して形成された状態にある。

【0462】

ケーシング162は外形がほぼ矩形をなしており、その前面は大きく開放されているが、背面は奥壁162aで塞がれている。またケーシング162の外縁は側壁162bで囲われており、側壁162bは奥壁162aの周縁から前面側へ立ち上がるようにして形成されている。そして上記の收容部156, 158, 160は、奥壁162aより手前側の空間内で側壁162bの内側に形成されている。

40

【0463】

收容部156, 158, 160は、いずれも表示領域42に隣接する側端がキャラクタ体150, 152, 154の出入口となっている。キャラクタ体150, 152, 154(演出部材)は、それぞれ收容部156, 158, 160に收容され前面側から視認不可能となる状態(待機位置)と、表示画面の前面側(遊技者に相対する前面側)に視認可能に出現した状態(出現位置)とに変位することができる。このときキャラクタ体150, 152, 154は、上記の出入口を通じて出入りする。また、キャラクタ体150, 15

50

2, 154は、それぞれ収容部156, 158, 160に収容され待機位置(以下、「原位置」という。)になると、上記したフォトセンサ150, 153n, 154nに検出される。なお、フォトセンサ152nは、後述する遮蔽部材(ドラキュラ)166の原位置を検出する。

【0464】

リアユニット142は遊技板4aの背面に取り付けられるものであり、またその前面側にはフロントユニット140が取り付けられるため、キャラクタ体150, 152, 154がそれぞれの収容部156, 158, 160に収容された状態にあるとき、その姿はフロントユニット140および遊技板4aの陰に隠れて真正面からは視認されない。

【0465】

さらに本実施形態では、キャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、キャラクタ体(オオカミ男)154の各々に対応して遮蔽部材(フランケン)164、遮蔽部材(ドラキュラ)166、遮蔽部材(オオカミ男)168が設けられており、これら遮蔽部材164, 166, 168は、前面側から表示領域42を通じて収容部156, 158, 160の内側が露出するのを塞ぐ役割を果たしている。このため図7中に実線で示されているように、キャラクタ体150, 152, 154が収容部156, 158, 160内に収容された状態では、それぞれ対応する遮蔽部材164, 166, 168により収容部156, 158, 160の出入口が閉ざされている。

【0466】

一方、図7中に2点鎖線で示されているように、遮蔽部材164, 166, 168はいずれも表示領域42内に向けて変位し、それぞれ対応する収容部156, 158, 160の出入口を開放することができる。この状態でキャラクタ体150, 152, 154は表示領域42の前面側へ出現することができる。

【0467】

このとき表示領域42の右側方および上方にあるキャラクタ体150, 152については、それぞれの遮蔽部材164, 166が一端部を中心に表示画面の前面に沿って回転することで出入口が開かれる。また、表示領域42の左側方にあるキャラクタ体154については、その遮蔽部材(オオカミ男)168が垂直な軸線を中心に表示画面に向かって奥へ回転することで出入口が開かれる。

【0468】

また遮蔽部材164, 166, 168には、フロントユニット140の外表面における装飾と統一感のある装飾が施されている。例えば、表示領域42の右側方および上方に位置する遮蔽部材164, 166については、装飾部材142fと同様に煉瓦の配列を模した装飾が施されている。一方、表示領域42の左側方に位置する遮蔽部材(オオカミ男)168については、上記のように木製扉を模した装飾が施されている。

【0469】

本実施形態では、3つのキャラクタ体150, 152, 154が表示領域42内にて出沒動作を行うものとなっているが、それぞれの動作範囲が互いに干渉しない設計となっているか、もしくは制御上で干渉しない動作が行われるものとなっている。例えば、表示領域42の左側方にあるキャラクタ体(オオカミ男)154は、表示領域42の左側端から直線的に右方向へ動作するが、このときの動作範囲A1は、他の2つのキャラクタ体150, 152の動作範囲A2と重複しない設計となっている。

【0470】

表示領域42の右側方と上方に位置するキャラクタ体150, 152については、それぞれの遮蔽部材164, 166が回転する動作範囲には設計上の重複がある。ただし、これらキャラクタ体150, 152については、実際の動作時において互いの動作範囲(角度)B1, B2が干渉しない制御が行われるものとなっている。

【0471】

次に、キャラクタ体150, 152, 154および遮蔽部材164, 166, 168を作動させる動作機構の詳細について説明する。

10

20

30

40

50

【0472】

図8は、キャラクタ体（フランケン）150および遮蔽部材（フランケン）164についての動作機構を具体的に示している。キャラクタ体（フランケン）150および遮蔽部材（フランケン）164を含む動作機構は、箱形の機構ボックス150a内に収められた状態でユニット化されている。この機構ボックス150aはユニット全体としてリアユニット142に收容され、この状態で機構ボックス150aの内側に上記の收容部156が形成されるものとなっている。

【0473】

キャラクタ体（フランケン）150は3つの可動パーツの組み合わせから構成されており、具体的には頭部パーツ150bと左腕パーツ150c、右腕パーツ150dが含まれている。これらパーツ150b, 150c, 150dは互いにピン接合されてリンク機構を構成しており、それぞれがリンク機構の節に該当している。この他にも、機構ボックス150a内には昇降スライダ150eが收容されており、この昇降スライダ150eもまたキャラクタ体（フランケン）150とともに1つの動作機構を構成する。なお昇降スライダ150eは、機構ボックス150a内で上下に昇降自在に支持されている。

10

【0474】

キャラクタ体（フランケン）150の頭部パーツ150bは、ちょうど「怪物」の胸元あたりに相当する部位で支点150fを介して機構ボックス150aに支持されている。そして、この部位から斜め下方にレバー150gが延びており、このレバー150gを介して頭部パーツ150bと昇降スライダ150eとがスライダ接合されている。

20

【0475】

キャラクタ体（フランケン）150の左腕パーツ150cと右腕パーツ150dとは、ちょうど腕の付け根あたりに相当する部分で相互に連結されている。これら左腕パーツ150cおよび右腕パーツ150dは相対的に運動することなく、機構上は一体となって動作する。ただし、頭部パーツ150bは前後方向でみて右腕パーツ150dと左腕パーツ150cとの間に位置しており、これらは前後に重なり合うようにして機構ボックス150a内に収められている。したがって頭部パーツ150bと左腕パーツ150c、右腕パーツ150dとの間には、適宜のクリアランスが確保されている。その分、本実施形態ではキャラクタ体（フランケン）150が全体として厚みのある存在（薄板1枚だけの可動役物とは構造的に異なる）となっている。

30

【0476】

また図8には示されていないが、頭部パーツ150bは、ちょうど「怪物」の背中あたりに相当する部位で左腕パーツ150cおよび右腕パーツ150dにピン接合されている。一方、右腕パーツ150dは、ちょうど掌あたりに相当する部位にて遮蔽部材（フランケン）164にピン接合されている。これにより、昇降スライダ150eから頭部パーツ150bおよび右腕パーツ150dを介して遮蔽部材（フランケン）164にまで至る一続きの機構が構成される。これにより、薄板1枚だけの可動役物のように単一の動作による二次元的な視覚的効果だけではなく、キャラクタ体（フランケン）150を全体として厚みのある存在として見せることで、キャラクタ体（フランケン）150を立体的に見せ、さらにキャラクタ体（フランケン）150の後側の表示領域42に表示される画像にも奥行きをもたせたかのような視覚的効果が得られる。

40

【0477】

図8中（b）に示されているように、機構ボックス150aの背面側にはステッピングモータ150h（駆動源）が取り付けられている。キャラクタ体（フランケン）150および遮蔽部材（フランケン）164は、このステッピングモータ150hを駆動源として動作を行うことができる。

【0478】

機構ボックス150aには、図8中（a）でみて右の側壁150iに開放孔150jが形成されている。開放孔150jは機構ボックス150aの内側にある空間を右側方へ開放し、その内部への視認性を確保することができるものとなっている。なお、リアユニッ

50

ト 1 4 2 のケーシング 1 6 2 もまた全体として透明樹脂から成形されているため、機構ボックス 1 5 2 a がケーシング 1 6 2 内に収容された状態であっても、その内部が開放孔 1 5 0 j を通じて視認可能となっている。

【 0 4 7 9 】

図 9 および図 1 0 は、キャラクタ体（フランケン） 1 5 0 および遮蔽部材（フランケン） 1 6 4 の動作例を示している。上記の昇降スライダ 1 5 0 e は、ステッピングモータ 1 5 0 h からの動力で昇降動作が与えられるものとなっており、ステッピングモータ 1 5 0 h からの動力は、出力軸に取り付けられたピニオン 1 5 0 r が昇降スライダ 1 5 0 e に形成されたラック 1 5 0 s に回転運動を与えることにより昇降スライダ 1 5 0 e に動力を伝達する。

10

【 0 4 8 0 】

昇降スライダ 1 5 0 e の昇降動作は、レバー 1 5 0 g を介して頭部パーツ 1 5 0 b に伝達される。昇降スライダ 1 5 0 e が上昇すると、これにつられてレバー 1 5 0 g が引き上げられ、それによって頭部パーツ 1 5 0 b が支点 1 5 0 f を中心に回転する。このときの頭部パーツ 1 5 0 b の回転により、ちょうど「怪物」であるキャラクタ体（フランケン） 1 5 0 が頭を前に突き出すような動きが実現される。なお、図 9 , 1 0 に示されているように、昇降スライダ 1 5 0 e の下端部には係合溝 1 5 0 k が形成されており、昇降スライダ 1 5 0 e と頭部パーツ 1 5 0 b とは、係合溝 1 5 0 k を介して接合されている。また、係合溝 1 5 0 k の下方にはキャラクタ体（フランケン）の基準板 1 5 0 m が昇降スライダ 1 5 0 e に形成されており、キャラクタ体（フランケン）の基準板 1 5 0 m がフォトセン

20

【 0 4 8 1 】

さらに頭部パーツ 1 5 0 b が回転すると、その動きが左腕パーツ 1 5 0 c および右腕パーツ 1 5 0 d に伝達され、さらに右腕パーツ 1 5 0 d が接続節となって遮蔽部材（フランケン） 1 6 4 にまで動きが伝達される。これにより、遮蔽部材（フランケン） 1 6 4 が最初の姿勢（垂れ下がった状態）から斜めに変位することで、ちょうど遮蔽部材（フランケン） 1 6 4 が左上方向に押し上げられたような動作が実現される。このとき左腕パーツ 1 5 0 c および右腕パーツ 1 5 0 d は固定された支点を持たない接続節として働くので、左腕パーツ 1 5 0 c および右腕パーツ 1 5 0 d は、遮蔽部材（フランケン） 1 6 4 と頭部パーツ 1 5 0 b の動きに従って左上方向に移動することになる。

30

【 0 4 8 2 】

これにより、動作機構を全体としてみると、「怪物」であるキャラクタ体（フランケン） 1 5 0 が遮蔽部材（フランケン） 1 6 4 を両手で押し開け、そのなかから顔を突き出しているかのような演出動作が実現されることになる。また、遮蔽部材（フランケン） 1 6 4 には煉瓦壁を模した装飾が施されていることから、このときのキャラクタ体（フランケン） 1 5 0 の動きから、「怪物」がその怪力を持ってして「怪物屋敷」の煉瓦壁を無理やり押し上げているかのような視覚的効果が得られる。

【 0 4 8 3 】

図 1 1 は、キャラクタ体（ドラキュラ） 1 5 2 および遮蔽部材（ドラキュラ） 1 6 6 についての動作機構を具体的に示している。キャラクタ体（ドラキュラ） 1 5 2 および遮蔽部材（ドラキュラ） 1 6 6 を含む動作機構もまた、箱形の機構ボックス 1 5 2 a 内に収められた状態でユニット化されている。ここでも同様に、機構ボックス 1 5 2 a はユニット全体としてリアユニット 1 4 2 に収容され、この状態で機構ボックス 1 5 2 a の内側に上記の収容部 1 5 8 が形成されるものとなっている。

40

【 0 4 8 4 】

キャラクタ体（ドラキュラ） 1 5 2 は単独で 1 つの部品であり、これに付属して機構ボックス 1 5 2 a 内には 2 系統のリンク機構が設けられている。このうち 1 系統は、キャラクタ体（ドラキュラ） 1 5 2 および遮蔽部材（ドラキュラ） 1 6 6 を全体として回転（または揺動）させるためのものであり、もう 1 系統は、キャラクタ体（ドラキュラ） 1 5 2

50

を遮蔽部材（ドラキュラ）166の長手方向にスライドさせるためのものである。

【0485】

2系統のリンク機構のうち、最初の1系統（第2のリンク機構）には、遮蔽部材（ドラキュラ）166と一体に成形されているメインパーツ152bのほか、このメインパーツ152b（揺動部材）とともにキャラクタ体（ドラキュラ）152を回動（または揺動）させるレバー152cが含まれる。メインパーツ152bは、支点152dを介して機構ボックス152aに支持されており、この支点152dを中心として左右方向に揺動自在となっている。

【0486】

一方のレバー152cは、支点152eを介して機構ボックス152aに揺動自在に支持されている。レバー152cは、その支点152eから下寄りに位置する端部がメインパーツ152bに接合されている。レバー152cの端部には、その長手方向に沿ってガイド溝152iが形成されており、一方メインパーツ152bには、前後方向でみて後方に突出する係合ピン（図示されていない）が設けられている。メインパーツ152bは、この係合ピンをガイド溝152i内に充填させることで、レバー152cに対して機構的に連結されている。

10

【0487】

これと反対側、つまり支点152eから上寄りに位置する端部には、その長手方向に沿ってガイド溝152fが形成されており、このガイド溝152fにはクランク152gの先端が充填している。クランク152gはステッピングモータ152hの出力軸に接続されており、その動力で回転、または、回動することができる。

20

【0488】

残りの1系統（第1のリンク機構）には、キャラクタ体（ドラキュラ）152につながる接続棒153aのほか、この接続棒153aに連なるレバー153bが含まれる。キャラクタ体（ドラキュラ）152は、「吸血鬼ドラキュラ」がちょうど空を飛んでいるかのような姿勢でデザインされており、上記の接続棒153aは、キャラクタ体（ドラキュラ）152の飛行方向でみて後方にピン接合されている。

【0489】

一方、キャラクタ体（ドラキュラ）152は、別系統のメインパーツ152bに対してスライド自在に支持されており、このためメインパーツ152bには、その長手方向に沿ってガイド溝153cが形成されている。前面側からみてキャラクタ体（ドラキュラ）152の後方には係合ピン（図示されていない）が形成されており、この係合ピンはガイド溝153c内に充填込んだ状態にある。

30

【0490】

レバー153bにも、その長手方向に沿ってガイド溝153dが形成されており、このガイド溝153dにはクランク153eの先端が充填している。クランク153eはステッピングモータ153fの出力軸に接続されており、その動力で回転、または、回動することができる。

【0491】

キャラクタ体（ドラキュラ）152については、機構ボックス152a全体が透明パーツで形成されている。このため2系統のリンク機構についても、その周囲のいろいろな方向から容易に状態を確認することができるという利点がある。

40

【0492】

図12および図13は、キャラクタ体（ドラキュラ）152および遮蔽部材（ドラキュラ）166の動作例を示している。まず、1系統のリンク機構（第2のリンク機構）について、ステッピングモータ152h（駆動源）の動力でクランク152gが一方向（図12では反時計回り方向）に回動されると、これによってレバー152cが一方向（図12では時計回り方向）に回動する。レバー150gが回動すると、それによってメインパーツ152bが一方向（図12では反時計回り方向）に回動するので、その結果、キャラクタ体（ドラキュラ）152および遮蔽部材（ドラキュラ）166のある一端部（図12で

50

は右端部)は下方へ回動することになる。また、メインパーツ152bの右下方には遮蔽部材(ドラキュラ)166の基準板152mが形成されており、遮蔽部材(ドラキュラ)の基準板152mがフォトセンサ152nの凹部に収まっている状態が原位置となる(図11(a)参照)。この基準板152mの大きさは、フォトセンサ152nの凹部の約2倍に形成されている。

【0493】

残りの1系統のリンク機構(第1のリンク機構)については、そのステッピングモータ153f(駆動源)の動力でクランク153eが一方向(図12では時計回り方向)に回動されると、これによってレバー153bが一方向(図12では反時計回り方向)に回動する。レバー153bが回動すると、それによって接続棒153aが一方向(図12では左方向)に押しやられるので、その結果、キャラクタ体(ドラキュラ)152がメインパーツ152bに沿ってその先端方向(図12では左下方向)にスライドすることになる。また、接続棒153aと連なるレバー153bの右方にはキャラクタ体(ドラキュラ)152の基準板153mが形成されており、キャラクタ体(ドラキュラ)の基準板153mがフォトセンサ153nの凹部に収まっている状態が原位置となる(図11(a)参照)。この基準板153mの大きさは、フォトセンサ153nの凹部の約2倍に形成されている。

10

【0494】

これにより、動作機構を全体としてみると、「吸血鬼ドラキュラ」としてのキャラクタ体(ドラキュラ)152が遮蔽部材(ドラキュラ)166とともに「怪物屋敷」の天井裏から天井ごと垂れ下がるようにして出現し、そのまま宙を漂っているかのような演出動作が実現されることになる。なお、「吸血鬼ドラキュラ=コウモリ」のイメージが一般的に定着しているため、本実施形態のように「吸血鬼ドラキュラ」を模したキャラクタ体(ドラキュラ)152が天井から出現してくる態様は、演出動作としても万人に受け入れられやすい。

20

【0495】

以上の説明から明らかなように、2系統のリンク機構のうち、キャラクタ体(ドラキュラ)152をスライドさせるためのリンク機構(第1のリンク機構)については、そのステッピングモータ153fをも含めた機構要素の全体が別系統のリンク機構(第2のリンク機構)に搭載されていることが理解される。さらに本実施形態では、メインパーツ152bの支点152dを中心としてその左寄りの端部にキャラクタ体(ドラキュラ)152が位置しており、その反対側の右寄りの端部にステッピングモータ153fが位置している。このため、メインパーツ152bの揺動に際して、キャラクタ体(ドラキュラ)152とステッピングモータ153fとがうまく具合にバランスを取り、その安定した揺動が実現される。特にステッピングモータ153hの質量はキャラクタ体(ドラキュラ)152が下方へ変位している状態から収容部158内へ復帰しようとする際のカウンタウェイトとしても作用するので、メインパーツ152bの揺動に過大なトルクを必要としないという利点がある。

30

【0496】

図14は、キャラクタ体(オオカミ男)154および遮蔽部材(オオカミ男)168についての動作機構を具体的に示している。上記と同様にキャラクタ体(オオカミ男)154および遮蔽部材(オオカミ男)168を含む動作機構もまた、箱形の機構ボックス154a内に収められた状態でユニット化されている。そして機構ボックス154aがユニット全体としてリアユニット142に収容され、この状態で機構ボックス154aの内側に上記の収容部160が形成される。

40

【0497】

キャラクタ体(オオカミ男)154は2つの可動パーツの組み合わせから構成されており、具体的には本体パーツ154bと左腕パーツ154cとが含まれている。また機構ボックス154a内には、その他の機構要素としてスライドブロック154dやプッシュ・ブルロッド154eが配設されている。このうちスライドブロック154dは機構ボック

50

ス154a内を上下方向に延び、その上下端部が機構ボックス154aに対して横方向にスライド自在に支持されている。これに対応して、機構ボックス154aには2本のガイド溝154fが形成されており、これらガイド溝154fは互いに平行を保ったまま横方向に延びている。

【0498】

一方のプッシュ・プルロッド154eは、基端がスライドブロック154dに固定された状態で水平方向(図14では右方向)に延びており、その先端は機構ボックス154aの僅かに外にまで達している。

【0499】

キャラクタ体(オオカミ男)154の本体パーツ54bは、スライドブロック154dの10
 の一側端(図14では右側端)に固定されている。このためキャラクタ体(オオカミ男)154の横方向への動きは、基本的にスライドブロック154dのスライド動作によって実現されるものとなっている。これに対し左腕パーツ154cは、本体パーツ154bにピン接合された状態で、本体パーツ154bの動作に伴い相対運動するものとなっている。

【0500】

また遮蔽部材(オオカミ男)168は、その上下端が機構ボックス154aに回動自在に支持されている。既に説明したとおり、遮蔽部材(オオカミ男)168には木製扉を模した装飾が施されており、その動きはちょうど扉を開閉するときの動きと同様となっている。遮蔽部材(オオカミ男)168の上端部には、上記のプッシュ・プルロッド154e
 20
 と係合するための2本の係合片168a, 168bが形成されており、これら係合片168a, 168bは、上記の装飾部材142fよりも上方に位置している。係合片168a, 168bは、遮蔽部材(オオカミ男)168の回動軸から水平方向に延びており、機構ボックス154aを真上から見ると、2本の係合片168a, 168bがちょうどV字形に開くようにして配置されている。

【0501】

一方、プッシュ・プルロッド154eの先端部(図14では右端部)には、上記の係合片168a, 168bに対応して係合突起154g, 154hが形成されている。図14
 に示されているように、キャラクタ体(オオカミ男)154が収容部160内に収容された状態では、2本の係合片168a, 168bの間に2つの係合突起154g, 154h
 30
 がともに位置する状態にある。この状態で、収容部160の内側寄り(図14では左寄り)に位置する係合突起154hが遮蔽部材(オオカミ男)168の係合片168bに当接し、これにより遮蔽部材(オオカミ男)168の姿勢を保持している。このとき遮蔽部材(オオカミ男)168は収容部160の出入口を閉じた状態にあり、それによって収容部160内に位置するキャラクタ体(オオカミ男)154の存在を隠している。

【0502】

機構ボックス154aには、図14中(a)でみて左の側壁154iに開放孔154jが形成されている。開放孔154jは機構ボックス154aの内側にある空間を左側方へ開放し、その内部への視認性を確保することができるものとなっている。

【0503】

図15および図16は、キャラクタ体(オオカミ男)154および遮蔽部材(オオカミ男)168の動作例を示している。上記のスライドブロック154dは、ステッピングモータ155(駆動源)からの動力でスライド動作が与えられるものとなっており、ステッピングモータ155からの動力は、クランク155aおよびレバー155bを介してスライドブロック154dに伝達される。このためレバー155bの下端部は、機構ボックス154aにピン接合されており、一方、レバー155bの上端部は、スライドブロック154dに対してスライダ接合されている。スライドブロック154dには、上下方向に延びるガイド溝155cが形成されており、対応するレバー155bの上端部には、ガイド溝155c内に埋り込むピン155dが形成されている。なお、レバー155bにもその長手方向に沿ってガイド溝155eが形成されており、このガイド溝155e内にクラン
 40
 50

ク 1 5 5 a の先端部が埋り込んでいる。また、ガイド溝 1 5 5 c の上方にはキャラクタ体（オオカミ男）の基準板 1 5 4 m がスライドブロック 1 5 4 d に形成されており、キャラクタ体（オオカミ男）の基準板 1 5 4 m がフォトセンサ 1 5 4 n の凹部に収まっている状態が原位置となる（図 1 4（a）参照）。この基準板 1 5 4 m の大きさは、フォトセンサ 1 5 4 n の凹部の約 2 倍に形成されている。

【0504】

このためステッピングモータ 1 5 5 の動力でクランク 1 5 5 a が一方向（図 1 5（a）では時計回り方向）に回動されると、これによってレバー 1 5 5 e が一方向（図 1 5（a）では時計回り方向）に回動する。レバー 1 5 5 e が回動すると、それによってスライドブロック 1 5 4 d が一方向（図 1 5（a）では右方向）に押しやられるので、その結果、

10

【0505】

このようなスライドブロック 1 5 4 d のスライドに連動して、プッシュ・プルロッド 1 5 4 e もまた一方向（図 1 5（a）では右方向）へスライドする。すると、スライド方向でみて先頭に位置する係合突起 1 5 4 g が遮蔽部材（オオカミ男）1 6 8 の係合片 1 6 8 a を押すので、それによって遮蔽部材（オオカミ男）1 6 8 は軸線周りに回動されることになる。

【0506】

キャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 の本体パーツ 1 5 4 b については、スライドブロック 1 5 4 d のスライド動作に伴い一方向（図 1 5（a）では右方向）へ単にスライドするだけであるが、左腕パーツ 1 5 4 c については、スライド動作に伴って回動する動きがプラスされる。

20

【0507】

このため、例えば図 1 5 中（b）に示されているように、左腕パーツ 1 5 4 c の背後にはレバー 1 5 5 f が取り付けられており、このレバー 1 5 5 f は左腕パーツ 1 5 4 c の先端部から本体パーツ 1 5 4 b の後方を延び、そして機構ボックス 1 5 4 a にスライド接合されている。機構ボックス 1 5 4 a にはさらにガイド溝 1 5 5 g が形成されており、レバー 1 5 5 f の一端部にはガイド溝 1 5 5 g に埋り込むスライドピン 1 5 5 h が設けられている。ガイド溝 1 5 5 g は、機構ボックス 1 5 4 a 内をその一側端（図 1 5（a）では左側端）から他側端に向かって水平に延び、途中で斜め上方に屈曲されている。このため、

30

【0508】

キャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2 および遮蔽部材（オオカミ男）1 6 8 が収容部 1 6 0 内に収容された状態（図 1 4）で、そこからスライドブロック 1 5 4 d が一方向（図 1 5（a）では右方向）にスライドし始めると、はじめのうちレバー 1 5 5 f のスライドピン 1 5 5 h には上下方向への変位が現れないが、スライドブロック 1 5 4 d のスライド動作が終盤に差しかかると、スライドピン 1 5 5 h がガイド溝 1 5 5 g の屈曲部分に案内されて次第に上方へ変位する。これによりレバー 1 5 5 f の先端、つまり左腕パーツ 1 5 4 c の先端部が下方に下がるようにして回動する動きが実現される。

40

【0509】

なお、この実施の形態では、ステッピングモータ 1 5 0 h、1 5 2 h、1 5 3 f、1 5 5 を駆動制御することによりキャラクタ体 1 5 0、1 5 2、1 5 4 を遊技者に視認不可能な待機位置と遊技者に視認可能な出現位置との間で往復駆動するように構成されるが、これに限らず、ソレノイドを駆動制御することによりキャラクタ体 1 5 0、1 5 2、1 5 4

50

を遊技者に視認不可能な待機位置と遊技者に視認可能な出現位置との間で往復駆動するように構成してもよい。また、往復駆動に限らず、回転駆動であってもよい。すなわち、キャラクタ体150、152、154を遊技者に視認不可能な待機位置と遊技者に視認可能な出現位置とで出退可能な構成であれば駆動手段、駆動方法は問わない。

【0510】

図17は、フロントユニット140およびリアユニット142が組み合わされた状態で、これらの左半分(図中(a))と右半分(図中(b))を示している。図17に示されているように、リアユニット142の動作機構が非作動の状態にある場合、表示領域42の左側では「木製扉」を模した遮蔽部材(オオカミ男)168により、キャラクタ体(オオカミ男)154やその他の動作機構が覆い隠された状態にある。また表示領域42の右側では「煉瓦壁」を模した遮蔽部材(フランケン)164により、キャラクタ体(フランケン)150やその他の動作機構が覆い隠された状態にある。これら遮蔽部材164、166は、その外表面形状がフロントユニット140の窓装飾部分141や壁装飾体140h等の外表面形状と視覚的に統一されており、このため遊技者からは、キャラクタ体150、152の存在を想起させるものが何もみられず、そこに何らかの仕掛けがあることがほとんど意識されないものとなっている。

10

【0511】

図18は、フロントユニット140およびリアユニット142が組み合わされた状態で、その全体をやや見上げた角度から示している。図18に示されているように、リアユニット142の動作機構が非作動の状態ある場合、表示領域42の上方では「煉瓦造りの天井」を模した遮蔽部材(ドラキュラ)166により、キャラクタ体(ドラキュラ)152やその他の動作機構が覆い隠された状態にある。ここでも同様に、遮蔽部材(ドラキュラ)166の外表面形状はフロントユニット140の壁装飾体140hの外表面形状と視覚的に統一されているため、遊技者からは動作機構の存在がほとんど意識されないものとなっている。

20

【0512】

図19は、フロントユニット140の前半分における縦断面を示している。フロントユニット140のうち、遊技板4aの前面(盤面)から前面側に突出した部分には、上記の屋根装飾部分40bをはじめ球誘導部材140eや壁装飾体140g、140h等が含まれる。

30

【0513】

図19では、球誘導通路148の形状がより詳細に示されている。すなわち球誘導通路148は、フロントユニット140の上方で左斜め上向きに開口した入口を有しており、ここから飛び込んできた遊技球は、先ず球誘導部材140eに案内されて右下方向へ転動する。図19に断面が示されているように、球誘導部材140eは遊技球の転動方向に沿って下りの階段状となる断面形状を有しており、それゆえ球誘導部材140e上で遊技球が案内されると、先ずはこの階段状の凹凸面上で転動速度が緩和される。

【0514】

一方の装飾部材140fには、球誘導部材140eの凹凸面に対向して制動突出部141aが形成されている。この制動突出部141aは、球誘導部材140eの凹凸面上を転動してくる遊技球に対し、これを迎え撃つような格好で衝突する位置関係にある。このため球誘導通路148内に入り込んだ遊技球は、ここで先ず制動突出部141aに衝突して減速される。

40

【0515】

同様にして壁装飾体140gにも制動突出部141bが形成されており、先の制動突出部141aからさらに球誘導通路148の奥に進むと、今度は壁装飾体140gの制動突出部141bに遊技球が相対的に衝突し、ここでも転動速度が緩和される。

【0516】

この後、さらに遊技球が球誘導通路148内を進んでいくと、遊技球は2つの壁装飾体140g、140hの外面に接触しながら転動し、その過程で適宜転動速度を減速される

50

。さらに本実施形態では、壁面部材 140 i の前面にも凹凸形状が施されていることから、遊技球は壁装飾体 140 g , 140 h の 2 つの外側だけでなく、壁面部材 140 i の凹凸面との摩擦によっても制動力を付与されることになる。これにより、球誘導通路 148 内で遊技球の転動に適度な制動力が働き、その転動過程を遊技者がじっくりと目で追いかけることが可能になる。

【0517】

フロントユニット 140 の右側縁部において、上記のワープ通路は、フロントユニット 140 の内部（外表面の内側）を通して左斜め下方に延びている。球誘導通路 148 の下端部には、壁面部材 140 i に開口してワープ入口 148 a が形成されており、球誘導通路 148 を転動してきた遊技球は、このワープ入口 148 a からワープ通路内に入り込む場合がある。

10

【0518】

また、フロントユニット 140 の右側縁部には放出アプローチ 148 b が形成されており、この放出アプローチ 148 b はワープ通路の出口から球受ステージ 142 c（図 19 には示されていない）に向けて突き出ている。ワープ通路を通った遊技球は、放出アプローチ 148 b を経て球受ステージ 142 c に放出される。

【0519】

ここで、フロントユニット 140 の壁面部材 140 i にはシースルー孔 148 c が形成されており、このシースルー孔 148 c は、壁面部材 140 i を厚み方向に貫通している。このため、ワープ通路内を通過する遊技球の姿（一部分）がシースルー孔 148 c を通じて遊技者から視認可能となっている。

20

【0520】

さらに本実施形態では、壁面部材 140 i の装飾的な形状（煉瓦を積み重ねたような形状）において、ちょうど個々の煉瓦と煉瓦との隙間の位置にシースルー孔 148 c が形成されている。このため本実施形態では、シースルー孔 148 c の形成によって前面側からワープ通路内を視認可能としても、それによってフロントユニット 140 の装飾的な形状が阻害されることはないという 2 重の視覚的な利点が生じる。

【0521】

また本実施形態では、ゲートスイッチ 53 が遊技領域 12 に配置されているが、図 19 に示すように、フロントユニット 140 の左右の側縁部にゲートスイッチ 170 が一体的に取り付けられてもよい。この場合、ゲートスイッチ 170 は左右の屋根装飾部分 140 b の内側に配設されており、このため屋根装飾部分 140 b には、ゲートスイッチ 170 に通じる通過案内通路 170 a が形成されている。

30

【0522】

図 20 は、一例として右側のゲートスイッチ 170 を遊技球が通過するときの様子を示している。通常、ゲートスイッチ 170 は屋根装飾部分 140 b の裏に隠れているため前面側から視認されない。ただし、屋根装飾部分 140 b にはスルーホール 170 b が形成されており、遊技者からは、ゲートスイッチ 170 を通過する遊技球の姿がスルーホール 170 b を通じて部分的に視認可能となっている。これにより、パチンコ機 1 において普通図柄判定がしっかり行われていることが遊技者の目に明らかとなるので、普通図柄判定の有無について遊技者に疑念を生じさせるおそれがない。また、ここでは図示されていないが、左側のゲートスイッチについても同様のスルーホールが形成されている。

40

【0523】

図 21 は、フロントユニット 140 の左側縁部の断面を示している。左側縁部についても同様に、屋根装飾部分 140 b の内側に上記のゲートスイッチ 170 および通過案内通路 170 a が形成されている。図示されていないが、左側縁部についても屋根装飾部分 140 b にスルーホールが形成されており、それゆえゲートスイッチ 170 を通過する遊技球の様子が遊技者から視認可能となっている。また、フロントユニット 140 の左側縁部には、縦方向に延びるワープ通路 172 が形成されており、このワープ通路 172 は比較的高い位置にワープ入口 172 a を有している。すなわち、ワープ入口 172 a は屋根

50

装飾部分 140b から左上方に開口して形成されており、ここから入り込んだ遊技球は、そのまま屋根装飾部分 140b の裏側へ転動する。図 21 には示されていないが、屋根装飾部分 140b にはワープ入口 172a の近傍位置にもスルーホール（通過案内通路 70a と同様のもの）が形成されており、それゆえ遊技球がワープ入口 172a に飛び込むと、そこから先に転動していく過程がスルーホールを通じて遊技者から視認可能となっている。

【0524】

さらにワープ通路 172 は、屋根装飾部分 140b の背後から奥側へ折れ曲がると、そこから下方に屈曲されて窓装飾部分 141 の裏側位置を下方に延びている。また、この先でワープ通路 172 は右方向へ屈曲されて表示領域 42 との境界近傍にまで達し、そこからさらに奥側へ屈曲されてリアユニット 142 の球受ステージ 142c（図 21 には示されていない）に開口している。

10

【0525】

本実施形態では、窓装飾部分 141 の窓ガラスに相当する部分に透明板（外面部材）が採用されており、これにより、窓装飾部分 141 において実際に「明取窓」を模した装飾的効果が強調されている。さらに窓装飾部分 141 の透明板には、例えばアルミ蒸着加工による半透膜が付されており、このような半透膜加工により、窓装飾部分 141 の透明板はいわゆるマジックミラーとして機能するものとなっている。したがって、窓装飾部分 141 では単純に裏側が透けて見えることはなく、その前面側と裏面側との光の反射率の違いによって背後にあるもの（リアユニット 142 やキャラクタ体（オオカミ男）154）の存在が遮蔽されている。

20

【0526】

したがって、ワープ通路 172 を遊技球が通過する過程で窓装飾部分 141 の背後を遊技球が流下していても、その様子をはっきりと透けて視認されることはないが、半透膜によって遊技球の輪郭が前面側に投影されるものとなっている。このため遊技者からは、窓装飾部分 141 の背後にあるワープ通路 172 やリアユニット 142、キャラクタ体（オオカミ男）154 等の存在はあからさまに視認されないかわり、ワープ通路 172 を遊技球が通過する様子はその輪郭（投影）によって視認可能となっている。

【0527】

図 22 は、フロントユニット 140 とリアユニット 142 との重ね合わせの関係を示している。ここでは特に、リアユニット 142 の右側部分に位置するカバー部材 142g について説明する。

30

【0528】

上記のように、リアユニット 142 はフロントユニット 140 の背後に重ね合わせられた状態で遊技板 4a（図 22 には示されていない）に取り付けられるため、前面側からカバー部材 142g が直接的に視認されることはない。しかし、フロントユニット 140 の右側縁部では、壁装飾体 140h の形状によって表示領域 42 との境界線が直線的ではなく、装飾的にデザインされた複雑な形状となっている。このため、カバー部材 142g の一側端縁部（表示領域 42 との境界を規定する端縁部）を直線的な形状とすると、その前面側にフロントユニット 140 が重ね合わされたときに互いの形状が合致しなくなる。

40

【0529】

そこで本実施形態では、前面側からみたカバー部材 142g の一側端縁部の形状とフロントユニット 140 の外形（壁装飾体 140h の外形）とを相互に合致させることで、前面側からカバー部材 142g が不自然に目立って視認されるのを防止している。

【0530】

図 23 は、キャラクタ体（フランケン）150 についての動作機構をその上方からみた状態で示している。上記のように、キャラクタ体（フランケン）150 および遮蔽部材（フランケン）164 は、収容部 156 に対して横方向（図中の両矢印 W で示される）に出入りするため、機構ボックス 150a の一側端（図 23 では左側端）が収容部 156 の出入口となっている。

50

【0531】

カバー部材142gは機構ボックス150aの前面開口を塞ぐようにして取り付けられており、それゆえ収容部156内に遮蔽部材(フランケン)164が収容されている状態では、前面側からみて遮蔽部材(フランケン)164はカバー部材142gに覆われている。またこのとき、カバー部材142gは収容部156の出入口の周囲を区画する隔壁としても機能している。

【0532】

一方、カバー部材142gの一側端縁部(図23では左側端縁部)は、上記のようにフロントユニット140の壁装飾体140hに合わせて不規則な曲線形状に成形されているため(図23参照)、それだけ収容部156の出入口の周縁が部分的に入り方向(図23では右方向)に切り欠かれた格好になっている。 10

【0533】

また本実施形態では、収容部156の出入口の周縁あたりで機構ボックス150aに切欠部156aが形成されており、この切欠部156aは、出入口の開口端から入り方向(図23では右方向)にU字形状をなして延びている(先の図8中(b)を適宜参照)。

【0534】

これにより、遮蔽部材(フランケン)164が収容部156内に収容された状態であっても、カバー部材142gの切欠部や機構ボックス150aの切欠部156aを通じて遮蔽部材(フランケン)164を両側から把持することができるものとなっている(図23中の白抜き矢印)。したがって、動作機構に何らかのトラブルが生じた場合であっても、遮蔽部材(フランケン)164を把持して引き出せば、収容部156の内側を容易に開放させることができるので、その保守・点検作業を迅速かつ容易に行うことができる。 20

【0535】

上記の切欠部の構成は動作機構の保守・点検に関する好適な例であるが、加えて本実施形態では、動作機構による通常の動きをスムーズにするための構成を有している。

【0536】

図23に示されているように、カバー部材142gの一側端縁部(図23では右側端縁部)に面取部156bが形成されている。この面取部156bは、キャラクタ体(フランケン)150および遮蔽部材(フランケン)164を入り方向(図23では右方向)に案内する傾斜面を形成しており、これにより、キャラクタ体(フランケン)150や遮蔽部材(フランケン)164の動作(特に収容部156に入るときの動作)がスムーズに行われるものとなっている。 30

【0537】

なお、ここでは特に図示していないが、面取部の構成はその他のキャラクタ体152, 154の収容部158, 160についても適用されている。

【0538】

図24は、フロントユニット140の下縁部を拡大して示している。図24中(a)に示されているように、フロントユニット140の下縁部のうち、上記の放出口140kの両側には2つずつ発光領域174が形成されており、これら発光領域174では、図24中(b)に示されるLED176の光によって点灯・点滅が行われる。本実施形態では、これら4つの発光領域174とLED176とが特別図柄表示器41(図3参照)として機能するものとなっている。 40

【0539】

例えば、パチンコ機1における通常遊技中(大当たり遊技中でない状態)に始動入賞があると、それを契機に特別図柄の変動表示がおこなわれ、そして、判定結果(当落結果)を表示する態様で特別図柄が停止表示される。本実施形態では、このときの変動表示と停止表示が4つの発光領域174の点灯・点滅によって表される。例えば、変動表示中は発光領域174が一定のパターンで点滅を繰り返し、そして、変動停止時には4つの発光領域174が点灯、または、消灯することで判定結果を表示する。表示の態様にはいろいろなパターンが考えられるが、ここでは単純に、判定結果が当り(大当たり)の場合に4つの発 50

光領域 174 が全て点灯され、判定に外れた場合はいずれか (1 ~ 4 つ) が消灯した状態となる。

【0540】

また、左右の発光領域 174 の下方には、始動保留表示を行うための 4 つの点灯領域 178 が形成されている。これら点灯領域 178 では、図 24 中 (b) に示される LED 182 の光によって点灯が行われる。本実施形態では、これら 4 つの点灯領域 178 と LED 182 とが特図記憶ランプ 54 (図 3 参照) として機能するものとなっている。

【0541】

図 24 中 (b) に示されているように、フロントユニット 140 の下縁部には、その外表面の裏側に位置して光誘導部材 180 が取り付けられており、上記の LED 176 は、
10
さらに光誘導部材 180 の奥に配置されている。なお、LED 176 は図示しない LED 基板に実装されており、同じ LED 基板には始動保留表示用の LED 182 もまた実装されている。

【0542】

前面側からみて光誘導部材 180 は一定の奥行きを有しており、上記の LED 基板は光誘導部材 180 の奥行き分だけ後方に位置している。光誘導部材 180 には、その内部を前後方向に貫通して 4 本の光誘導路 180 a が形成されており、これら光誘導路 180 a は、4 つの LED 176 にそれぞれ対応して形成されている。光誘導路 180 a は光誘導部材 180 の前面で開口し、そのまま発光領域 174 の直ぐ背後に通じている。

【0543】

個々の LED 176 から発せられた光は、光誘導路 180 a を通じて前方へ導かれ、そして発光領域 174 を通じて前面側へ照射される。発光領域 174 には透明部材が嵌め込まれており、これにより発光領域 174 が全体的に面発光しているかのように視認される。
20

【0544】

本実施形態では光誘導部材 180 が暗色系の樹脂材料から成形されているため、光誘導路 180 a の内壁は比較的高い遮光性を発揮し、それによって光誘導路 180 a から LED 176 の光が周囲に漏れにくくなっている。このため、遊技者からは発光領域 174 のみがくっきりと際立って点灯・点滅している様子が視認されるので、遊技者は特別図柄の変動表示や停止表示の態様を明確に認識することができるという利点がある。
30

【0545】

さらに本実施形態では、発光領域 174 の輪郭の形状が図柄 (例えば、コウモリが飛ぶ姿を表す図柄) を模した装飾的な形状として成形されている。このため発光領域 174 の点灯・点滅が単なる点発光動作として認識されにくくなり、そこに何らかの意味合いが含まれていることを遊技者に対して示唆 (または教示、アピール、アナウンス等) することができる。

【0546】

次に、パチンコ機 1 の裏面側に設けられる主基板 100 および周辺基板 110 について図 25 および図 26 を参照して説明する。図 25 は、主基板 100 および周辺基板 110 を示すブロック図であり、図 26 は、第 1 電飾制御基板 112 のブロック図である。
40

【0547】

主基板 100 は、図 25 に示すように、主制御基板 101 (主制御手段) と払出制御基板 102 とにより構成される。主制御基板 101 は、図 25 に示すように、CPU 101 a (主制御手段に搭載されるマイクロコンピュータ) を中心に構成され、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する ROM 101 b、一時的にデータを記憶する RAM 101 c を備える。主制御基板 101 には、ゲートセンサ 53 a, 53 b、始動口センサ 55、カウントセンサ 64 からの検出信号が入力されている。一方、主制御基板 101 からは、検出信号に基づいてソレノイド 63、特別図柄表示器 41、普通図柄表示器 50、特図記憶ランプ 54、普図記憶ランプ 56 への駆動信号を出力することで、直接制御している。また、図示していないが、CPU 101 a は、上述した確率変動状態ランプ 51 の駆動信
50

号も出力する。具体的には、後述する確変状態フラグがセットされている場合に、確率変動状態ランプ51に駆動信号を出力して点灯表示させ、確変状態フラグがリセットされたことにもとづいて確率変動状態ランプ51に駆動信号を出力して消灯させる。また、主制御基板101と払出制御基板102との基板間では、各種コマンドが互いにシリアル転送される。主制御基板101とサブ統合基板111との基板間では、主制御基板101からサブ統合基板111へ各種コマンドがパラレル転送される。また、主制御基板101は、図示しない電源装置により安定した共通電圧Vcom(例えば、12V)が供給されており、この共通電圧Vcomから図示しない電源ICにより共通電圧Vcomより低い主制御基板101の制御電圧である基準電圧Vstd(例えば、5V)が生成されている。

【0548】

払出制御基板103は、図25に示すように、CPU102a, ROM102b, RAM102cを備える。払出制御基板102は、主制御基板101からシリアル転送された各種コマンドに基づいて払出装102を制御する。例えば、払出制御基板102は、主制御基板101からシリアル転送された払出装103(排出モータ)を駆動するコマンドを受信すると、このコマンドに基づいて払出装103(排出モータ)へ駆動信号を出力する。これにより、払出装103は遊技玉又は貸球を払い出す。

【0549】

また、払出制御基板102には、遊技球を遊技領域12に向けて発射する発射モータを備えた発射装置104も接続される。そして、操作ハンドル18が操作されたことにもとづいて発射装置135によって発射モータを駆動し、遊技球を打ち出す。なお、操作ハンドル18には、遊技者が接触しているか否かを検知するタッチセンサが内蔵され、このタッチセンサに遊技者が接触していることを検知するとともに、操作ハンドル18が操作されることで、発射装置104により発射モータを駆動可能な状態とする。また、払出装103から上皿28に遊技球が払い出され、上皿28が満タンになると収容しきれない遊技球を上皿28に連通した下皿17に貯留しているが、下皿17が満タンとなったことを検出する下皿満タンスイッチを設け、下皿満タンスイッチからの検出信号が入力されたときに、操作ハンドル18の操作を受付不能な状態に制御し、発射装置104により発射モータを駆動不可能な状態としてもよい。この場合には、下皿満タンスイッチからの検出信号が入力されなくなったときに、操作ハンドル18の操作を受付可能な状態に制御してもよい。

【0550】

周辺基板110(周辺制御手段:主にサブ統合基板111)は、図25に示すように、サブ統合基板111(周辺制御手段)と第1電飾制御基板112(図25中には電飾制御基板1と記載)と第2電飾制御基板113(図25中には電飾制御基板2と記載)と波形制御基板114とにより構成されている。サブ統合基板111は、図25に示すように、CPU111a(周辺制御手段に搭載されるマイクロコンピュータ), ROM111b, RAM111cを備える。なお、ROM111bには、主制御基板101から受信するコマンド信号に対応したデータが1:1に対応付けられて全て記憶されている。サブ統合基板111のCPU111aには、図26に示すように、種々の演算処理を行う演算処理部111aacと、外部へ各種信号を出力する出力ポート111aopと、外部から検出信号が入力される入力ポート111aipと、外部へシリアル転送を行うシリアル部111aso, 111aso'とが回路接続されている。サブ統合基板111から第1電飾制御基板112へ転送する各種データと、サブ統合基板111から第1電飾制御基板112へ出力する各種信号とは電気信号であるため、サブ統合基板111から第1電飾制御基板112に電気信号を転送又は出力するときには、ノイズの影響を抑えるため、電気信号の電圧を所定電圧に昇圧変換(例えば、5Vから12V)するレベルコンバータ部111eと、後述する第1電飾制御基板112を介してサブ統合基板111に入力されたフォトセンサ150n, 153n, 152n, 154nからの検出信号SEN1, SEN2, SEN3, SEN4の電圧を所定電圧に降圧変換(例えば、12Vから5V)するレベルコンバータ部111fとを備えている。

10

20

30

40

50

【0551】

レベルコンバータ部111eがオープンコレクタ出力であるため、レベルコンバータ部111eの出力は後述する第1電飾制御基板112に備えたプルアップ抵抗 $112_{r_{12}}$ により各基板の共通電圧 V_{com} (例えば、12V)に引き上げられている。一方、レベルコンバータ部111eとCPU111aとの接続間では、プルアップ抵抗 111_{r_5} を介してサブ統合基板111の制御電圧である基準電圧 V_{std} (例えば、5V)に引き上げられている。

【0552】

また、後述する第1電飾制御基板112に備えたレベルコンバータ部112dがオープンコレクタ出力であるため、レベルコンバータ部112dの出力はプルアップ抵抗 $111_{r_{12}}$ により共通電圧 V_{com} に引き上げられている。レベルコンバータ部111fとCPU111aとの接続間では、プルアップ抵抗 111_{r_5} を介して基準電圧 V_{std} に引き下げられている。なお、サブ統合基板111には、図示しない電源装置により安定した共通電圧 V_{com} が供給されており、この共通電圧 V_{com} から図示しない電源ICにより共通電圧 V_{com} より低い基準電圧 V_{std} が生成されている。

【0553】

なお、サブ統合基板111のCPU111aには、図示しない出力ポートが複数あり、第2電飾制御基板113と波形制御基板114とに各種コマンドがパラレル転送されており、サイド装飾体33への駆動信号も出力されている。また、サブ統合基板111から第2電飾制御基板113と波形制御基板114とに転送される各種コマンドと、サブ統合基板111から第2電飾制御基板113と波形制御基板114とに出力される各種信号もまた電気信号であるため、サブ統合基板111から第2電飾制御基板113と波形制御基板114とに電気信号を転送又は出力するときには、ノイズの影響を抑えるため、図示しないレベルコンバータ部により電気信号の電圧が所定電圧に昇圧変換(例えば、5Vから12V)されている。また、サブ統合基板111のCPU111aには、図示しない入力ポートが複数あり、操作ボタン38が操作されたことにもとづいて操作信号が入力される。

【0554】

演算処理部111aacは、図26に示すように、種々の演算処理の他に、出力ポート111aopに出力するデータとシリアル部111aso, 111aso'にシリアル転送するデータとを設定し、一方、入力ポート111aipに入力された検出信号とシリアル部111aso, 111aso'から種々の状態を表す信号とを読み込む。

【0555】

シリアル部111asoは、図26に示すように、演算処理部111aacから送信データを受け取る送信バッファレジスタ111asbと、送信バッファレジスタ111asbから転送された送信データをステップモータ150h, 153f, 152h, 155の励磁データSM-DATとしてシリアル転送する送信レジスタ111asrと、送信レジスタ111asrからシリアル転送するときの転送クロックSM-CLKを発生するとともに上述した種々の状態を表す信号を出力する送信制御部111ascとにより構成される。ここで、種々の状態を表す信号としては、送信許可状態を表す送信許可ビットTeと、送信バッファレジスタ111asbから送信レジスタ111asrへ送信データを転送したか否かを表す送信バッファ空フラグTbと、送信レジスタ111asrからすべての送信データを送信したか否かを表す送信レジスタ空フラグTr等がある。なお、送信バッファレジスタ111asbと送信レジスタ111asrとは1バイト(8ビット)の記憶容量を有するレジスタである。

【0556】

シリアル部111aso'は、上述したシリアル部111asoと同構成であり、転送クロックPL-CLKと送信データとしてランプ駆動データPL-DATとを後述する第1電飾制御基板112の演出ランプ駆動部112gにシリアル転送する。このランプ駆動データは、演出ランプ駆動部112gと接続された演出ランプ44a, 44bと装飾ランプ49とを駆動するためのデータである。

10

20

30

40

50

【0557】

出力ポート111aopは、図26に示すように、後述する第1電飾制御基板112の演出ランプ駆動部112gに接続された演出ランプ44a, 44bと装飾ランプ49とをそれぞれ駆動するためのラッチ信号PL-LATと、階調制御を行う階調信号modeとを演出ランプ駆動部112gへ出力する。また、シリアル転送された励磁データをパラレルデータに変換するためのラッチ信号SM-LATを後述する第1電飾制御基板112のシリアルパラレル変換部112h, 112iへ出力する。

【0558】

入力ポート111aipは、図26に示すように、キャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166、キャラクタ体(オオカミ男)の原位置をそれぞれ検出するフォトセンサ150n, 153n, 152n, 154nからの検出信号SEN1, SEN2, SEN3, SEN4がそれぞれ入力されている。

【0559】

第1電飾制御基板112は、図26に示すように、サブ統合基板111からシリアル転送された階調データ、点灯データ等のランプ駆動データに基づいて装飾ランプ49と演出ランプ44a, 44bとを駆動する演出ランプ駆動部112gと、サブ統合基板111からシリアル転送されたステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155の励磁データをパラレルデータに変換するシリアルパラレル変換部112h, 112iと、シリアルパラレル変換部112hにより変換されたパラレルデータが励磁信号として入力され、その励磁信号に応じてステッピングモータ150h, 153fをそれぞれ駆動するドライブ回路部112j, 112kと、シリアルパラレル変換部112iにより変換されたパラレルデータが励磁信号として入力され、その励磁信号に応じてステッピングモータ152h, 155をそれぞれ駆動するドライブ回路部112m, 112nとを備える。また、第1電飾制御基板112は、サブ統合基板111との基板間において、シリアル転送された制御信号又は出力された各種信号の電圧を第1電飾制御基板112の基準電圧Vstdに降圧変換(例えば、12Vから5V)するレベルコンバータ部112eと、レベルコンバータ部112eにより基準電圧Vstdに降圧された電気信号の波形を整形するシュミットトリガ部112fと、ノイズの影響を抑えるため、フォトセンサ150n, 153n, 152n, 154nからの検出信号SEN1, SEN2, SEN3, SEN4の電圧を各基板の共通電圧Vcomにそれぞれ昇圧変換(ここでは、例えば12Vに維持するために用いられる。)するレベルコンバータ部112dとを備える。このフォトセンサ150n, 153n, 152n, 154nは透過型のものを用いている。なお、シュミットトリガ部112fは、上述したサブ統合基板111の出力ポート111aopから出力されたラッチ信号PL-LAT、階調信号mode及びラッチ信号SM-LATの論理を反転するとともに、ラッチ信号PL-LATと階調信号modeとを演出ランプ駆動部112gへ出力し、ラッチ信号SM-LATを後述するシリアルパラレル変換部112h, 112iへ出力する。

【0560】

ここで、上述したサブ統合基板111に備えたレベルコンバータ部111eとレベルコンバータ部112eとの接続間ではプルアップ抵抗112r₁₂を介して各基板の共通電圧Vcomに引き上げられている。レベルコンバータ部112eとシュミットトリガ部112fとの接続間では、レベルコンバータ部112eの出力がプルアップ抵抗112r₅を介して第1電飾制御基板112の制御電圧である基準電圧Vstd(例えば、5V)に引き下げられている。なお、この共通電圧Vcomから図示しない電源ICにより共通電圧Vcomより低い基準電圧Vstdが生成されている。また、図示しないモータ電源がステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155に供給されている。

【0561】

シリアルパラレル変換部112h, 112iには、図26に示すように、シフトレジスタ112hs, 112isとストレージレジスタ112ht, 112itとによりそれぞ

10

20

30

40

50

れ構成され、サブ統合基板 111 からシリアル転送されたステッピングモータ 150 h , 153 f , 152 h , 155 の励磁データ S M - D A T は、シフトレジスタ 112 h s , 112 i s を介してストレージレジスタ 112 h t , 112 i t に転送される。これによりパラレルデータに変換される。このパラレルデータは、後述するドライブ回路部 112 j , 112 k , 112 m , 112 n に励磁信号としてそれぞれ出力される。なお、シリアルパラレル変換部 112 h , 112 i は、図 26 に示すように、デジータチェーン接続、つまり数珠繋ぎに接続されており、ステッピングモータ 152 h , 155 の励磁データ S M - D A T は、シフトレジスタ 112 h s を介してシフトレジスタ 112 i s へ転送される。

【0562】

ドライブ回路部 112 j , 112 k , 112 m , 112 n は、図 26 に示すように、ドライブ回路部 112 j , 112 k は、キャラクタ体 (フランケン) 150 を動作させるステッピングモータ 150 h の各相コイル (1 , 2 , 3 , 4) とキャラクタ体 (ドラキュラ) 152 を動作させるステッピングモータ 153 f の各相コイル (1 , 2 , 3 , 4) とに対して励磁電流のスイッチングをシリアルパラレル変換部 112 h から出力された励磁信号 S M 1 - 1 ~ S M 1 - 4 , S M 2 - 1 ~ S M 2 - 4 に基づいてそれぞれ行い、一方、ドライブ回路部 112 m , 112 n は、遮蔽部材 (ドラキュラ) 166 を動作させるステッピングモータ 152 h の各相コイル (1 , 2 , 3 , 4) とキャラクタ体 (オオカミ男) 154 を動作させるステッピングモータ 155 の各相コイル (1 , 2 , 3 , 4) とに対して励磁電流のスイッチングをシリアルパラレル変換部 112 i から出力された励磁信号 S M 3 - 1 ~ S M 3 - 4 , S M 4 - 1 ~ S M 4 - 4 に基づいてそれぞれ行う。ここで、ステッピングモータ 150 h は機構ボックス 150 a に接続され、キャラクタ体 (フランケン) の基準板 150 m が機構ボックス 150 a に収められている。ステッピングモータ 153 f , 152 h は機構ボックス 152 a に接続され、キャラクタ体 (ドラキュラ) の基準板 153 m と遮蔽部材 (ドラキュラ) 166 の基準板 152 m とが機構ボックス 152 a に収められている。ステッピングモータ 155 は機構ボックス 154 a に接続され、キャラクタ体 (オオカミ男) の基準板 154 m が機構ボックス 154 a に収められている。

【0563】

第 2 電飾制御基板 113 は、図 25 に示すように、C P U 113 a , R O M 113 b , R A M 113 c 、図示しない V D P (V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r の略) を備える。第 2 電飾制御基板 113 は、サブ統合基板 111 から送信された各種コマンドに基づいて液晶表示器 116 の表示制御を行う。

【0564】

波形制御基板 114 は、図 25 に示すように、音声、演奏データを記憶する R O M 114 b , R A M 114 c 、図示しない音源 I C を備える。波形制御基板 114 は、サブ統合基板 111 から送信された各種コマンドに基づいて音波装置 115 (音出力手段) の制御を行う。例えば表示領域 42 に表示される各種演出に合わせて音波装置 115 (低音用スピーカー 14 およびスピーカー 36) から効果音が出力される。

【0565】

次に、パチンコ機 1 の遊技進行に応じて実行される種々の制御処理について図 27 乃至図 32 を参照して説明する。図 27 は、主制御基板で実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。図 28 は、主制御基板で更新される乱数を示す一覧表図である。図 29 は、主制御基板で実行される特別図柄処理を示すフローチャートである。図 30 は、特別図柄変動処理のサブルーチンとなる大当たり判定処理を示すフローチャートである。図 31 は、特別図柄変動処理のサブルーチンとなる変動表示パターン設定処理を示すフローチャートである。図 32 は、主制御基板 101 で選択される変動表示パターン (複数種類の基本表示パターン) を示す一覧表図である。なお、これらの処理は、主制御基板 101 に搭載される C P U 101 a が R O M 101 b に格納されている遊技制御プログラムに従って所定のタイミング (この実施の形態では、4 m s 毎) に実行される処理の一部を示した

10

20

30

40

50

ものである。また、前記変動表示パターンは、主制御基板 101 に搭載される ROM 101b (基本表示パターン記憶手段) に格納されている。

【0566】

発射装置 135 により打ち出され、遊技領域 12 の上部から下部に向かって流下する遊技球が始動入賞口 45 または電動始動入賞口 46 に入賞すると、図 27 に示す始動入賞処理が実行される。始動入賞処理では、まず始動入賞口 45 および電動始動入賞口 46 に遊技球が入賞したか否かを判別する (ステップ S1)。具体的には、始動口センサ 55 から検出信号が出力されたか否かを判別し、始動口センサ 55 からの検出信号が出力された場合には入賞した (YES) と判別し、始動口センサ 55 からの検出信号が出力されなければ入賞しない (NO) と判別する。そして、始動入賞口 45 および電動始動入賞口 46 に遊技球が入賞したと判別したときには、各種乱数 (例えば、後述する大当たり判定乱数、確変判定乱数、リーチ判定乱数、変動表示パターン乱数、等) を取得し、RAM 101c に設けられている保留球数カウンタの値が上限値となる 4 よりも小さいか否かを判別する (ステップ S2)。保留球数カウンタが上限値未満であれば (YES)、保留記憶格納処理を実行する (ステップ S3)。保留記憶格納処理では、保留球数カウンタに「1」を加算する処理と、保留球数カウンタの加算に伴って特図記憶ランプ 54 の点灯表示態様 (点灯表示させるランプの個数) を変更する処理と、取得した乱数値を RAM 101c に設けられた始動入賞記憶の保存領域に保留球数カウンタのカウント値に対応させて記憶する処理と、を行う。なお、ステップ S1 において始動入賞口 45 および電動始動入賞口 46 に遊技球が入賞していない場合や、ステップ S2 において保留球数が上限値以上の場合には、以下の処理を実行することなく始動入賞処理を終了する。ここで、ステップ S2 において保留球数が上限値以上の場合には、取得した乱数値を破棄する。また、始動入賞口 45 および電動始動入賞口 46 に遊技球が入賞したと判別したときに各種乱数を取得せず、保留球数カウンタが上限値未満であることを判別した後に、各種乱数を取得してもよい。

【0567】

ここで、主制御基板 101 に搭載される CPU 101a により所定のタイミング (この実施の形態では、4ms 毎) で更新される各種乱数には、図 28 に示すように、大当たり判定乱数、確変判定乱数、リーチ判定乱数、変動表示パターン乱数等がある。大当たり判定乱数は、大当たり遊技状態を発生させるか否かを判定 (大当たり判定) するための乱数である。確変判定乱数は、大当たり判定において大当たり遊技状態を発生させると判定された場合に、後述する確変判定テーブルに設定される判定値と合致するか否かにもとづいて大当たり遊技状態終了後に確率変動状態に制御する確変大当たりとするか否かを判定 (確変判定) するための乱数である。リーチ判定乱数は、大当たり判定において大当たり遊技状態を発生させないと判定された場合に、リーチ態様を伴うはずれとするか否かを判定 (リーチ判定) するための乱数である。変動表示パターン乱数は、特別図柄表示器 41 に表示されている特別図柄および装飾図柄の変動表示パターンを決定するための乱数である。なお、主制御基板 101 で更新される乱数は、上記したものに限られず、普通図柄の表示結果を当りとするか否かを判定するための普通図柄当り判定乱数や、大当たり判定乱数を更新するカウンタが 1 周したときに次にカウントを開始させる大当たり判定乱数の初期値を決定するための乱数等もある。

【0568】

図 29 に示す特別図柄処理では、まず、保留球数カウンタの値が 0 であるか否かを判別する (ステップ S11)。保留球数カウンタの値が 0 のときは、RAM 101c に大当たり判定乱数が記憶されていない、すなわち、特別図柄および装飾図柄の変動表示を開始させるための条件が成立していないと判断し、そのまま後述のステップ S15 へ移行する。一方、保留球数カウンタの値が 0 でないときは、特別図柄および装飾図柄の変動表示を開始させるための条件が成立していると判断し、特別図柄 (装飾図柄) の変動表示を開始することが可能であるか否か、すなわち、大当たり遊技中でない状態、および、特別図柄および装飾図柄の変動表示中でない状態であるか判別する (ステップ S12)。特別図柄 (装飾図柄) の変動表示を開始することが可能でない場合には、ステップ S15 へ移行する。

【0569】

ステップS12で特別図柄（装飾図柄）変動表示を開始することが可能な場合には、保留記憶移行処理を実行する（ステップS13）。保留記憶移行処理では、保留球数カウンタを1減算する処理と、RAM101cに設けられた始動入賞記憶の保存領域に記憶される各種乱数をシフトした後、始動入賞記憶の保存領域のうち保留記憶カウンタの0に対応する保存領域に保存される各種乱数（大当り判定乱数等）を読み出す処理と、を行う。すなわち、始動入賞記憶の保存領域にて保留球数カウンタのn（n=1、2、3、4）に対応する保存領域に記憶されている各種乱数を始動入賞記憶の保存領域における保留球数カウンタのn-1（n=0、1、2、3）に対応する保存領域に記憶させる。

【0570】

その後、特別図柄変動処理（ステップS14）、特別図柄変動中処理（ステップS15）、情報出力処理（ステップS16）、および、大当り遊技処理（ステップS17）、を順次実行する。特別図柄変動処理（ステップS14）では、後述する大当り判定処理および変動表示パターン設定処理を行うとともに、変動表示パターン設定処理で決定された変動表示パターンにもとづいて特別図柄および装飾図柄の変動制御を各々開始し、変動時間を変動タイマに設定する処理を行う。特別図柄変動中処理（ステップS15）では、特別図柄表示器41における特別図柄の変動表示が開始されている場合には、変動タイマに設定された変動時間を監視し、変動タイマに設定された変動時間が経過（変動タイマがタイムアップ）したときに特定図柄および装飾図柄の変動表示を停止（確定表示）する処理を各々行う。情報出力処理（ステップS16）では、特別図柄変動処理（ステップS14）および特別図柄変動中処理（ステップS15）で決定される特別図柄の変動表示に関わる駆動信号を特別図柄表示器41に出力するとともに、装飾図柄の変動表示に関わる各種情報をサブ統合基板111に送信する処理を行う。このように、この実施の形態では、主制御基板101に搭載されるCPU101aの機能であって、変動表示パターン設定処理にて決定された変動表示パターンを情報出力処理（ステップS16）でサブ統合基板111に送信するコマンド信号送信手段を備えている。

【0571】

大当り遊技処理（ステップS17）では、後述する大当りフラグがON状態であるか否かを判別して、ON状態であれば、大当り遊技状態の制御を開始する。具体的には、ソレノイド63に駆動信号を出力制御し、開閉板62を手前側に倒すことで大入賞口60の入口を開放するとともに、大入賞口60の開放時間を大入賞口開放タイマに設定する処理を行う。そして、大入賞口開放タイマに設定された開放時間を監視し、大入賞口開放タイマに設定された開放時間（例えば、30秒）が経過（大入賞口開放タイマがタイムアップ）したとき、あるいは該開放時間が経過する以前に大入賞口60に所定個数（例えば、10個）の入賞（カウントセンサ64による検出）があったときに、ソレノイド63への駆動信号を出力停止制御し、開閉板62の起立により大入賞口60の入口を閉成する。全てのラウンド（例えば、15ラウンド）が終了していなければ、所定時間（例えば、2秒）が経過した後、再度、大入賞口60を開放する開閉サイクルを繰り返す制御が実行される。このように、本実施形態では、主制御基板101に搭載されるCPU101aの機能であって、大当り遊技処理（ステップS17）を実行して遊技者に利益を付与する大当り遊技状態に制御する利益付与状態制御手段を備えている。また、主制御基板101に搭載されるCPU101aにより遊技の進行を制御する処理であって上述した特別図柄処理等の主要な遊技制御が実行される。

【0572】

図30に示す大当り判定処理では、先ず、後述するステップS37でセットされる確変状態フラグがON状態であるか否かを判別する（ステップS31）。確変状態フラグがON状態であれば、確変時大当り判定テーブル（図示しない）を選択し（ステップS32）、確変状態フラグがON状態でなければ（OFF状態であれば）、非確変時大当り判定テーブル（図示しない）を選択する（ステップS33）。なお、確変時大当り判定テーブルでは、0～979までの980個の大当り判定乱数のうち14個の判定値が設定され、大

10

20

30

40

50

当りとなる確率である大当り確率が $1/70$ となっている。一方、通常時大当り判定テーブルでは、 $0 \sim 979$ までの 980 個の大当り判定乱数のうち 2 個の判定値が設定され、大当り確率が $1/490$ となっている。

【0573】

そして、ステップ S 3 2 , 3 3 で選択した確変時大当り判定テーブル、または、通常時大当り判定テーブルに設定されている判定値と、ステップ S 1 3 の保留記憶移行処理で読み出した大当り判定乱数の値と、が一致するか否かによって、大当りとするか否かを判定する (ステップ S 3 4)。ステップ S 3 2 , 3 3 で選択した確変時大当り判定テーブル、または、通常時大当り判定テーブルに設定されている判定値と、ステップ S 1 3 の保留記憶移行処理で読み出した大当り判定乱数の値 (当該変動表示を開始する大当り判定乱数の値) と、が一致することにもとづいて大当りすると判定したときには、大当りフラグを ON 状態とした後に (ステップ S 3 5)、所定の判定値が設定された確変判定テーブル (図示しない) に基づいて確変大当りとするか否かを判定する (ステップ S 3 6)。具体的には、ステップ S 1 3 の保留記憶移行処理で読み出した確変判定乱数の値と、確変判定テーブルに設定されている判定値と、が一致するか否かにもとづいて確変大当りとするか否かを判定する。なお、この実施の形態では、確変突入率 (大当りのうち確変大当りとする割合) が $2/3$ となるように、すなわち、 $0 \sim 8$ までの 9 個の確変判定乱数のうち 6 個の判定値が確変判定テーブルに設定されている。

10

【0574】

ステップ S 3 6 で、確変判定テーブルに設定されている判定値と、ステップ S 1 3 の保留記憶移行処理で読み出した確変判定乱数の値と、が一致したことにもとづいて確変大当りと判定されたときには、確変状態フラグを ON 状態 (但し、確変状態フラグが既に ON 状態であれば、ON 状態を継続する) とし (ステップ S 3 7)、大当りを確変大当りとし (非確変大当りとする) ことが判定されていれば、確変状態フラグを OFF 状態 (但し、確変状態フラグが既に OFF 状態であれば、OFF 状態を継続する) とする (ステップ S 3 8)。一方、ステップ S 3 4 で大当りとし (はずれとする) と判定されたときには、以下の処理を実行することなく処理を終了する。なお、大当りフラグおよび確変状態フラグの ON / OFF 状態は、RAM 1 0 1 c に記憶される。また、大当りフラグおよび確変状態フラグの OFF 状態では「0」の値がセットされ、大当りフラグおよび確変状態フラグの ON 状態では「1」の値がセットされる。

20

30

【0575】

このように、本実施形態では、主制御基板 1 0 1 に搭載される CPU 1 0 1 a の機能であって、大当り判定処理を実行して大当り判定乱数と大当り判定値とが一致するか否かにもとづいて大当りとするか否かを判定する当落判定手段を備えている。また、主制御基板 1 0 1 に搭載される CPU 1 0 1 a の機能であって、大当り遊技状態の終了後に大当り遊技処理 (ステップ S 1 7) にて確変状態フラグを ON 状態とし、該 ON 状態にもとづいてステップ S 3 2 にて確変時大当り判定テーブルを選択することで大当り判定乱数と大当り判定値とが一致する割合を高める確変遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段を備えている。

【0576】

図 3 1 に示す変動表示パターン設定処理では、先ず、今回の変動表示の結果、大当りとするか否か、すなわち、大当り判定処理のステップ S 3 6 でセットされる大当りフラグが ON 状態であるか否かを判別する (ステップ S 4 1)。大当りフラグが ON 状態であれば、大当り時変動表示パターンテーブル (後述する図 3 2 に示す変動表示パターンテーブルの当落にて が付されている変動表示パターンが設定されているテーブル) を選択する (ステップ S 4 2)。一方、大当りフラグが ON 状態でなければ (OFF 状態であれば)、所定の判定値が設定されたリーチ判定テーブルに設定されている判定値と、ステップ S 1 3 の保留記憶移行処理で読み出したリーチ判定乱数の値と、が一致するか否かによって、リーチとするか否かを判定する (ステップ S 4 4)。なお、リーチ判定テーブルでは、リーチ確率 (リーチ態様とする割合) が $1/12.5$ となるように、すなわち、 $0 \sim 24$ ま

40

50

での25個のリーチ判定乱数のうち2個の判定値がリーチ判定テーブルに設定されている。

【0577】

ステップS44でリーチ態様とすると判定されたときには、リーチ時変動表示パターンテーブル(後述する図32に示す変動表示パターンテーブルの当落にて×が付されている変動表示パターンのうち変動番号1,2を除いた変動表示パターンが設定されているテーブル)を選択し(ステップS45)、ステップS44でリーチ態様としないと判定されたときには、はずれ時変動表示パターンテーブル(後述する図32に示す変動表示パターンテーブルの当落にて×が付されている変動番号1,2の変動表示パターンが設定されているテーブル)を選択する(ステップS46)。そして、ステップS42,45,46で選

10

【0578】

なお、はずれ時変動表示パターンテーブルは、後述する変動番号1の通常変動の変動表示パターンのみ設定されるテーブルと、変動番号2の短縮変動の変動表示パターンのみ設定されるテーブルと、を有し、上述した時短制御が実行されている場合には、変動番号2の短縮変動の変動表示パターンのみ設定されるテーブルが選択され、時短制御が実行されていない場合には、変動番号1の通常変動の変動表示パターンのみ設定されるテーブルが

20

【0579】

また、この実施の形態では、ステップS45で変動表示パターンテーブルに設定されている変動表示パターンのうちいずれかの変動表示パターンに決定することで、後述するスーパーリーチ演出およびスーパーリーチ発展演出等のリーチ演出を行うか否かが決定されるが、例えば、スーパーリーチ演出やスーパーリーチ発展演出等のリーチ演出を行うか否かを決定する乱数を設け、この乱数によりスーパーリーチ演出やスーパーリーチ発展演出等のリーチ演出を行うことを決定したときに、これらのリーチ演出を行う変動表示パター

30

【0580】

次いで、ステップS43で決定した変動表示パターンを指定する表示用コマンドとして変動表示パターンコマンドをセットする(ステップS47)。ステップS47で変動表示パターンコマンドをセットすることにより、情報出力処理(ステップS16)でサブ統合基板111に送信される。また、情報出力処理(ステップS16)で変動表示パターンコマンドをサブ統合基板111に出力するときに、特別図柄表示器41に駆動信号を出力し、特別図柄の変動表示を開始させる。なお、サブ統合基板111では、変動表示パターンを受信したことにともづいて後述する図柄設定処理(ステップS102)、予告選択処理

40

【0581】

また、特別図柄の変動時間は、サブ統合基板111に送信される変動表示パターンに含まれる演出時間とほぼ一致して設定されており、ステップS43では特別図柄の変動時間に応じた演出時間を有する変動表示パターンに決定される。なお、特別図柄の変動時間と変動表示パターンに含まれる演出時間とは、一致していなくてもよい。そして、ステップS43で、特別図柄の変動時間を主制御基板101に搭載されるRAM101cに設けら

50

れた変動タイマにセットする処理も行われる。この変動タイマは、情報出力処理（ステップS16）で変動パターンコマンドをサブ統合基板111に送信するときスタートし、特別図柄変動中処理（ステップS15）で変動タイマがタイムアウトしたときに特別図柄表示器41に駆動信号を出力して特別図柄の変動表示を主制御基板101により停止制御させるとともに、サブ統合基板111に装飾図柄の変動表示停止を指示する表示用コマンドを送信する。なお、サブ統合基板111では、装飾図柄の変動表示停止を指示する表示用コマンドを受信したことにともづいて第2電飾制御基板113に当該表示用コマンドを送信し、第2電飾制御基板113にて当該表示用コマンドを受信したときにCPU113aにより装飾図柄を停止表示する制御がなされる。

【0582】

また、CPU101aは、確変状態フラグがセットされているか否か確認し（ステップS48）、確変状態フラグがセットされているときには、確変大当りであることを示す表示用コマンドである確変大当りコマンドをセットする（ステップS49）。ステップS49により確変大当りコマンドをセットすることにより、変動表示パターンコマンドとともにサブ統合基板111に送信される。これによりサブ統合基板111に搭載されるCPU111aに確変大当りとなることを認識させることが可能となる。このように、この実施の形態では、主制御基板101に搭載されるCPU101aの機能であって、変動表示パターン設定処理にて大当り判定処理の結果に応じた変動表示パターンを決定する基本表示パターン選択手段を備えている。

【0583】

なお、ステップS42, 45, 46で選択される変動表示パターンを図32を参照して説明する。ここで、表示用コマンドとは、主制御基板101からサブ統合基板111に送信される2バイト構成のデータであり、特別図柄表示器41にて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまで（表示領域42にて装飾図柄の変動表示を開始してから装飾図柄の変動表示が停止表示されるまで）の変動時間やリーチ演出を特定するためのデータが含まれる。

【0584】

但し、基本的に予告演出は、主制御基板101から送信された表示用コマンドに応じてサブ統合基板111で決定されるが、スポットライト予告を行う場合のみ予告演出の一部を特定するデータが表示用コマンドに含まれ、当該表示用コマンドをサブ統合基板111が受信したときには、スポットライト予告を必ず実行する。すなわち、予告演出のうちスポットライト予告のみ主制御基板101で決定される。なお、スポットライト予告を主制御基板101で決定せず、例えば、後述する稲妻予告パターンの1つとして稲妻予告テーブルに設定することで、サブ統合基板111で決定してもよい。

【0585】

なお、表示装置に複数の表示領域を設け、それぞれの表示領域にて図柄を変動表示し、上述した大当り判定処理にて大当りとする判定がなされたときに、特定の表示態様で停止表示する表示ラインを複数有する場合には、いずれかの表示ラインにて未だ停止していない図柄が所定の図柄で停止することにより当該表示ラインに停止表示される図柄が特定の表示態様となる状態、または、いずれかの表示ラインにて全ての図柄が特定の表示態様となるような組み合わせで同期して変動表示している状態、をリーチ態様という。すなわち、リーチ態様とは、大当り表示の一步手前を表す態様（大当りとなる直前の態様）である。この実施の形態では、上述した表示ラインを1つだけ有し、液晶表示器116の表示領域42に表示される左・中・右の装飾図柄のうち左装飾図柄80aと右装飾図柄80cと（任意の2つの装飾図柄の組み合わせでもよい）が同一の図柄で停止し、中装飾図柄80b（任意の2つの装飾図柄の組み合わせが停止した状態では残りの装飾図柄）については変動表示している状態、または、表示領域42に表示される全ての装飾図柄が同一の図柄の組み合わせで同期して変動表示している状態（例えば、左・中・右の装飾図柄が常に同一の図柄となるように同期して変動表示している状態）をリーチ態様といい、リーチ態様となった後、演出ランプ44a, 44b、液晶表示器116、音波装置115等により実

10

20

30

40

50

行される演出（例えば、演出ランプ 4 4 a , 4 4 b を所定の態様で点灯・点滅、液晶表示器 1 1 6 にて所定の画像表示、音波装置 1 1 5 にて所定の音声出力）をリーチ演出という。

【0586】

また、この実施の形態では、特別図柄表示器 4 1 での特別図柄の変動表示は、主制御基板 1 0 1 での制御に負荷をかけないため、LED によって変動表示パターンに対応した変動時間だけ可変表示させる単調な表示であり、リーチ態様も表示することがない。そのため、この実施の形態でリーチ態様という場合には、表示領域 4 2 の装飾図柄がリーチ態様となったことを示している。また、主制御基板 1 0 1 に搭載される CPU 1 0 1 a は、上述した大当り判定処理にて大当りとする判定がなされたときに、表示領域 4 2 の装飾図柄をリーチ態様とするが、はずれとする判定がなされたときであっても、装飾図柄をリーチ態様とするか否かを判定する処理（リーチ判定処理）を実行し、リーチ態様とする判定がなされたときに、装飾図柄をリーチ態様とする。すなわち、大当り判定処理にてはずれとする判定がなされたときであっても、リーチ態様となり得る。

10

【0587】

なお、変動番号 1 の「通常変動」とは、リーチ態様を伴わない変動表示パターンである。変動番号 2 の「短縮変動」とは、特別図柄および装飾図柄の変動時間が「通常変動」よりも短い変動表示パターンであり、始動口センサ 5 5 により検出されたことにもとづいて抽出された大当り判定乱数の記憶数を示す保留球数カウンタの値が上限値、確率変動状態、時短状態等の条件のうちいずれかが成立したときに選択され得る変動表示パターンである。変動番号 3 , 4 の「ノーマルリーチ」とは、リーチ態様を伴うが、このリーチ態様が形成された後にスーパーリーチ演出やスーパーリーチ発展演出等のリーチ演出を行わない変動表示パターンである。

20

【0588】

また、変動番号 5 , 6 の「オオカミ男リーチ」、変動番号 1 1 , 1 2 の「ドラキュラリーチ」、変動番号 1 7 , 1 8 の「フランケンリーチ」とは、リーチ態様が形成された後に、各々のキャラクタの画像表示制御により実行されるスーパーリーチ演出（例えば、「オオカミ男リーチ」では、人間の姿をしたオオカミ男が得意の料理で装飾図柄を調理する画像表示制御により実行される演出）を行う変動表示パターンである。また、変動番号 7 , 8 の「オオカミ男リーチ発展」、変動番号 1 3 , 1 4 の「ドラキュラリーチ発展」、変動番号 1 7 , 1 8 の「フランケンリーチ発展」とは、各々のキャラクタの画像表示制御により実行されるスーパーリーチ演出を行った後に、これらのキャラクタに応じたスーパーリーチ発展演出（例えば、「オオカミ男リーチ発展」では、オオカミ男が人間の姿から狼に変身し、狼の姿をしたオオカミ男が得意の料理で装飾図柄をダイナミックに調理するような演出）を継続させて画像表示制御する変動表示パターンである。このように、変動番号 5 , 6 , 1 1 , 1 2 , 1 7 , 1 8 の変動表示パターンにもとづいて表示領域 4 2 にてスーパーリーチ演出を実行する基本演出実行手段を備えている。この実施の形態では、発展演出としてのスーパーリーチ発展演出（オオカミ男リーチ発展演出、ドラキュラリーチ発展演出、フランケンリーチ発展演出、怪物くんリーチ発展演出）であり、変動番号 7 ~ 1 0 , 1 3 ~ 1 6 , 1 9 ~ 2 2 の変動表示パターンにもとづいて表示領域 4 2 にてスーパーリーチ演出およびスーパーリーチ発展演出を実行する発展演出実行手段を備えている。

30

40

【0589】

また、変動番号 9 , 1 0 の「オオカミ男リーチ～怪物くん」、変動番号 1 5 , 1 6 の「ドラキュラリーチ～怪物くん」、変動番号 2 1 , 2 2 の「フランケンリーチ～怪物くん」とは、各々のキャラクタの画像表示制御により実行されるスーパーリーチ演出を行った後に、これらのキャラクタに応じたスーパーリーチ発展演出とは異なり、人間の少年を模したキャラクタ（怪物くん）画像 7 0 の画像表示制御により実行されるスーパーリーチ発展演出を継続させて行う変動表示パターンである。

【0590】

また、変動番号 2 3 ~ 3 1 の「スポットライト予告」とは、リーチ態様が形成されるま

50

でに各々のキャラクタに応じたスーパーリーチ発展演出を行うことを予告する予告演出を行った後に、スーパーリーチ演出を実行せずに予告演出で画像表示制御したキャラクタに応じたスーパーリーチ発展演出を行う変動表示パターンである。また、変動番号32, 33の「役物リーチ」(第1表示態様後特別演出)とは、リーチ態様が形成された後に上述したリアユニット142に内蔵されたキャラクタ体150、152、154、および、遮蔽部材164、166、168を駆動制御することによるリーチ演出を行う変動表示パターンである。このように、この実施の形態では、変動番号23~31の変動表示パターンにもとづいてスポットライト88の画像にキャラクタ画像70~74のいずれかを表示領域42に表示制御する隠滅時演出態様表示制御手段を備えている。役物リーチ演出を実行する変動番号32, 33の変動表示パターンおよび稲妻予告パターン番号2の稲妻予告パターンにもとづいて役物リーチ演出を表示領域42に表示制御するとともに、キャラクタ体150, 152, 154を駆動制御する第1表示態様後特別演出実行手段を備えている。

10

【0591】

また、変動番号34の「全回転リーチ」とは、後述する大当たり判定処理にて大当たり判定乱数が当り値となったときにのみ実行可能な変動表示パターンであり、表示領域42に表示される左・中・右の装飾図柄を同一の図柄の組み合わせで同期して変動表示して、確変大当たり図柄と、非確変大当たり図柄と、のいずれか一方の大当たり図柄で停止表示する演出を行う変動表示パターンである。また、変動番号35の「スーパーリーチ分岐プレミア」とは、後述する大当たり判定処理にて大当たり判定乱数が当り値となったときにのみ実行可能な変動表示パターンであり、上述したスーパーリーチ分岐演出とは異なる演出であって、スーパーリーチ分岐演出とは異なる態様で複数種類のスーパーリーチ演出のうちいずれのスーパーリーチ演出(若しくは、スーパーリーチ発展演出)が行われるかを導出する変動表示パターンである。

20

【0592】

また、この実施形態では、上述した大当たり判定処理、および、リーチ判定処理の判定結果(大当たり、リーチ態様を伴うはずれ、リーチ態様を伴わないはずれのいずれか)に応じて選択可能な変動表示パターンが設定された複数種類の変動表示パターンテーブル(図示しない)を有する。例えば、リーチ態様を伴わないはずれとする場合に選択されるはずれ時変動表示パターンテーブルのうち上述した時短制御を実行していない場合に選択されるテーブルには、変動番号1に全ての乱数が割り振られており、はずれ時変動表示パターンテーブルのうち時短制御を実行している場合に選択されるテーブルには、変動番号2に全ての乱数が割り振られている。CPU101aは、大当たり判定処理、および、リーチ判定処理の判定結果に応じた変動表示パターンテーブルを変動表示パターン設定処理のステップS42, 45, 46で選択し、変動表示パターン乱数が割り振られている1つの変動表示パターンにステップS43で決定している。なお、変動番号31, 34, 35の変動表示パターンは、大当たり判定の判定結果が大当たりであるときにのみ選択可能であり、これらの変動表示パターンに従って演出が行われたときには、遊技者は装飾図柄の変動表示が大当たり図柄となる(大当たり確定である)ことを把握できるため、これらの変動表示パターンが実行されたときに遊技者の興趣を向上させることができる。また、変動番号31, 34, 35以外の変動表示パターンは、大当たり時とははずれ時とで同一または類似した演出態様でリーチ演出が行われるため、演出を見るだけでは当否の認識が困難であり、遊技の興趣を低下させることなく、遊技者をハラハラドキドキさせることができる。このように、この実施の形態では、リーチ態様が表示された後、キャラクタ画像(後述するキャラクタ画像70~75)によるリーチ演出(ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スーパーリーチ発展演出等)としての基本演出態様が実行可能とされる。

30

40

【0593】

次に、液晶表示器116の表示領域42で変動表示される装飾図柄について図33を参照して説明する。図33は、装飾図柄の形態を示す説明図である。

【0594】

50

この実施の形態では、装飾図柄（複数種類の画像）として「0」～「9」の10種類の図柄が用いられる。また、装飾図柄は、特定図柄と、非特定図柄と、から構成され、装飾図柄は、図33(A)に示す、「1」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「9」の7種類が特定図柄として、また、図33(B)に示す、「0」、「2」、「8」の3種類が非特定図柄として、第2電飾制御基板113のROM113bに記憶されている。このように、第2電飾制御基板113に搭載されるROM113bは、複数種類の画像としての装飾図柄を記憶する画像記憶手段である。

【0595】

なお、上述した大当たり判定処理にて大当たり判定乱数が当り値であり、且つ、確変判定乱数が確変値である場合、すなわち、確変大当たりとする場合に、CPU111aにより図柄設定処理（ステップS102）にて同一の特定図柄の組み合わせが左・中・右の装飾図柄の停止図柄（確変大当たり図柄）として選択され、後述する大当たり判定処理にて大当たり判定乱数が当り値であり、かつ、確変判定乱数が確変値でない場合、すなわち、非確変大当たり（通常大当たり）とする場合に、CPU111aにより図柄設定処理（ステップS102）にて、同一の非特定図柄が左・中・右の装飾図柄の停止図柄（非確変大当たり図柄）として選択される。CPU111aは、表示領域42にて装飾図柄の変動表示を実行した後、所定期間経過したときに図柄設定処理（ステップS102）で停止図柄として選択した装飾図柄の組み合わせを停止表示する。なお、図柄設定処理（ステップS102）は、大当たり判定乱数が当り値であるか否か、当り値であれば確変判定乱数が確変値であるか否かを指示する情報を第2電飾制御基板113に送信し、第2電飾制御基板113にて当該コマンドを受信したときにCPU113aにより実行されてもよい。

【0596】

装飾図柄の総数に対する特定図柄の割合（この例では、7/10）は、後述する大当たり判定処理にて大当たり判定乱数が当り値であったときに、確変判定乱数が確変値であると判定される割合である確変突入率（この例では、2/3）とは異なる。すなわち、この実施の形態では、確変突入率が3分の2であるが、確変図柄となり得る装飾図柄、すなわち、特定図柄の占める割合は10分の7であり、特定図柄の占める割合と、確変突入率と、は1対1に対応付けられていない。このように、液晶表示器116の表示領域42に表示される特定図柄の割合を確変突入率よりも高くすることにより、あたかも確変突入率が実際の確変突入率よりも高いように見せることができ、確変大当たり図柄が停止表示されて確変大当たりとなる期待感を向上させることができる。なお、確変突入率は2/3でなくともよく、また、特定図柄の占める割合と確変突入率とを一致させてもよい。

【0597】

また、装飾図柄は、左・右の装飾図柄の各々が「0」、「1」、「2」、・・・、「9」の順序で液晶表示器116の表示領域42の上方から下方に向かってリールが回転しているような表示態様で変動され、中の装飾図柄が「0」、「1」、「2」、・・・、「9」の順序とは異なるランダムなパターンで液晶表示器116の表示領域42の中央付近を飛び跳ねているような表示態様で変動される。また、装飾図柄の配色は、特定図柄が赤色に、非特定図柄が青色に配色され、遊技者にとって特定図柄と非特定図柄とを簡単に識別できるように設定されている。

【0598】

また、装飾図柄の形態は、各種数字が立体的に視認されるように肉厚（数字の内部や側面部）をもった態様で構成されている。以下、装飾図柄の形態を図33(C)を参照して説明する。但し、以下の説明において、左・中・右の装飾図柄80a～80cとして限定することなく、装飾図柄を全般的に説明する場合、便宜的に装飾図柄80として説明を行う。装飾図柄80は、図33(C)に示すように、配列順が識別可能な配列識別情報としての数字の形状を示す配列識別部121と、該配列識別部121の奥行きを二次元的に表示する肉厚部分となる奥行き表示部122と、を備えている。図33(C)中には、「7」の数字を示す配列識別部121と、「7」の数字の肉厚部分を構成する奥行き表示部122と、を備えた装飾図柄80を例示している。そして、装飾図柄80における配列識別

部 1 2 1 内 (数字の内部) には、前述した「オオカミ男」「ドラキュラ」「フランケン」「怪物くん」「怪子ちゃん」と「月とコウモリ」の各種のキャラクタ 1 2 3 が描写されている。具体的に、図 3 3 (A) に示す特定図柄において、「1」の装飾図柄 8 0 には「オオカミ男」が描写され、「3」の装飾図柄 8 0 には「フランケン」が描写され、「4」の装飾図柄 8 0 には「月とコウモリ」が描写され、「5」の装飾図柄 8 0 には「ドラキュラ」が描写され、「6」の装飾図柄 8 0 には「月とコウモリ」が描写され、「7」の装飾図柄 8 0 には「怪物くん」が描写され、「9」の装飾図柄 8 0 には「怪子ちゃん」が描写される。一方、図 3 3 (B) に示す非特定図柄において、「0」「2」「8」の装飾図柄 8 0 にはそれぞれ「月とコウモリ」が描写される。

【 0 5 9 9 】

また、装飾図柄 8 0 における奥行き表示部 1 2 2 (数字の側面部) には、当該奥行き表示部 1 2 2 を装飾する装飾絵柄としての背景画 1 2 4 が描写されている。背景画 1 2 4 は、「0」「1」「2」、・・・、「9」の全ての装飾図柄 8 0 において「怪物屋敷とコウモリ」の絵柄が共通して描写されている。なお、肉厚部分となる奥行き表示部 1 2 2 は、背景画 1 2 4 (「怪物屋敷とコウモリ」の絵柄) が十分に描写されるように (遊技者が背景画 1 2 4 を認識できるように) 幅広い領域がとられている。各種キャラクタ 1 2 3 および背景画 1 2 4 の配色は、装飾図柄 8 0 の配色と同系統色 (例えば、特定図柄の場合には、各種キャラクタ 1 2 3 や背景画 1 2 4 の配色をグラデーション等により特定図柄の赤色をベースとした赤っぽい色にする) で画像表示制御され、装飾図柄 8 0 における数字 (配列識別部 1 2 1) の認識を妨げないようにしている。また、配列識別部 1 2 1 は、奥行き表示部 1 2 2 に比べて装飾図柄 8 0 における表示形態上の占有領域が大きくとられている。言い換えれば、装飾図柄 8 0 を構成する数字部分の表示面が肉厚部分の表示面よりも大きくなっている。このため、装飾図柄 8 0 の視認性において、肉厚部分 (奥行き表示部 1 2 2) が数字部分 (配列識別部 1 2 1) の認識を妨げないようにしている。なお、配列識別部 1 2 1 は、数字の形状に限定するものではなく、配列識別情報の形状を示すものであればいずれの形状であってもよい。但し、ここでいう配列識別情報とは、複数種類の識別情報から構成されて一般的に配列順が識別可能な情報のことをいう。具体的には、「0, 1, 2, ...」「一, 二, 三, ...」等の数字、「a, b, c, ...」「A, B, C, ...」等の英文字、「あ, い, う, ...」「ア, イ, ウ, ...」等の仮名文字等の配列順が識別可能な情報を配列識別情報という。

【 0 6 0 0 】

また、装飾図柄の形態は、各種数字が立体的に視認されるように肉厚 (数字の内部や側面部) をもった態様で構成されている。そして、装飾図柄における数字の内部には、上述した各種キャラクタ (オオカミ男、ドラキュラ、フランケン、怪物くん、怪子ちゃん) が描写されているとともに、数字の側面部には、背景画が描写されている。各種キャラクタおよび背景画の配色は、装飾図柄の配色と同系統色 (例えば、特定図柄の場合には、各種キャラクタや背景画の配色をグラデーション等により特定図柄の赤色をベースとした赤っぽい色にする) で画像表示制御され、装飾図柄における数字の認識を妨げないようにしている。

【 0 6 0 1 】

次に、表示領域 4 2 で装飾図柄の変動を開始した後、全ての装飾図柄を停止表示するまでの間に行われる予告演出、及び、リーチ演出の流れについて図 3 4 を参照して説明する。図 3 4 は、予告演出及びリーチ演出の流れを示す説明図である。なお、予告演出及びリーチ演出では、第 2 電飾制御基板 1 1 3 に搭載される ROM 1 1 3 b に記憶されているキャラクタ A (以下、これをオオカミ男という)、キャラクタ B (以下、これをドラキュラという)、キャラクタ C (以下、これをフランケンという)、キャラクタ D (以下、これを怪物くんという)、キャラクタ E (以下、これを怪子ちゃんという) を用いた画像表示 (例えば、人間の少年を模したキャラクタ画像 (怪物くん) 7 0、オオカミ男を模したキャラクタ画像 7 1、ドラキュラを模したキャラクタ画像 7 2、フランケンを模したキャラクタ画像 7 3、人間の少女を模したキャラクタ画像 (怪子ちゃん) 7 4)、ミニキャラク

10

20

30

40

50

タ A (以下、これをヒロシという)、ミニキャラクタ B (以下、これをヒロシ姉という)、ミニキャラクタ C (以下、これをオオカミ男 (上述したキャラクタ A)、ドラキュラ (上述したキャラクタ B)、フランケン (上述したキャラクタ C) を組み合わせた 3 人組という)、ミニキャラクタ D (以下、これを怪子ちゃん (上述したキャラクタ E) という) を用いた画像表示 (例えば、ヒロシを表したミニキャラクタ画像 90、ヒロシ姉を表したミニキャラクタ画像 91、オオカミ男、ドラキュラ、フランケンを模した 3 人組のミニキャラクタ画像 92、人間の少女を模したミニキャラクタ画像 (怪子ちゃん) 93)、および、上述したキャラクタ体 154 (オオカミ男 (上述したキャラクタ A) を模造した部材)、キャラクタ体 152 (ドラキュラ (上述したキャラクタ B) を模造した部材)、キャラクタ体 150 (フランケン (上述したキャラクタ C) を模造した部材)、の駆動制御、により演出が行われる場合がある。 10

【0602】

なお、予告演出とは、遊技者に大当り遊技状態になる可能性を示唆するための演出であり、実行される予告演出の種類に応じて大当り遊技状態となる期待度 (大当り期待度: 大当りとなる時に当該予告演出が実行される割合 / 大当りとなる時、および、はずれとなる時に当該予告演出が実行される割合) が異なるように設定されている。一般的に、大当り遊技状態となる時には、予告演出が実行される割合が高くなるように制御されるため、予告演出が実行されることにより遊技者の期待感を高めることができる。また、予告演出の種類によって大当り期待度を把握することができるため、大当り期待度の高い予告演出が実行されたときには遊技者の期待感を高めることができ、大当り期待度の低い予告演出が実行されたときよりも大当り期待度の高い予告演出が実行される時の方がより遊技者の期待感を高めることができる。 20

【0603】

また、この実施の形態における予告演出では、装飾図柄の変動表示を開始したときから右装飾図柄 80c が停止表示される以前に実行される。これにより、右装飾図柄 80c が左装飾図柄 80a と同一の図柄で停止したリーチ態様が形成されるまでの遊技者の期待感を高め、リーチ態様が形成されたときに更なる期待感を与えることが可能になるとともに、右装飾図柄 80c が左装飾図柄 80a と同一の図柄で停止しない場合であっても予告演出が終了するまでは遊技者の期待感を高めることが可能となる。これにより、装飾図柄の全図柄が停止表示されるまでの空き時間における退屈さを低減させることができ、興趣の低下を抑制することができる。 30

【0604】

予告演出を実行するか否かの判定では、まず、予告演出としてミニキャラ予告を実行するか否かの判定を行う。ミニキャラ予告 (背面演出) とは、上述したミニキャラクタ A ~ D のそれぞれのキャラクタを、表示領域 42 における左装飾図柄 80a と右装飾図柄 80c との変動表示領域の背面で、左装飾図柄 80a と右装飾図柄 80c との変動表示領域よりも表示領域 42 に対する表示面積が狭く、また、後述する発展型予告等で画像表示されるキャラクタよりも大きさの小さい (表示領域 42 に対する表示面積の狭い) ミニキャラクタ (ミニキャラ) として出現させる演出である。ただし、後述する発展型予告等のようにオオカミ男 (キャラクタ A)、ドラキュラ (キャラクタ B)、フランケン (キャラクタ C) をキャラクタとして単体で出現させることがなく、これらのキャラクタを組み合わせた 3 人組の態様で出現させる。そして、ヒロシ (ミニキャラクタ A)、ヒロシ姉 (ミニキャラクタ B)、3 人組 (ミニキャラクタ C)、怪子ちゃん (ミニキャラクタ D) のいずれか、または、これらの組み合わせのミニキャラクタを画像表示制御により出現させる。 40

【0605】

また、上述したミニキャラ予告を実行するか否かに関わらず、予告演出として発展型予告を実行するか否かの判定を行う。発展型予告とは、上述したキャラクタ A ~ キャラクタ D のそれぞれのキャラクタを、画像表示制御と、キャラクタ体 150、152、154 を駆動制御と、のいずれか一方の制御により複数種類のキャラクタを順次視認可能に出現させる演出であり、この実施の形態では、オオカミ男 ドラキュラ フランケン 怪物くん 50

の順で出現させるように制御される。なお、画像表示制御により表示されたキャラクタはキャラクタ体の駆動制御により出現させないように制御され、キャラクタ体の駆動制御により出現させたキャラクタは画像表示制御により出現させないように制御される。例えば、オオカミ男を画像表示した場合には、オオカミ男を模したキャラクタ画像 7 1 の画像表示に次いでオオカミ男を模造したキャラクタ体 1 5 4 を駆動制御して出現させることはない。

【 0 6 0 6 】

また、上述した発展型予告を実行する場合には、予告演出としてコメント予告またはボタン予告を実行する。コメント予告とは、発展型予告の一部または全部として実行され、発展型予告の一部であれば画像表示制御またはキャラクタ体 1 5 0 , 1 5 2 , 1 5 4 の駆動制御により複数種類のキャラクタを順次視認可能に出現させる前段階に、発展型予告を実行中に常に表示される怪物くんからの吹き出しを用いてコメントを視認明瞭に表示させる演出である。また、ボタン予告とは、発展型予告として実行され、コメント予告と同様の吹き出しを用いて操作ボタン 3 8 の操作を要求するコメントを表示し、有効期間内に操作ボタン 3 8 が所定回操作された場合には、コメントを更新表示させる演出である。なお、ボタン予告は、コメント予告とは異なりボタン予告を実行した後、画像表示制御またはキャラクタ体 1 5 0 , 1 5 2 , 1 5 4 の駆動制御により複数種類のキャラクタを順次視認可能に出現させることはない。

10

【 0 6 0 7 】

上述した発展型予告を実行する場合には、予告演出として激熱予告を実行するか否かの判定を行う。激熱予告とは、発展型予告の一部として実行され、発展型予告で画像表示されるキャラクタ A ~ キャラクタ D のいずれかのキャラクタを、通常の発展型予告で画像表示される服飾の配色とは異なり、白色をベースとした服飾の配色で出現させる演出である。ただし、この激熱予告でオオカミ男を出現させる場合には、服飾の配色を変更するのではなく、人間の姿からオオカミの姿に変身した後のオオカミ男のキャラクタを出現させる。このように、激熱予告が発展型予告の一部として実行されることにより、単に発展型予告が実行されるのみよりも、激熱予告が実行される可能性のある発展型予告にさらに注目させることができる。なお、激熱予告によるキャラクタは、通常の発展型予告で画像表示される服飾の配色とは異なり、白色をベースとした服飾の配色で出現させているが、キャラクタに装飾物をもたせた態様等、発展型予告によるキャラクタの態様との差異が遊技者にはっきりと認識できるものであればよい。

20

30

【 0 6 0 8 】

また、激熱予告によるキャラクタは、発展型予告との複合、すなわち激熱予告で決定されたキャラクタの画像表示が発展型予告で決定されたキャラクタの画像表示に該当する場合に出現させるように制御され、例えば激熱予告を実行することが判定されていても、発展型予告で決定されたキャラクタの画像表示に該当するキャラクタがなければ激熱予告によるキャラクタは出現させないように制御される。例えば、激熱予告として服飾の配色が変更されたフランケンを画像表示することが決定されていても、フランケンを模造したキャラクタ体 1 5 0 を駆動制御して出現させることが決定されている場合や、フランケンよりも前段階で発展型予告を終了させることが決定されている場合には、服飾の配色が変更されたフランケンを画像表示により出現させることはない。

40

【 0 6 0 9 】

また、上述した発展型予告を実行しない場合には、予告演出として、暗転画像に稲妻（雷）を走らせて雷光により装飾図柄の停止表示を浮かび上がらせる画像表示制御である稲妻フラッシュ予告、表示領域 4 2 にて装飾図柄の後方に表示される背景画像（例えば、後述する昼背景画像 8 1（第 1 特別画像）、夜背景画像 8 2（第 2 特別画像））を変化（例えば、表示領域 4 2 に昼背景画像 8 1 を表示している場合には、夜背景画像 8 2 に変更）させる画像表示制御である背景変化予告、および、後述するスーパーリーチ発展演出に対応した 4 種類のキャラクタ（オオカミ男、ドラキュラ、フランケン、怪物くん）のいずれか、または、変動表示の結果、上述した大当り図柄となる（大当り確定）ときにのみ出現

50

可能なキャラクタ（怪子ちゃん）がスポットライトを浴びながら登場する画像表示制御であるスポットライト予告、のいずれかを実行するか否かの判定を行う。これらの予告演出（稲妻フラッシュ予告、背景変化予告、スポットライト予告）を実行する場合には、表示領域 4 2 を暗転させる暗転画像を所定時間表示させるブラックアウト演出が 2 回行われる。

【0610】

上述した予告演出を実行しない場合、および、上述した予告演出を実行した後、リーチ演出が行われることが決定されている場合には、リーチ態様（この実施の形態では、左装飾図柄 8 0 a と右装飾図柄 8 0 c とを同一の図柄で停止表示した状態で中装飾図柄 8 0 b が未だ停止表示していない状態）が形成された後、リーチ態様を表示した状態でノーマルリーチ演出（第 1 基本演出）が行われる。ノーマルリーチ演出を実行した後、スーパーリーチ演出が行われることが決定されている場合には、先ず、スーパーリーチ分岐演出（分岐演出予告）が行われる。スーパーリーチ分岐演出とは、1 回目から 3 回目までの分岐演出それぞれにて、オオカミ男を模したキャラクタ画像、ドラキュラを模したキャラクタ画像、フランケンを模したキャラクタ画像、怪物くんを模したキャラクタ画像、人間の少女を模したキャラクタ画像（怪子ちゃん）のいずれかを肖像画 9 0 に画像表示制御し、最終的な分岐演出（3 回目の分岐演出）にて表示されたキャラクタ画像にもとづくスーパーリーチ演出（但し、人間の少年を模したキャラクタ画像（怪物くん）の場合には、後述する怪物くんリーチ発展演出のスーパーリーチ発展演出、人間の少女を模したキャラクタ画像（怪子ちゃん）の場合には、後述する全回転リーチ演出）を導出する演出である。この実施の形態では、第 1 基本演出としてのノーマルリーチ演出を実行可能な第 1 基本演出実行手段と、第 2 基本演出としてのスーパーリーチ演出以降の演出（スーパーリーチ演出、怪物くんリーチ発展演出のスーパーリーチ発展演出、全回転リーチ演出等）を実行可能な第 2 基本演出実行手段と、を備えている。

【0611】

上述したスーパーリーチ分岐演出を実行する場合には、分岐演出として分岐役物演出予告を実行するか否かの判定を行う。分岐役物演出予告とは、分岐演出の一部として 3 回目の分岐演出が画像表示制御されているときに、当該画像表示制御により表示されたキャラクタと同一のキャラクタ体 1 5 0、1 5 2、1 5 4 を駆動制御により出現させる演出である。このように、分岐役物演出予告が分岐演出予告の一部として実行されることにより、単にキャラクタを画像表示制御するのみによる分岐演出予告が実行されるよりも、キャラクタ体 1 5 0、1 5 2、1 5 4 を駆動制御させることで分岐演出予告にさらに注目させることができる。また、分岐演出予告においては、装飾図柄が停止表示されることがなく（リーチ態様が形成された状態であるが中装飾図柄 8 0 b を停止表示させることがなく）、装飾図柄を注視している遊技者にとって遊技の興味が低下する可能性があるが、表示領域 4 2 の前方にキャラクタ体 1 5 0、1 5 2、1 5 4 を出現させる分岐役物演出が実行されることにより、分岐演出予告に対して飽きを生じさせない。

【0612】

そして、上述したスーパーリーチ分岐演出を実行した後、最終的な分岐演出（3 回目の分岐演出）にて表示されたキャラクタ画像にもとづいて、オオカミ男を模したキャラクタ画像 7 1 の画像表示制御により実行される演出であるオオカミ男リーチ演出、ドラキュラを模したキャラクタ画像 7 2 の画像表示制御により実行される演出であるドラキュラリーチ演出、および、フランケンを模したキャラクタ画像 7 3 の画像表示制御により実行される演出であるフランケンリーチ演出、のスーパーリーチ演出のいずれかが実行される。なお、人間の少年を模したキャラクタ画像（怪物くん）の場合には、後述する人間の少年を模したキャラクタ画像（怪物くん）7 0 の画像表示制御により実行される演出である怪物くんリーチ発展演出のスーパーリーチ発展演出が、人間の少女を模したキャラクタ画像（怪子ちゃん）の場合には、後述する全回転リーチ演出が実行される。また、スーパーリーチ分岐演出において、肖像画 9 0 の背景色が赤色であると、スーパーリーチ演出にてはずれ図柄が導出されることがなく、スーパーリーチ演出にて大当たり図柄が導出される、また

は、後述するスーパーリーチ発展演出まで継続される。

【0613】

また、上述したスーパーリーチ演出から継続して実行されるスーパーリーチ発展演出（例えば、オオカミ男リーチ演出が行われた場合には、オオカミ男リーチ発展演出）を実行することが決定されている場合には、スーパーリーチ演出にて実行した演出から継続してオオカミ男リーチ発展演出、ドラキュラリーチ発展演出、および、フランケンリーチ発展演出、のうちいずれかを行う。なお、スーパーリーチ発展演出は、スーパーリーチ演出にて画像表示制御したキャラクタと同一のキャラクタの画像表示制御が実行される。また、スーパーリーチ発展演出では、スーパーリーチ演出と同じキャラクタを画像表示制御する演出の他にも、人間の少年を模したキャラクタ画像（怪物くん）70の画像表示制御により実行される演出である怪物くんリーチ発展演出が行われる場合がある。なお、特別基本演出態様として、怪子ちゃんのキャラクタ画像74を用いたスーパーリーチ発展演出を行うようにしてもよく、この場合には、変動表示パターンテーブルにおいて、判定結果が大当たりとなるときにのみ該変動表示パターンが選択可能に変動表示パターンテーブルを構成してもよい。

10

【0614】

また、上述したスポットライト予告が行われた場合には、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ分岐演出、スーパーリーチ演出が行われることなく、スポットライト予告で画像表示制御されるキャラクタに対応したスーパーリーチ発展演出（例えば、スポットライト予告で怪物くんを画像表示制御した場合には、怪物くんリーチ発展演出）が行われる。

20

【0615】

また、ブラックアウト演出として表示領域42を暗転表示した後、稲妻フラッシュ予告、背景変化予告、および、スポットライト予告のいずれも行われない場合には、所定時間経過後に、スーパーリーチ分岐演出を経由した場合には行われることのない演出であって、上述したキャラクタ体150、152、154および、遮蔽部材164、166、168を駆動制御することにより実行される役物リーチ演出が行われることがある。なお、上述した発展型予告を実行した場合にも役物リーチ演出が行われる場合がある。このようにこの実施の形態では、上述したキャラクタ体150、152、154および、遮蔽部材164、166、168の駆動制御を伴う役物作動演出態様（役物リーチ、発展型予告のキャラクタ体150、152、154および、遮蔽部材164、166、168を駆動制御するパターン、分岐役物演出、ボタン予告のキャラクタ体150、152、154を駆動するパターン等）と、キャラクタ体150、152、154および、遮蔽部材164、166、168の駆動制御を伴わない役物非作動演出態様（キャラクタ体150、152、154および、遮蔽部材164、166、168を駆動制御しないパターン）と、を実行可能である。また、役物作動演出態様には、キャラクタ体150、152、154のうちいずれか1つを駆動することにより演出を実行する単体役物作動演出態様（発展型予告のキャラクタ体150、152、154いずれか1つを駆動するパターン、分岐役物演出のキャラクタ体150、152、154いずれか1つを駆動するパターン、ボタン予告のキャラクタ体150、152、154いずれか1つを駆動するパターン）と、キャラクタ体150、152、154のうち複数のキャラクタ体を駆動することにより演出を実行する複合役物作動演出態様（発展型予告のキャラクタ体150、152、154のうち複数のキャラクタ体を駆動するパターン、分岐役物演出のキャラクタ体150、152、154のうち複数のキャラクタ体を駆動するパターン等）と、が含まれる。

30

40

【0616】

また、リーチ演出として、ノーマルリーチ演出およびスーパーリーチ分岐演出を経由した場合には行われることのない演出であって、左・中・右の装飾図柄が同一の図柄となるように同期して変動表示させ、大当たり図柄で停止表示させる全回転リーチ演出が行われることがある。全回転リーチ演出は、停止図柄として左・中・右の装飾図柄を同一図柄の組み合わせとする、すなわち、大当たり確定であるため、後述する大当たり判定処理にて大当たり判定乱数が当たり値となったときにのみ実行可能なリーチ演出である。

50

【0617】

なお、上述したリーチ演出が実行されたときの大当たり期待度（大当たりとなるときに当該リーチ演出が実行される割合 / 大当たりとなるとき、および、はずれとなるときに当該リーチ演出が実行される割合）は、ノーマルリーチ演出、オオカミ男リーチ演出、ドラキュラリーチ演出、フランケンリーチ演出、オオカミ男リーチ発展演出、ドラキュラリーチ発展演出、フランケンリーチ発展演出、怪物くんリーチ発展演出、役物リーチ演出、全回転リーチ演出の順序で高くなるように設定され、大当たり期待度が高いリーチ演出が実行されたときには、当該リーチ演出の結果、停止図柄が大当たり図柄となる確率が高まる。

【0618】

次に、主制御基板101から各種コマンドを受け取るサブ統合基板111の各種処理について説明する。図35はリセット処理の一例を示すフローチャートであり、図36はタイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図37はコマンド受信割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図38はコマンド受信終了割り込み処理の一例を示すフローチャートである。 10

【0619】

まず、リセット処理が開始されると、図35に示すように、サブ統合基板111のCPU111aは、初期設定処理を行う（ステップS240）。この初期設定処理は、サブ統合基板111のCPU111aを初期化する処理と、リセット後のウエイトタイマを設定する処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割り込み禁止となっており、初期設定処理のあと割り込み許可となる。続いて、16ms経過フラグTが値0であるか否かを判定する（ステップS242）。この16ms経過フラグTは、後述する2msごとに処理されるタイマ割り込み処理で16msを計測するフラグであり、16ms経過したとき値1、16ms経過していないとき値0にそれぞれ設定される。ステップS242で16ms経過フラグTが値1であるとき、つまり16ms経過したときには、16ms経過フラグを値0にセットし（ステップS244）、16ms処理中フラグPに値1をセットする（ステップS246）。この16ms処理中フラグPは、後述する16msの定常処理を開始するとき値1、終了するとき値0にそれぞれ設定される。続いて、16msの定常処理を行う（ステップS248）。この16msの定常処理は、主制御基板101が出力したコマンドを解析するコマンド解析処理と、主制御基板101から入力されたコマンドにもとづく制御を実行する（コマンドに対する各種演出設定および状態遷移を制御する）演出制御処理と、ステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155の駆動パターンをスケジューラにセットする16ms用ステッピングモータスケジューラ起動処理と、演出ランプ44aと44b, 装飾ランプ49への点灯データを送信するシリアル出力処理と、16msの定常処理が行われているか監視するウォッチドックタイマ処理等を行う。続いて、16ms処理中フラグPに値0（16msの定常処理の終了）にセットし（ステップS250）、再びステップS242に戻り、16ms経過フラグTが値1になるごとに、つまり16ms経過ごとに上述したステップS244～ステップS250を繰り返し行う。一方、ステップS242で16ms経過フラグTが値1でない（16ms経過フラグTが値0）とき、つまり16ms経過していないときには、16ms経過フラグTが値1になるまで、つまり16ms経過するまでステップS242の判定を繰り返し行う。 20 30 40

【0620】

次に、タイマ割り込み処理が開始されると、図36に示すように、サブ統合基板111のCPU111aは、2msタイマ割り込み処理を行う（ステップS260）。この2msタイマ割り込み処理は、キャラクタ体（フランケン）150、キャラクタ体（ドラキュラ）152、遮蔽部材（ドラキュラ）166、キャラクタ体（オオカミ男）154の原位置をそれぞれ検出するフォトセンサ150n, 153n, 152n, 155nの原位置の検出履歴をそれぞれ作成する履歴作成処理と、ステッピングモータ150h, 152h, 153f, 155を駆動するステッピングモータ処理等を行う。

【0621】

続いて、2ms更新カウンタUCに値1を加算する（ステップS262）。この2ms 50

更新カウンタUCは、このタイマ割り込み処理が行われた回数をカウントするカウンタであり、2ms更新カウンタUCの値1は2msの時間に相当する。続いて、2ms更新カウンタUCが値8、つまり16ms(=2ms更新カウンタUC×2ms)であるか否かを判定する(ステップS264)。16msであるときには、16ms経過フラグTに値1をセットし(ステップS266)、16ms処理中フラグPが値0、つまり図35に示したりセット処理のステップS248の16msの定常処理が行われているか否かを判定する。16ms処理中フラグPが値0であるとき、つまり16msの定常処理が行われていないときには、作業領域のバックアップを行い(ステップS270)、このルーチンを終了する。この作業領域のバックアップは、図35に示したりセット処理のステップS248の16msの定常処理で処理した情報を作業領域上に設けられたコピー領域にコピーする。一方、ステップS264で16ms経過していないとき又はステップS268で16msの定常処理中に情報の設定がなかったときには、そのままこのルーチンを終了する。

10

【0622】

次に、コマンド受信割り込み処理が開始されると、図37に示すように、サブ統合基板111のCPU111aは、主制御基板101からのコマンドを受信開始する信号(以下「WR信号」という。)と主制御基板101からの各種基板をセレクトする信号(以下「SEL信号」という。)とがともに値1であるか否かを判定する(ステップS280)。主制御基板101のCPU101aは、最初にサブ統合基板111に対応するSEL信号を値1、そしてWR信号を値1にそれぞれ設定することによりサブ統合基板111にコマンドを送信する。

20

【0623】

このコマンドは、1パケット4ニブルにより構成されている。この「ニブル」とは、4ビットを意味し、2ニブルでは8ビット(1バイト)、つまり4ニブルでは16ビット(2バイト)となる。1ニブルのデータの抽出は、WR信号が値0から値1に立ち上がって(「アップエッジ」という。)、所定時間(例えば、20~50マイクロ秒(以下、μsと表記)保持された後、WR信号が値1から値0に立ち下がる(「ダウンエッジ」という。)ことにより行われ、1パケットでは合計4回行われる。

【0624】

ステップS280でWR信号とSEL信号とがともに値1であるとき、つまり主制御基板101のCPU101aがサブ統合基板111にコマンドを送信するときには、コマンド受信処理を行い(ステップS282)、このルーチンを終了する。このコマンド受信処理は、受信した1ニブル分のコマンド(4分割されたコマンドのうち1つ)をサブ統合基板111のRAM111cに設けたリングバッファに格納する。この「リングバッファ」とは、バッファの最後と先頭が繋がっているように使われるバッファのことであり、バッファの先頭から順次データを格納し、バッファの最後まできたら最初に戻って格納する。リングバッファに格納したあと、続いて、バッファライトカウンタを値1加算する。このバッファライトカウンタは、コマンド受信処理を行うごとに値1ずつ加算されるため、1パケット(4ニブル)を格納するとバッファライトカウンタは値4になる。

30

【0625】

一方、ステップS280でSEL信号とWR信号とがともに値0であるとき、つまり主制御基板101のCPU101aがサブ統合基板111にコマンドを出力しないときには、そのままこのルーチンを終了する。なお、主制御基板101からサブ統合基板111へのコマンド送信時には、上述したようにWR信号のアップエッジからダウンエッジまでの所定時間(例えば、20~50μs)、SEL信号、WR信号、データ(4ビット)が一定に保持されているが、ノイズの影響により信号が乱れ、コマンドを正常に受信できないこともある。そこで、このノイズ対策として、サブ統合基板111のCPU111aは、SEL信号、WR信号、データ(4ビット)を受信(1回目)すると所定時間経過(例えば、1μs)後、再びSEL信号、WR信号、データ(4ビット)を受信する。そして、1回目に受信したSEL信号、WR信号、データ(4ビット)と一致しているか否かを判

40

50

定する。1回目に受信したSEL信号、WR信号、データ(4ビット)と一致しているときには、上述したステップS80でWR信号とSEL信号とがともに値1であるか否かを判定する。一方、1回目に受信したSEL信号、WR信号、データ(4ビット)と一致していないときには、所定時間経過後、再びSEL信号、WR信号、データ(4ビット)を受信し、1回目に受信したSEL信号、WR信号、データ(4ビット)と一致するまで判定を繰り返し行う。

【0626】

次に、コマンド受信終了割り込み処理が開始されると、図38に示すように、サブ統合基板111のCPU111aは、WR信号とSEL信号とがともに値0であるか否かを判定する(ステップS290)。主制御基板101のCPU101aは、サブ統合基板111にコマンドの出力が完了すると、WR信号に値0を設定した後、SEL信号を値0に設定する(ダウンエッジ)。ステップS90でWR信号とSEL信号とがともに値0であるとき、つまり主制御基板101のCPU101aがサブ統合基板111にコマンドの出力が完了したときには、コマンド受信終了処理を行い(ステップS292)、このルーチンを終了する。このコマンド受信終了処理は、上述したコマンド受信割り込み処理で加算されたバッファライトカウンタを値0にする。コマンドを正常に受信できたときには、1パケット4ニブルであるため、バッファライトカウンタは値4になる。また、1パケット分の受信を行えなかったとき、つまりバッファライトカウンタが値4未満のときには、受信したコマンドを破棄する。

【0627】

一方、ステップS290でWR信号とSEL信号とがともに値0でないとき、つまり主制御基板101のCPU101aがサブ統合基板111にコマンドの出力が完了していないときには、そのままこのルーチンを終了する。なお、上述したように、ノイズ対策として、サブ統合基板111のCPU111aは、SEL信号を受信(1回目)すると所定時間経過(例えば、1 μ s)後、再びSEL信号を受信し、1回目に受信したSEL信号と一致しているか否かを判定する。1回目に受信したSEL信号と一致しているときには、上述したステップS90でWR信号とSEL信号とがともに値0であるか否かを判定する。一方、1回目に受信したSEL信号と一致していないときには、所定時間経過後、再びSEL信号を受信し、1回目に受信したSEL信号と一致するまで判定を繰り返し行う。

【0628】

なお、コマンド受信割り込み処理、コマンド受信終了割り込み処理、タイマ割り込み処理、そして16msの定常処理の順で各処理の優先順位が設定されている。

【0629】

次に、サブ統合基板111で実行される種々の演出制御処理について図39乃至図88を参照して説明する。図39は、サブ統合基板で実行される演出制御処理を示すフローチャートである。図40は、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aにより更新される乱数を示す一覧表図である。図41は、演出制御処理のサブルーチンとなる図柄設定処理(ステップS102)を示すフローチャートである。図42は、演出制御処理のサブルーチンとなる予告選択処理(ステップS103)を示すフローチャートである。なお、これらの処理は、上述した16msの定常処理(リセット処理のステップS248)で実行され、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aがROM111bに格納されている演出制御プログラムに従って所定のタイミング(この実施の形態では、2ms毎)に実行される処理の一部を示したものである。

【0630】

図39に示す演出制御処理では、主制御基板101から表示用信号(表示用コマンドを含む)を受信したか否かを判別する(ステップS101)。サブ統合基板111に搭載されるCPU111aは、主制御基板101から表示用信号を受信すると、コマンド受信処理(コマンド受信割り込み処理のステップS282)を実行し、当該表示用信号をRAM111cのコマンド格納領域に当該表示用信号を格納するとともに表示用信号を受信したことを示す受信フラグをセットする。ステップS101では、この受信フラグがセットさ

10

20

30

40

50

れているか否かを判別し、受信フラグがセットされているときに表示用信号を受信したと判別する。

【0631】

ステップS101でコマンド(表示用信号)を受信したと判別したときは、後述する図柄設定処理(ステップS102)と予告選択処理(ステップS103)と音制御処理(ステップS104)とランプ制御処理(ステップS105)と図柄変動設定処理(ステップS106)とを実行するとともに、ボタン入力処理(ステップS107)と図柄変動中制御処理(ステップS108)と大当り表示処理(ステップS109)とサブ情報出力処理(ステップS110)とを順次実行する。予告選択処理(ステップS103)では、後述する発展型予告選択処理と激熱予告選択処理と稲妻予告選択処理とミニキャラ予告選択処理と分岐演出予告選択処理とを実行するとともに、これらの処理で決定された予告パターンにもとづく予告演出を実行するか否か、および、予告演出を実行する場合にはいずれの予告演出(予告演出パターン)を実行するかを決定する。なお、詳細は後述するが、発展型予告選択処理にて操作ボタン38の操作が要求される発展型予告パターンを実行することに決定した場合には、発展型予告パターンに対応するボタン入力待ち時間をボタン入力待ちタイマに設定し、ボタン入力待ちタイマをスタートさせる。

10

【0632】

音制御処理(ステップS104)では、主制御基板101から変動表示パターンコマンドを受信したタイミングで、音波装置115の制御データを選択する。また、ランプ制御処理(ステップS105)では、主制御基板101から受信した変動表示パターンコマンド(変動表示パターンを指示する表示用コマンド)により指定される変動表示パターンと、予告選択処理(ステップS103)にて選択された予告演出と、にもとづいて演出ランプ44a, 44b、装飾ランプ49の制御データを選択する。

20

【0633】

図柄変動設定処理(ステップS106)では、主制御基板101から受信した変動表示パターンコマンド(変動表示パターンを指示する表示用コマンド)により指定される変動表示パターンと、予告選択処理(ステップS103)にて選択された予告演出と、にもとづいてステッピングモータ150h, 152h, 153f, 155の制御データを選択するとともに、変動表示パターンコマンドにより指定される変動表示パターンに対応する変動時間を変動タイマに設定し、変動時間タイマをスタートさせる。

30

【0634】

ボタン入力処理(ステップS107)では、予告選択処理(ステップS103)の発展型予告選択処理にて設定されたボタン入力待ちタイマがタイムアウトしたか否かを監視し、タイムアウトする以前に操作ボタン38から所定回の操作信号が入力された場合には、いずれのコメントの更新内容を表示(ボタン予告パターンを実行)するかを決定する。

【0635】

図柄変動中制御処理(ステップS108)では、音制御処理(ステップS104)とランプ制御処理(ステップS105)と図柄変動設定処理(ステップS106)とで選択した制御データに応じた処理を実行するとともに、設定した変動タイマを監視する。すなわち、制御データにもとづいて所定のタイミングでステッピングモータ150h, 152h, 153f, 155、演出ランプ44a, 44b、装飾ランプ49、音波装置115に駆動信号を出力するとともに、変動タイマがタイムアウトしたか否かを監視する。また、主制御基板101から装飾図柄の変動表示停止を指示する表示用コマンドを受信したときに実行しているステッピングモータ150h, 152h, 153f, 155、演出ランプ44a, 44b、装飾ランプ49、音波装置115の駆動制御を停止するとともに、第2電飾制御基板113に装飾図柄の変動表示停止を指示する表示用コマンドを送信する。第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aは、装飾図柄の変動表示停止を指示する表示用コマンドを受信したことにともづいてサブ統合基板111によって変動表示を開始させるときに指定された図柄(図柄設定処理(ステップS102)で決定され、変動表示を開始するとき指示された停止図柄)で装飾図柄を停止表示させる。この実施の形態で

40

50

は、サブ統合基板 1 1 1 に搭載される CPU 1 1 1 a により第 1 電飾制御基板 1 1 2 にステッピングモータ 1 5 0 h、1 5 2 h、1 5 3 f、1 5 5 の駆動信号を出力し、第 1 電飾制御基板 1 1 2 にて駆動信号が所定回入力されたときにステッピングモータ 1 5 0 h、1 5 2 h、1 5 3 f、1 5 5 に駆動信号を出力する演出部材駆動手段を備えている。

【0636】

また、予告選択処理（ステップ S 1 0 3）で決定された予告演出パターンにもとづく予告演出の演出制御も図柄変動中制御処理（ステップ S 1 0 8）で行われる。大当り表示処理（ステップ S 1 0 9）では、主制御基板 1 0 1 から大当り遊技状態の開始を指示するコマンドを受信したときに、大当りである旨を液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 に表示制御を行う。そして、大当り遊技状態中の表示領域 4 2 には、各ラウンドごとにラウンド回数
10
や大当り図柄（停止表示された装飾図柄の停止図柄）を表示するとともに、主制御基板 1 0 1 から大入賞口 6 0 入賞を指示するコマンドを受信したときに、大入賞口 6 0 に入賞したカウント数（カウントセンサ 6 4 による検出回数）の表示制御を行う。また、本実施形態では、大当り遊技状態の開始時にキャラクタ体 1 5 0、1 5 2、1 5 4 のいずれを出現させるかを決定し、ラウンド回数表示中（大入賞口 6 0 の開放中）に、演出ランプ 4 4 a、4 4 b、装飾ランプ 4 9、音波装置 1 1 5 の駆動制御だけでなく、決定されたキャラクタ体 1 5 0、1 5 2、1 5 4 をステッピングモータ 1 5 0 h、1 5 2 h、1 5 3 f、1 5 5 により駆動制御する演出を実行している。

【0637】

サブ情報出力処理（ステップ S 1 1 0）では、図柄設定処理（ステップ S 1 0 2）で決定される装飾図柄の停止図柄、図柄変動設定処理（ステップ S 1 0 6）で決定される装飾図柄の変動表示、予告選択処理（ステップ S 1 0 3）で決定される予告演出の表示等に係
20
る各種情報を第 1 電飾制御基板 1 1 2、第 2 電飾制御基板 1 1 3、および、波形制御基板 1 1 4 に送信する処理を行う。具体的には、主制御基板 1 0 1 から受信した変動表示パターンコマンドにより指定される変動表示パターンと、予告選択処理（ステップ S 1 0 3）にて選択された予告演出と、にもとづいて選択したステッピングモータ 1 5 0 h、1 5 2 h、1 5 3 f、1 5 5、演出ランプ 4 4 a、4 4 b、装飾ランプ 4 9、音波装置 1 1 5 の制御データにもとづいて駆動信号を第 1 電飾制御基板 1 1 2 および波形制御基板 1 1 4 に送信することで、ステッピングモータ 1 5 0 h、1 5 2 h、1 5 3 f、1 5 5 の動作制御、演出ランプ 4 4 a、4 4 b および装飾ランプ 4 9 の点灯・点滅制御、音波装置 1 1 5 の
30
音声制御を行う。さらに、変動表示パターン、予告演出の種類、停止図柄、等の情報を第 2 電飾制御基板 1 1 3 に送信することにより液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 にて装飾図柄の変動表示を開始させる。なお、装飾図柄の停止図柄は、図柄設定処理（ステップ S 1 0 2）で決定せずに、変動表示パターンと確変大当りとするか否か（主制御基板 1 0 1 から受信した確変大当りコマンドにより指定）の情報にもとづいて第 2 電飾制御基板 1 1 3 で決定されてもよい。このように、この実施の形態では、サブ統合基板 1 1 1 に搭載される CPU 1 1 1 a によって当該変動表示パターンに応じた処理を実行して当該処理の結果に応じた情報をサブ情報出力処理（ステップ S 1 1 0）で第 2 電飾制御基板 1 1 3 に送信し、第 2 電飾制御基板 1 1 3 に搭載される CPU 1 1 3 a によって液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 にて装飾図柄 8 0 a ~ 8 0 c の変動表示を表示制御する表示制御手段を備えて
40
いる。また、サブ統合基板 1 1 1 に搭載される CPU 1 1 1 a の機能であって、分岐演出予告選択処理のステップ S 2 0 8、S 2 0 9 で分岐役物演出予告パターン乱数と分岐役物演出予告パターン番号 1、2、に振り分けられた判定値と分岐役物演出予告パターン乱数とが一致するか否かにもとづいて）分岐役物演出予告パターンを決定して当該処理で決定した分岐役物演出予告パターンをサブ情報出力処理（ステップ S 1 1 0）で第 1 電飾制御基板 1 1 2 に駆動モータ 1 5 0 h、1 5 2 h、1 5 3 f、1 5 5 の駆動信号を出力し、第 1 電飾制御基板 1 1 2 にて駆動信号が所定回入力されたときに駆動モータ 1 5 0 h、1 5 2 h、1 5 3 f、1 5 5 に駆動信号を出力して分岐演出予告とともに実行される分岐役物演出予告を実行する部材演出実行手段を備えている。

【0638】

なお、第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aは、サブ統合基板111から変動表示パターン、予告演出の種類、停止図柄、等の情報を受信すると、これら情報に対応して表示領域42にて実行される演出表示制御のプロセスが記載されているプロセスデータを選択し、当該プロセスデータに記載された内容にもとづいて装飾図柄、上述したキャラクタの画像表示、等の制御を行う。なお、前記プロセスデータは、第2電飾制御基板113に搭載されるROM113bに格納され、CPU113aは、サブ統合基板111から受信した情報に対応したプロセスデータをROM113bから読み出し、当該プロセスデータにもとづく処理を実行する。また、停止図柄の情報をRAM113cに記憶し、主制御基板101からサブ統合基板111を経由して送信される装飾図柄の変動表示停止を指示する表示用コマンドを受信したときに、RAM113cに記憶されている停止図柄で装飾図柄を停止させる制御を実行する。

10

【0639】

ここで、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aにより所定のタイミング(この実施の形態では、2ms毎)で更新される各種乱数には、図40に示すように、特定図柄乱数、非特定図柄乱数、はずれ図柄乱数、発展型予告パターン乱数、コメント予告パターン乱数、ボタン予告パターン乱数、激熱予告パターン乱数、稲妻予告パターン乱数、ミニキャラ予告パターン乱数、分岐演出予告パターン乱数、分岐役物演出予告パターン乱数、音判定乱数等がある。特定図柄乱数は、大当たりとなる変動表示パターン(図32に示す変動表示パターンテーブルの当落にてが付されている変動表示パターン)を指示する変動表示パターンコマンドを受信したときに、確変大当たりコマンドを受信した場合、すなわち、確変大当たりとすることが決定されている場合において、表示領域42における装飾図柄の停止図柄として確変大当たり図柄(同一の特定図柄(図33(A))の組み合わせ)を決定するための乱数である。非特定図柄乱数は、大当たりとなる変動表示パターンコマンドを受信したときに、確変大当たりコマンドを受信しなかった場合、すなわち、非確変大当たりとすることが決定されている場合において、表示領域42における装飾図柄の停止図柄として非確変大当たり図柄(同一の非特定図柄(図33(B))の組み合わせ)を決定するための乱数である。はずれ図柄乱数は、リーチ態様を伴わないはずれ、および、リーチ態様を伴うはずれとなる変動表示パターン(図32に示す変動表示パターンテーブルの当落にて×が付されている変動表示パターン)を指示する変動表示パターンコマンドを受信したときに、表示領域42における装飾図柄の停止図柄として左装飾図柄80a、中装飾図柄80b、右装飾図柄80cをそれぞれ決定するための乱数である。

20

30

【0640】

また、発展型予告パターン乱数は、上述した発展型予告を実行するか否かを判別するとともに、発展型予告パターンを決定するための乱数である。コメント予告パターンは、上述したコメント予告を実行するコメント予告パターンを決定するための乱数である。ボタン予告パターン乱数は、上述したボタン予告を実行するボタン予告パターンを決定するための乱数である。激熱予告パターン乱数は、上述した激熱予告を実行するか否かを判別するとともに、激熱予告パターンを決定するための乱数である。稲妻予告パターン乱数は、上述した稲妻予告演出を実行するか否かを判別するとともに、稲妻予告パターンを決定するための乱数である。ミニキャラ予告パターン乱数は、上述したミニキャラ予告を実行するか否かを判別するとともに、ミニキャラ予告パターンを決定するための乱数である。分岐演出予告パターン乱数は、上述したスーパーリーチ分岐演出(分岐演出予告)を実行する分岐演出予告パターンを決定するための乱数である。分岐役物演出予告パターン乱数は、上述した分岐役物演出予告を実行するか否かを判別するとともに、分岐役物演出予告を実行する分岐役物演出予告パターンを決定するための乱数である。音判定乱数は、変動表示中における音出力態様を決定するための乱数である。

40

【0641】

なお、ボタン予告以外の予告演出を決定するための各種乱数(発展型予告パターン乱数、コメント予告パターン乱数、激熱予告パターン乱数、稲妻予告パターン乱数、ミニキャラ

50

ラ予告パターン乱数、分岐演出予告パターン乱数、分岐役物演出予告パターン等)は、主制御基板101から変動表示パターンコマンドを受信したときに取得されているが、ボタン予告パターン乱数に限っては、有効期間内に所定回の操作信号が入力されたときに取得されている。

【0642】

図41に示す図柄設定処理(ステップS102)では、受信した表示用信号が変動表示パターンコマンドであるか否かを判別する(ステップS111)。変動表示パターンコマンドを受信していなければ、処理を終了し、メインルーチンに復帰する。変動表示パターンコマンドを受信していれば、その変動表示パターンコマンドにより指定される変動表示パターンが大当たりとなる変動表示パターンであるか否かを判別する(ステップS112)。大当たりとならない変動表示パターンであれば(リーチ態様を伴わないはずれ、または、リーチ態様を伴うはずれであれば)、表示領域42における装飾図柄の停止図柄として左装飾図柄80a、中装飾図柄80b、右装飾図柄80cをそれぞれ選択した後(ステップS118)、メインルーチンに復帰する。ここで、リーチ態様を伴わないはずれであるときには左装飾図柄80a、中装飾図柄80b、右装飾図柄80cが各々異なる図柄となるように選択され、リーチ態様を伴うはずれであるときには左装飾図柄80aと右装飾図柄80cとが同一の図柄であり、かつ、中装飾図柄80bを左装飾図柄80aおよび右装飾図柄80cとは異なる図柄となるように選択される。

【0643】

ステップS112で、大当たりとなる変動表示パターンであれば、この大当たりが確変大当たりであるか否かを判別する(ステップS113)。具体的には、上述した確変大当たりコマンドを受信したか否かを判別し、確変大当たりコマンドを受信していれば確変大当たりであると判別し、確変大当たりコマンドを受信していなければ非確変大当たりであると判別する。ステップS113で確変大当たりでなければ(非確変大当たりであれば)、表示領域42における装飾図柄の停止図柄として左装飾図柄80a、中装飾図柄80b、右装飾図柄80cに同一の非特定図柄を選択する(ステップS117)。確変大当たりであれば、再抽選演出を行うか否かを判別する(ステップS115)。再抽選演出を行わなければ、ステップS116に移行する。再抽選演出を行うときには、仮停止図柄として左装飾図柄80a、中装飾図柄80b、右装飾図柄80cに同一の非特定図柄を選択するとともに(ステップS115)、表示領域42における装飾図柄の停止図柄として左装飾図柄80a、中装飾図柄80b、右装飾図柄80cに同一の特定図柄を選択する(ステップS116)。

【0644】

なお、再抽選演出とは、特別図柄表示器41における特別図柄の変動表示および表示領域42における装飾図柄の変動表示を開始した後、表示領域42における装飾図柄の変動表示のみを一旦停止させた後、再び変動表示させ、特別図柄表示器41における特別図柄の変動表示を停止させるときに表示領域42における装飾図柄の変動表示を停止させる演出である。具体的には、特別図柄表示器41における特別図柄の変動表示および表示領域42における装飾図柄の変動表示を開始した後、表示領域42に装飾図柄の仮停止図柄として同一の非特定図柄を停止表示した後、再び左・中・右の装飾図柄を変動表示させ、特別図柄表示器41における特別図柄の変動表示を停止させるときに表示領域42に装飾図柄の停止図柄として同一の特定図柄を停止表示させる演出である。この場合、再抽選演出は、1回の装飾図柄の変動表示において複数回の変動表示が行われているかのような誤解を遊技者に与えないように、1つの演出態様内で行われる。なお、図柄設定処理(ステップS102)において、装飾図柄の停止図柄を決定するとともに受信した変動表示パターンコマンドにもとづいて演出パターン(基本演出態様)を選定する基本演出態様決定手段を備えている。

【0645】

図42に示す予告選択処理(ステップS103)では、受信した表示用信号が変動表示パターンであるか否かを判別する(ステップS211)。変動表示パターンコマンドを受信していなければ(図柄設定処理で演出パターンが選定されていなければ)、処理を終了

し、メインルーチンに復帰する。変動表示パターンコマンドを受信していれば（図柄設定処理で演出パターンが選定されていれば）、後述する発展型予告選択処理（ステップS 2 1 2）と激熱予告選択処理（ステップS 2 1 3）と稲妻予告選択処理（ステップS 2 1 4）とミニキャラ予告選択処理（ステップS 2 1 5）と分岐演出予告選択処理（ステップS 2 1 6）とを順次実行することで、発展型予告パターンとコメント予告パターンと激熱予告パターンと稲妻予告パターンとミニキャラ予告パターンと分岐演出予告パターンと分岐役物演出予告パターンとを各々選択し、これらの予告パターンにもとづいて予告演出を実行するか否か、および、予告演出を実行する場合にはいずれの予告演出（予告パターン）を実行するかをステップS 2 1 7以降の処理で決定する。なお、発展型演出予告選択処理（ステップS 2 1 2）においては、発展型演出予告演出の一部としてコメント予告演出を実行する場合にのみコメント予告パターンが選択されることから、このコメント予告パターンにもとづいてコメント予告演出を実行するかどうかを決定するのではなく、コメント予告パターンが選択された場合には、このコメント予告パターンにもとづいてステップS 2 1 7以降の処理で実行する。また、分岐演出予告選択処理（ステップS 2 1 6）においても、分岐演出予告を実行する場合にのみ分岐演出予告パターンが選択されることから、この分岐演出予告パターンにもとづいて分岐演出予告を実行するかどうかを決定するのではなく、分岐演出予告パターンが選択された場合には、この分岐演出予告パターンにもとづいてステップS 2 1 7以降の処理で実行する。

10

【0646】

予告選択処理（ステップS 1 0 3）で実行される発展型予告選択処理（ステップS 2 1 2）について図4 3乃至図4 8を参照して説明する。図4 3は、予告選択処理のサブルーチンとなる発展型予告選択処理を示すフローチャートである。図4 4は、サブ統合基板で選択される昼背景用発展型予告パターンを示す一覧表図である。図4 5は、サブ統合基板で選択される夜背景用発展型予告パターンを示す一覧表図である。図4 6は、発展型予告パターンを示す一覧表示図である。図4 7は、サブ統合基板で選択されるコメント予告パターンを示す一覧表図である。図4 8は、コメント予告パターンを示す一覧表図である。

20

【0647】

図4 3に示す発展型予告選択処理（ステップS 2 1 2）では、昼背景フラグがON状態であるか否かを判別する（ステップS 1 3 1）。なお、昼背景フラグは、表示領域4 2における背景画像が昼背景画像8 1であるときにON状態とされ、表示領域4 2における背景画像が夜背景画像8 2であるときにOFF状態とされるものであり、後述する稲妻予告選択処理（ステップS 2 1 4）にて昼背景フラグのON/OFF状態が切り替えられる。サブ統合基板1 1 1に搭載されるCPU 1 1 1 aの機能であって、発展型予告選択処理のステップS 1 3 1で昼背景フラグがONであるか否か判定する演出条件成立判定手段を備えている。

30

【0648】

ステップS 1 3 1で、昼背景フラグがON状態であれば、昼背景用発展型予告テーブル（図4 4）を選択し（ステップS 1 3 2）、昼背景フラグがON状態でなければ（OFF状態であれば）、夜背景用発展型予告テーブル（図4 5）を選択する（ステップS 1 3 3）。そして、発展型予告パターン乱数を取得し、取得した発展型予告パターン乱数の値にもとづいて、各々の発展型予告テーブルに設定されている発展型予告パターンから1つの発展型予告パターンを決定する（ステップS 1 3 4）。サブ統合基板1 1 1に搭載されるCPU 1 1 1 aの機能であって、発展型予告選択処理のステップS 1 3 1～ステップS 1 3 4で発展型予告パターン乱数と発展型予告テーブルに設定される判定値ともとづいて演出態様（この実施の形態では、発展型予告パターン）を決定する多段階演出選択決定手段を備えている。サブ統合基板1 1 1に搭載されるCPU 1 1 1 aの機能であって、発展型予告選択処理のステップS 1 3 4にて決定された発展型予告パターンがボタン予告演出を実行する発展型予告パターン番号1 8, 2 0, 2 1であるか否か判定する音情報実行判定手段を備えている。サブ統合基板1 1 1に搭載されるCPU 1 1 1 aの機能であって、発展型予告選択処理のステップS 1 3 4にて発展型予告パターン番号1～2 1のいずれか

40

50

の発展型予告パターンを決定する多段階演出決定手段を備えている。

【0649】

なお、昼背景用発展型予告テーブルを図44に、夜背景用発展型予告テーブルを図45に示す。これら発展型予告テーブルには、発展型予告演出の発展型予告パターンとして発展型予告パターン番号0～21の22種類が用意されている。また、発展型予告パターンのうち発展型予告パターン番号0に決定した場合には、発展型予告演出を行わない。すなわち、発展型予告テーブルにおいては、発展型予告パターン乱数にもとづいて発展型予告演出を実行するか否かが決定するとともに、当該発展型予告演出の発展型予告パターンが決定される。例えば、発展型予告パターン番号1～21に決定された場合には、発展型予告演出を実行することが決定されるとともに、発展型予告演出の発展型予告パターンとして当該決定された発展型予告パターン番号の発展型予告パターンに決定する。なお、発展型予告演出を実行するか否かを判別する乱数を別に設け、この乱数にもとづいて発展型予告演出を実行すると判別されたときに発展型予告パターン乱数にもとづいて発展型予告パターン番号1～21のうちいずれかに決定するようにしてもよい。このように、この実施の形態では、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aによって実行される発展型予告選択処理のステップS134にて発展型予告パターン番号0以外の発展型予告パターンに決定されるか否かを判定する多段階演出実行判定手段を備えるとともに、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aによって実行される発展型予告選択処理のステップS134にて発展型予告パターン番号1～21のいずれかの発展型予告パターンを決定する多段階演出決定手段を備えている。なお、本実施形態における多段階演出判定テーブルとは、変動表示パターンと、背景画像（昼背景画像81、夜背景画像82）と、に応じて設けられた昼背景用発展型予告テーブル、夜背景用発展型予告テーブルである。

【0650】

また、図46に示すように、発展型予告パターン番号1は、装飾図柄の変動表示を開始するときに表示領域42に怪物くんからの吹き出しを画像表示する演出を行う発展型予告パターンである。なお、怪物くんからの吹き出しには、コメント予告演出を行うコメント予告パターンにもとづくコメント内容が表示される（ただし、発展型予告パターン番号18, 20, 21の場合には、ボタン予告演出を行うボタン予告パターンにもとづくコメント内容が表示される。）。

【0651】

発展型予告パターン番号2は、装飾図柄の変動表示を開始するときに表示領域42に怪物くんからの吹き出しを画像表示し、所定期間経過後にオオカミ男を画像表示することにより段階的な演出を行う発展型予告パターンであり、発展型予告パターン番号3は、装飾図柄の変動表示を開始するときに怪物くんからの吹き出しを画像表示し、所定期間経過後にステップングモータ155を駆動制御してオオカミ男を模造したキャラクタ体154を表示領域42の前方に出現させることにより段階的な演出を行う発展型予告パターンである。

【0652】

発展型予告パターン番号4は、発展型予告パターン番号2の発展型予告パターンと同様に怪物くんからの吹き出しの画像表示、オオカミ男を模したキャラクタ画像71の画像表示を順次実行した後、所定期間したときにドラキュラを画像表示することにより段階的な演出を行う発展型予告パターンであり、発展型予告パターン番号5は、発展型予告パターン番号2の発展型予告パターンと同様に怪物くんからの吹き出しの画像表示、オオカミ男を模したキャラクタ画像71の画像表示を順次実行した後、所定期間したときにステップングモータ152hおよびステップングモータ153fを駆動制御してドラキュラを模造したキャラクタ体152を表示領域42の前方に出現させることにより段階的な演出を行う発展型予告パターンである。

【0653】

発展型予告パターン番号6は、発展型予告パターン番号3の発展型予告パターンと同様に怪物くんからの吹き出しの画像表示、オオカミ男を模造したキャラクタ体154を動作

10

20

30

40

50

可能なステッピングモータ155の駆動制御を順次実行した後、所定期間したときにステッピングモータ152hおよびステッピングモータ153fを駆動制御してドラキュラを模造したキャラクタ体152を表示領域42の前方に出現させることにより段階的な演出を行う発展型予告パターンであり、発展型予告パターン番号7は、発展型予告パターン番号4の発展型予告パターンと同様に怪物くんからの吹き出しの画像表示、オオカミ男を模したキャラクタ画像71の画像表示、ドラキュラを模したキャラクタ画像72の画像表示を順次実行した後、所定期間したときにフランケンを画像表示することにより段階的な演出を行う発展型予告パターンである。

【0654】

発展型予告パターン番号8は、装飾図柄の変動表示を開始するときに怪物くんからの吹き出しを画像表示し、所定期間経過後にオオカミ男を模したキャラクタ画像71の画像表示、および、ドラキュラを模したキャラクタ画像72の画像表示を実行せずにフランケンを画像表示する演出を行う発展型予告パターンであり、発展型予告パターン番号9は、発展型予告パターン番号4の発展型予告パターンと同様に怪物くんからの吹き出しの画像表示、オオカミ男を模したキャラクタ画像71の画像表示、ドラキュラを模したキャラクタ画像72の画像表示を順次実行した後、所定期間したときにステッピングモータ150hを駆動制御してフランケンを模造したキャラクタ体150を表示領域42の前方に出現させることにより段階的な演出を行う発展型予告パターンである。

【0655】

発展型予告パターン番号10は、発展型予告パターン番号5の発展型予告パターンと同様に怪物くんからの吹き出しの画像表示、オオカミ男を模したキャラクタ画像71の画像表示、ドラキュラを模造したキャラクタ体152を動作可能なステッピングモータ152hおよびステッピングモータ153fの駆動制御を順次実行した後、所定期間したときにステッピングモータ150hを駆動制御してフランケンを模造したキャラクタ体150を表示領域42の前方に出現させることにより段階的な演出を行う発展型予告パターンであり、発展型予告パターン番号11は、発展型予告パターン番号6の発展型予告パターンと同様に怪物くんからの吹き出しの画像表示、オオカミ男を模造したキャラクタ体154を動作可能なステッピングモータ155の駆動制御、ドラキュラを模造したキャラクタ体152を動作可能なステッピングモータ152hおよびステッピングモータ153fの駆動制御を順次実行した後、所定期間したときにステッピングモータ150hを駆動制御してフランケンを模造したキャラクタ体150を表示領域42の前方に出現させることにより段階的な演出を行う発展型予告パターンである。

【0656】

発展型予告パターン番号12は、発展型予告パターン番号7の発展型予告パターンと同様に怪物くんからの吹き出しの画像表示、オオカミ男を模したキャラクタ画像71の画像表示、ドラキュラを模したキャラクタ画像72の画像表示、およびフランケンを模したキャラクタ画像73の画像表示を順次実行した後、所定期間したときに怪物くんを画像表示することにより段階的な演出を行う発展型予告パターンであり、発展型予告パターン番号13は、発展型予告パターン番号8の発展型予告パターンと同様に怪物くんからの吹き出しの画像表示、オオカミ男を模したキャラクタ画像71の画像表示、および、ドラキュラを模したキャラクタ画像72の画像表示を実行せずにフランケンを模したキャラクタ画像73の画像表示を実行した後、所定期間したときに怪物くんを画像表示することにより段階的な演出を行う発展型予告パターンである。

【0657】

発展型予告パターン番号14は、発展型予告パターン番号2の発展型予告パターンと同様に怪物くんからの吹き出しの画像表示、オオカミ男を模したキャラクタ画像71の画像表示を実行した後、所定期間したときに怪物くんを画像表示することにより段階的な演出を行う発展型予告パターンであり、発展型予告パターン番号15は、発展型予告パターン番号9の発展型予告パターンと同様に怪物くんからの吹き出しの画像表示、オオカミ男を模したキャラクタ画像71の画像表示、ドラキュラを模したキャラクタ画像72の画像表

10

20

30

40

50

示、およびフランケンを模造したキャラクタ体150を動作可能なステッピングモータ150hの駆動制御を順次実行した後、所定期間したときに怪物くんを画像表示することにより段階的な演出を行う発展型予告パターンである。

【0658】

発展型予告パターン番号16は、発展型予告パターン番号10の発展型予告パターンと同様に怪物くんからの吹き出しの画像表示、オオカミ男を模したキャラクタ画像71の画像表示、ドラキュラを模造したキャラクタ体152を動作可能なステッピングモータ152hおよびステッピングモータ153fの駆動制御、およびフランケンを模造したキャラクタ体150を動作可能なステッピングモータ150hの駆動制御を順次実行した後、所定期間したときに怪物くんを画像表示することにより段階的な演出を行う発展型予告パターンであり、発展型予告パターン番号17は、発展型予告パターン番号11の発展型予告パターンと同様に怪物くんからの吹き出しの画像表示、オオカミ男を模造したキャラクタ体154を動作可能なステッピングモータ155の駆動制御、ドラキュラを模造したキャラクタ体152を動作可能なステッピングモータ152hおよびステッピングモータ153fの駆動制御、およびフランケンを模造したキャラクタ体150を動作可能なステッピングモータ150hの駆動制御を順次実行した後、所定期間したときに怪物くんを画像表示することにより段階的な演出を行う発展型予告パターンである。

10

【0659】

発展型予告パターン番号18は、発展型予告パターン番号1の発展型予告パターンと同様に怪物くんからの吹き出しを画像表示する演出を行う発展型予告パターンである。なお、怪物くんからの吹き出しには、発展型予告パターン番号1～17で表示されるコメント予告パターンにもとづくコメント内容とは異なり、遊技者に操作ボタン38の操作を要求する「ボタンを押してくれ！」のコメント内容が表示された後、操作ボタン38から1回目の操作信号が入力されたときにボタン予告パターンにもとづくコメント内容が更新表示される。なお、「ボタンを押してくれ！」のコメント内容が表示された後、操作ボタン38から操作信号が入力されなかったときには、当該コメント内容が継続して表示される。

20

【0660】

発展型予告パターン番号19は、キャラクタ画像70～73の画像表示、キャラクタ体150, 152, 154を動作可能なステッピングモータ150h, 152h, 153f, 155の駆動制御を実行せずに背景画像を白黒背景に変化させる演出を行う発展型予告パターンである。

30

【0661】

発展型予告パターン番号20は、発展型予告パターン番号1の発展型予告パターンと同様に怪物くんからの吹き出しを画像表示する演出を行う発展型予告パターンである。なお、怪物くんからの吹き出しには、遊技者に操作ボタン38の操作を要求する「ボタンを押してくれ！」のコメント内容が表示された後、操作ボタン38から1回目の操作信号が入力されたときに操作ボタン38の操作をさらに要求する「連打しろ！」のコメント内容が更新表示され、操作ボタン38から3回目の操作信号が入力されたときにボタン予告パターンにもとづくコメント内容が更新表示される。なお、「ボタンを押してくれ!」、「連打しろ!」のコメント内容が表示された後、操作ボタン38から3回目の操作信号が入力されなかったときには、当該コメント内容が継続して表示される。

40

【0662】

発展型予告パターン番号21は、発展型予告パターン番号1の発展型予告パターンと同様に怪物くんからの吹き出しを画像表示する演出を行う発展型予告パターンである。なお、怪物くんからの吹き出しには、遊技者に操作ボタン38の操作を要求する「ボタンを押してくれ!」のコメント内容が表示された後、操作ボタン38から1回目の操作信号が入力されたときに操作ボタン38の操作をさらに要求する「連打しろ!」のコメント内容が更新表示され、操作ボタン38から7回目の操作信号が入力されたときにボタン予告パターンにもとづくコメント内容が更新表示される。なお、「ボタンを押してくれ!」、「連打しろ!」のコメント内容が表示された後、操作ボタン38から7回目の操作信号が入力

50

されなかったときには、当該コメント内容が継続して表示される。

【0663】

昼背景用発展型予告テーブルは、図44に示すように、表示領域42にて昼間の状態を示す背景画像（昼背景画像81）を表示制御しているときに、上述したステップS134で取得した発展型予告パターン乱数にもとづいて発展型予告パターンを決定するためのテーブルである。昼背景用発展型予告テーブルでは、変動表示パターンの各々に対応して発展型予告パターン番号0～21の22種類の発展型予告パターンに発展型予告パターン乱数の値が振り分けられている。

【0664】

また、夜背景用発展型予告テーブルは、図45に示すように、表示領域42にて夜間の状態を示す背景画像（夜背景画像82）を表示制御しているときに、上述したステップS134で取得した発展型予告パターン乱数にもとづいて発展型予告パターンを決定するためのテーブルである。夜背景用発展型予告テーブルにおいても昼背景用発展型予告テーブルと同様に、変動表示パターンの各々に対応して発展型予告パターン番号0～21の22種類の発展型予告パターンに発展型予告パターン乱数の値が振り分けられている。

10

【0665】

なお、昼背景用発展型予告テーブルにおいては、装飾図柄の変動表示パターンとしてリーチ態様となる変動表示パターンが指定されたときにのみ、上記した発展型予告パターン番号3～21が、夜背景用発展型予告テーブルにおいては、装飾図柄の変動表示パターンとしてリーチ態様となる変動表示パターンが指定されたときにのみ、上記した発展型予告パターン番号4～21が、選択可能となるように判定値が振り分けられている。換言すると、装飾図柄の変動表示パターンとして変動表示パターン番号1の通常変動が指定されたときには、昼背景用発展型予告テーブルから発展型予告パターン番号1, 2のみが、夜背景用発展型予告テーブルから発展型予告パターン番号1～3のみが、選択可能となるように判定値が振り分けられている。装飾図柄の変動表示パターンとしてリーチ態様となる変動表示パターンが指定されたときに発展型予告パターン番号1～21の発展型予告パターンの演出が実行されると、当該演出を実行した後に装飾図柄のリーチ態様が表示される。

20

【0666】

また、装飾図柄の変動表示パターンとして大当たりとなる変動表示パターン（変動番号4, 6, 8, …, 22, 35の変動表示パターン）が指定されたときにのみ、上記した発展型予告パターン番号19が選択可能となるように判定値が割り振られている。装飾図柄の変動表示パターンとして大当たりとなる変動表示パターンが指定されたときに発展型予告パターン番号19の発展型予告パターンの演出が実行されると、当該演出を実行した後に装飾図柄のリーチ態様が表示され、変動表示パターンにもとづくリーチ演出を実行した後に装飾図柄の大当たり図柄が表示される。

30

【0667】

また、「スポットライト予告」の実行を指示する変動表示パターン（変動番号23～31の変動表示パターン）においては、上記した発展型予告パターン番号0の発展型予告パターンのみが選択可能となるように、すなわち、発展型予告を実行しないように判定値が振り分けられている。また、「役物リーチ」の実行を指示する変動表示パターン（変動番号32, 33の変動表示パターン）においては、上記した発展型予告パターン番号0, 7, 8の発展型予告パターンのうちいずれかが選択されるように判定値が振り分けられている。

40

【0668】

また、この実施の形態では、夜背景用発展型予告テーブルにて、昼背景用発展型予告テーブルよりもステップモータ150h, 152h, 153f, 155の駆動制御によりオオカミ男を模造したキャラクタ体154、ドラキュラを模造したキャラクタ体152、フランケンを模造したキャラクタ体150を出現させる演出が含まれる発展型予告パターン（発展型予告パターン番号3, 5, 6, 9, 10, 11, 15, 16, 17の発展型予告パターン）が選択される割合が高くなるように設定されている。

50

【0669】

なお、背景画像の変化によってキャラクタ体150, 152, 154の作動率を変化させるため、遊技者がキャラクタ体150, 152, 154の作動率が変化することを認識し易い。また、本実施形態では、キャラクタ体150, 152, 154をオオカミ男、ドラキュラ、フランケンという怪物を模造し、背景画像の表示を夜背景画像82にしたときに、これら一般的に夜に行動すると認識されている怪物(夜行生物)を模造したキャラクタ体150, 152, 154の作動率を向上させることにより夜になると怪物たちが動き出すという印象を与えることができる。

【0670】

また、この実施の形態では、キャラクタ画像71~73とキャラクタ体150, 152, 154とは同一のキャラクタを模したものであるが、背景画像を夜背景画像82に変化させたときにキャラクタ画像71~73の出現率を向上させるよりも実際に動作するキャラクタ体150, 152, 154を出現させた方がより動き出すという状態をリアルに表現できるため、遊技者が夜になると怪物たちが動き出すことを認識できる。また、上述したように、本実施形態では、一般的に夜に行動すると認識されているキャラクタを用いたため、本発明における遊技機の遊技を説明しなくとも背景表示を夜背景画像82に変化させたときに遊技者がキャラクタ体150, 152, 154の動作率が向上することを容易に認識できる。

【0671】

また、この実施の形態では、キャラクタ体150, 152, 154を当該表示領域42の一部が覆われるように表示領域42の前方(遊技者側)に出現させるため、表示領域42にて実行される演出に注目していてもキャラクタ体150, 152, 154の駆動状態を把握することができる。また、キャラクタ体150, 152, 154を表示領域42の前方に出現させるため、奥行感を出すことができ、立体的な演出(3次元)を実行することができる。また、突然キャラクタ体が目の前に出現したかのような印象を与えることができる。また、表示領域42に表示制御されるキャラクタ画像71~73の寸法よりも大きい寸法でキャラクタ体150, 152, 154を模造したため、キャラクタ体150, 152, 154の駆動状態にさらに注目させることができる。

【0672】

また、この実施の形態では、キャラクタ体150, 152, 154は、通常、リアユニット142に内蔵されて遊技者に視認不可能な状態となっており、キャラクタ体150, 152, 154を出現させるときにリアユニット142の外部に移動して遊技者に視認可能な状態へと変化させるため、キャラクタ体が突然出現したかの印象を与えることができ、表示領域42で実行される演出に注目している遊技者に強烈な印象を与えることができる。

【0673】

具体的には、昼背景用発展型予告テーブルの発展型予告パターン番号2~17には、2907個の判定値が設定され、それらの判定値のうち1094個が発展型予告パターン番号3, 5, 6, 9~11, 15~17に割り振られている。すなわち、昼背景用発展型予告テーブルにおいて、発展型予告演出を実行する発展型予告パターンに割り振られる判定値のうち約38%がステップングモータ150h, 152h, 153f, 155のいずれかを駆動制御することにより対応するキャラクタ体150, 152, 154を出現させる発展型予告パターンに割り振られている。

【0674】

一方、夜背景用発展型予告テーブルの発展型予告パターン番号2~17には、3164個の判定値が設定され、それらの判定値のうち2387個が発展型予告パターン番号3, 5, 6, 9~11, 15~17に割り振られている。すなわち、夜背景用発展型予告テーブルにおいて、発展型予告演出を実行する発展型予告パターンに割り振られる判定値のうち約75%がステップングモータ150h, 152h, 153f, 155のいずれかを駆動制御することにより対応するキャラクタ体150, 152, 154を出現させる発展型

予告パターンに割り振られている。

【0675】

また、この実施の形態で実行される発展型予告演出では、複数段階に設定されたキャラクタを低い段階に設定されるキャラクタから高い段階に設定されるキャラクタに向けて順次出現させる演出が実行される。この実施の形態では、最も低い1段階（ステップ1）に怪物くんからの吹き出しを設定し、2段階（ステップ2、ステップ2'）にオオカミ男が、3段階（ステップ3、ステップ3'）にドラキュラが、4段階（ステップ4、ステップ4'）にフランケンが、最も高い5段階（ステップ5）に怪物くんが、それぞれ設定されている。なお、これらのキャラクタが登場する怪奇小説において、怪物くん>フランケン>ドラキュラ>オオカミ男の順で上下関係（優劣順位）が設定され、この上下関係に対応

10

【0676】

また、各キャラクタに対応したキャラクタ画像71~73、および、キャラクタ体150, 152, 154それぞれは、怪物くん>フランケン>ドラキュラ>オオカミ男の上下関係に応じた大当たり期待度が設定されている。すなわち、発展型予告演出にて最終的に表示または出現するキャラクタの上下関係が上になるに連れて、大当たり期待度が高くなるように設定されている。

【0677】

具体的には、上述した昼背景用発展型予告テーブルおよび夜背景用発展型予告テーブルにて、最終的に表出するキャラクタの上下関係が上であればある程、大当たり期待度が高くなるように判定値が割り振られている。例えば、昼背景用発展型予告テーブルにて上述した発展型予告パターン番号4の発展型予告パターンが実行されたときの大当たり期待度は約42%（196（大当たりとなる時の変動表示パターンに割り振られる判定値の総数）/471（全変動表示パターンに割り振られる判定値の総数）×100）であるのに対し、昼背景用発展型予告テーブルにて上述した発展型予告パターン番号7の発展型予告パターンが実行されたときの大当たり期待度は約50%（280/556×100）となっている。したがって、これらのキャラクタが登場する怪奇小説に関する知識を有する遊技者であれば、キャラクタにより段階を特定可能であるとともに、大当たり期待度の度合いを把握可能である。

20

【0678】

なお、この実施の形態では、上述したキャラクタが登場する怪奇小説に関する知識を有しない遊技者は怪物くん>フランケン>ドラキュラ>オオカミ男の上下関係を認識できないが、これらに対する知識を有しない遊技者であっても所定の順位を認識可能なキャラクタを用いてもよい。例えば、重量挙げを競技する演出を実行するとき、筋肉質のキャラクタと、中肉のキャラクタと、痩身のキャラクタと、を用いることにより遊技者が所定の順位（この場合には、筋肉質のキャラクタ>中肉のキャラクタ>痩身のキャラクタの順）を認識可能となるように構成してもよい。

30

【0679】

また、この実施の形態では、発展型予告演出として、怪物くん>フランケン>ドラキュラ>オオカミ男の上下関係のうち最も上下関係が下のオオカミ男から順に遊技者に視認可能に表出する発展型予告パターンと、怪物くん>フランケン>ドラキュラ>オオカミ男の上下関係のうちいずれかのキャラクタから順に（上下関係が上のキャラクタに向けて）遊技者に視認可能に表出する発展型予告パターンと、が設けられているが、最も上下関係が下のオオカミ男から順に遊技者に視認可能に表出する発展型予告パターンにおいては、より多くのキャラクタを遊技者に視認可能に表出されたときの方が大当たり期待度が高くなっている。

40

【0680】

また、2段階から5段階それぞれの段階にて、表示領域42におけるキャラクタの画像表示と、キャラクタを動作可能なステッピングモータの駆動制御と、のいずれか一方によりキャラクタを出現させる。この実施の形態では、発展型予告パターンのうち発展型予告

50

パターン番号2～17に決定したときに、発展型予告パターン乱数にもとづいて発展型予告演出の発展段階（すなわち、いずれの段階のキャラクタまで出現させるか）を決定されるとともに、各段階にて表示領域42におけるキャラクタの画像表示と、キャラクタを動作可能なステッピングモータの駆動制御と、のいずれでキャラクタを出現させるか決定される。なお、発展型予告演出の発展段階を決定する発展段階決定乱数と、各段階におけるキャラクタの出現態様を決定するキャラクタ態様決定乱数と、を設け、発展段階決定乱数にもとづいて発展段階を決定し、決定された段階の各段階にてキャラクタ態様決定乱数にもとづいて表示領域42におけるキャラクタの画像表示と、キャラクタを動作可能なステッピングモータの駆動制御と、のいずれか一方を決定するようにしてもよい。

【0681】

また、上述した昼背景用発展型予告テーブルおよび夜背景用発展型予告テーブルにて、各段階にて出現するキャラクタを表示領域42に画像表示することにより出現させた場合の大当たり期待度よりも、ステッピングモータを駆動制御することにより出現させた場合の大当たり期待度の方が高くなるように判定値が割り振られている。例えば、昼背景用発展型予告テーブルにて上述した発展型予告パターン番号7の発展型予告パターン（ステップ2、ステップ3、ステップ4を順次実行）が実行されたときの大当たり期待度は約50%（ $280 / 556 \times 100$ ）であるのに対し、昼背景用発展型予告テーブルにて上述した発展型予告パターン番号9の発展型予告パターン（ステップ2、ステップ3、ステップ4'を順次実行）が実行されたときの大当たり期待度は約66%（ $94 / 143 \times 100$ ）となっている。

【0682】

また、各キャラクタに対応したキャラクタ画像71～73、および、キャラクタ体150、152、154それぞれの同一のキャラクタに対応するキャラクタ画像およびキャラクタ体においては、キャラクタ体に設定される大当たり期待度の方が高くなるように設定され、さらに、怪物くん>フランケン>ドラキュラ>オオカミ男の上下関係のそれぞれのキャラクタに対応したキャラクタ体は、1つ上のキャラクタに対応したキャラクタ画像に設定された大当たり期待度と略同一となるように設定される。

【0683】

すなわち、上述した昼背景用発展型予告テーブルおよび夜背景用発展型予告テーブルにて、所定段階（n段階）よりも1段階低い段階（（n-1）段階）でステッピングモータの駆動制御によりキャラクタ体を出現させたときの期待度と、所定段階（n段階）で表示領域にキャラクタ体を画像表示させたときの期待度と、が略同等になるように判定値が割り振られている。例えば、昼背景用発展型予告テーブルにて上述した発展型予告パターン番号9の発展型予告パターン（ステップ2、ステップ3、ステップ4'を順次実行）が実行され、フランケンを模造したキャラクタ体150を出現させたときの大当たり期待度は約66%（ $94 / 143 \times 100$ ）、昼背景用発展型予告テーブルにて上述した発展型予告パターン番号12の発展型予告パターン（ステップ2、ステップ3、ステップ4、ステップ5を順次実行）が実行され、フランケンを模したキャラクタ画像を表示制御した後に、人間の少年を模したキャラクタ画像（怪物くん）を表示制御したときの大当たり期待度は約68%（ $170 / 251 \times 100$ ）、と略同等になっている。これにより、発展型予告演出が実行されたときにキャラクタ体150、152、154が出現した場合には、遊技者の大当たり遊技状態に対する期待感を高めることができる。

【0684】

なお、本実施形態では、所定段階（n段階）よりも1段階低い段階（（n-1）段階）でステッピングモータの駆動制御によりキャラクタ体を出現させたときの期待度と、所定段階（n段階）で表示領域にキャラクタ体を画像表示させたときの期待度と、が略同等となるように判定値が割り振られるが、所定段階（n段階）よりも1段階低い段階（（n-1）段階）でキャラクタ画像を表示制御したときの期待度よりも所定段階（n段階）でキャラクタ画像を表示制御したときの期待度の方が所定段階（n段階）よりも1段階低い段階（（n-1）段階）でステッピングモータの駆動制御によりキャラクタ体を出現させたとき

10

20

30

40

50

の期待度に近くなるように判定値を割り振ればよく、所定段階（ n 段階）でキャラクタ画像を表示制御したときの期待度と、所定段階（ n 段階）よりも1段低い段階（ $(n-1)$ 段階）でステップングモータの駆動制御によりキャラクタ体を出現させたときの期待度と、の上下関係は問わない。

【0685】

次いで、ステップS134で決定された発展型予告パターンが発展型予告パターン番号1～17であるか否かを判別する（ステップS135）。発展型予告パターン番号1～17であれば、コメント予告テーブル（図47）を選択する（ステップS136）。そして、コメント予告パターン乱数を取得し、取得したコメント予告パターン乱数の値にもとづいて、コメント予告テーブルに設定されているコメント予告パターンから1つのコメント

10

【0686】

ステップS135で、発展型予告パターン番号1～17でなければ、発展型予告パターン番号18, 20, 21であるか否かを判別する（ステップS138）。発展型予告パターン番号18, 20, 21であれば、怪物くんからの吹き出しに「ボタンを押してくれ！」のコメントを表示させるボタン予告パターンをセットし（ステップS139）、発展型予告パターンに対応するボタン入力待ち時間をボタン入力待ちタイマに設定し、ボタン入力待ちタイマをスタートさせる（ステップS140）。

【0687】

なお、コメント予告テーブルを図47に示す。コメント予告テーブルには、コメント予告演出のコメント予告パターンとしてコメント予告パターン番号1～15の15種類が用意されている。ここでは、発展型予告パターン番号1～17の発展型予告パターンにもとづいて怪物くんからの吹き出しにコメント予告演出を実行することが既に決定されている。すなわち、コメント予告テーブルにおいては、コメント予告演出が実行されるか否かを決定する必要がなく、コメント予告演出のコメント予告パターンが決定されるのみである。なお、発展型予告パターンおよびコメント予告パターンを含む変動表示パターンを設け、これらの発展型予告パターンおよびコメント予告パターンを含む変動表示パターンに決定されたときに、発展型予告パターンとともにコメント予告パターンを実行するようにしてもよい。

20

【0688】

また、図48に示すように、コメント予告パターン番号1～15は、怪物くんからの吹き出しに「ん??」、「えへへっ」、「おーい!」、「あれっ?なんだ?」、「ふぁ～～ぁ。」、「もしかして・・・!」、「お!うまそうな匂いがするぞ～。」、「雲行きが怪しいなぁ～」、「誰か来ないかなぁ～」、「オオカミ男～。飯はできたか??」、「ドラキュラ!起きろ!!」、「フランケン!出て来い!」、「リーチだよ!」、「大当たりだ!」、「確変だ!」のコメント内容をそれぞれ表示する演出を行うコメント予告パターンである。

30

【0689】

コメント予告テーブルは、図47に示すように、上述したステップS137で取得したコメント予告パターン乱数にもとづいてコメント予告パターンを決定するためのテーブルである。コメント予告テーブルでは、変動表示パターンの当落、リーチ演出、大当たりであれば該大当たりを確変大当たりとするか否か、発展型予告パターンの各々に対応してコメント予告パターン番号1～15の15種類のコメント予告パターンにコメント予告パターン乱数の値が振り分けられている。すなわち、「通常変動時」とは、リーチ演出が実行されずにはずれとなる変動番号1の変動表示パターンが指定されたときであり、「ノーマルリーチはずれ時」とは、ノーマルリーチ演出が実行されてはずれとなる変動番号3の変動表示パターンが指定されたときであり、「スーパーリーチはずれ時」とは、スーパーリーチ演出以降の演出が実行されてはずれとなる変動番号5, 7, 9, …, 21の変動表示パターンが指定されたときであり、「非確変大当たり時」とは、いずれかのリーチ演出が実行されて大当たりとなる変動番号4, 6, 8, …, 22, 35の変動表示パターンが指定

40

50

され、且つ、大当りを確変大当りとするときであり、「確変大当り時」とは、いずれかのリーチ演出が実行されて大当りとなる変動番号4, 6, 8, …, 22, 35の変動表示パターンが指定され、且つ、大当りを確変大当りとするときである。

【0690】

なお、コメント予告テーブルにおいては、少なくとも発展型予告演出の実行後にリーチ態様となる「ノーマルリーチはずれ時」、「スーパーリーチはずれ時」、「非確変大当り時」、「確変大当り時」が指定されたときにのみ、上記したコメント予告パターン番号13のコメント予告パターンが選択可能となるように判定値が振り分けられている。コメント予告パターン番号13のコメント予告パターンが実行されると、発展型予告演出にて表示される怪物くんからの吹き出し(ステップ1)に「リーチだよ!」のコメントを表示し、当該発展型予告演出の実行後に装飾図柄がリーチ態様で停止表示される。

10

【0691】

ここで、「非確変大当り時」、「確変大当り時」が指定されたときには、「ノーマルリーチはずれ時」、「スーパーリーチはずれ時」が指定されたときよりも高い割合でコメント予告パターン番号13のコメント予告パターンが選択されるように判定値が振り分けられている。コメント予告パターン番号13のコメント予告パターンが選択される割合は、例えば、「スーパーリーチはずれ時」と発展型予告パターン番号1の発展型予告パターンとが指定される場合に、 $\{10(\text{コメント予告パターン番号13のコメント予告パターンに割り振られている判定値}) / 198(\text{全コメント予告パターンに割り振られている判定値の総数})\} \times 100 = \text{約}5\%$ であるのに対し、「非確変大当り時」と発展型予告パターン番号1の発展型予告パターンとが指定される場合に、 $(20 / 198) \times 100 = \text{約}10\%$ となっている。このように、コメント予告パターン番号13のコメント予告パターンが実行されたときには、怪物くんからの吹き出し(ステップ1)に「リーチだよ!」のコメントが表示され、遊技者は、左・右の装飾図柄が停止表示される以前にリーチ態様となることを認識することができるとともに、大当り遊技状態に対する期待感を高めることができる。

20

【0692】

また、発展型予告演出の実行後に大当りとなる「非確変大当り時」、「確変大当り時」が指定されたときにのみ、上記したコメント予告パターン番号14のコメント予告パターンが選択可能となるように判定値が振り分けられている。コメント予告パターン番号14のコメント予告パターンが実行されると、発展型予告演出にて表示される怪物くんからの吹き出し(ステップ1)に「大当りだ!」のコメントを表示し、当該発展型予告演出の実行後に装飾図柄が非確変大当り図柄または大当り図柄で停止表示される。

30

【0693】

また、発展型予告演出の実行後に確変大当りとなる「確変大当り時」が指定されたときにのみ、上記したコメント予告パターン番号15のコメント予告パターンが選択可能となるように判定値が振り分けられている。コメント予告パターン番号15のコメント予告パターンが実行されると、発展型予告演出にて表示される怪物くんからの吹き出し(ステップ1)に「確変だ!」のコメントを表示し、当該発展型予告演出の実行後に装飾図柄が確変大当り図柄で停止表示される。

40

【0694】

また、「あれっ!?なんだ?」、「もしかして・・・!?」のコメント内容が表示されるコメント予告パターン番号4, 6のコメント予告パターンは、発展型予告演出の実行後にはずれとなる「通常変動時」、「ノーマルリーチはずれ時」、「スーパーリーチはずれ時」が指定されたときよりも、大当りとなる「非確変大当り時」、「確変大当り時」が指定されたときのほうが高い割合で選択されるように判定値が振り分けられている。コメント予告パターン番号4, 6のコメント予告パターンが実行されると、発展型予告演出にて表示される怪物くんからの吹き出し(ステップ1)に「あれっ!?なんだ?」または「もしかして・・・!?」のコメントが表示され、当該発展型予告演出の実行後に、遊技者に「もしかして大当りとなるのでは!？」と連想させ、大当り遊技状態に対する期待感を高

50

めることができる。

【0695】

また、「オオカミ男～。飯はできたか??」、「ドラキュラ!起きろ!!」、「フランケン!出て来い!」のコメント内容が表示されるコメント予告パターン番号10, 11, 12のコメント予告パターンは、「通常変動時」、「ノーマルリーチはずれ時」、「スーパーリーチはずれ時」が指定されたときには、該コメント予告パターンにもとづくコメント内容が怪物くんからの吹き出し(ステップ1)に表示された後に実行される発展型予告パターンのステップ2以降の演出において、コメント内容に対応するキャラクタを出現させる発展型予告パターンに対してのみ選択されるように判定値が振り分けられている。すなわち、コメント予告パターンにもとづくコメント内容に対応するキャラクタを出現させない発展型予告パターンに対しては、該コメント予告パターンが選択されないように判定値が振り分けられている。例えば、「スーパーリーチはずれ時」が指定されたときには、ドラキュラおよびフランケンを出現させることのない発展型予告パターン番号2の発展型予告パターンに対して、「ドラキュラ!起きろ!!」、「フランケン!出て来い!」のコメント内容が表示されるコメント予告パターン番号11, 12のコメント予告パターンが選択されることがなく、同様に、発展型予告パターン番号3の発展型予告パターンに対してコメント予告パターン番号11, 12、発展型予告パターン番号4に対してコメント予告パターン番号12等が選択されることがない。

10

【0696】

一方、「非確変大当り」、「確変大当り」が指定されたときには、コメント予告パターン番号10, 11, 12のコメント予告パターンにもとづくコメント内容に対応するキャラクタを出現させない発展型予告パターンに対しても、該コメント予告パターンが選択されるように判定値が振り分けられている。例えば、「非確変大当り時」が指定されたときには、ドラキュラおよびフランケンを出現させることのない発展型予告パターン番号2の発展型予告パターンに対して、「ドラキュラ!起きろ!!」、「フランケン!出て来い!」のコメント内容が表示されるコメント予告パターン番号11, 12のコメント予告パターンが選択されることがある。この場合、発展型予告演出においてコメント予告パターンにもとづくコメント内容が表示された後、該コメント内容に対応するキャラクタが出現しないことで、遊技者にとってキャラクタの不一致に対して違和感を生じることになるが、該発展型予告演出の実行後に大当たりとすることで、大当たり遊技状態に対する期待感を高めることができる。

20

30

【0697】

予告選択処理(ステップS103)で実行される激熱予告選択処理(ステップS213)について図49乃至図51を参照して説明する。図49は、予告選択処理のサブルーチンとなる激熱予告選択処理を示すフローチャートである。図50は、サブ統合基板で選択される激熱予告パターンを示す一覧表図である。図51は、激熱予告パターンを示す一覧表示図である。

【0698】

図49に示す激熱予告選択処理(ステップS213)では、激熱予告テーブル(図50)を選択する(ステップS141)。そして、激熱予告パターン乱数を取得し、取得した激熱予告パターン乱数の値にもとづいて、激熱予告テーブルに設定されている激熱予告パターンから1つの激熱予告パターンを決定する(ステップS142)。サブ統合基板111に搭載されるCPU111aの機能であって、激熱予告選択処理のステップS142にて激熱予告パターン番号0以外の激熱予告パターンに決定されるか否か判定する組込演出実行判定手段を備えている。また、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aによって実行される激熱予告選択処理のステップS142にて激熱予告パターン番号1～6のいずれかの激熱予告パターンを決定する組込演出決定手段を備えている。

40

【0699】

なお、激熱予告テーブルを図50に示す。この激熱予告テーブルには、激熱予告演出の激熱予告パターンとして激熱予告パターン番号0～6の7種類が用意されている。また、

50

激熱予告パターンのうち激熱予告パターン番号0に決定した場合には、激熱予告演出を行わない。すなわち、激熱予告テーブルにおいては、激熱予告パターン乱数にもとづいて激熱予告演出を実行するか否かを決定するとともに、当該激熱予告演出の激熱予告パターンが決定される。例えば、激熱予告パターン番号1～6に決定された場合には、激熱予告演出を実行することが決定されるとともに、激熱予告演出の激熱予告パターンとして当該決定された激熱予告パターン番号の激熱予告パターンに決定する。なお、激熱予告演出を実行するか否かを判別する乱数を別に設け、この乱数にもとづいて激熱予告演出を実行すると判別されたときに激熱予告パターン乱数にもとづいて激熱予告パターン番号1～6のうちいずれかに決定するようにしてもよい。また、上述した発展型予告を実行しない場合（発展型予告選択処理のステップS134で発展型予告パターン番号0の発展型予告パターンに決定されている場合）には、激熱予告演出が実行されることがないので、激熱予告パターン乱数にもとづいて激熱予告パターンを決定する処理を実行しないようにしてもよい。

10

【0700】

また、図51に示すように、激熱予告パターン番号1は、表示領域42に怪物くんからの吹き出しを画像表示する演出が含まれる発展型予告パターン（発展型予告パターン番号1～18, 20, 21）を実行する場合に、通常の実展型予告パターンで画像表示される怪物くんからの白色の吹き出し（発展型予告パターンのステップ1）とは異なり、怪物くんからの吹き出しの配色をレインボー色に変更して画像表示する激熱予告パターンであり、激熱予告パターン番号2は、表示領域42にオオカミ男を画像表示する演出が含まれる発展型予告パターン（発展型予告パターン番号2, 4, 5, 7, 9, 10, 12, 14, 15, 16）を実行する場合に、通常の実展型予告パターンで画像表示される人間の姿のオオカミ男（発展型予告パターンのステップ2）とは異なり、人間の姿からオオカミの姿に変身した後のオオカミ男を画像表示する激熱予告パターンである。

20

【0701】

激熱予告パターン番号3は、表示領域42に怪物くんからの吹き出しを画像表示する演出、および/または、オオカミ男を画像表示する演出が含まれる発展型予告パターン（発展型予告パターン番号1～18, 20, 21）を実行する場合に、激熱予告パターン番号1の激熱予告パターンと同様に怪物くんからのレインボー色の吹き出しを画像表示する、および/または、激熱予告パターン番号2の激熱予告パターンと同様に変身後のオオカミ男を画像表示する激熱予告テーブルであり、激熱予告パターン番号4は、表示領域42にドラキュラを画像表示する演出が含まれる発展型予告パターン（発展型予告パターン番号4, 7, 9, 10, 12, 15）を実行する場合に、通常の実展型予告パターンで画像表示されるドラキュラ（発展型予告パターンのステップ3）とは異なり、白色をベースとした服飾の配色に変更したドラキュラを画像表示する激熱予告パターンである。

30

【0702】

激熱予告パターン番号5は、表示領域42にフランケンを画像表示する演出が含まれる発展型予告パターン（発展型予告パターン番号7, 8, 12, 13）を実行する場合に、通常の実展型予告パターンで画像表示されるフランケン（発展型予告パターンのステップ4）とは異なり、白色をベースとした服飾の配色に変更したフランケンを画像表示する激熱予告パターンであり、激熱予告パターン番号4は、表示領域42に怪物くんを画像表示する演出が含まれる発展型予告パターン（発展型予告パターン番号12～17）を実行する場合に、通常の実展型予告パターンで画像表示される怪物くん（発展型予告パターンのステップ5）とは異なり、白色をベースとした服飾の配色に変更した怪物くんを画像表示する激熱予告パターンである。

40

【0703】

なお、激熱予告パターン番号1, 2, 4～5の激熱予告パターンにおいては、激熱予告パターンのステップ1～5のいずれかを画像表示する激熱予告パターンが設定される一方、激熱予告パターン番号3の激熱予告パターンにおいては、激熱予告パターンの複数のステップ（ステップ1および2）を画像表示する激熱予告パターンが設定されている。激熱

50

予告パターン番号3の激熱予告パターンの場合、後述する激熱予告演出を実行するか否かを決定するとき、発展型予告パターンで実行されるステップと合致する割合が高くなるとともに、発展型予告演出における複数の段階に亘って激熱予告演出を実行することが可能となり、激熱予告パターンにもとづく複数の画像表示を実行することができる。

【0704】

また、激熱予告パターンとして、発展型予告パターンのステップ1～5に対応した激熱予告パターンのステップ1～5のいずれかを画像表示する激熱予告パターンが設定されているが、発展型予告パターンのステップ2'、3'、4'に対応した激熱予告パターンであって、通常の発展型予告パターンで駆動されるキャラクタ体150、152、154の動作とは異なる動作（キャラクタ体150、152、154の動作回数が増加したり、小刻みに振動する等）でキャラクタ体150、152、154のいずれかを駆動する激熱予告パターンが設定されてもよい。この場合にも、発展型予告パターンで駆動されるキャラクタ体150、152、154（発展型予告パターンのステップ2'、3'、4'）と激熱予告パターンから決定されたキャラクタ体150、152、154とが合致するか否かによって激熱予告演出を実行するか否かを決定することになり、激熱予告パターンのステップ1～5のいずれかを画像表示する激熱予告演出と同様の効果が得られるとともに、激熱予告演出の多種・多様化を図ることができる。

10

【0705】

激熱予告テーブルは、図50に示すように、上述したステップS142で取得した激熱予告パターン乱数にもとづいて激熱予告パターンを決定するためのテーブルである。激熱予告テーブルでは、変動表示パターンの各々に対応して激熱予告パターン番号0～6の7種類の激熱予告パターンに激熱予告パターン乱数の値が振り分けられている。

20

【0706】

なお、激熱予告テーブルにおいては、装飾図柄の変動表示パターンとしてリーチ態様となる変動表示パターンが指定されたときにのみ、上記した激熱予告パターン番号1～6が選択可能となるように判定値が振り分けられている。装飾図柄の変動表示パターンとしてリーチ態様となる変動表示パターンが指定されたときに上記した発展型予告パターンとして発展型予告パターン番号1～18、20、21の演出が実行されるとともに、この発展型予告パターンで画像表示される吹き出しやキャラクタ（発展型予告パターンのステップ1、2、3、4、5）と激熱予告パターン番号1～6の激熱予告パターンから決定された吹き出しやキャラクタ（激熱予告パターンのステップ1、2、3、4、5）とが合致したときに、激熱予告パターンの演出が実行され、通常の発展型予告パターンで画像表示される配色とは異なる吹き出しやキャラクタ（但し、激熱予告パターンのステップ2においては、配色ではなく姿形の異なるキャラクタ）が表示される。

30

【0707】

また、装飾図柄の変動表示パターンとしてリーチ態様となる変動表示パターンのうち、大当り判定処理にて大当り判定乱数が当り値とならずにリーチ判定乱数が当り値となったときにのみ実行可能な変動表示パターン（変動番号3、5、7、・・・、21、32の変動表示パターン）が指定されたときには、上記した激熱予告パターン番号0～2の激熱予告パターンのみが選択可能であるが、大当り判定処理にて大当り判定乱数が当り値となったときにのみ実行可能な変動表示パターン（変動番号4、6、8、・・・、22、33の変動表示パターン）が指定されたときには、上記した激熱予告パターン番号3～6が選択可能となっている。換言すると、通常の発展型予告パターンで画像表示される服飾の配色とは異なるキャラクタ（ドラキュラ、フランケン、怪物くん）が表示されたときには、装飾図柄の変動表示の結果が大当り図柄となることを把握することができる。

40

【0708】

また、「スポットライト予告」、「全回転リーチ」の実行を指示する変動表示パターン（変動番号23～31の変動表示パターン）においては、上記した激熱予告パターン番号0の激熱予告パターンのみが選択可能となるように、すなわち、激熱予告を実行しないように判定値が振り分けられている。また、「役物リーチ、当り」の実行を指示する変動表

50

示パターン（変動番号33の変動表示パターン）においては、上記した発展型予告パターンとして発展型予告パターン番号0, 7, 8にのみ判定値が振り分けられており、怪物くんのキャラクタ（発展型予告パターンのステップ5）が表示されることがないので、大当り判定処理にて大当り判定乱数が当り値となったときにのみ実行可能な変動表示パターンであるが、上記した激熱予告パターン番号6の激熱予告パターンが選択されるように判定値が振り分けられていない。

【0709】

また、この実施の形態では、発展型予告パターンにて発展型予告パターン番号1~18, 20, 21の発展型予告パターン（発展型予告演出を実行する発展型予告パターン）が選択される割合よりも、激熱予告テーブルにて激熱予告パターン番号1~6の激熱予告パターン（激熱予告演出を実行する激熱予告パターン）が選択される割合が低くなるように設定されている。

10

【0710】

例えば、オオカミ男リーチ発展演出が実行され、且つ、大当りとなる変動番号8の変動表示パターンが実行される場合に、昼背景用発展型予告テーブルにて発展型予告パターン番号1~18, 20, 21の発展型予告パターンが選択される割合は、 $\{167（発展型予告パターン番号1~18, 20, 21の発展型予告パターンに割り振られている判定値の総数）/ 233（全発展型予告パターンに割り振られている判定値の総数）\} \times 100 = 約72\%$ であるのに対し、激熱予告パターン番号1~6の激熱予告パターンが選択される割合は、 $\{54（激熱予告パターン番号1~6の激熱予告パターンに割り振られている判定値の総数）/ 202（全激熱予告パターンに割り振られている判定値の総数）\} \times 100 = 約27\%$ となっている。このように、激熱予告演出を実行するか否かを決定するために、発展型予告パターンで画像表示される吹き出しやキャラクタ（発展型予告パターンのステップ1, 2, 3, 4, 5）と激熱予告パターン番号1~6の激熱予告パターンから決定された吹き出しやキャラクタ（激熱予告パターンのステップ1, 2, 3, 4, 5）とが合致するか否かを判別する前段階として、激熱予告テーブルにて激熱予告パターン番号1~6の激熱予告パターンを選択する割合を低くすることで、激熱予告演出が実行される確率を低下させている。

20

【0711】

予告選択処理（ステップS103）で実行される稲妻予告選択処理（ステップS214）について図52乃至図55を参照して説明する。図52は、予告選択処理のサブルーチンとなる稲妻予告選択処理を示すフローチャートである。図53は、サブ統合基板で選択される昼背景用稲妻予告パターンを示す一覧表図である。図54は、サブ統合基板で選択される夜背景用稲妻予告パターンを示す一覧表図である。図55は、稲妻予告パターンを示す一覧表示図である。

30

【0712】

図52に示す稲妻予告選択処理（ステップS114）では、昼背景フラグがON状態であるか否かを判別する（ステップS151）。昼背景フラグがON状態であれば、昼背景用稲妻予告テーブル（図53）を選択し（ステップS152）、昼背景フラグがON状態でなければ（OFF状態であれば）、夜背景用稲妻予告テーブル（図54）を選択する（ステップS153）。そして、稲妻予告パターン乱数を取得し、取得した稲妻予告パターン乱数の値に基づいて、各々の稲妻予告テーブルに設定されている稲妻予告パターンから1つの稲妻予告パターンを決定する（ステップS154）。この実施の形態では、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aの機能であって、稲妻予告選択処理のステップS154にて稲妻予告パターン番号0以外の稲妻予告パターンに決定されるか否かを判定する隠滅演出実行判定手段を備えている。サブ統合基板111に搭載されるCPU111aの機能であって、稲妻予告選択処理のステップS154にて稲妻予告パターン番号1~6のいずれかの稲妻予告パターンを決定する隠滅演出決定手段を備えている。そして、発展型予告パターン番号0の発展型予告パターンに決定されたときであって、稲妻予告パターン番号1~6の稲妻予告パターンに決定されたときには、予告選択処理のステップS22

40

50

5にて決定した稲妻予告パターンをセットし、サブ情報出力処理(ステップS110)で第2電飾制御基板113に送信し、第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aによって液晶表示器116の表示領域42にて稲妻予告演出を表示制御する。

【0713】

なお、昼背景用稲妻予告テーブルを図53に、夜背景用稲妻予告テーブルを図54に示す。これら稲妻予告テーブルには、稲妻予告演出の稲妻予告パターンとして稲妻予告パターン番号0~6の7種類が用意されている。また、稲妻予告パターンのうち稲妻予告パターン番号0に決定した場合には、稲妻予告演出を行わない。すなわち、稲妻予告テーブルにおいては、稲妻予告パターン乱数にもとづいて稲妻予告演出を実行するか否か決定するとともに、当該稲妻予告演出の稲妻予告パターンが決定される。例えば、稲妻予告パターン番号1~6に決定された場合には、稲妻予告演出を実行することが決定されるとともに、稲妻予告演出の稲妻予告パターンとして当該決定された稲妻予告パターン番号の稲妻予告パターンに決定する。

10

【0714】

また、図55に示すように、稲妻予告パターン番号1は、装飾図柄の変動表示を開始するときに表示領域42の表示内容(例えば、装飾図柄、背景画像、キャラクタ等)を暗転させる暗転画像(暗転画像83)を所定時間表示制御するブラックアウト演出を1回行った後、ブラックアウト演出が行われる以前の表示内容を継続して実行する演出(ブラックアウトガセ演出)を行う稲妻予告パターンである。

【0715】

稲妻予告パターン番号2は、装飾図柄の変動表示を開始するときブラックアウト演出を1回行った後、ブラックアウト演出が行われる以前の表示内容を継続して実行し、所定期間経過後に再びブラックアウト演出を行い、再び2回目のブラックアウト演出が行われる以前の表示内容を継続して実行する演出(ブラックアウトガセ演出)を行う稲妻予告パターンである。

20

【0716】

稲妻予告パターン番号3は、稲妻予告パターン番号2と同様にブラックアウト演出を2回行い、2回目のブラックアウト演出が行われた後に、背景画像を変化させる演出(例えば、背景画像が後述する昼背景画像81であれば、夜背景画像82に変更する)を行う稲妻予告パターンである。

30

【0717】

稲妻予告パターン番号4は、装飾図柄の変動表示を開始するときブラックアウト演出を1回行った後、ブラックアウト演出が行われる以前の表示内容を継続して実行し、所定期間経過後に再びブラックアウト演出を行い、2回目のブラックアウト演出の実行中に暗転画像に稲妻(雷)を走らせる稲妻フラッシュを表示領域42に表示制御するとともに、稲妻に照らされることで暗転画像に左装飾図柄80aを浮かび上がらせながら停止表示させる演出を行う稲妻予告パターンである。

【0718】

稲妻予告パターン番号5は、稲妻予告パターン番号4の演出を行った後に、再びブラックアウト演出を実行して、当該ブラックアウト演出の実行中に2回目の稲妻フラッシュを表示制御するとともに、稲妻に照らされることで暗転画像に右装飾図柄80cを浮かび上がらせながら停止表示させることによってリーチ態様を形成する演出を行う稲妻予告パターンである。

40

【0719】

また、稲妻予告パターン番号6は、上述した全回転リーチ演出が行われるかのようにブラックアウトガセ演出(全回転ガセ)を行う稲妻予告パターンである。なお、この実施の形態では、全回転リーチ演出を実行するとき、全回転リーチ演出が実行される可能性があることを認識可能である特別な画像を表示制御する。稲妻予告パターン番号6ではこの特別な画像を表示制御した後、全回転リーチ演出を実行しないブラックアウトガセ演出を行う。

50

【0720】

昼背景用稲妻予告テーブルは、図53に示すように、表示領域42にて昼間の状態を示す背景画像（昼背景画像81）を表示制御しているときに、上述したステップS154で取得した稲妻予告パターン乱数に基づいて稲妻予告パターンを決定するためのテーブルである。昼背景用稲妻予告テーブルでは、変動表示パターンの各々に対応して稲妻予告パターン番号0～6の7種類の稲妻予告パターンに稲妻予告パターン乱数の値が振り分けられている。

【0721】

また、夜背景用稲妻予告テーブルは、図54に示すように、表示領域42にて夜間の状態の背景画像（夜背景画像82）を表示制御しているときに、上述したステップS154で取得した稲妻予告パターン乱数に基づいて稲妻予告パターンを決定するためのテーブルである。夜背景用稲妻予告テーブルにおいても昼背景用稲妻予告テーブルと同様に、変動表示パターンの各々に対応して稲妻予告パターン番号0～6の7種類の稲妻予告パターンに稲妻予告パターン乱数の値が振り分けられている。

【0722】

なお、昼背景用稲妻予告テーブルおよび夜背景用稲妻予告テーブルにおいては、装飾図柄の変動表示パターンとしてリーチ態様となる変動表示パターンが指定されたときにのみ、上記した稲妻予告パターン番号4、または、稲妻予告パターン番号5の稲妻予告パターンが選択可能となるように判定値が振り分けられている。換言すると、装飾図柄の変動表示パターンとして変動表示パターン番号1の通常変動が指定されたときには、稲妻予告パターン番号1～3のみが選択可能となるように判定値が振り分けられている。装飾図柄の変動表示パターンとしてリーチ態様となる変動表示パターンが指定されたときに稲妻予告パターン番号1～6の稲妻予告パターンの演出が実行されると、当該演出を実行した後に装飾図柄のリーチ態様が表示される。このように、稲妻予告パターン番号4、5の稲妻予告パターンにもとづいて演出ランプ44a、44bを点灯・点滅する制御する発光動作手段を備えている。

【0723】

また、「スポットライト予告」の実行を指示する変動表示パターン（変動番号23～31の変動表示パターン）および「役物リーチ」の実行を指示する変動表示パターン（変動番号32、33の変動表示パターン）においては、上記した稲妻予告パターン番号2の稲妻予告パターンのみが選択可能となるように判定値が振り分けられている。そして、稲妻予告パターン番号2の稲妻予告パターンの演出が実行されると、当該演出を実行した後に上述した各々のキャラクタにより実行されるスーパーリーチ発展演出が行われたり、役物駆動の役物リーチ演出が行われたりする。

【0724】

この実施の形態では、背景変化（稲妻予告パターン番号3）や稲妻フラッシュ（稲妻予告パターン番号4、5）等の稲妻予告を実行する稲妻予告パターンをサブ統合基板111で決定する一方、これらと同一のブラックアウト演出（稲妻予告パターン番号2）が組み込まれたリーチ演出を主制御基板101で決定している。これらのリーチ演出は、スポットライト予告の実行後のスーパーリーチ発展演出（変動番号23～31の変動表示パターン）や役物リーチ演出（変動番号32、33の変動表示パターン）であり、大当たり期待度の高いリーチ演出である。このように、予告演出の全てをサブ統合基板111で決定するのではなく、大当たり期待度の高いリーチ演出を導出する予告演出の一部を主制御基板101で決定することにより、予告演出の導出バランスをとっている。例えば、大当たりとなる変動表示パターンに対しては、発展型予告演出が実行され易くなり、該発展型予告演出よりも優先度の低い稲妻予告演出（ブラックアウト演出）が実行され難くなるが、ブラックアウト演出が組み込まれたリーチ演出を主制御基板101で決定することで、予告演出の偏りを抑制している。

【0725】

また、「全回転リーチ」の実行を指示する変動表示パターン（変動番号34の変動表示

10

20

30

40

50

パターン)においては、上記した稲妻予告パターン番号0の稲妻予告パターンのみが選択可能となるように、すなわち、稲妻予告演出が実行されないように判定値が振り分けられている。「全回転リーチ」の実行を指示する変動表示パターンでは、表示領域42に上述した特別な画像を表示制御した後、稲妻予告パターン番号1の稲妻予告パターンに似せた(同様の)演出、すなわち、暗転画像を所定時間表示制御する演出が行われる。

【0726】

また、この実施の形態では、夜背景用稲妻予告テーブルにて、昼背景用稲妻予告テーブルよりも稲妻予告パターン番号4,5の稲妻予告パターンが選択される割合(選択率)が高くなるように設定されている。具体的には、例えば、変動番号6の「オオカミ男、当り」の変動表示パターンに決定されている場合には、昼背景用稲妻予告テーブルであれば、稲妻予告パターン番号4,5の稲妻予告パターンの選択率が{(稲妻予告パターン番号4の稲妻予告パターン乱数の数値幅)+(稲妻予告パターン番号5の稲妻予告パターン乱数の数値幅)/稲妻予告パターン乱数のカウンタ数}=116/200であるが、夜背景用稲妻予告テーブルであれば、稲妻予告パターン番号4,5の稲妻予告パターンの選択率が144/200である。このことは、昼背景よりも夜背景の方が、実際に稲妻が視認し易いことに対応している。

10

【0727】

なお、ステップS154で昼背景用稲妻予告テーブル、または、夜背景用稲妻予告テーブルに設定されている稲妻予告パターンのいずれかを決定することで、稲妻予告演出を行うか否かを決定しているが、例えば、稲妻予告演出を行うか否かを決定する乱数を設け、この乱数により稲妻予告演出を行うことを決定した後、稲妻予告演出を行う稲妻予告パターンのいずれかに決定してもよい。

20

【0728】

次いで、ステップS154で決定された稲妻予告パターンが稲妻予告パターン番号3の背景変化であるか否かを判別する(ステップS155)。背景変化であれば、昼背景フラグのON/OFF状態を切り替える(ステップS156)。すなわち、ON状態であればOFF状態に、OFF状態であればON状態にする。背景変化でなければ、そのままメインフローに復帰する。なお、昼背景フラグのON/OFF状態は、RAM113cに記憶される。また、昼背景フラグのOFF状態では「0」の値がセットされ、昼背景フラグのON状態では「1」の値がセットされる。この実施の形態では、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aによって稲妻予告選択処理のステップS156で昼背景フラグのON、OFFを切り替えるとともに、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aからの指示にもとづいて第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aにより表示領域42にて昼背景画像81および夜背景画像82を表示制御する特別画像表示制御手段を備えている。サブ統合基板111に搭載されるCPU111aの機能であって、稲妻予告選択処理のステップS152,S153で稲妻予告パターン番号3の稲妻予告パターンを選択し、稲妻予告選択処理のステップS156で昼背景フラグのON、OFFを切り替える特別画像切替表示制御手段を備えている。

30

【0729】

予告選択処理(ステップS103)で実行されるミニキャラ予告選択処理(ステップS215)について図56乃至図59を参照して説明する。図56は、予告選択処理のサブルーチンとなるミニキャラ予告選択処理を示すフローチャートである。図56および図57は、サブ統合基板で選択されるミニキャラ予告パターンを示す一覧表図である。図59は、ミニキャラ予告パターンを示す一覧表図である。

40

【0730】

図56に示すミニキャラ予告選択処理(ステップS215)では、コメント予告パターン番号9であるか否かを判別する(ステップS191)。なお、コメント予告パターンは、発展型予告処理のステップS137にてコメント予告パターン番号1~15のいずれかに決定されている。コメント予告パターン番号9でなければ(コメント予告パターン番号1~8,10~15であれば)、第1ミニキャラ予告テーブル(図57)を選択し(ステ

50

ップS192)、コメント予告パターン番号9であれば、第2ミニキャラ予告テーブル(図58)を選択する(ステップS193)。そして、ミニキャラ予告パターン乱数を取得し、取得したミニキャラ予告パターン乱数の値にもとづいて、各々のミニキャラ予告テーブルに設定されているミニキャラ予告パターンから1つのミニキャラ予告パターンを決定する(ステップS194)。

【0731】

なお、第1ミニキャラ予告テーブルを図57に、第2ミニキャラ予告テーブルを図58に示す。これらミニキャラ予告テーブルには、ミニキャラ予告演出のミニキャラ予告パターンとしてミニキャラ予告パターン番号0~11の12種類が用意されている。また、ミニキャラ予告パターンのうちミニキャラ予告パターン番号0に決定した場合には、ミニキャラ予告演出を行わない。すなわち、ミニキャラ予告テーブルにおいては、ミニキャラ予告パターン乱数にもとづいてミニキャラ予告演出を実行するか否かを決定するとともに、当該ミニキャラ予告演出のミニキャラ予告パターンが決定される。例えば、ミニキャラ予告パターン番号1~11に決定された場合には、ミニキャラ予告演出を実行することが決定されるとともに、ミニキャラ予告演出のミニキャラ予告パターンとして当該決定されたミニキャラ予告パターン番号のミニキャラ予告パターンに決定する。なお、ミニキャラ予告演出を実行するか否かを判別する乱数を別に設け、この乱数にもとづいてミニキャラ予告演出を実行すると判別されたときにミニキャラ予告パターン乱数にもとづいてミニキャラ予告パターン番号1~11のうちいずれかに決定するようにしてもよい。また、ミニキャラ予告パターンを含む変動表示パターンを設け、これらのミニキャラ予告パターンを含む変動表示パターンに決定されたときに、ミニキャラ予告演出を実行するようにしてもよい。

10

20

【0732】

また、図59に示すように、ミニキャラ予告パターン番号1は、装飾図柄の変動表示を開始するときに当該装飾図柄のうち右装飾図柄80cの変動表示領域の背面で、ヒロシを表したミニキャラクタ画像90を画像表示する演出を行うミニキャラ予告パターンであり、ミニキャラ予告パターン番号2は、装飾図柄の変動表示を開始するときに当該装飾図柄のうち左装飾図柄80aの変動表示領域の背面で、ヒロシ姉を表したミニキャラクタ画像91を画像表示する演出を行うミニキャラ予告パターンである。

【0733】

また、ミニキャラ予告パターン番号3は、装飾図柄の変動表示を開始するときに当該装飾図柄のうち右装飾図柄80cの変動表示領域の背面で、オオカミ男、ドラキュラ、フランケン3人組を模したミニキャラクタ画像92を画像表示する演出を行うミニキャラ予告パターンであり、ミニキャラ予告パターン番号4は、装飾図柄の変動表示を開始するときに当該装飾図柄のうち左装飾図柄80aの変動表示領域の背面で、人間の少女を模したミニキャラクタ画像(怪子ちゃん)93を画像表示する演出を行うミニキャラ予告パターンである。

30

【0734】

また、ミニキャラ予告パターン番号5は、装飾図柄の変動表示を開始するときに当該装飾図柄のうち右装飾図柄80cの変動表示領域の背面で、ヒロシを表したミニキャラクタ画像90を画像表示するとともに、当該装飾図柄のうち左装飾図柄80aの変動表示領域の背面で、ヒロシ姉を表したミニキャラクタ画像91を画像表示する演出を行うミニキャラ予告パターンであり、ミニキャラ予告パターン番号6は、装飾図柄の変動表示を開始するときに当該装飾図柄のうち右装飾図柄80cの変動表示領域の背面で、ヒロシを表したミニキャラクタ画像90を画像表示するとともに、3人組を模したミニキャラクタ画像92を画像表示する演出を行うミニキャラ予告パターンである。

40

【0735】

また、ミニキャラ予告パターン番号7は、装飾図柄の変動表示を開始するときに当該装飾図柄のうち右装飾図柄80cの変動表示領域の背面で、ヒロシを表したミニキャラクタ画像90を画像表示するとともに、当該装飾図柄のうち左装飾図柄80aの変動表示領域

50

の背面で、人間の少女を模したミニキャラクタ画像（怪子ちゃん）93を画像表示する演出を行うミニキャラ予告パターンであり、ミニキャラ予告パターン番号8は、装飾図柄の変動表示を開始するときに当該装飾図柄のうち左装飾図柄80aの変動表示領域の背面で、ヒロシ姉を表したミニキャラクタ画像91を画像表示するとともに、当該装飾図柄のうち右装飾図柄80cの変動表示領域の背面で、3人組を模したミニキャラクタ画像92を画像表示する演出を行うミニキャラ予告パターンである。

【0736】

また、ミニキャラ予告パターン番号9は、装飾図柄の変動表示を開始するときに当該装飾図柄のうち左装飾図柄80aの変動表示領域の背面で、ヒロシ姉を表したミニキャラクタ画像91を画像表示するとともに、ヒロシ姉を表したミニキャラクタ画像91を画像表示する演出を行うミニキャラ予告パターンであり、ミニキャラ予告パターン番号10は、装飾図柄の変動表示を開始するときに当該装飾図柄のうち右装飾図柄80cの変動表示領域の背面で、3人組を模したミニキャラクタ画像92を画像表示するとともに、当該装飾図柄のうち左装飾図柄80aの変動表示領域の背面で、人間の少女を模したミニキャラクタ画像（怪子ちゃん）93を画像表示する演出を行うミニキャラ予告パターンである。

10

【0737】

また、ミニキャラ予告パターン番号11は、装飾図柄の変動表示を開始するときに当該装飾図柄のうち右装飾図柄80cの変動表示領域の背面で、ヒロシを表したミニキャラクタ画像90および3人組を模したミニキャラクタ画像92を画像表示するとともに、当該装飾図柄のうち左装飾図柄80aの変動表示領域の背面で、ヒロシ姉を表したミニキャラクタ画像91および人間の少女を模したミニキャラクタ画像（怪子ちゃん）93を画像表示することで、全てのミニキャラクタを画像表示する演出を行うミニキャラ予告パターンである。

20

【0738】

第1ミニキャラ予告テーブルは、図57に示すように、怪物くんからの吹き出し（発展型予告パターンのステップ1）に「誰か来ないかなあ〜」（コメント予告パターン番号9のコメント予告パターン）のコメント内容が表示されないときに、上述したステップS194で取得したミニキャラ予告パターン乱数にもとづいてミニキャラ予告パターンを決定するためのテーブルである。第1ミニキャラ予告テーブルでは、変動表示パターンの各々に対応してミニキャラ予告パターン番号0～11の12種類のミニキャラ予告パターンにミニキャラ予告パターン乱数の値が振り分けられている。

30

【0739】

第2ミニキャラ予告テーブルは、図58に示すように、怪物くんからの吹き出し（発展型予告パターンのステップ1）に「誰か来ないかなあ〜」（コメント予告パターン番号9のコメント予告パターン）のコメント内容が表示されるときに、上述したステップS194で取得したミニキャラ予告パターン乱数にもとづいてミニキャラ予告パターンを決定するためのテーブルである。第2ミニキャラ予告テーブルにおいても第1ミニキャラ予告テーブルと同様に、変動表示パターンの各々に対応してミニキャラ予告パターン番号0～11の12種類のミニキャラ予告パターンにミニキャラ予告パターン乱数の値が振り分けられている。

40

【0740】

なお、第1ミニキャラ予告テーブルおよび第2ミニキャラ予告テーブルにおいては、表示結果がはずれとなる場合よりも大当たりとなる場合のほうが、ミニキャラ予告パターン番号1～11が選択される割合（ミニキャラ予告演出が実行される割合）が高くなるように判定値が振り分けられている。例えば、第1ミニキャラ予告テーブルにおいて、ミニキャラ予告演出としてミニキャラクタが出現する確率（出現率）、すなわちミニキャラ予告パターン番号1～11のミニキャラ予告パターンが実行される確率は、大当たりとなるノーマルリーチ演出（変動番号4の変動表示パターン）が実行される場合には、 $\{95（ミニキャラ予告パターン番号1～11のミニキャラ予告パターンに割り振られている判定値の総数）/151（全ミニキャラ予告パターンに割り振られている判定値の総数）\} \times 100$

50

= 約 63% であるのに対し、はずれとなるノーマルリーチ演出（変動番号 3 の変動表示パターン）が実行される場合には、 $(81 / 151) \times 100 =$ 約 54% となっている。従って、ミニキャラ予告演出が実行され、ミニキャラクタが表示された場合には、遊技者にとって表示結果が大当たりとなる期待感を向上させることができる。

【0741】

上記した第 2 ミニキャラ予告テーブルにおいては、表示結果がはずれとなる場合に、第 1 ミニキャラ予告テーブルよりもミニキャラ予告パターン番号 1 ~ 11 が選択される割合（ミニキャラ予告演出が実行される割合）が大幅に低くなるように判定値が振り分けられている。例えば、はずれとなるノーマルリーチ演出（変動番号 3 の変動表示パターン）が実行される場合には、第 1 ミニキャラ予告テーブルにおいてミニキャラ予告パターン番号 1 ~ 11 のミニキャラ予告パターンが実行される確率は、約 54% であるのに対し、第 2 ミニキャラ予告テーブルにおいてミニキャラ予告パターン番号 1 ~ 11 のミニキャラ予告パターンが実行される確率は、 $(11 / 151) \times 100 =$ 約 7% となっている。第 2 ミニキャラ予告テーブルがコメント予告パターン番号 9 のコメント予告パターンを選択したときに用いられるテーブルであることから、怪物くんからの吹き出し（発展型予告パターンのステップ 1）に「誰か来ないかなあ〜」（コメント予告パターン番号 9 のコメント予告パターン）のコメント内容が表示されたときに、ミニキャラ予告パターンにもとづくミニキャラを出現させる割合が大幅に低く設定されていることになる。すなわち、怪物くんからの吹き出しに「誰か来ないかなあ〜」のコメント内容が表示されるとともに、ミニキャラ予告パターンにもとづくミニキャラが出現したときには、大当たりとなる確率（大当たり期待度）が高く設定されており、遊技者にとって表示結果が大当たりとなる期待感を向上させることができる。

【0742】

また、装飾図柄の変動表示パターンとしてリーチ態様となる変動表示パターンが指定されたときにのみ、上記した 3 人組を模したミニキャラクタ画像 92 の画像表示を含むミニキャラ予告パターン番号 3, 5, 6, 8, 10, 11 が選択可能となるように判定値が振り分けられている。装飾図柄の変動表示パターンとしてリーチ態様となる変動表示パターンが指定されたときにミニキャラ予告パターン番号 3, 5, 6, 8, 10, 11 のミニキャラ予告パターンの演出が実行されると、少なくとも 3 人組を模したミニキャラクタ画像 92 を画像表示した後に装飾図柄のリーチ態様が表示される。換言すると、3 人組を模したミニキャラクタ画像 92 が画像表示されたときには、装飾図柄の変動表示がリーチ態様となることを把握することができる。

【0743】

また、装飾図柄の変動表示パターンとしてリーチ態様となる変動表示パターンのうち、大当たり判定処理にて大当たり判定乱数が当り値となったときにのみ実行可能な変動表示パターン（変動番号 4, 6, 8, …, 22, 35 の変動表示パターン）が指定されたときには、上記したミニキャラ予告パターン番号 11 が選択可能となっている。換言すると、ミニキャラ予告で画像表示される全てのミニキャラクタ（ヒロシ、ヒロシ姉、3 人組、怪子ちゃん）が表示されたときには、装飾図柄の変動表示の結果が大当たり図柄となることを把握することができる。

【0744】

また、「スポットライト予告」、「役物リーチ」、「全回転リーチ」の実行を指示する変動表示パターン（変動番号 23 ~ 34 の変動表示パターン）においては、上記したミニキャラ予告パターン番号 0 のミニキャラ予告パターンのみが選択可能となるように、すなわち、ミニキャラ予告を実行しないように判定値が振り分けられている。

【0745】

また、各キャラクタに対応したミニキャラクタ画像 90 ~ 93 それぞれは、怪子ちゃん > 3 人組 > ヒロシ, ヒロシ姉の順番で大当たり期待度が設定されている。すなわち、ミニキャラ予告演出にて怪子ちゃんが表示されたときに、もっとも大当たり期待度が高く設定されている。

10

20

30

40

50

【0746】

具体的には、上述した第1ミニキャラ予告テーブルにて、怪子ちゃんのミニキャラクタが表示されたときに、もっとも大当り期待度が高くなるように判定値が割り振られている。例えば、第1ミニキャラ予告テーブルにてミニキャラ予告パターン番号4のミニキャラ予告パターン（人間の少女を模したミニキャラクタ画像（怪子ちゃん）93の画像表示）が実行されたときの大当り期待度は75%（66（大当りとなる時の変動表示パターンに割り振られる判定値の総数）/88（全変動表示パターンに割り振られる判定値の総数）×100）であるのに対し、ミニキャラ予告パターン番号1,2のミニキャラ予告パターン（ヒロシを表したミニキャラクタ画像90またはヒロシ姉を表したミニキャラクタ画像91の画像表示）が実行されたときの大当り期待度は約33%（165（大当りとなる時の変動表示パターンに割り振られる判定値の総数）/495（全変動表示パターンに割り振られる判定値の総数）×100）であり、上述したミニキャラ予告パターン番号3のミニキャラ予告パターン（人間の少女を模したミニキャラクタ画像（怪子ちゃん）93の画像表示）が実行されたときの大当り期待度は約67%（165（大当りとなる時の変動表示パターンに割り振られる判定値の総数）/245（全変動表示パターンに割り振られる判定値の総数）×100）となっている。従って、怪子ちゃんのミニキャラクタが表示されたときには、変動表示の表示結果が大当りとなる期待感を向上することができる。

10

【0747】

また、ヒロシ、ヒロシ姉のミニキャラクタが表示されたときには、3人組、怪子ちゃんのミニキャラクタが表示されたときよりも大当り期待度が低く設定されているが、ヒロシのミニキャラクタおよびヒロシ姉のミニキャラクタが組み合わせで表示されたときに、ヒロシ、ヒロシ姉のミニキャラクタそれぞれが単体で表示されたときよりも大当り期待度が高くなるように設定されている。

20

【0748】

具体的には、上述したミニキャラ予告テーブルにて、ヒロシ、ヒロシ姉のミニキャラクタが表示されたときに、大当り期待度が高くなるように判定値が割り振られている。例えば、ミニキャラ予告テーブルにてミニキャラ予告パターン番号5のミニキャラ予告パターン（ヒロシを表したミニキャラクタ画像90およびヒロシ姉を表したミニキャラクタ画像91の画像表示）が実行されたときの大当り期待度は88%（44（大当りとなる時の変動表示パターンに割り振られる判定値の総数）/50（全変動表示パターンに割り振られる判定値の総数）×100）となっている。従って、ヒロシ、ヒロシ姉のミニキャラクタそれぞれ単体で表示された場合と、組み合わせで表示された場合と、でミニキャラクタが示唆する意味合い（大当り期待度）が異なることから、単体で表示された場合には大当り期待度が低くても、ヒロシ、ヒロシ姉のミニキャラクタに注目しなくなることはない。

30

【0749】

この実施の形態では、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aの機能であって、ミニキャラ予告選択処理のステップS194にてミニキャラ予告パターンを決定し、当該ミニキャラ予告選択処理の結果に応じた情報をサブ情報出力処理（ステップS110）で第2電飾制御基板113に送信し、第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aによって液晶表示器116の表示領域42にて背面演出として前記ミニキャラ予告を実行する背面演出実行手段を備えている。

40

【0750】

予告選択処理（ステップS103）で実行される分岐演出予告選択処理（ステップS216）について図60乃至図64を参照して説明する。図60は、予告選択処理のサブルーチンとなる分岐演出予告選択処理を示すフローチャートである。図61は、サブ統合基板で選択される分岐演出予告パターンを示す一覧表図である。図62は、分岐演出予告パターンを示す一覧表示図である。図63は、サブ統合基板で選択される分岐役物演出予告パターンを示す一覧表図である。図64は、分岐役物演出予告パターンを示す一覧表示図である。

50

ある。

【0751】

図60に示す分岐演出予告選択処理(ステップS216)では、受信した変動表示パターンコマンドが変動番号5~22,35であるか否かを判定する(ステップS201)。変動番号2~22,35の変動表示パターンコマンドを受信していなければ、そのままメインフローに復帰する。そして、受信した変動表示パターンコマンドが変動番号5~22,35のうち変動番号5~22であるか否かを判定する(ステップS202)。

【0752】

ステップS202で、受信した変動表示パターンコマンドが変動番号5~22,35のうち変動番号5~22であれば、第1種分岐演出予告パターン(図62(A))を用いた分岐演出予告テーブル(図61)を選択し(ステップS203)、受信した変動表示パターンコマンドが変動番号5~22でなければ(変動番号35であれば)、変動番号35が大当たりとなる変動表示パターンであることから、確変大当たりコマンドを受信しているか否かを判定する(ステップS204)。確変大当たりコマンドを受信していれば(大当たりが確変大当たりであれば)、第2種分岐演出予告パターン(図62(B))を用いた分岐演出予告テーブル(図61)を選択し(ステップS205)、確変大当たりコマンドを受信していなければ(大当たりが非確変大当たりであれば)、第3種分岐演出予告パターン(図62(C))を用いた分岐演出予告テーブル(図61)を選択する(ステップS206)。そして、分岐演出予告パターン乱数を取得し、取得した分岐演出予告パターン乱数の値にもとづいて、分岐演出予告テーブルに設定されている分岐演出予告パターンから1つの分岐演出予告パターンを決定する(ステップS207)。

【0753】

なお、分岐演出予告テーブルを図61に示す。分岐演出予告テーブルには、スーパーリーチ分岐演出(分岐演出予告)の第1種分岐演出予告パターンとして分岐演出予告パターン番号0~23の24種類、第2種分岐演出予告パターンとして分岐演出予告パターン番号0~11の12種類、第3種分岐演出予告パターンとして分岐演出予告パターン番号0~11の12種類が用意されている。ここでは、変動番号5~22,35の変動表示パターンにもとづいてスーパーリーチ演出、スーパーリーチ発展演出が実行されることから、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に移行する過程で、分岐演出予告(スーパーリーチ分岐演出)を実行することが既に決定されている。すなわち、分岐演出予告テーブルにおいては、分岐演出予告が実行されるか否かを決定する必要がなく、分岐演出予告の分岐演出予告パターンが決定されるのみである。なお、分岐演出予告パターンを含む変動表示パターンを設け、これらの分岐演出予告パターンを含む変動表示パターンに決定されたときに、分岐演出予告を実行するようにしてもよい。

【0754】

また、図62(A)、図62(B)および図62(C)に示すように、分岐演出予告パターンには、表示領域42にて表示される肖像画90の背景色、および、1回目から3回目までの3回分の分岐演出の組み合わせ(肖像画90に表示されるキャラクタ)が設定されている。なお、図中の「オオ」では、肖像画90にオオカミ男を模したキャラクタ画像を表示し、「ドラ」では、肖像画90にドラキュラを模したキャラクタ画像を表示し、「フラ」では、肖像画90にフランケンを模したキャラクタ画像を表示し、「怪物」では、肖像画90に人間の少年を模したキャラクタ画像(怪物くん)を表示し、「怪子」では、肖像画90に人間の少女を模したキャラクタ画像(怪子ちゃん)を表示する。

【0755】

ここで、肖像画90の背景色には、青色と赤色とが用意されている。青色の背景色が通常色(何も示唆しない背景色)であり、赤色の背景色が表示された場合には、スーパーリーチ演出にてはずれ図柄が導出されることがなく、スーパーリーチ演出後にスーパーリーチ発展演出を実行することが確定する(但し、スーパーリーチ演出にて大当たり図柄が導出された場合には、スーパーリーチ発展演出を実行することがない)。

【0756】

10

20

30

40

50

また、図62(A)に示すように、分岐演出予告パターン番号0, 10, 20, 21は、3回目の分岐演出予告にてオオカミ男を模したキャラクタ画像を表示する第1種分岐演出予告パターンである。また、分岐演出予告パターン番号1~3, 11~13, 22, 23は、3回目の分岐演出予告にてドラキュラを模したキャラクタ画像を表示する第1種分岐演出予告パターンである。また、分岐演出予告パターン番号4~9, 14~19は、3回目の分岐演出予告にてフランケンを模したキャラクタ画像を表示する第1種分岐演出予告パターンである。また、図62(B)に示すように、分岐演出予告パターン番号0~11は、3回目の分岐演出予告にて人間の少年を模したキャラクタ画像(怪物くん)を表示する第2種分岐演出予告パターンである。さらに、図62(C)に示すように、分岐演出予告パターン番号0~11は、3回目の分岐演出予告にて人間の少女を模したキャラクタ画像(怪子ちゃん)を表示する第3種分岐演出予告パターンである。

10

【0757】

分岐演出予告テーブルは、図61に示すように、上述したステップS207で取得した分岐演出予告パターン乱数にもとづいて分岐演出予告パターンを決定するためのテーブルである。分岐演出予告テーブルでは、スーパーリーチ演出を実行する変動番号5~22の変動表示パターンの各々に対応して分岐演出予告パターン番号0~23の24種類、怪物くんリーチ発展演出のスーパーリーチ発展演出または全回転リーチ演出を実行する変動番号35の変動表示パターンに対応して分岐演出予告パターン番号0~11の12種類の分岐演出予告パターンに分岐演出予告パターン乱数の値が振り分けられている。一方、変動番号1~4, 23~34の変動表示パターンにおいては、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に移行する過程がないため、分岐演出予告パターン乱数の値が振り分けられていない。

20

【0758】

なお、分岐演出予告テーブルにおいては、少なくともオオカミ男リーチ演出を実行する変動番号5~10の変動表示パターンが指定されたときにのみ、上記した分岐演出予告パターン番号0, 10, 20, 21の第1種分岐演出予告パターンが選択可能となるように判定値が振り分けられている。変動番号5~10の変動表示パターンが指定されたときに分岐演出予告パターン番号0, 10, 20, 21の第1種分岐演出予告パターンが実行されると、当該分岐演出のうち3回目の分岐演出予告にて肖像画90にオオカミ男を模したキャラクタ画像を表示した後、オオカミ男を模したキャラクタ画像を表示するオオカミ男リーチ演出が実行される。

30

【0759】

また、少なくともドラキュラリーチ演出を実行する変動番号11~16の変動表示パターンが指定されたときにのみ、上記した分岐演出予告パターン番号1~3, 11~13, 22, 23の第1種分岐演出予告パターンが選択可能となるように判定値が振り分けられている。変動番号11~16の変動表示パターンが指定されたときに分岐演出予告パターン番号1~3, 11~13, 22, 23の第1種分岐演出予告パターンが実行されると、当該分岐演出のうち3回目の分岐演出予告にて肖像画90にドラキュラを模したキャラクタ画像を表示した後、ドラキュラを模したキャラクタ画像を表示するドラキュラリーチ演出が実行される。

40

【0760】

また、少なくともフランケンリーチ演出を実行する変動番号17~22の変動表示パターンが指定されたときにのみ、上記した分岐演出予告パターン番号4~9, 14~19の第1種分岐演出予告パターンが選択可能となるように判定値が振り分けられている。変動番号17~22の変動表示パターンが指定されたときに分岐演出予告パターン番号4~9, 14~19の第1種分岐演出予告パターンが実行されると、当該分岐演出のうち3回目の分岐演出予告にて肖像画90にフランケンを模したキャラクタ画像を表示した後、フランケンを模したキャラクタ画像を表示するフランケンリーチ演出が実行される。

【0761】

また、スーパーリーチ分岐プレミア演出を実行する変動番号35の変動表示パターンが

50

指定され、且つ、非確変大当りであるときにのみ、上記した分岐演出予告パターン番号 0 ~ 11 の第 2 種分岐演出予告パターンが選択可能となるように判定値が振り分けられている。変動番号 35 の変動表示パターンが指定され、且つ、非確変大当りであるときに分岐演出予告パターン番号 0 ~ 11 の第 2 種分岐演出予告パターンが実行されると、当該分岐演出のうち 3 回目の分岐演出予告にて肖像画 90 に人間の少年を模したキャラクタ画像（怪物くん）を表示した後、スーパーリーチ演出が実行されることなく、人間の少年を模したキャラクタ画像（怪物くん）を表示する怪物くんリーチ発展演出を実行し、当該怪物くんリーチ発展演出にて非確変大当り図柄（非特定図柄の組み合わせ）が表示される。

【0762】

また、スーパーリーチ分岐プレミア演出を実行する変動番号 35 の変動表示パターンが指定され、且つ、確変大当りであるときにのみ、上記した分岐演出予告パターン番号 0 ~ 11 の第 3 種分岐演出予告パターンが選択可能となるように判定値が振り分けられている。変動番号 35 の変動表示パターンが指定され、且つ、確変大当りであるときに分岐演出予告パターン番号 0 ~ 11 の第 3 種分岐演出予告パターンが実行されると、当該分岐演出のうち 3 回目の分岐演出予告にて肖像画 90 に人間の少女を模したキャラクタ画像（怪子ちゃん）を表示した後、スーパーリーチ演出が実行されることなく、全回転リーチ演出を実行し、当該全回転リーチ演出にて確変大当り図柄（特定図柄の組み合わせ）が表示される。

【0763】

なお、本実施形態では、主制御基板 101 にて決定された変動表示パターンと遊技状態フラグ（ここでは、確変状態フラグ）ともとづいて第 2 種分岐演出予告パターンまたは第 3 種分岐演出予告パターンのいずれを用いるかを決定しているが、変動表示パターンに遊技状態の情報を含ませることによって、該遊技状態の情報を含ませた変動表示パターンにもとづいて分岐演出予告パターンを決定するようにしてもよい。例えば、変動番号 35 の変動表示パターンにおいては、スーパーリーチ分岐プレミア演出を実行後に確変大当りを表示する変動表示パターンと、非確変大当りを表示する変動表示パターンと、を変動表示パターンテーブルに設定すればよい。この場合、第 2 種分岐演出予告パターンと第 3 種分岐演出予告パターンとを区別する必要がなく、1 種の分岐演出予告パターンとすることができ、また、分岐演出予告テーブルにおいては、遊技状態の情報を含ませた変動表示パターンそれぞれに異なる判定値の振り分けとすることができる。

【0764】

また、スーパーリーチ演出にてはずれ図柄が導出されることがなく、スーパーリーチ演出にて大当り図柄を導出する、または、スーパーリーチ演出後にスーパーリーチ発展演出を実行する変動番号 6 ~ 10, 12 ~ 16, 18 ~ 22 の変動表示パターンが指定されたときにのみ、上記した分岐演出予告パターン番号 10 ~ 19 の第 1 種分岐演出予告パターンが選択可能となるように判定値が振り分けられている。変動番号 6, 12, 18 の変動表示パターンが指定されたときに分岐演出予告パターン番号 10 ~ 19 の第 1 種分岐演出予告パターンが実行されると、当該分岐演出を実行した後のスーパーリーチ演出にて大当り図柄が表示される。また、変動番号 7 ~ 10, 13 ~ 16, 19 ~ 22 の変動表示パターンが指定されたときに分岐演出予告パターン番号 10 ~ 19 の第 1 種分岐演出予告パターンが実行されると、当該分岐演出を実行した後にスーパーリーチ演出を経由してスーパーリーチ発展演出が実行される。

【0765】

また、この実施の形態で実行される 1 回目から 3 回目までの分岐演出予告（分岐演出予告パターン番号 0 ~ 19 の第 1 種分岐演出予告パターン、分岐演出予告パターン番号 0 ~ 11 の第 2 種分岐演出予告パターンおよび分岐演出予告パターン番号 0 ~ 11 の第 3 種分岐演出予告パターン）では、発展型予告演出と同様に、怪物くん > フランケン > ドラキュラ > オオカミ男の上下関係に応じて上下関係が上のキャラクタに向けて順次出現させる演出が実行される。但し、発展型予告演出とは異なり、複数回（2 回または 3 回）の分岐演出予告に亘って同一の上下関係であるキャラクタを出現させることができる。

【0766】

また、3回目の分岐演出予告が実行された後のスーパーリーチ演出およびスーパーリーチ発展演出においても、キャラクタの上下関係が上になるに連れて、大当たり期待度が高くなるように設定されている。また、分岐演出予告にて表示される肖像画90の背景色が赤色であるときに実行が確定されるスーパーリーチ発展演出のほうが、スーパーリーチ演出よりも大当たり期待度が高くなるように設定されている。したがって、3回目の分岐演出予告にて表示されるキャラクタ、および、1回目から3回目までの分岐演出予告にて表示される肖像画90の背景色によりスーパーリーチ演出およびスーパーリーチ発展演出を特定可能であるとともに、大当たり期待度の度合いを把握可能である。

【0767】

また、この実施の形態では、分岐演出予告として、怪物くん>フランケン>ドラキュラ>オオカミ男の上下関係のうち上下関係が下のキャラクタに向けて表示される2回目または3回目の分岐演出予告を含む分岐演出予告パターンが、分岐演出予告パターン番号20~23の第1種分岐演出予告パターンに設けられている。

10

【0768】

具体的には、スーパーリーチ演出またはスーパーリーチ発展演出にて大当たり図柄が導出される変動番号6, 8, 10, 12, 14, 16の変動表示パターンが指定されたときのみ、分岐演出予告パターン番号20~23の第1種分岐演出予告パターンが選択可能となるように判定値が振り分けられている。変動番号6, 8, 10, 12, 14, 16の変動表示パターンが指定されたときに分岐演出予告パターン番号20~23の第1種分岐演出予告パターンが実行されると、当該分岐演出の2回目または3回目にて上下関係が下のキャラクタに向けて表示され、当該分岐演出を実行した後のスーパーリーチ演出またはスーパーリーチ発展演出にて大当たり図柄が表示される。これにより、1回目から3回目までの分岐演出予告にて表示されるキャラクタに注目することになり、遊技者の大当たり遊技状態に対する期待感を徐々に高めることができる。

20

【0769】

また、分岐演出予告テーブルにおいては、肖像画90の背景色が青色となる分岐演出予告パターン(分岐演出予告パターン番号0~9の第1種分岐演出予告パターン、分岐演出予告パターン番号0~5の第2種分岐演出予告パターンおよび分岐演出予告パターン番号0~5の第3種分岐演出予告パターン)が選択される割合よりも、背景色が赤色となる分岐演出予告パターン(分岐演出予告パターン番号10~19の第1種分岐演出予告パターン、分岐演出予告パターン番号6~11の第2種分岐演出予告パターンおよび分岐演出予告パターン番号6~11の第3種分岐演出予告パターン)が選択される割合が低くなるように設定されている。

30

【0770】

例えば、オオカミ男リーチ発展演出が実行され、且つ、大当たりとなる変動番号8の変動表示パターンが実行される場合に、分岐演出予告パターン番号0の第1種分岐演出予告パターンが選択される割合は、 $\{57(\text{分岐演出予告パターン番号0の第1種分岐演出予告パターンに割り振られている判定値}) / 73(\text{全第1種分岐演出予告パターンに割り振られている判定値の総数})\} \times 100 = \text{約}78\%$ であるのに対し、分岐演出予告パターン番号10の第1種分岐演出予告パターンが選択される割合は、 $\{12(\text{分岐演出予告パターン番号10の第1種分岐演出予告パターンに割り振られている判定値}) / 73(\text{全第1種分岐演出予告パターンに割り振られている判定値の総数})\} \times 100 = \text{約}16\%$ となっている。

40

【0771】

また、分岐演出予告テーブルにおいては、上下関係が上のキャラクタに向けて順次表示させる分岐演出予告パターン(分岐演出予告パターン番号0~19の第1種分岐演出予告パターン)が選択される割合よりも、上下関係が下のキャラクタに向けて表示される分岐演出予告を含む分岐演出予告パターン(分岐演出予告パターン番号20~23の第1種分岐演出予告パターン)が選択される割合が大幅に低くなるように設定されている。

50

【0772】

例えば、オオカミ男リーチ発展演出が実行され、且つ、大当たりとなる変動番号8の変動表示パターンが実行される場合に、分岐演出予告パターン番号0, 10の第1種分岐演出予告パターンが選択される割合は、 $\{69(\text{分岐演出予告パターン番号}0, 10\text{の第1種分岐演出予告パターンに割り振られている判定値}) / 73(\text{全第1種分岐演出予告パターンに割り振られている判定値の総数})\} \times 100 = \text{約}95\%$ であるのに対し、分岐演出予告パターン番号20, 21の第1種分岐演出予告パターンが選択される割合は、 $\{4(\text{分岐演出予告パターン番号}20, 21\text{の第1種分岐演出予告パターンに割り振られている判定値}) / 73(\text{全第1種分岐演出予告パターンに割り振られている判定値の総数})\} \times 100 = \text{約}5\%$ となっている。このように、上下関係が下のキャラクタに向けて表示される分岐演出予告を含む分岐演出予告パターンを選択する割合を大幅に低くすることにより、大当たり図柄の導出を全装飾図柄が停止表示される以前に認識させる割合を低く抑え、当該分岐演出予告パターンが実行された場合には、大当たり図柄の導出を全装飾図柄が停止表示される以前に認識したことに対する至福度を向上させることができる。

10

【0773】

次いで、ステップS207で分岐演出予告パターンを決定した後、分岐役物演出予告テーブル(図63)を選択する(ステップS208)。そして、分岐役物演出予告パターン乱数を取得し、取得した分岐役物演出予告パターン乱数の値にもとづいて、分岐役物演出予告テーブルに設定されている分岐役物演出予告パターンから1つの分岐役物演出予告パターンを決定する(ステップS209)。

20

【0774】

なお、分岐役物演出予告テーブルを図63に示す。分岐役物演出予告テーブルには、分岐役物演出予告の分岐役物演出予告パターンとして分岐役物演出パターン番号0~2の3種類が用意されている。また、分岐役物演出予告パターンのうち分岐役物演出パターン番号0に決定された場合には、分岐役物演出予告を行わない。すなわち、分岐役物演出予告テーブルにおいては、分岐役物演出予告パターン乱数にもとづいて役物分岐演出予告を実行するか否かを決定するとともに、当該分岐役物演出予告の分岐役物演出予告パターンが決定される。例えば、分岐役物演出予告パターン番号1, 2に決定された場合には、分岐役物演出予告を実行することが決定されるとともに、分岐役物演出予告の分岐役物演出予告パターンとして当該決定された分岐役物演出予告パターン番号の分岐役物演出予告パターンに決定する。なお、分岐役物演出予告を実行するか否かを判別する乱数を別に設け、この乱数にもとづいて分岐役物演出予告を実行すると判別されたときに分岐役物演出予告パターン乱数にもとづいて分岐役物演出予告パターン番号1, 2のいずれかに決定するようにしてもよい。また、分岐演出予告パターンとともに分岐役物演出予告パターンを含む変動表示パターンを設け、これらの分岐演出予告パターンおよび分岐役物演出予告パターンを含む変動表示パターンに決定されたときに、分岐演出予告の一部として分岐役物演出予告を実行するようにしてもよい。

30

【0775】

また、図64に示すように、分岐役物演出予告パターン番号1は、3回目の分岐演出予告として表示領域42に所定のキャラクタを画像表示しているときにステップモータ150h, 152h, 153f, 155を駆動制御して、全てのキャラクタ体150, 152, 154を表示領域42の前方に出現させる演出を行う分岐役物演出予告パターンである。ここでは、発展型予告パターンによるキャラクタ体150, 152, 154の動作のようにキャラクタ体150, 152, 154の全形状を視認可能とすることなく、キャラクタ体150, 152, 154の一部が視認できるようにキャラクタ体150, 152, 154の全形状を視認可能な出現位置よりも手前の状態(遮蔽部材164, 166, 168が開放し切らない状態)で、キャラクタ体150, 152, 154をカタカタと小さく激しく動作するように、ステップモータ150h, 152h, 153f, 155を駆動制御する。

40

【0776】

50

また、分岐役物演出予告パターン番号2は、3回目の分岐演出予告として表示領域42に所定のキャラクタを画像表示しているときに当該キャラクタと同一のキャラクタを模造したキャラクタ体150, 152, 154を、ステッピングモータ150h, 152h, 153f, 155を駆動制御して、表示領域42の前方に出現させる演出を行う分岐役物演出予告パターンである。ここでは、発展型予告パターンによるキャラクタ体150, 152, 154の動作のように、キャラクタ体150, 152, 154の全形状を視認可能な出現位置まで、ステッピングモータ150h, 152h, 153f, 155を駆動制御する。

【0777】

なお、分岐役物演出予告パターン番号1の分岐役物演出予告パターンにおいては、全てのキャラクタ体150, 152, 154を出現位置の手前でカタカタと動作させているが、3回目の分岐演出予告として表示領域42に表示されているキャラクタと同一のキャラクタを模造したキャラクタ体150, 152, 154のみを出現位置の手前でカタカタと動作するように、ステッピングモータ150h, 152h, 153f, 155を駆動制御してもよい。また、分岐役物演出予告パターン番号2の分岐役物演出予告パターンにおいては、3回目の分岐演出予告として表示領域42に表示されているキャラクタと同一のキャラクタを模造したキャラクタ体150, 152, 154のみを出現位置まで動作させているが、全てのキャラクタ体150, 152, 154を出現位置まで動作するように、ステッピングモータ150h, 152h, 153f, 155を駆動制御してもよい。さらに、分岐役物演出予告は、3回目の分岐演出予告のみにキャラクタ体150, 152, 154を出現させる演出であるが、1回目および2回目の分岐演出予告においても表示領域42に表示されているキャラクタに合わせたキャラクタ体150, 152, 154を出現させる演出であってもよい。

【0778】

分岐役物演出予告テーブルは、図63に示すように、上述したステップS209で取得した分岐役物演出予告パターン乱数にもとづいて分岐役物演出予告パターンを決定するためのテーブルである。分岐役物演出予告テーブルでは、分岐演出予告を実行する変動番号5~22, 35の変動表示パターンの各々に対応して分岐役物演出パターン番号0~2の3種類の分岐役物演出予告パターンに分岐役物演出予告パターン乱数の値が振り分けられている。なお、変動番号35の変動表示パターンが実行される場合には、3回目の分岐演出予告として怪物くん、または、怪子ちゃんのキャラクタが表示領域42に表示されることになるが、該キャラクタと同一のキャラクタを模造したキャラクタ体が設けられていないため、変動番号35の変動表示パターンには、分岐役物演出パターン番号2の分岐役物演出予告パターンに分岐役物演出予告パターン乱数の値が振り分けられていない。

【0779】

なお、分岐役物演出予告テーブルにおいては、大当たり期待度が低く設定された変動表示パターン(スーパーリーチ演出が実行される変動表示パターン)が実行される場合よりも、大当たり期待度が高く設定された変動表示パターン(スーパーリーチ発展演出として怪物くんリーチ発展演出が実行される変動表示パターン)が実行される場合のほうが、キャラクタ体150, 152, 154を出現させる分岐役物演出予告パターンが選択される割合が高くなるように設定されている。

【0780】

例えば、オオカミ男リーチ演出が実行され、且つ、大当たりとなる変動番号6の変動表示パターンが実行される場合に、分岐役物演出予告パターン番号1, 2の分岐役物演出予告パターンが選択される割合は、 $\{16(\text{分岐役物演出予告パターン番号1, 2の分岐役物演出予告パターンに割り振られている判定値の総数}) / 98(\text{全分岐役物演出予告パターンに割り振られている判定値の総数})\} \times 100 = \text{約}16\%$ であるのに対し、オオカミ男リーチ演出が実行された後に怪物くんリーチ発展演出が実行され、且つ、大当たりとなる変動番号10の変動表示パターンが実行される場合に、分岐演出予告パターン番号1, 2の分岐演出予告パターンが選択される割合は、 $\{23(\text{分岐役物演出予告パターン番号1, 2の分岐役物演出予告パターンに割り振られている判定値の総数}) / 98(\text{全分岐役物演出予告パターンに割り振られている判定値の総数})\} \times 100 = \text{約}23\%$ である。

2の分岐役物演出予告パターンに割り振られている判定値の総数) / 98 (全分岐役物演出予告パターンに割り振られている判定値の総数) } × 100 = 約23%となっている。

【0781】

また、はずれ図柄が導出される変動表示パターンが実行される場合よりも大当り図柄が導出される変動表示パターンが実行される場合のほうが、キャラクタ体150, 152, 154を出現させる分岐役物演出予告パターンが選択される割合が高くなるように設定されている。

【0782】

例えば、オオカミ男リーチ発展演出が実行され、且つ、はずれとなる変動番号7の変動表示パターンが実行される場合に、分岐役物演出予告パターン番号1, 2の分岐役物演出予告パターンが選択される割合は、 $(14 / 98) \times 100 = 約14\%$ であるのに対し、オオカミ男リーチ発展演出が実行され、且つ、大当りとなる変動番号8の変動表示パターンが実行される場合に、分岐演出予告パターン番号1, 2の分岐演出予告パターンが選択される割合は、 $(20 / 98) \times 100 = 約20\%$ となっている。

【0783】

また、分岐役物演出予告パターン番号0、分岐役物演出予告パターン番号1、分岐役物演出予告パターン番号2の分岐役物演出予告パターンの順序で、はずれ図柄が導出される変動表示パターンに対する大当り図柄が導出される変動表示パターンが実行される割合が高くなるように設定されている。

【0784】

例えば、分岐役物演出予告パターン番号0の分岐役物演出予告パターンが実行されたときの大当り期待度は約49% (692 (変動番号5~22のうち大当りとなる時の変動表示パターンに割り振られる判定値の総数) / 1425 (変動番号5~22の変動表示パターンに割り振られる判定値の総数) × 100) であり、分岐役物演出予告パターン番号1の分岐役物演出予告パターンが実行されたときの大当り期待度は約53% (138 / 258 × 100) であるのに対し、分岐役物演出予告パターン番号2の分岐役物演出予告パターンが実行されたときの大当り期待度は約68% (43 / 63 × 100) となっている。このように、分岐役物演出予告パターン番号1の分岐役物演出予告パターンが実行され、キャラクタ体150, 152, 154がカタカタと動作したときには、キャラクタ体150, 152, 154が動作しないよりも、遊技者の大当り遊技状態に対する期待感を高めることができ、さらに、分岐役物演出予告パターン番号2の分岐役物演出予告パターンが実行され、3回目の分岐演出予告として表示領域42に表示されているキャラクタと同一のキャラクタを模造したキャラクタ体150, 152, 154が出現したときには、キャラクタ体150, 152, 154がカタカタと動作するよりも、遊技者の大当り遊技状態に対する期待感をさらに高めることができる。

【0785】

予告選択処理 (ステップS103) では、上記した発展型予告処理 (ステップS212) と激熱予告処理 (ステップS213) と稲妻予告処理 (ステップS214) とを順次実行した後に、これらの処理で決定された予告パターンにもとづいて予告演出 (発展型予告演出、激熱予告演出、稲妻予告演出) を実行するか否か、および、予告演出を実行する場合にはいずれの予告演出および予告パターンを実行するかをステップS217~S225の処理で決定する。また、ミニキャラ予告選択処理 (ステップS215) と分岐演出予告選択処理 (ステップS216) とを実行し、予告演出 (発展型予告演出、激熱予告演出、稲妻予告演出) を実行するか否かに関わらず、これらの処理で決定された予告パターンにもとづいて予告演出 (ミニキャラ予告演出、分岐演出予告) を実行するか否か、および、予告演出を実行する場合にはいずれの予告パターンを実行するかをステップS226~S231の処理で決定する。

【0786】

図42に示すように、発展型予告選択処理 (ステップS212) のステップS134で決定された発展型予告パターンが発展型予告パターン番号0であるか否かを判別する (ス

10

20

30

40

50

トップS 2 1 7)。発展型予告パターン番号0でなければ(発展型予告パターン番号1~21であれば)、ステップS 1 3 4で決定された発展型予告パターンをセットする(ステップS 2 1 8)。ステップS 2 1 8で発展型予告パターンをセットすることにより、サブ情報出力処理(ステップS 1 1 0)で第2電飾制御基板1 1 3に送信し、第2電飾制御基板1 1 3にて当該発展型予告パターンを受信したときにCPU 1 1 3 aにより発展型予告演出を開始する制御がなされる。また、サブ情報出力処理(ステップS 1 1 0)で発展型予告パターンを第2電飾制御基板1 1 3に送信するとともに、所定のタイミング(キャラクタ体1 5 0, 1 5 2, 1 5 4を出現させる発展型予告パターンのステップの開始タイミング)でステップモータ1 5 0 h, 1 5 2 h, 1 5 3 f, 1 5 5に駆動信号を出力し、キャラクタ体1 5 0, 1 5 2, 1 5 4を出現させる。

10

【0787】

次いで、発展型予告選択処理(ステップS 2 1 2)のステップS 1 3 4で決定された発展型予告パターンが発展型予告パターン番号1~17であるか否かを判別する(ステップS 2 1 8)。発展型予告パターン番号1~17であれば、ステップS 1 3 7でコメント予告パターンが決定されているはずであり、該コメント予告パターンをセットする(ステップS 2 2 0)。ステップS 2 2 0でコメント予告パターンをセットすることにより、ステップS 2 1 8でセットされた発展型予告パターンとともにサブ情報出力処理(ステップS 1 1 0)で第2電飾制御基板1 1 3に送信し、第2電飾制御基板1 1 3にて当該コメント予告パターンを受信したときにCPU 1 1 3 aにより、発展型予告演出の所定のタイミング(怪物くんからの吹き出しを画像表示する発展型予告パターンのステップ1の開始タイミング)で、コメント予告演出を開始する制御がなされる。また、サブ情報出力処理(ステップS 1 1 0)で発展型予告パターンを第2電飾制御基板1 1 3に送信するとともに、コメント予告パターンに応じて音波装置1 1 5に駆動信号を出力し、当該コメント予告パターンにもとづくコメント内容を音声出力させる。

20

【0788】

なお、発展型予告パターン番号18, 20, 21であれば、既にステップS 1 3 9で怪物くんからの吹き出しに「ボタンを押してくれ!」のコメントを表示させるボタン予告パターンがセットされている。この場合にも、ステップS 2 1 8でセットされた発展型予告パターンとともにサブ情報出力処理(ステップS 1 1 0)で第2電飾制御基板1 1 3に送信し、第2電飾制御基板1 1 3にて当該ボタン予告パターンを受信したときにCPU 1 1 3 aにより、発展型予告演出の所定のタイミング(怪物くんからの吹き出しを画像表示する発展型予告パターンのステップ1の開始タイミング)で、ボタン予告演出を開始する制御がなされる。また、サブ情報出力処理(ステップS 1 1 0)で発展型予告パターンを第2電飾制御基板1 1 3に送信するとともに、ボタン予告パターンに応じて音波装置1 1 5に駆動信号を出力し、当該ボタン予告パターンにもとづくコメント内容(「ボタンを押してくれ!」)を音声出力させる。この実施の形態では、コメント予告パターン番号1~15のコメント予告パターン、または、ボタン予告パターン番号1~14のボタン予告パターンに設定されたコメント内容を音情報として出力する。このように、サブ統合基板1 1 1に搭載されるCPU 1 1 1 aによって予告選択処理の発展型予告選択処理(ステップS 2 1 2)またはボタン入力処理のボタン予告選択処理(ステップS 2 4 6, S 2 5 0, S 2 5 3)を実行してコメント予告パターンまたはボタン予告パターンを決定し、当該コメント予告パターンまたは当該ボタン予告パターンをサブ情報出力処理(ステップS 1 1 0)で第2電飾制御基板1 1 3および波形制御基板1 1 4に送信し、第2電飾制御基板1 1 3に搭載されるCPU 1 1 3 aによって液晶表示器1 1 6の表示領域4 2にて怪物くんからの吹き出し7 8にコメント内容を表示制御するとともに、波形制御基板1 1 4に搭載されるROM 1 1 4 bに記憶されているコメント予告パターンまたはボタン予告パターンに応じた音データにもとづいて音波装置1 1 5に駆動信号を出力して音を出力させる音情報制御手段(コメント予告演出またはボタン予告演出を実行する部分)を備えている。なお、この実施の形態では、複数の態様は、遊技者の聴覚(音出力)および視覚(画像表示)に訴える態様であるが、人間の五感に訴えるものであればこれら聴覚や視覚に限定されない

30

40

50

【0789】

また、この実施の形態では、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aによって予告選択処理の発展型予告選択処理（ステップS212）またはボタン入力処理のボタン予告選択処理（ステップS246，S250，S253）を実行してコメント予告パターンまたはボタン予告パターンを決定し、当該コメント予告パターンまたは当該ボタン予告パターンをサブ情報出力処理（ステップS110）で波形制御基板114に送信し、波形制御基板114に搭載されるROM114bに記憶されているコメント予告パターンまたはボタン予告パターンに応じた音データにもとづいて音波装置115に駆動信号を出力して音を出力させる音情報出力制御手段を備えている。さらに、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aによって予告選択処理の発展型予告選択処理（ステップS212）またはボタン入力処理のボタン予告選択処理（ステップS246，S250，S253）を実行してコメント予告パターンまたはボタン予告パターンを決定し、当該コメント予告パターンまたは当該ボタン予告パターンをサブ情報出力処理（ステップS110）で第2電飾制御基板113に送信し、第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aによって液晶表示器116の表示領域42にて怪物くんからの吹き出し78にコメント内容を表示制御する音情報表示制御手段（コメント予告演出またはボタン予告演出を実行する部分）を備えている。

10

【0790】

また、この実施の形態ではサブ統合基板111に搭載されるCPU111aによって予告選択処理の発展型予告選択処理（ステップS212）を実行して発展型予告パターン番号1～18，20，21の発展型予告パターンに決定し、当該発展型予告パターンをサブ情報出力処理（ステップS110）で第2電飾制御基板113に送信し、第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aによって液晶表示器116の表示領域42にてコメント内容を表示する怪物くんからの吹き出し78を表示制御する演出領域表示制御手段（発展型予告演出のステップ1を実行する部分）を備えている。

20

【0791】

次いで、激熱予告選択処理（ステップS213）のステップS142で決定された激熱予告パターンが激熱予告パターン番号0であるか否かを判別する（ステップS221）。激熱予告パターン番号0でなければ（激熱予告パターン番号1～6であれば）、発展型予告パターンで画像表示される吹き出しやキャラクタ（発展型予告パターンのステップ1，2，3，4，5）と激熱予告パターン番号1～6の激熱予告パターンから決定された吹き出しやキャラクタ（激熱予告パターンのステップ1，2，3，4，5）とが合致するか否かを判別する（ステップS222）。吹き出しやキャラクタが合致していれば、ステップS142で決定された激熱予告パターンをセットする（ステップS223）。ステップS223で激熱予告パターンをセットすることにより、ステップS218でセットされた発展型予告パターンとともにサブ情報出力処理（ステップS110）で第2電飾制御基板113に送信し、第2電飾制御基板113にて当該激熱予告パターンを受信したときにCPU113aにより、既を開始されている発展型予告演出の所定のタイミング（合致した吹き出しやキャラクタを出現させる発展型予告パターンのステップの開始タイミング）で、激熱予告演出を開始する制御がなされる。ステップS221で激熱予告パターン番号0である、または、ステップS222で吹き出しやキャラクタが合致していなければ、ステップS226に移行する。このように、この実施の形態では、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aにより予告選択処理のステップS222にて当該予め定められた条件が成立するか否か、すなわち、予め定められた合致条件として、怪物くんからの吹き出し、オオカミ男、ドラキュラ、フランケン、怪物くんの複数種類の吹き出しやキャラクタの画像表示のうち、選択された発展型予告パターンで実行する画像表示の吹き出しやキャラクタと、選択された激熱予告パターンで実行する画像表示の吹き出しやキャラクタと、が合致するか否かを判定する合致条件判定手段を備えている。そして、発展型予告パターン番号1～21の発展型予告パターンに決定されたときであって、激熱予告パターン番号1

30

40

50

～ 6 の激熱予告パターンに決定されたとき、且つ、予告選択処理のステップ S 2 2 2 にて発展型予告パターンと激熱予告パターンとのステップが合致したときには、予告選択処理のステップ S 2 1 8 にて決定した発展型予告パターンをセットするとともに、ステップ S 2 2 3 にて激熱予告パターンをセットし、サブ情報出力処理（ステップ S 1 1 0）で第 2 電飾制御基板 1 1 3 に送信し、第 2 電飾制御基板 1 1 3 に搭載される CPU 1 1 3 a によって液晶表示器 1 1 6 の表示領域 4 2 にて発展型予告演出を実行するとともに、当該発展型予告演出の一部または全部で激熱予告演出を表示制御する。

【 0 7 9 2 】

この実施の形態では、ステップ S 2 2 2 で発展型予告パターンによって画像表示される吹き出しやキャラクタ（発展型予告パターンのステップ 1, 2, 3, 4, 5）と激熱予告パターン番号 1～6 の激熱予告パターンから決定された吹き出しやキャラクタ（激熱予告パターンのステップ 1, 2, 3, 4, 5）とが合致するか否かを判別することにより、激熱予告演出を実行するか否かを決定している。なお、ステップ S 1 4 2 で決定された激熱予告パターンが激熱予告パターン番号 3 の場合には、複数のステップ（ステップ 1 および 2）が設定されており、発展型予告パターンで実行されるステップと合致する割合が高くなる。この場合、発展型予告パターンによって画像表示される吹き出しやキャラクタ（発展型予告パターンのステップ 1, 2, 3, 4, 5）のうち合致するステップのみで激熱予告演出が実行される。例えば、発展型予告パターン番号 8 の発展型予告パターンと激熱予告パターン番号 3 の激熱予告パターンとに決定されると、当該発展型予告パターンには、激熱予告パターンのステップ 1 はある（怪物くんからの吹き出しが合致する）がステップ 2 がない（オオカミ男のキャラクタが合致しない）ため、激熱予告パターンのステップ 1 のみを実行することになる。

【 0 7 9 3 】

また、この実施の形態では、激熱予告演出が実行される割合は、表示結果がはずれとなる場合よりも大当たりとなる場合の方が高く設定されている。例えば、激熱予告演出として姿形の異なるオオカミ男が出現する確率（出現率）、すなわち激熱予告パターン番号 2 の激熱予告パターンが実行される確率は、オオカミ男リーチ発展演出が実行され、且つ、大当たりとなる変動番号 8 の変動表示パターンが実行される場合には、激熱予告パターン番号 2 の激熱予告パターンが実行されるのは発展型予告パターン番号 2, 4, 5, 7, 9, 10, 12, 14, 15, 16 の発展型予告パターンが実行されるときであるから、 $\{ 90$ (昼背景用発展型予告テーブルにて発展型予告パターン番号 2, 4, 5, 7, 9, 10, 12, 14, 15, 16 の発展型予告パターンに割り振られている判定値の総数) / 233 (全発展型予告パターンに割り振られている判定値の総数) $\} \times \{ 14$ (激熱予告パターン番号 2 の激熱予告パターンに割り振られている判定値の総数) / 202 (全発展型予告パターンに割り振られている判定値の総数) $\} \times 100 =$ 約 2.7% となっている。また、上記と同様のオオカミ男リーチ発展演出が実行され、且つ、はずれとなる変動番号 7 の変動表示パターンが実行される場合には、 $(104 / 233) \times (2 / 202) \times 100 =$ 約 0.44% となっている。従って、激熱予告演出が実行され、通常の発展型予告演出（激熱予告演出を実行しない発展型予告演出）で画像表示される吹き出しやキャラクタとは異なる吹き出しやキャラクタが出現した場合には、遊技者にとって表示結果が大当たりとなる期待感を向上させることができる。

【 0 7 9 4 】

また、この実施の形態では、サブ統合基板 1 1 1 の RAM 1 1 1 c における 1 バイトの実行領域において、激熱予告パターン乱数が 0～201 の数値範囲で更新されている。1 バイトの実行領域では、更新可能な乱数の数値範囲が上限で 256 (0～255) であり、単に激熱予告パターン乱数が激熱予告演出を実行する激熱予告パターンに割り振られている判定値と一致したときに激熱予告演出を実行させる場合には、激熱予告パターン乱数として上限の数値範囲が用いられたとしても、激熱予告演出が実行される確率の下限が $1 / 256 \times 100 =$ 約 0.39% である。一方で、特定の発展型予告演出が実行される場合にのみ激熱予告演出が実行される場合には、1 バイトの実行領域で発展型パターン乱数

10

20

30

40

50

が更新された場合（この実施の形態では、発展型予告パターン乱数が0～232の数值範囲で更新されるために、1バイトの実行領域が使用されている）であっても、激熱予告演出が実行される確率の下限が $(1/256) \times (1/256) \times 100 = \text{約} 0.0015\%$ まで設定することができ、激熱予告演出が実行される確率を十分に低下させることができる。

【0795】

具体的には、例えば、激熱予告演出として服飾の配色の異なる怪物くんが出現する確率（出現率）、すなわち激熱予告パターン番号6の激熱予告パターンが実行される確率は、オオカミ男リーチ発展演出が実行され、且つ、大当たりとなる変動番号8の変動表示パターンが実行される場合には、 $(26/233) \times (2/202) \times 100 = \text{約} 0.11\%$ となっている。従って、特定の発展型予告演出が実行される場合にのみ激熱予告演出が実行されることで、RAMの使用領域を節約しながらも、稀にしか実行されることのないプレミア的な激熱予告演出を実現することができる。

10

【0796】

また、単に激熱予告パターン乱数が激熱予告演出を実行する激熱予告パターンに割り振られている判定値と一致したときに激熱予告演出を実行させる場合には、激熱予告演出が規則的に実行される（激熱予告パターン乱数が所定時間毎に更新されるものであることから、この激熱予告パターン乱数と判定値とが一致するタイミング、すなわち激熱予告演出が実行可能となるタイミングが規則的になる）が、特定の発展型予告演出が実行される場合にのみ激熱予告演出が実行される（発展型予告演出で画像表示される吹き出しやキャラクタと激熱予告パターンから決定された吹き出しやキャラクタとが合致した場合にのみ、発展型予告演出の一部として激熱予告演出が実行される）ことで、激熱予告演出が偶発的に実行される、すなわち配色の異なる吹き出しやキャラクタ等の出現に偶然性があり、遊技が単調になることがなく、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0797】

また、発展型予告演出の一部として激熱予告演出を実行させる激熱予告パターン（配色の異なる吹き出しやキャラクタ等を出現させる激熱予告パターン）を、激熱予告パターンとして設定するのではなく、発展型予告パターンに含めた状態で設定する構成とした場合には、激熱予告パターンが実行可能であった発展型予告パターンの各々に対して新たな発展型予告パターンを用意する必要があり、発展型予告パターンの記憶領域となるサブ統合基板111のROM111bに記憶すべきデータ量が膨大となってしまいが、発展型予告パターンとは別に激熱予告パターンを設定し、特定の発展型予告演出が実行される場合にのみ激熱予告演出が実行されることで、ROM111bに記憶すべき全予告パターンのデータ量の軽減を図ることができる。

30

【0798】

また、発展型予告演出が実行される発展型予告パターンと、発展型予告演出とは無関係に激熱予告演出が実行される激熱予告パターンと、を各々設定し、激熱予告演出が実行されることが決定されたときに、例え発展型予告演出が実行されることが決定されていたとしても発展型予告演出が実行されることがなく、激熱予告演出が優先的に実行される構成とした場合には、予告演出自体を変更することになり、発展型予告演出の導出バランスが損なわれる虞があったが、特定の発展型予告演出が実行される場合にのみ激熱予告演出が実行される激熱予告パターンを設定し、発展型予告演出の一部として激熱予告演出を実行させることで、発展型予告演出の導出バランスが損なわれることがない。

40

【0799】

また、この実施の形態では、激熱予告演出として発展型予告演出で画像表示されるキャラクタとは異なるキャラクタが出現する確率（出現率）は、怪物くん>フランケン>ドラキュラ>オオカミ男の上下関係に応じて異なるように設定されている。すなわち、キャラクタの上下関係が上になるに連れて、激熱予告演出として画像表示されるキャラクタの出現率が低くなるように設定されている。

【0800】

50

例えば、背景画像が昼背景画像 8 1 であるときにオオカミ男リーチ発展演出が実行され、且つ、大当たりとなる変動番号 8 の変動表示パターンが実行される場合には、激熱予告演出として姿形の異なるオオカミ男の出現率（激熱予告パターン番号 2, 3 の激熱予告パターンが実行される確率）は、 $(90 / 233) \times (42 / 202) \times 100 = \text{約 } 8.0\%$ となり、服飾の配色の異なるドラキュラの出現率（激熱予告パターン番号 4 の激熱予告パターンが実行される確率）は、 $(66 / 233) \times (2 / 202) \times 100 = \text{約 } 0.28\%$ となり、服飾の配色の異なるフランケンの出現率（激熱予告パターン番号 5 の激熱予告パターンが実行される確率）は、 $(43 / 233) \times (2 / 202) \times 100 = \text{約 } 0.18\%$ となり、服飾の配色の異なる怪物くんの出現率（激熱予告パターン番号 6 の激熱予告パターンが実行される確率）は、 $(26 / 233) \times (2 / 202) \times 100 = \text{約 } 0.11\%$ となっている。

【0801】

ここで、激熱予告パターン番号 4 ~ 6 の激熱予告パターンから各々の激熱予告パターンに決定する割合（ $2 / 202$ ）は同じであるが、キャラクタの上下関係が上になるに連れて、対応した激熱予告パターンが実行されることになる発展型予告パターンに決定する割合が低下することから、激熱予告演出として画像表示されるキャラクタの出現率が低下することになる。従って、キャラクタの上下関係が上になるに連れて、激熱予告演出として画像表示されるキャラクタが稀にしか出現することがなく、キャラクタの上下関係が上であるキャラクタが出現したときの至福度を向上させることができる。

【0802】

また、この実施の形態では、上述したように、昼背景用発展型予告テーブルおよび夜背景用発展型予告テーブルにて、各段階にて出現するキャラクタを表示領域 4 2 に画像表示することにより出現させた場合の大当たり期待度よりも、ステップモータを駆動制御することにより出現させた場合の大当たり期待度の方が高くなるように判定値が割り振られている。このため、大当たりとなる変動表示パターンに決定された場合には、はずれとなる変動表示パターンに決定された場合よりもステップモータを駆動制御することによりキャラクタを出現させる割合が高くなり、ステップ S 2 2 2 で発展型予告パターンによって画像表示される吹き出しやキャラクタ（発展型予告パターンのステップ 1, 2, 3, 4, 5）と激熱予告パターン番号 1 ~ 6 の激熱予告パターンから決定された吹き出しやキャラクタ（激熱予告パターンのステップ 1, 2, 3, 4, 5）とが合致する割合が低くなる。

【0803】

また、この実施の形態では、上述したように、夜背景用発展型予告テーブルにて、昼背景用発展型予告テーブルよりも発展型予告演出を実行する発展型予告パターンのうちステップモータ 1 5 0 h, 1 5 2 h, 1 5 3 f, 1 5 5 のいずれかを駆動制御することにより対応するキャラクタ体 1 5 0, 1 5 2, 1 5 4 を出現させる発展型予告パターンの割合が高くなるように判定値が割り振られている。このため、表示領域 4 2 に表示される背景画像が夜背景画像 8 2 である場合には、昼背景画像 8 1 である場合よりも表示領域 4 2 に画像表示することによりキャラクタを出現させる割合が低くなり、ステップ S 2 2 2 で発展型予告パターンによって画像表示される吹き出しやキャラクタ（発展型予告パターンのステップ 1, 2, 3, 4, 5）と激熱予告パターン番号 1 ~ 4 の激熱予告パターンから決定された吹き出しやキャラクタ（激熱予告パターンのステップ 1, 2, 3, 4, 5）とが合致する割合が低くなる。

【0804】

このように、表示領域 4 2 に表示される背景画像が夜背景画像 8 2 である場合には、ステップモータ 1 5 0 h, 1 5 2 h, 1 5 3 f, 1 5 5 のいずれかを駆動制御することにより対応するキャラクタ体 1 5 0, 1 5 2, 1 5 4 を出現させる割合を高くすることによって大当たりとなる期待感を向上させていたのに対し、背景画像が昼背景画像 8 1 である場合には、激熱予告パターン番号 1 ~ 6 から決定された吹き出しやキャラクタを出現させ割合を高くすることによって大当たりとなる期待感を向上させることができる。また、上述したように、大当たりとなる変動表示パターンに決定された場合や、背景画像が夜背景画像

82である場合には、激熱予告演出として画像表示される吹き出しやキャラクタが稀にしか出現することがなく、これらの吹き出しやキャラクタが出現したときの至福度を向上させることができる。

【0805】

ステップS217で、ステップS134で決定された発展型予告パターンが発展型予告パターン番号0であれば、稲妻予告選択処理(ステップS214)のステップS154で決定された稲妻予告パターンが稲妻予告パターン番号0であるか否かを判別する(ステップS224)。稲妻予告パターン番号0でなければ(稲妻予告パターン番号1~6であれば)、ステップS154で決定された稲妻予告パターンをセットする(ステップS225)。ステップS225で稲妻予告パターンをセットすることにより、サブ情報出力処理(ステップS110)で第2電飾制御基板113に送信し、第2電飾制御基板113にて当該稲妻予告パターンを受信したときにCPU113aにより稲妻予告演出を開始する制御がなされる。また、サブ情報出力処理(ステップS110)で稲妻予告パターンを第2電飾制御基板113に送信するとともに、所定のタイミング(稲妻予告パターン番号4,5の稲妻予告パターンにもとづいて稲妻を表示させる開始タイミング)で演出ランプ44a,44bに駆動信号を出力し、演出ランプ44a,44bを点灯・点滅させる。

10

【0806】

次いで、ミニキャラ予告選択処理(ステップS215)のステップS194で決定されたミニキャラ予告パターンがミニキャラ予告パターン番号0であるか否かを判別する(ステップS226)。ミニキャラ予告パターン番号0でなければ(ミニキャラ予告パターン番号1~11であれば)、ステップS194で決定されたミニキャラ予告パターンをセットする(ステップS227)。ステップS227でミニキャラ予告パターンをセットすることにより、サブ情報出力処理(ステップS110)で第2電飾制御基板113に送信し、第2電飾制御基板113にて当該ミニキャラ予告パターンを受信したときにCPU113aによりミニキャラ予告演出を開始する制御がなされる。

20

【0807】

次いで、受信した変動表示パターンコマンドが変動番号5~22,35であるか否かを判別する(ステップS228)。変動番号5~22,35であれば、分岐演出予告選択処理(ステップS216)のステップS207で分岐演出予告パターンが決定されているはずであり、この分岐演出予告パターンをセットする(ステップS229)。変動番号5~22,35でなければ、そのままメインフローに復帰する。

30

【0808】

そして、分岐演出予告選択処理(ステップS216)のステップS209で決定された分岐役物演出予告パターンが分岐役物演出予告パターン番号0であるか否かを判別する(ステップS230)。分岐役物演出予告パターン番号0でなければ(分岐役物演出予告パターン番号1,2であれば)、ステップS209で決定された分岐役物演出予告パターンをセットする(ステップS231)。ステップS229で分岐演出予告パターンをセットすることにより、サブ情報出力処理(ステップS110)で第2電飾制御基板113に送信し、第2電飾制御基板113にて当該分岐演出予告パターンを受信したときにCPU113aにより分岐演出予告を開始する制御がなされる。また、ステップS231で分岐役物演出予告パターンをセットすることにより、サブ情報出力処理(ステップS110)で分岐役物演出予告パターンを第1電飾制御基板112に送信し、所定のタイミング(分岐役物演出予告パターン番号1,2の分岐役物演出予告パターンにもとづいてキャラクタ体150,152,154を出現させる3回目の分岐演出予告の開始タイミング)でステップモータ150h,152h,153f,155に駆動信号を出力し、キャラクタ体150,152,154を出現させる。

40

【0809】

このように、この実施の形態では、基本演出態様にもとづく演出態様として、リーチ態様が表示される以前に、キャラクタ画像70~75やミニキャラクタ画像90~93等による予告演出(発展型予告、コメント予告、ボタン予告、激熱予告、稲妻予告、ミニキャラ

50

ラ予告等)を実行可能であり、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aの機能であって、主制御基板101から受信した変動表示パターンに応じた予告選択処理(ステップS103)を実行して予告演出を決定する選択的演出態様決定手段を備えている。なお、基本演出態様にもとづく演出態様には、リーチ態様が表示された後に実行される予告演出(分岐演出予告や分岐役物演出等)の演出態様や、音波装置115からの音出力による演出態様等も含まれる。

【0810】

また、この実施の形態では、複合演出として装飾図柄80a~80cの変動表示が開始されてから停止表示されるまでの一連の演出(予告演出やリーチ演出)を実行可能であり、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aによって主制御基板101から受信した変動表示パターンに応じた予告選択処理(ステップS103)を実行して当該変動表示パターンに含まれるリーチ演出と、予告選択処理の結果と、に応じた情報をサブ情報出力処理(ステップS110)で第1電飾制御基板112、第2電飾制御基板113および波形制御基板114に送信し、第1電飾制御基板112にて駆動信号が所定回入力されたときにステップモータ150h、152h、153f、155に駆動信号を出力してキャラクタ体150,152,154を駆動制御し、第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aによって液晶表示器116の表示領域42にて所定の予告演出を表示制御するとともに、波形制御基板114に搭載されるROM114bに記憶されている所定の音データにもとづいて音波装置115に駆動信号を出力して音を出力させる複合演出実行手段を備えている。

【0811】

また、上述したように、この実施の形態では、演出画像としてキャラクタ画像70~75やミニキャラクタ画像90~93を表示制御可能であり、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aによって当該変動表示パターンに応じた予告選択処理(ステップS103)を実行して当該変動表示パターンに含まれるリーチ演出と、予告選択処理の結果と、に応じた情報をサブ情報出力処理(ステップS110)で第2電飾制御基板113に送信し、第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aによって液晶表示器116の表示領域42にて所定の予告演出を表示制御する複合演出表示制御手段を備えている。

【0812】

また、この実施の形態では、予告演出の実行後に特定のリーチ演出を導きし得る予告演出としてリーチ演出(基本演出態様)に依存した依存演出態様、例えば、発展型予告、コメント予告、ボタン予告、激熱予告、稲妻予告、分岐演出予告、分岐役物演出等と、予告演出の実行後に特定のリーチ演出を導きし得ない(導きし難い)予告演出として非依存演出態様、例えば、ミニキャラ予告、音出力変更等を実行可能である。

【0813】

また、この実施の形態では、依存演出態様は、各々が同時に制御されることがない発展型予告、稲妻予告、分岐演出予告等の単体演出態様と、単体演出態様と同時に制御されることで発展型予告の一部として実行されるコメント予告、ボタン予告、激熱予告や、分岐演出予告の一部として実行される分岐役物演出予告等の組込演出態様と、から構成される。さらに、依存演出態様は、他の予告演出を実行するか否かの基準となる、すなわち、優先度の高い優先演出態様としての発展型予告の演出態様と、発展型予告が実行されるか否かにもとづいて当該演出態様を実行するか否かが決定される、すなわち、優先度の低い非優先演出態様としての演出態様と、から構成され、発展型予告を実行する場合には、該発展型予告の一部として実行されるコメント予告(組込演出態様)、ボタン予告(組込演出態様)および激熱予告(組込演出態様)が非優先演出態様であり、発展型予告を実行しない場合には、稲妻予告(単体演出態様)が非優先演出態様である。

【0814】

また、この実施の形態では、優先演出態様における複数の演出態様として、怪物くんからの吹き出し、オオカミ男、ドラキュラ、フランケン、怪物くんを有する。一方、非優先演出態様における演出態様としては、単一のコメント文(例えば、コメント予告やボタン

10

20

30

40

50

予告)や、オオカミ男、ドラキュラ、フランケン、怪物くんのいずれか(例えば、激熱予告や稲妻予告におけるスポットライト予告)を有し、優先演出態様における演出態様よりも少ない演出態様が表示される。また、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aによって予告選択処理の発展型予告選択処理(ステップS212)を実行して当該予告選択処理の結果に応じた情報をサブ情報出力処理(ステップS110)で第2電飾制御基板113に送信し、第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aによって液晶表示器116の表示領域42にて予め定められた順序として怪物くんからの吹き出し オオカミ男 ドラキュラ フランケン 怪物くんの順序で発展型予告演出(多段階演出)を表示制御する多段階演出実行手段を備えている。

【0815】

また、この実施の形態では、多段階演出における一の演出態様として発展型予告演出における怪物くんからの吹き出しを契機にその後の演出態様としてオオカミ男、ドラキュラ、フランケン、怪物くんの画像または部材の制御を実行し、発展型予告演出における怪物くんの吹き出しに組み込まれる組込演出として発展型予告演出の一部または全部として実行されるコメント予告またはボタン予告を実行する。サブ統合基板111に搭載されるCPU111aによって予告選択処理の発展型予告選択処理(ステップS212)またはボタン入力処理のボタン予告選択処理(ステップS246, S250, S253)を実行してコメント予告パターンまたはボタン予告パターンを決定し、当該コメント予告パターンまたは当該ボタン予告パターンをサブ情報出力処理(ステップS110)で第2電飾制御基板113に送信し、第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aによって液晶表示器116の表示領域42にて怪物くんからの吹き出し78にコメント内容を表示制御する第1組込演出実行手段を備えている。なお、組込演出態様では、コメント文としてのコメント予告パターンまたはボタン予告パターンに設定されたコメント内容(例えば、コメント予告パターン番号1であれば「ん??」のコメント内容)を表示制御することでその内容を遊技者に視認させる。また、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aによって予告選択処理の激熱予告選択処理(ステップS213)を実行して当該予告選択処理の結果に応じた情報をサブ情報出力処理(ステップS110)で第2電飾制御基板113に送信し、第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aによって液晶表示器116の表示領域42にて発展型予告演出の一部または全部として実行される組込演出としての激熱予告演出を表示制御する第2組込演出実行手段を備えている。すなわち、予告選択処理では、事前に決定された(本実施形態では図柄設定処理)演出パターンが特定の演出パターン毎にそれぞれ対応して発展型予告、激熱予告、稲妻予告、分岐演出予告が決定され、特定の演出パターンに限らずミニキャラ予告が選定されるようになっている。

【0816】

次に、演出制御処理で実行される音制御処理(ステップS104)について図65乃至図67を参照して説明する。この実施の形態では、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aによって音波装置115にて出力させる音出力態様を決定し、当該音出力態様に応じて音波装置115に駆動信号を出力する。また、波形制御基板114に搭載されるROM114bには、複数種類の音出力データが記憶され、サブ統合基板111に搭載されるROM111bには、波形制御基板114に搭載されるROM114bに記憶されている複数種類の音出力データそれぞれに音波装置115の駆動を指示する信号が1対1対応で設けられている。

【0817】

また、この実施の形態では、表示領域42にて装飾図柄80a~80bの変動表示を開始してからリーチ態様が形成されてリーチ演出が開始されるまで、または、表示領域42にて装飾図柄80a~80bの変動表示を開始してからリーチ態様が形成されることなく装飾図柄を停止表示するまで、所定の音出力を実行する。また、この実施の形態では、背景画像に応じて出力する音出力態様が異なるように制御される。波形制御基板114に搭載されるROM114bには、昼背景画像81に対応する昼背景通常音を示す昼背景通常音データと、夜背景画像82に対応する夜背景通常音を示す夜背景通常音データと、が

10

20

30

40

50

記憶されている。そのため、遊技者が背景画像の変化をより明確に把握することが可能になる。

【0818】

また、この実施の形態では、所定の条件が成立したときにこれら通常音（昼背景通常音、夜背景通常音）とは異なる特別音を出力するように制御され、波形制御基板114に搭載されるROM114bには、特別音を示す特別音データも記憶されている。なお、本実施形態においては、特別音が出力された状態で大当り図柄が停止表示される場合には、確変大当り図柄が停止表示されるように制御され、特別音が出力されているときに遊技者の確変大当りに対する期待感を高めるものである。

【0819】

また、この実施の形態では、特別音は背景画像毎に設けられていない。すなわち、特別音を出力させる場合には、背景画像の種類にかかわらず同一の特別音が出力される。このように構成することにより、特別音が出力されていることを遊技者に認識させ易くなるため、特別音が出力されたときに確変大当りに対する期待感を高めることができる。なお、背景画像毎に特別音を異ならせるように構成してもよく、この場合には、表示される背景画像と、出力される音出力態様と、の組み合わせが増加するため、実行される演出を多様化させることができる。

【0820】

また、この実施の形態では、背景画像の変化と、音出力態様（通常音）の変化と、を同期させるとともに、さらに、所定条件が成立したときに通常音とは異なる特別音の出力を実行するため、背景画像と、音出力態様と、により遊技者の期待感を相乗的に高めることができる。例えば、夜背景画像82が表示制御されている状態では、通常の昼背景画像81が表示されている場合よりも遊技者の大当りに対する期待感を高めることができ、背景画像の種類にかかわらず特別音出力されている状態では、通常音出力されている場合よりも遊技者の確変大当りに対する期待感を高めることができ、さらに、これらが組み合わせられた状態では、すなわち、夜背景画像82が表示制御され、かつ、特別音出力されている状態では、遊技者の大当りに対する期待感と、確変大当りに対する期待感と、の両方を高めることができる。

【0821】

また、背景画像の種類と、音出力態様と、により段階的に遊技者の期待感を高めることができる。例えば、昼背景画像81が表示制御され、かつ、通常音出力された状態<昼背景画像81が表示制御され、かつ、特別音出力された状態 夜背景画像82が表示制御され、かつ、通常音出力された状態<夜背景画像82が表示制御され、かつ、特別音出力された状態、の順に段階的に遊技者の大当りおよび確変大当りに対する期待感を高めることができる。

【0822】

図65は、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aが実行する音制御処理である。CPU111aは、まず、音変更判定処理を実行する（ステップS161）。音変更判定処理では、後述する判定テーブルにもとづいて音波装置115にて出力する音声出力態様を変更するか否かを判定する。

【0823】

ここで、次に変動表示を開始する変動パターンの種類、前回の変動表示における音出力態様、に応じて設定される判定テーブルについて説明する。図66は、確変大当り時判定テーブル、非確変大当り時判定テーブル、リーチ時判定テーブル、はずれ時判定テーブルの一例を示す説明図である。

【0824】

図66に示すように、この実施の形態では、次に変動表示を開始する変動パターンが確変大当りとなる場合、すなわち、大当りとなる変動パターンを受信したときに確変大当りコマンドを受信した場合と、次に変動表示を開始する変動パターンが非確変大当りとなる場合、すなわち、大当りとなる変動パターンを受信したときに確変大当りコマンドを受信

10

20

30

40

50

しなかった場合と、次に変動表示を開始する変動パターンがリーチはずれとなる場合、すなわち、リーチ態様を伴うはずれとなる変動パターンを受信した場合と、次に変動表示を開始する変動パターンがリーチ態様を伴わないはずれとなる場合、すなわち、通常変動、および、短縮変動の変動パターンを受信した場合と、が通常音（昼背景通常音、夜背景通常音）および特別音に対してそれぞれ設定された複数種類の判定テーブルが設けられている。

【0825】

次に変動表示を開始する変動パターンが確変大当たりとなる場合に選択される確変大当たり時判定テーブルでは、前回の変動表示における音出力態様を高い割合で継続させるように判定値が割り振られている。確変大当たりとなる場合に通常音から特別音に高い割合で変更してしまふと通常音が出力されている場合に遊技者の確変大当たりに対する期待感が低下してしまふ。そのため、前回の変動表示における音出力態様が通常音であり、次回の変動表示が確変大当たりである場合にも高い割合で通常音を継続することにより通常音が出力されている場合にも確変大当たりに対する期待感を低下させない。また、前回の変動表示における音出力態様が特別音である場合には、前回の変動表示における音出力態様が通常音である場合よりも高い割合で音出力態様を変更させるため、特別音から通常音に切り替わったことにより確変大当たりに対する期待感を低下させた後、確変大当たりとなることで遊技者の興趣をさらに向上させることができる。

10

【0826】

次に変動表示を開始する変動パターンが非確変大当たりとなる場合に選択される非確変大当たり時判定テーブルでは、音出力態様が通常音となるように判定値が割り振られている。この実施の形態では、次に変動表示を開始する変動パターンが非確変大当たりとなるときに通常音に変更することで通常音が出力されているときには確変大当たりとならないように、さらには、特別音が出力されているときには常に確変大当たりとなるように制御される。このように構成することにより特別音が出力されている場合に遊技者の確変大当たりに対する期待感を高めることができる。

20

【0827】

また、確変大当たり時判定テーブルにおいて、前回の変動表示における音出力態様が特別音である場合には、前回の変動表示における音出力態様が通常音である場合よりも高い割合で音出力態様を変更させるため、次に変動表示を開始する変動パターンが非確変大当たりとなるときに通常音に変更しても遊技者に確変大当たりであるか非確変大当たりであるかを悟られないため、次に変動表示を開始するときに特別音から通常音に変更した場合であっても確変大当たりに対する期待感を然程低下させない。

30

【0828】

また、リーチはずれ時判定テーブルおよびはずれ時判定テーブルにおいては、前回の変動表示における音出力態様を高い割合で継続させるように判定値が割り振られている。上述したように、この実施の形態において大当たりと判定される確率は、490分の1であり、主制御基板101から指定される変動パターンのほとんどがリーチはずれおよびはずれの変動パターンである。そのため、次回の変動表示がリーチはずれまたははずれである場合に高い割合で前記あの音出力態様を継続させることにより音出力態様を頻繁に変更させない（ある程度継続させる）ため、音出力態様が頻繁に変更されることにより遊技者が混乱することを防ぐことができる。

40

【0829】

次いで、CPU111aは、特別音出力フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS162）。なお、特別音出力フラグとは、音変更判定処理（ステップS161）にて音出力態様を特別音に変更すると判定されたときにセットされ、音波装置115から出力される音出力態様が特別音であることを示すフラグである。ステップS162で特別音出力フラグがセットされていれば、特別音の音出力データを指示する信号を波形制御基板114に出力する（ステップS163）。

【0830】

50

ステップS 1 6 2で特別音出力フラグがセットされていなければ、昼背景フラグがONであるか確認し(ステップS 1 6 4)、昼背景フラグがONでなければ夜背景通常音の音制御データを指示する信号を波形制御基板1 1 4に出力し(ステップS 1 6 5)、昼背景フラグがONであれば昼背景通常音の音制御データを指示する信号を波形制御基板1 1 4に出力する(ステップS 1 6 6)。なお、上述したように、背景画像は、ブラックアウト演出にて背景変化予告を実行した場合に変更され、ステップS 1 6 4では、背景変化予告にてON、OFFされる昼背景フラグの状態を判定している。

【0831】

図66は、音変更判定処理(ステップS 1 6 1)の一例を示すフローチャートである。音変更判定処理において、CPU1 1 1 aは、まず、特別音出力フラグがセットされているかを確認する(ステップ1 7 1)。ステップS 1 7 1で特別音出力フラグがセットされていれば、特別音出力時選択テーブルを設定し(ステップS 1 7 2)、ステップS 1 7 1で特別音出力フラグがセットされていなければ、通常音出力時選択テーブルを設定する(ステップS 1 7 3)。

10

【0832】

次いで、CPU1 1 1 aは、サブ統合基板1 1 1に搭載されるRAM1 1 1 bに格納される音判定乱数を読み出す(ステップS 1 7 4)。なお、音判定乱数は、主制御基板1 0 1から変動表示パターンコマンドを受信したときに音判定乱数を更新するカウンタから抽出されて、当該変動パターンコマンドに対応してRAM1 1 1 bに格納される。すなわち、ステップS 1 7 4で読み出す音判定乱数は、次に変動表示を開始する変動パターンに対応してRAM1 1 1 bに格納されている。

20

【0833】

また、この実施の形態では、次に変動表示を開始する変動パターンの種類、前回の変動表示における音出力態様、に応じて異なる判定テーブルが選択される。すなわち、大当りであるか否か(ステップS 1 7 5)、大当りの場合には、確変大当りであるか否か(ステップS 1 7 6)、大当りでない場合には、リーチするか否か(ステップS 1 7 9)、に応じて、非確変大当り時判定テーブル(ステップS 1 7 7)、確変大当り時判定テーブル(ステップS 1 7 8)、リーチ時判定テーブル(ステップS 1 8 0)、はずれ時判定テーブル(ステップS 1 8 1)、が選択される。

【0834】

上述したステップS 1 7 1~ステップS 1 8 1で判定テーブルを選択した後、ステップS 1 7 4で読み出した音判定乱数と、選択した判定テーブルと、にもとづいて特別音であるか確認し(ステップS 1 8 2)、特別音である場合に、特別音出力フラグがセットされていなければ(ステップS 1 8 3)、特別音出力フラグをセットする(ステップS 1 8 4)。

30

【0835】

ステップS 1 8 2で特別音でない場合に、特別音出力フラグがセットされていれば(ステップS 1 8 5)、特別音出力フラグをリセットする(ステップS 1 8 6)。

【0836】

以上の処理により、背景画像に対応して通常音を変更させることが可能となり、遊技者が背景画像の変化をより明確に把握することが可能になる。また、背景画像の種類に応じて昼背景通常音または夜背景通常音を音波装置1 1 5から出力し、音変更判定処理(ステップS 1 6 1)にて音出力態様を変更する判定がなされたときに音出力態様を特別音に変更するため、特別音が出力されたときに遊技者が何らかの状態になった(特に大当りになり易い状態になった)と勝手に推察することにより大当り遊技状態に対する期待感が高めることができる。このように、この実施の形態では、サブ統合基板1 1 1に搭載されるCPU1 1 1 aによって音制御処理の音変更判定処理(ステップS 1 6 1)を実行して当該音制御処理の結果に応じた情報をサブ情報出力処理(ステップS 1 1 0)で波形制御基板1 1 4に送信し、波形制御基板1 1 4に搭載されるROM1 1 4 bに記憶されている特別音データにもとづいて音波装置1 1 5に駆動信号を出力して音出力演出として、昼背景通

40

50

常音、夜背景通常音、特別音を出力させる音出力演出実行手段を備えている。また、上述したように音出力の変更は、リーチ演出の演出態様には応じず、音出力態様、大当たり判定処理の結果、大当たりを確変大当たりとするか否か等によって決定される。

【0837】

次に、演出制御処理で実行されるボタン入力処理（ステップS107）について図68乃至図73を参照して説明する。図68は、演出制御処理のサブルーチンとなるボタン入力処理を示すフローチャートである。図69は、ボタン入力処理のサブルーチンとなるボタン予告選択処理である。図70乃至図72は、サブ統合基板で選択されるボタン予告パターンを示す一覧表図である。図73は、ボタン予告パターンを示す一覧表図である。

【0838】

図68に示すボタン入力処理（ステップ107）では、発展型予告選択処理（ステップS212）のステップS139でスタートさせたボタン入力待ちタイマがタイムアウトしているか否かを判別する（ステップS241）。すなわち、怪物くんからの吹き出しに「ボタンを押してくれ！」のコメントが表示された後、発展型予告パターンに対応するボタン入力待ち時間が経過したか否かを判別する。ボタン入力待ちタイマがタイムアウトしていなければ、操作ボタン38が操作されて操作信号がサブ統合基板111に入力されたか否かを判別する（ステップS242）。操作信号が入力されていなければ、処理を終了し、メインルーチンに復帰する。このように、サブ統合基板111のCPU111aの機能であって操作ボタン38の操作信号を検出する操作検出手段を備えている。

【0839】

ステップS242で、操作信号が入力されていれば、ボタン入力回数カウンタを1加算し（ステップS243）、ボタン入力回数カウンタが1であるか否かを判別する（ステップS244）。なお、ボタン入力回数カウンタとは、サブ統合基板111に搭載されたRAM111cに設けられ、操作信号が入力された回数（操作ボタン38が操作された回数に相当）を記憶するカウンタである。

【0840】

ステップS244で、ボタン入力回数カウンタが1であれば、発展型予告選択処理（ステップS212）のステップS134で決定された発展型予告パターンが発展型予告パターン番号18であるか否かを判別する（ステップS245）。発展型予告パターン番号18であれば、後述するボタン予告選択処理を実行し（ステップS246）、発展型予告パターン番号18でなければ、怪物くんからの吹き出しに「連打しろ！」のコメントを表示させるボタン予告パターンをセットし（ステップS247）、メインルーチンに復帰する。ステップS247で「連打しろ！」のボタン予告パターンをセットすることにより、サブ情報出力処理（ステップS110）で第2電飾制御基板113に送信するとともに、ボタン予告パターンに応じて音波装置115に駆動信号を出力し、当該ボタン予告パターンにもとづくコメント内容（「連打しろ！」）を音声出力させる。ここで、発展型予告パターン番号18でないとは、発展型予告パターン番号18、20、21の発展型予告パターンが選択されたときにのみボタン入力待ちタイマが設定される（ステップS241でYES）ことから、発展型予告パターン番号20、21のことであり、それぞれ3回、7回の操作ボタン38の操作が要求される。すなわち、怪物くんからの吹き出しに「ボタンを押してくれ！」のコメントが表示された後、操作ボタン38が1回操作されることで「連打しろ！」のコメントを表示し、さらに操作ボタン38の操作が必要であることを遊技者に知らせている。

【0841】

ステップS244で、ボタン入力回数カウンタが1でなければ、ボタン入力回数カウンタが3であるか否かを判別する（ステップS248）。ボタン入力回数カウンタが3であれば、発展型予告パターン番号20であるか否かを判別する（ステップS249）。発展型予告パターン番号20であれば、後述するボタン予告選択処理を実行し（ステップS250）、発展型予告パターン番号20でなければ、処理を終了し、メインルーチンに復帰する。

10

20

30

40

50

【0842】

ステップS 2 4 8で、ボタン入力回数カウンタが3でなければ、ボタン入力回数カウンタが7であるか否かを判別する(ステップS 2 5 1)。ボタン入力回数カウンタが7であれば、発展型予告パターン番号21であるか否かを判別する(ステップS 2 5 2)。発展型予告パターン番号21であれば、後述するボタン予告選択処理を実行する(ステップS 2 5 3)。また、ボタン入力回数カウンタが7でない、または、発展型予告パターン番号21でなければ、処理を終了し、メインルーチンに復帰する。

【0843】

図69に示すボタン予告選択処理(ステップS 2 4 6, S 2 5 0, S 2 5 3)では、ボタン予告パターン乱数を取得し(ステップS 2 6 1)、第1ボタン予告テーブル、第2ボタン予告テーブル、第3ボタン予告テーブルのいずれかのテーブルを選択する(ステップS 2 6 2)。ここでは、発展型予告パターン番号18であれば第1ボタン予告テーブル(図70)を選択し、発展型予告パターン番号20であれば第2ボタン予告テーブル(図71)を選択し、発展型予告パターン番号21であれば第3ボタン予告テーブル(図72)を選択する。そして、取得したボタン予告パターン乱数の値にもとづいて、ステップS 2 6 2で選択されたボタン予告テーブルに設定されているボタン予告パターンから1つのボタン予告パターンを決定する(ステップS 2 6 3)。この実施の形態では、サブ統合基板111に搭載されるCPU 111aの機能であって、発展型予告パターン番号18, 20, 21の発展型予告パターンにもとづいてボタン予告演出が実行されたときに、ボタン予告選択処理のステップS 2 6 3にてボタン予告パターン乱数と第1～第3ボタン予告テーブルに設定された判定値ともとづいてボタン予告パターン番号1～14のボタン予告パターンのいずれかに決定する音情報決定手段を備えている。そして、ボタン入力回数カウンタが所定値(発展型予告パターン番号18であれば1、発展型予告パターン番号20であれば3、発展型予告パターン番号21であれば7)であれば、ボタン入力処理のステップS 2 4 6, S 2 5 0, S 2 5 3にてボタン予告選択処理を実行し、該ボタン予告選択処理のステップS 2 6 1にてボタン予告パターン乱数を取得し、該ボタン予告パターン乱数を用いてステップS 2 6 3にてボタン予告パターン番号1～14のボタン予告パターンのいずれかに決定する。

【0844】

次いで、ステップS 2 6 3で決定されたボタン予告パターンをセットする(ステップS 2 6 4)。ステップS 2 6 4でボタン予告パターンをセットすることにより、サブ情報出力処理(ステップS 1 1 0)で第2電飾制御基板113に送信するとともに、ボタン予告パターンに応じて音波装置115に駆動信号を出力し、当該ボタン予告パターンにもとづくコメント内容を音声出力させる。すなわち、発展型予告パターン番号18の場合には、怪物くんからの吹き出しに表示された「ボタンを押してくれ!」のコメントが、操作ボタン38が1回操作されることで、第1コメント予告テーブルから選択されたコメント予告パターンにもとづくコメント内容に更新表示されることになり、発展型予告パターン20, 21の場合には、怪物くんからの吹き出しに「ボタンを押してくれ!」、「連打しろ!」のコメントが、操作ボタン38が3回または7回操作されることで、それぞれ第2コメント予告パターンまたは第3コメント予告パターンから選択されたコメント予告パターンにもとづくコメント内容に更新表示されることになる。

【0845】

なお、第1ボタン予告テーブルを図70に、第2ボタン予告テーブルを図71に、第3ボタン予告テーブルを図72にそれぞれ示す。これらボタン予告テーブルには、ボタン予告演出のボタン予告パターンとしてボタン予告パターン番号1～14の14種類が用意されている。ここでは、発展型予告パターン番号18, 20, 21の発展型予告パターンにもとづいて怪物くんからの吹き出しにボタン予告演出を実行することが既に決定されている。すなわち、ボタン予告テーブルにおいては、ボタン予告演出が実行されるか否かを決定する必要がなく、ボタン予告演出のボタン予告パターンが決定されるのみである。なお、発展型予告パターンおよびボタン予告パターンを含む変動表示パターンを設け、これら

の発展型予告パターンおよびボタン予告パターンを含む変動表示パターンに決定されたときに、発展型予告パターンとともにボタン予告パターンを実行するようにしてもよい。

【0846】

また、図73に示すように、ボタン予告パターン番号1～4は、怪物くんからの吹き出しに「ん??」、「えへへっ」、「あれっ?なんだ?」、「もしかして・・・!?」のコメント内容をそれぞれ更新表示する演出を行うボタン予告パターンである。これらコメント内容は、コメント予告パターン番号1, 2, 4, 6のコメント予告パターンで表示されるコメント内容と同じである。なお、ボタン予告パターンにもとづくコメント内容は、コメント予告パターンにもとづくコメント内容よりも遊技者にとって有益な情報(大当り期待度を認識し得るコメント内容等)であることが多く、ボタン予告演出の実行中に操作ボタン38の操作が促進される。

10

【0847】

ボタン予告パターン番号5～7は、怪物くんからの吹き出しに「!!!」のコメント内容を更新表示するとともに、ステッピングモータ155を駆動制御してオオカミ男を模造したキャラクタ体154を(ボタン予告パターン番号5)、ステッピングモータ153fを駆動制御してドラキュラを模造したキャラクタ体152を(ボタン予告パターン番号6)を、ステッピングモータ150h, 152hを駆動制御してフランケンを模造したキャラクタ体150を(ボタン予告パターン番号7)、それぞれ表示領域42の前方に出現させる演出を行うボタン予告パターンである。

【0848】

ボタン予告パターン番号8～12は、怪物くんからの吹き出しに「期待度 10カイ」、「期待度 30カイ」、「期待度 50カイ」、「期待度 80カイ」、「期待度 カ～イカイカイ」のコメント内容をそれぞれ更新表示する演出を行うボタン予告パターンである。なお、「期待度」とは、大当り期待度のことであり、例えば、大当り期待度10%の表現を怪物くん風にもじって「期待度 10カイ」と表現している。また、「期待度 カ～イカイカイ」とは、大当り期待度が何%であるのかを把握することができないが、この実施の形態では、大当り期待度100%に設定されている。さらに、「期待度」には、実際の大当り期待度とは異なる期待度が表示されているが、大当り期待度の高い変動表示パターンほど「期待度」の高い表現を選択し易くすることで、大当り期待度の高低の目安とすることができる。ただし、「期待度」には、実際の大当り期待度が表示されてもよい。

20

30

【0849】

ボタン予告パターン番号13, 14は、怪物くんからの吹き出しに「リーチだよ!」、「大当りだ!」のコメント内容をそれぞれ更新表示する演出を行うボタン予告パターンである。これらコメント内容は、コメント予告パターン番号14, 15のコメント予告パターンで表示されるコメント内容と同じである。

【0850】

なお、怪物くんからの吹き出しに「確変だ!」のコメント内容に更新表示する演出を行うボタン予告パターンを用意してもよい。このコメント内容は、コメント予告パターン番号15のコメント予告パターンで表示されるコメント内容と同じである。本実施形態では、主制御基板101にて決定された変動表示パターンに対応させてボタン予告パターンに判定値が振り分けられており、変動表示パターンに確変大当りか否かの情報が含まれていないために該変動表示パターンに対応させて上記した「確変だ!」のボタン予告パターンを選択することができない。しかしながら、例えば、確変大当りを表示する変動表示パターンと、非確変大当りを表示する変動表示パターンと、を変動表示パターンテーブルに設定し、これらの変動表示パターンに対応させてボタン予告パターンに判定値を振り分けるとともに、確変大当りを表示する変動表示パターンに決定された場合には、上記した「確変だ!」のボタン予告パターンを選択可能となるようにボタン予告テーブルを構成すればよい。また、変動表示パターンと遊技状態フラグ(ここでは、確変状態フラグ)とに対応させてボタン予告パターンに判定値を振り分けるようにボタン予告テーブルを構成しても

40

50

よい。

【0851】

第1ボタン予告テーブルは、図70に示すように、発展型予告パターン番号18に決定されている場合に、上述したステップS264で取得したボタン予告パターン乱数にもとづいてボタン予告パターンを決定するためのテーブルである。第1ボタン予告テーブルでは、変動表示パターンの各々に対応してボタン予告パターン番号1～14の14種類のボタン予告パターンにボタン予告パターン乱数の値が振り分けられている。

【0852】

第2ボタン予告テーブルは、図71に示すように、発展型予告パターン番号20に決定されている場合に、上述したステップS264で取得したボタン予告パターン乱数にもとづいてボタン予告パターンを決定するためのテーブルである。第2ボタン予告テーブルでは、変動表示パターンの各々に対応してボタン予告パターン番号5～14の10種類のボタン予告パターンにボタン予告パターン乱数の値が振り分けられている。すなわち、ボタン予告パターン番号1～4のボタン予告パターンにはボタン予告パターン乱数の値が振り分けられていない。

10

【0853】

第3ボタン予告テーブルは、図72に示すように、発展型予告パターン番号21に決定されている場合に、上述したステップS264で取得したボタン予告パターン乱数にもとづいてボタン予告パターンを決定するためのテーブルである。第3ボタン予告テーブルでは、変動表示パターンの各々に対応してボタン予告パターン番号5～7, 9～14の9種類のボタン予告パターンにボタン予告パターン乱数の値が振り分けられている。すなわち、ボタン予告パターン番号1～4, 8のボタン予告パターンにはボタン予告パターン乱数の値が振り分けられていない。

20

【0854】

なお、第1ボタン予告テーブルにおいては、装飾図柄の変動表示パターンとしてリーチ態様となる変動表示パターンが指定されたときにのみ、上記したボタン予告パターン番号5～15が、第2ボタン予告テーブルおよび第3ボタン予告テーブルにおいては、装飾図柄の変動表示パターンとしてリーチ態様となる変動表示パターンが指定されたときにのみ、上記したボタン予告パターン番号1～15が、選択可能となるように判定値が振り分けられている。第1ボタン予告テーブルに設けられたボタン予告パターン番号5～15に決定され、1回目の操作信号が入力されたときに該ボタン予告パターンにもとづくコメント内容が表示されると、当該ボタン予告演出（発展型予告演出）を実行した後に装飾図柄のリーチ態様が必ず表示される。また、第2ボタン予告テーブルまたは第3ボタン予告テーブルに設けられたボタン予告パターン番号1～15に決定され、3回目または7回目の操作信号が入力されたときに該ボタン予告パターンにもとづくコメント内容が表示されると、当該ボタン予告演出（発展型予告演出）を実行した後に装飾図柄のリーチ態様が必ず表示される。すなわち、操作ボタン38の連打が遊技者に要求されたときには、当該ボタン予告演出を実行した後に装飾図柄のリーチ態様が必ず表示される。

30

【0855】

また、第1～第3ボタン予告テーブルにおいては、装飾図柄の変動表示パターンとして大当たりとなる変動表示パターンが指定されたときにのみ、上記したボタン予告パターン番号12, 14が選択可能となるように判定値が振り分けられている。ボタン予告パターン番号14のボタン予告パターンに決定され、操作信号が所定回入力されたときに該ボタン予告テーブルにもとづくコメント内容が表示されると、発展型予告演出にて表示される怪物くんからの吹き出し（ステップ1）に「大当たりだ！」のコメントを表示し、当該ボタン予告演出（発展型予告演出）の実行後に装飾図柄が非確変大当たり図柄または大当たり図柄で停止表示される。

40

【0856】

また、第1～第3ボタン予告テーブルにおいては、「スポットライト予告」、「役物リーチ」、「全回転リーチ」の変動表示パターン、第2ボタン予告テーブルにおける変動番

50

号3の変動表示パターン、第3ボタン予告テーブルにおける変動番号3, 5, 11, 17の変動表示パターン等に対しては、それぞれボタン予告テーブルに応じた発展型予告パターン(発展型予告パターン番号18, 20, 21のいずれか)が昼背景用発展型予告テーブルまたは夜背景用発展型予告テーブルで選択されることがないので、全てのボタン予告パターンに判定値が振り分けられていない。

【0857】

また、第2ボタン予告テーブルにおいては、ボタン予告パターン番号1~4のボタン予告パターンに判定値が振り分けられていない。ここで、ボタン予告パターン番号1~4で更新表示されるコメント内容がコメント予告パターン番号1, 2, 4, 6で表示されるコメント内容と同じであり、該コメント内容が表示されると、操作ボタン38を3回操作したにも関わらず有益な情報が得られないといった感情を抱かせてしまい、それ以降の遊技において操作ボタン38が操作されなくなってしまう。このため、遊技者が操作ボタン38を3回操作した労力に報い、ボタン予告パターン番号5~14のボタン予告パターンにのみ判定値が振り分けられている。さらに、「期待度 カ~イカイカイ」、「大当たりだ!」を更新表示するボタン予告パターン番号12, 14のボタン予告パターンに、第1ボタン予告テーブルよりも多くの判定値が振り分けられている。

10

【0858】

また、第3ボタン予告テーブルにおいては、ボタン予告パターン番号1~4に加えてボタン予告パターン番号8に判定値が振り分けられていない。この場合にも、遊技者が操作ボタン38を7回操作した労力に報いるため、「期待度 10カイ」のように大当たりとなる期待感を低下させる情報を出現させないように第3ボタン予告テーブルを構成している。さらに、「期待度 カ~イカイカイ」、「大当たりだ!」を更新表示するボタン予告パターン番号12, 14のボタン予告パターンに、第1ボタン予告テーブルおよび第2ボタン予告テーブルよりも多くの判定値が振り分けられている。

20

【0859】

また、「!!!」のコメント内容が更新表示されるとともに、オオカミ男を模造したキャラクタ体154、ドラキュラを模造したキャラクタ体152、フランケンを模造したキャラクタ体150をそれぞれ表示領域42の前方に出現させるボタン予告パターン番号5~7は、操作ボタン38が所定回操作されることで該ボタン予告パターンにもとづくキャラクタ体150, 152, 154を駆動制御した後に実行されるリーチ演出において、キャラクタ体150, 152, 154に対応するキャラクタを出現させるリーチ演出を実行する変動表示パターンに対して多くの判定値が振り分けられている。例えば、オオカミ男リーチ演出を実行する変動番号5~10の変動表示パターンが指定されたときには、オオカミ男を模造したキャラクタ体154を駆動制御するボタン予告パターン番号5のボタン予告パターンがボタン予告パターン番号6, 7のボタン予告パターンよりも選択され易い。

30

【0860】

一方、ボタン予告パターン番号5~7は、キャラクタ体150, 152, 154に対応するキャラクタを出現させないリーチ演出を実行する変動表示パターンに対して僅かではあるが判定値が振り分けられている。例えば、オオカミ男リーチ演出を実行する変動番号5~10の変動表示パターンが指定されたときには、ドラキュラを模造したキャラクタ体152、フランケンを模造したキャラクタ体150を駆動制御するボタン予告パターン番号6, 7のボタン予告パターンがほとんど選択されることがない。この場合、ボタン予告演出においてボタン予告パターンにもとづくキャラクタ体150, 152, 154のいずれかが駆動制御された後、該キャラクタ体150, 152, 154に対応するキャラクタを出現させるリーチ演出とは異なるリーチ演出が実行されることで、遊技者にとってキャラクタの不一致に対して違和感を生じることになるが、該ボタン予告演出の実行後に大当たりとすることで、大当たり遊技状態に対する期待感を高めることができる。

40

【0861】

また、「期待度 10カイ」、「期待度 30カイ」、「期待度 50カイ」、「期待

50

度 80 カイ」のコメント内容をそれぞれ更新表示するボタン予告パターン番号 8 ~ 11 は、「期待度」の高い数値を表現するボタン予告パターン番号ほど、大当たり期待度の高い変動表示パターンに対して多くの判定値が振り分けられている。例えば、ボタン予告パターン番号 11 のボタン予告パターンが選択される割合は、変動番号 6 の変動表示パターンが指定される場合に、 $\{5 (\text{ボタン予告パターン番号 } 11 \text{ のボタン予告パターンに割り振られている判定値}) / 198 (\text{全ボタン予告パターンに割り振られている判定値の総数})\} \times 100 = \text{約 } 2.5\%$ であるのに対し、変動番号 10 の変動表示パターンと指定される場合に、 $(10 / 198) \times 100 = \text{約 } 5\%$ となっている。このように、ボタン予告パターン番号 8 ~ 11 のボタン予告パターンが実行されたときには、操作ボタン 38 が所定回操作されたときに「期待度」のコメントが表示され、遊技者は、大当たり期待度の高低の目安とすることができ、「期待度」の高いコメントが表示された場合には、大当たり遊技状態に対する期待感を高めることができる。

10

【0862】

なお、この実施の形態では、特定の発展型予告（発展型予告パターン）が実行されたときのみコメント予告、ボタン予告、激熱予告、稲妻予告等の予告演出が実行され、特定の分岐演出予告（分岐演出予告パターン）が実行されたときのみ分岐役物演出予告が実行されるのに対し、これらの発展型予告、分岐演出予告等とは無関係にミニキャラ予告、音出力変更等の予告演出が実行される。

【0863】

また、この実施の形態では、はずれよりも大当たりの変動表示パターンに対して発展型予告、コメント予告、ボタン予告、激熱予告、稲妻予告、分岐演出予告、分岐役物演出等の予告演出が実行され易いが、ミニキャラ予告、音出力変更等の予告演出においては、はずれの変動表示パターンに対してもが実行され易く構成されている。このように、この実施の形態では、サブ統合基板 111 に搭載される ROM 111b に、変動表示パターンと、発展型予告パターン（発展型予告パターン番号 18, 20, 21 の発展型予告パターンのいずれか）と、に応じて設けられた組込演出判定テーブルとしての第 1 ボタン予告テーブル、第 2 ボタン予告テーブル、第 3 ボタン予告テーブルを備えている。

20

【0864】

次に、ステッピングモータ 150h, 153f, 152h, 155 の駆動方法について説明する。図 74 は 16ms 用ステッピングモータスケジューラ起動処理の一例を示すフローチャートであり、図 75 はステッピングモータスケジューラの一例を示すテーブルであり、図 76 は 2ms 用ステッピングモータスケジューラ起動処理の一例を示すフローチャートであり、図 77 はステッピングモータスケジューラパターン設定処理の一例を示すフローチャートであり、図 78 は 2ms 用ステッピングモータスケジューラ動作処理の一例を示すフローチャートであり、図 79 は第 1 励磁データと第 2 励磁データとの割り振り図であり、図 80 は異常時励磁データクリア処理の一例を示すフローチャートであり、図 81 は励磁データ送信処理の一例を示すフローチャートであり、図 82 は第 1 励磁データと第 2 励磁データとを送信するときのサブ統合基板 111 の CPU 111a における各種信号の様子を示すタイムチャートであり、図 83 は第 1 励磁データと第 2 励磁データとを受信するときの第 1 電飾制御基板 112 のシリアルパラレル変換部 112h, 112i における各種信号の様子を示すタイムチャートであり、図 84 はステッピングモータ処理の一例を示すフローチャートである。なお、ステッピングモータ 150h, 153f, 152h, 155 の出力軸側から見て時計方向への回転を CW (Clock Wise の略) とし、反時計方向への回転を CCW (Counter Clock Wise の略) とする。また、ステッピングモータ 150h, 153f, 152h, 155 は 4 相ステッピングモータであり、バイポーラ駆動方式により制御されている。この「バイポーラ駆動方式」とは、ステータコイルの両端に印加する電圧の正負を切り替え、電流の方向を変化させることによりコイルを励磁し、磁界を切り替える方式である。

30

40

【0865】

まず、16ms 用ステッピングモータスケジューラ起動処理について説明する。この 1

50

6 m s用ステッピングモータスケジューラ起動処理が開始されると、図74に示すように、サブ統合基板111のCPU111aは、ステッピングモータ動作禁止時間が値0であるか否かを判定する(ステップS300)。このステッピングモータ動作禁止時間(本実施形態では、ステッピング動作禁止時間を5.1sと設定されている。)は、電源投入時又はリセット時に設定される時間であり、この時間内では、キャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166、キャラクタ体(オオカミ男)154がそれぞれ原位置にあるか否かを検査し、原位置にないときには、電源投入(リセット)用ステッピングモータスケジューラに基づいてステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155を駆動制御して原位置に復帰させる処理(以下、「電源投入(リセット)用ステッピングモータ初期化処理」という。)を行う。

10

【0866】

ステップS300でステッピングモータ動作禁止時間が値0であるとき、つまり電源投入(リセット)用ステッピングモータ初期化処理が終了しているときであって、変動表示が開始されるときに実行され、キャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166、キャラクタ体(オオカミ男)154がそれぞれ原位置にあるか否かを判定する(ステップS302)。この判定は、後述するキャラクタ体(フランケン)異常判定処理、キャラクタ体(ドラキュラ)異常判定処理、遮蔽部材(ドラキュラ)異常判定処理、キャラクタ体(オオカミ男)異常判定処理において行われる。ステップS302でキャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166、キャラクタ体(オオカミ男)154がそれぞれ原位置にあるときには、主制御基板101から送信されるコマンド、つまり変動表示パターンの変動番号に対応するステッピングモータスケジューラのアドレスのセットを行う(ステップS304)。

20

【0867】

このステッピングモータスケジューラは、キャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166、キャラクタ体(オオカミ男)をステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155によりそれぞれ動作させるパターンを複数備え、各パターンは、ステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155の駆動パルス幅と回転方向と駆動時間とを1つの組とするデータを複数備えている。このデータの配列は、データ0, データ1, データ2, ..., データnという時系列のデータ列としてサブ統合基板111のROM111bに予め保存されている。例えば、図75に示すように、パターン38のデータ0には、ステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155の駆動パルス幅4ms、回転方向CW、駆動時間40msとそれぞれ設定されている。このパターン38のデータ0が、図74に示したステップS304のステッピングモータスケジューラのアドレスとしてセットされる。なお、各パターンのデータ0は、ステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155の駆動開始時に当たるため、脱調しないように最初の10ステップ、つまり40ms(=4ms×10ステップ)間をスローアップさせている。

30

【0868】

図74に戻り、続いて、ステッピングモータ動作フラグFに値1をセットし(ステップS306)、このルーチンを終了する。このステッピングモータ動作フラグFは、ステッピングモータスケジューラのアドレスがセットされたことを表すフラグであり、ステッピングモータスケジューラのアドレスがセットされたとき、つまりパターンが設定された場合を値1、パターンが設定されていない場合を値0とそれぞれ設定されている。

40

【0869】

一方、ステップS302でキャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166、キャラクタ体(オオカミ男)154のうち少なくとも1つが原位置にないときには、原位置復帰動作処理を行い(ステップS308)、このルーチンを終了する。この原位置復帰処理は、キャラクタ体(フランケン)150、キャラクタ体(ドラキュラ)152、遮蔽部材(ドラキュラ)166、キャラクタ

50

体（オオカミ男）154を原位置に復帰させるための処理であり、各キャラクタ体と遮蔽部材との原位置への復帰動作については後述する。一方、ステップS100でステッピングモータ動作禁止時間が値0でないとき、つまり電源投入（リセット）用ステッピングモータ初期化処理が終了していないときには、そのままこのルーチンを終了する。

【0870】

次に、ステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155を駆動するステッピングモータスケジューラのアドレスをセットする2ms用ステッピングモータスケジューラ起動処理及びステッピングモータスケジューラパターン設定処理について説明する。2ms用ステッピングモータスケジューラ起動処理が開始されると、図76に示すように、サブ統合基板111のCPU111aは、電源投入時又はリセット時であるか否かを判定する（ステップS310）。電源投入時又はリセット時であるときには、後述するステッピングモータスケジューラパターン設定処理を行い（ステップS312）、ステッピングモータ動作禁止時間を5.1sに設定し（ステップS314）、このルーチンを終了する。上述したように、ステッピングモータ動作禁止時間（5.1s）内に電源投入（リセット）用ステッピングモータ初期化処理が行われる。

10

【0871】

一方、ステップS310で電源投入時又はリセット時でないときには、ステッピングモータ動作禁止時間が値0、つまり電源投入（リセット）用ステッピングモータ初期化処理が終了しているか否かを判定する（ステップS316）。ステッピングモータ動作禁止時間が値0であるとき、つまり電源投入（リセット）用ステッピングモータ初期化処理が終了しているときには、後述するステッピングモータスケジューラパターン設定処理を行い（ステップS318）、このルーチンを終了する。一方、ステップS116でステッピングモータ動作禁止時間が値0でないとき、つまり電源投入（リセット）用ステッピングモータ初期化処理が終了していないときには、そのままこのルーチンを終了する。

20

【0872】

なお、ステップS314で設定されたステッピングモータ動作禁止時間は、サブ統合基板111のCPU111aの内部タイマにより減算され、その後、値0になる。

【0873】

次に、ステッピングモータスケジューラパターン設定処理が開始されると、図77に示すように、サブ統合基板111のCPU111aは、ステッピングモータ動作フラグFが値1であるか否か、つまりステッピングモータスケジューラのアドレスがセットされているか否かを判定する（ステップS320）。このステッピングモータ動作フラグFが値1であるとき、つまりステッピングモータスケジューラのアドレスがセットされているときには、ステッピングモータ動作フラグFを値0にセット、つまりステッピングモータスケジューラのアドレスがセットされていないとし（ステップS322）、ステッピングモータスケジューラパターンを設定し（ステップS324）、このルーチンを終了する。このステッピングモータスケジューラパターンの設定は、図74に示した16ms用ステッピングモータスケジューラ起動処理のステップS304でセットしたステッピングモータスケジューラのアドレス（例えば、図75で示したパターン38のデータ0）がステッピングモータスケジューラパターンとして設定される。一方、ステップS320でステッピングモータ動作フラグFが値0であるとき、つまりパターンが設定されていないときには、そのままこのルーチンを終了する。

30

40

【0874】

なお、ステップS322では、ステッピングモータ動作フラグFを値0にセットしているが、これはステップS324のステッピングモータスケジューラパターンの設定を1度のみ行わせるためである。実際のステッピングモータスケジューラパターンの進行は、後述する2ms用ステッピングモータスケジューラ動作処理により行われる。また、次回、ステッピングモータ動作フラグFが値1、つまりステッピングモータスケジューラのアドレスが新たにセットされ、このルーチンが行われるまでは、ステップS324でステッピングモータスケジューラパターンに設定したステッピングモータスケジューラのアドレス

50

がサブ統合基板 1 1 1 の R A M 1 1 1 c に記憶される。

【 0 8 7 5 】

次に、ステップングモータスケジューラパターンを進行する 2 m s 用ステップングモータスケジューラ動作処理について説明する。この 2 m s 用ステップングモータスケジューラ動作処理が開始されると、サブ統合基板 1 1 1 の C P U 1 1 1 a は、図 7 8 に示すように、駆動時間が終了したか否かを判定する（ステップ S 3 3 0）。この判定は、ステップングモータスケジューラパターンに設定された経過時間が経過したか否かにより行われる。具体的には、例えば、図 7 5 に示したパターン 3 8 のデータ 0 で設定された経過時間 4 0 m s を、後述する 2 m s タイマー括減算処理で減算され、その後、値 0 になった否かにより行われる。ステップ S 3 3 0 で駆動時間が経過したときには、ステップングモータスケジューラパターンを 1 つ進め（例えば、図 7 5 に示したパターン 3 8 のデータ 0 からデータ 1 に進める、ステップ S 3 3 2）、このルーチンを終了する。一方、ステップ S 3 3 0 で駆動時間が経過していないときには、そのままこのルーチンを終了する。

10

【 0 8 7 6 】

次に、ステップングモータ 1 5 0 h , 1 5 3 f , 1 5 2 h , 1 5 5 の励磁信号の O N / O F F データを作成する励磁データ作成処理について説明する。この励磁データ作成処理が開始されると、サブ統合基板 1 1 1 の C P U 1 1 1 a は、上述したステップングモータスケジューラパターンに基づいて、ステップングモータ 1 5 0 h , 1 5 3 f の励磁信号の O N / O F F データとして第 1 励磁データと、ステップングモータ 1 5 2 h , 1 5 5 の励磁信号の O N / O F F データとして第 2 励磁データとを作成する。第 1 励磁データと第 2 励磁データとは、それぞれ 1 バイト、つまり 8 ビットの情報であり、上位 4 ビットと下位 4 ビットとに駆動するステップングモータの励磁信号の O N / O F F データがそれぞれ割り振られ、計 2 台のステップングモータを駆動する励磁信号の O N / O F F データにより構成される。具体的には、図 7 9 (a) に示すように、第 1 励磁データの上位 4 ビット D 7 , D 6 , D 5 , D 4 には、ステップングモータ 1 5 0 h の励磁信号として S M 1 - 4 , S M 1 - 3 , S M 1 - 2 , S M 1 - 1 がそれぞれ割り振られ、一方、第 1 励磁データの低位 4 ビット D 3 , D 2 , D 1 , D 0 には、ステップングモータ 1 5 3 f の励磁信号として S M 2 - 4 , S M 2 - 3 , S M 2 - 2 , S M 2 - 1 がそれぞれ割り振られている。また、図 7 9 (b) に示すように、第 2 励磁データの上位 4 ビット D 7 ' , D 6 ' , D 5 ' , D 4 ' には、ステップングモータ 1 5 2 h の励磁信号として S M 3 - 4 , S M 3 - 3 , S M 3 - 2 , S M 3 - 1 がそれぞれ割り振られ、一方、第 2 励磁データの低位 4 ビット D 3 ' , D 2 ' , D 1 ' , D 0 ' には、ステップングモータ 1 5 5 の励磁信号として S M 4 - 4 , S M 4 - 3 , S M 4 - 2 , S M 4 - 1 がそれぞれ割り振られている。なお、図中の M S B (M o s t S i g n i f i c a n t B i t の略) は最上位ビットを表し、図 7 9 (a) の第 1 励磁データでは D 7 、図 7 9 (b) の第 2 励磁データでは D 7 ' となる。また、L S B (L e a s t S i g n i f i c a n t B i t の略) は最下位ビットを表し、図 7 9 (a) の第 1 励磁データでは D 0 、図 7 9 (b) の第 2 励磁データでは D 0 ' となる。

20

30

【 0 8 7 7 】

次に、キャラクタ体（フランケン）1 5 0、キャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2、遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6、キャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 に異常が生じたときのステップングモータ 1 5 0 h , 1 5 3 f , 1 5 2 h , 1 5 5 の励磁信号の O N / O F F データをクリアする異常時励磁データクリア処理について説明する。

40

【 0 8 7 8 】

この異常時励磁データクリア処理が開始されると、図 8 0 に示すように、サブ統合基板 1 1 1 の C P U 1 1 1 a は、キャラクタ体（フランケン）1 5 0、キャラクタ体（ドラキュラ）1 5 2、遮蔽部材（ドラキュラ）1 6 6、キャラクタ体（オオカミ男）1 5 4 が正常状態にあるか否かを判定する（ステップ S 3 4 0）。この判定は、後述するキャラクタ体（フランケン）異常判定処理においてセットされるキャラクタ体（フランケン）異常フラグ F - M S 1、キャラクタ体（ドラキュラ）異常判定処理においてセットされるキャラ

50

クタ体（ドラキュラ）異常フラグF - MS 2、遮蔽部材（ドラキュラ）異常判定処理においてセットされる遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグF - MS 3、キャラクタ体（オオカミ男）異常判定処理においてセットされるキャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - MS 4の値に基づいて行われ、正常状態として値0、異常状態として値1がそれぞれ設定されている。ステップS 140でキャラクタ体（フランケン）異常フラグF - MS 1、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF - MS 2、遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグF - MS 3、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - MS 4がすべて値0であるとき、つまりキャラクタ体（フランケン）150、キャラクタ体（ドラキュラ）152、遮蔽部材（ドラキュラ）166、キャラクタ体（オオカミ男）154がすべて正常状態にあるときには、そのままこのルーチンを終了する。

10

【0879】

一方、ステップS 140でキャラクタ体（フランケン）異常フラグF - MS 1、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF - MS 2、遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグF - MS 3、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - MS 4のうち少なくとも1つが値1であるとき、つまりキャラクタ体（フランケン）150、キャラクタ体（ドラキュラ）152、遮蔽部材（ドラキュラ）166、キャラクタ体（オオカミ男）154のうち少なくとも1つが異常状態にあるときには、図79（a）に示した第1励磁データ（D0～D7）と図79（b）に示した第2励磁データ（D0'～D7'）とに値0をそれぞれセットし（ステップS 342）、このルーチンを終了する。

【0880】

ステップS 342では、第1励磁データと第2励磁データとが値0にセットされるため、ステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155が回転しない。このため、キャラクタ体（フランケン）150、キャラクタ体（ドラキュラ）152、遮蔽部材（ドラキュラ）166、キャラクタ体（オオカミ男）154が動作しなくなる。具体的には、第1励磁データの上位4ビットD7, D6, D5, D4に値0がセットされることにより、ドライブ回路部112jによるステッピングモータ150の各相コイル（1, 2, 3, 4）に対して励磁電流のスイッチングが停止され、ステッピングモータ150が回転しない。このため、キャラクタ体（フランケン）150が動作しない。また、第1励磁データの下位4ビットD3, D2, D1, D0と第2励磁データの上位4ビットD7', D6', D5', D4'に値0がセットされることにより、ドライブ回路部112kによるステッピングモータ153fの各相コイル（1, 2, 3, 4）とドライブ回路部112mによるステッピングモータ152hの各相コイル（1, 2, 3, 4）とに対して励磁電流のスイッチングが停止され、ステッピングモータ153f, 152hがそれぞれ回転しない。このため、キャラクタ体（ドラキュラ）152と遮蔽部材（ドラキュラ）166とが動作しない。更に、第2励磁データの下位4ビットD3', D2', D1', D0'に値0がセットされることにより、ドライブ回路部112nによるステッピングモータ155の各相コイル（1, 2, 3, 4）に対して励磁電流のスイッチングが停止され、ステッピングモータ155が回転しない。このため、キャラクタ体（オオカミ男）154が動作しない。

20

30

【0881】

次に、ステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155の励磁データを送信する励磁データ送信処理について説明する。この励磁データ送信処理が開始されると、サブ統合基板111のCPU111aにおける演算処理部111aacは、図81に示すように、送信許可ビットTeが値1であるか否かを判定する（ステップS 360）。この送信許可ビットTeには、外部への送信を許可する送信許可状態と外部への送信を禁止する送信禁止状態とがあり、送信許可状態として値1、送信禁止状態として値0がそれぞれ設定されている。ステップS 360で送信許可ビットTeが値1のとき、つまり送信許可状態にあるときには、送信バッファ空フラグTbと送信レジスタ空フラグTrとが共に値1であるか否かを判定する（ステップS 362）。この送信バッファ空フラグTbは、送信バッファレジスタ111asbに送信データがあるか否かを表すフラグであり、送信バッ

40

50

ファレジスタ111 a s bに送信データがない状態として値1、送信バッファレジスタ111 a s bに送信データがある状態として値0がそれぞれ設定される。一方、送信レジスタ空フラグT rは、送信レジスタ111 a s rに送信中の送信データがあるか否かを表すフラグであり、送信レジスタ111 a s rに送信中の送信データがないとき送信完了として値1、送信レジスタ111 a s rに送信中の送信データがあるとき送信中として値0がそれぞれ設定される。なお、送信バッファレジスタ111 a s bの送信データが送信レジスタ111 a s rに転送されるときには、送信バッファ空フラグT bが値0から値1に立ち上がり（アップエッジし）、つまり送信バッファレジスタ111 a s bの送信データがない状態となる。このとき、送信レジスタ空フラグT rは値1から値0に立ち下がり（ダウンエッジし）、つまり送信中となる。

10

【0882】

ステップS362で送信バッファ空フラグT bと送信レジスタ空フラグT rとが共に値1であるとき、つまり送信バッファレジスタ111 a s bに送信データがない状態であり、送信レジスタ111 a s rに送信中の送信データがないときには、第2励磁データを送信バッファレジスタ111 a s bに設定し（ステップS364）、送信バッファレジスタ111 a s bの第2励磁データを送信レジスタ111 a s rに転送し（ステップS366）、送信バッファ空フラグT bが値1か否かを判定する（ステップS368）。この判定は、送信バッファ空フラグT bがアップエッジしたか、つまり送信バッファレジスタ111 a s bの第2励磁データをすべて送信レジスタ111 a s rに転送したか否かにより行われる。ステップS368で送信バッファ空フラグT bが値1でないとき、つまり送信バッファレジスタ111 a s bの第2励磁データをすべて送信レジスタ111 a s rに転送していないときには、そのまま待機し、一方、送信バッファ空フラグT bが値1であるとき、つまり送信バッファレジスタ111 a s bの第2励磁データをすべて送信レジスタ111 a s rに転送したときには、第1励磁データを送信バッファレジスタ111 a s bに設定する（ステップS370）。このとき、送信レジスタ111 a s rに転送された第2励磁データは、送信制御部111 a s cからの転送クロックS M - C L Kと同期してレベルコンバータ111 eを介し、第1電飾制御基板112へ送信される。続いて、送信レジスタ空フラグT rが値1であるか否かを判定する（ステップS372）。この判定は、送信レジスタ空フラグT rがアップエッジしたか、つまり送信レジスタ111 a s rの第2励磁データを送信完了したか否かにより行われる。

20

30

【0883】

ステップS372で送信レジスタ空フラグT rが値1でないとき、つまり送信レジスタ111 a s rの第2励磁データを送信完了していないときには、そのまま待機し、一方、送信レジスタ空フラグT rが値1であるとき、つまり送信レジスタ111 a s rの第2励磁データを送信完了したときには、送信バッファレジスタ111 a s bの第1励磁データを送信レジスタ111 a s rに転送し（ステップS374）、送信バッファ空フラグT bが値1か否かを判定する（ステップS376）。送信バッファ空フラグT bが値1でないとき、つまり送信バッファレジスタ111 a s bの第1励磁データをすべて送信レジスタ111 a s rに転送していないときには、そのまま待機し、一方、送信バッファ空フラグT bが値1であるとき、つまり送信バッファレジスタ111 a s bの第1励磁データをすべて送信レジスタ111 a s rに転送したときには、このルーチンを終了する。その後、第1励磁データは、送信制御部111 a s cからの転送クロックS M - C L Kと同期してレベルコンバータ111 eを介し、第1電飾制御基板112へ送信される。一方、ステップS360で送信許可ビットT eが値0のとき、つまり送信禁止状態にあるとき又はステップS362で送信バッファ空フラグT bと送信レジスタ空フラグT rとが共に値0であるとき、つまり送信バッファレジスタ111 a s bに送信データがある状態であり、送信レジスタ111 a s rに送信中の送信データがあるときには、そのままこのルーチンを終了する。

40

【0884】

なお、上述した励磁データ送信処理で第1励磁データと第2励磁データとを第1電飾制

50

御基板 1 1 2 へそれぞれ送信するときには、上位 4 ビットと下位 4 ビットとの 8 ビットの励磁信号の ON / OFF データを 1 ビットずつ右へシフトすることにより行われ、最下位ビット (LSB) の励磁信号の ON / OFF データから最上位ビット (MSB) の励磁信号の ON / OFF データまでを順にランプ統合基板 1 1 2 に送信する。具体的には、図 7 9 (a) に示した第 1 励磁データでは、D 0 , D 1 , . . . , D 4 , . . . , D 7、つまり SM 2 - 1 , SM 2 - 2 , . . . , SM 1 - 1 , . . . , SM 1 - 4 と順に第 1 電飾制御基板 1 1 2 に 1 ビットずつ送信され、図 7 9 (b) に示した第 2 励磁データでは、D 0 ' , D 1 ' , . . . , D 4 ' , . . . , D 7 '、つまり SM 4 - 1 , SM 4 - 2 , . . . , SM 3 - 1 , . . . , SM 3 - 4 と順に第 1 電飾制御基板 1 1 2 に 1 ビットずつ送信される。

10

【 0 8 8 5 】

次に、励磁データ送信処理が行われるときのサブ統合基板 1 1 1 の CPU 1 1 1 a における各信号について説明する。図 8 2 に示すように、励磁データ送信処理が開始されると、図 8 2 (b) に示す送信許可ビット T e が値 1 (図 8 1 に示した励磁データ送信処理のステップ S 3 6 0)、図 8 2 (c) に示す送信バッファ空フラグ T b と図 8 2 (f) に示す送信レジスタ空フラグ T r とが共に値 1 であるときには (図 8 1 に示した励磁データ送信処理のステップ S 3 6 2、タイミング T 1)、第 2 励磁データを送信バッファレジスタ 1 1 1 a s b に設定し、送信バッファ空フラグ T b が値 1 から値 0 に立ち下がる (ダウンエッジする) (図 8 1 に示した励磁データ送信処理のステップ S 3 6 4、タイミング T 2)。続いて、送信バッファレジスタ 1 1 1 a s b の第 2 励磁データを送信レジスタ 1 1 1 a s r に転送し (図 8 1 に示した励磁データ送信処理のステップ S 3 6 6)、転送完了するまで待機し (図 8 1 に示した励磁データ送信処理のステップ S 3 6 8)、転送完了すると送信バッファ空フラグ T b が値 0 から値 1 に立ち上がる (アップエッジする、タイミング T 3)。このとき、図 8 2 (d) に示す転送クロック SM - CLK を発生し、送信レジスタ空フラグ T r がダウンエッジし、送信レジスタ 1 1 1 a s r の LSB から MSB へと、つまり D 0 ' から D 7 ' へと順に 1 ビットずつ第 2 励磁データ (図 8 2 (e) に示す励磁データ SM - DAT) を送信する。

20

【 0 8 8 6 】

続いて、第 1 励磁データを送信バッファレジスタ 1 1 1 a s b に設定し、送信バッファ空フラグ T b がダウンエッジする (図 8 1 に示した励磁データ送信処理のステップ S 1 7 0、タイミング T 4)。続いて、送信レジスタ空フラグ T r が値 1、つまり第 2 励磁データを送信完了するまで待機する (図 8 1 に示した励磁データ送信処理のステップ S 3 7 2)。送信完了すると送信レジスタ空フラグ T r がアップエッジし、送信バッファレジスタ 1 1 1 a s b の第 1 励磁データを送信レジスタ 1 1 1 a s r に転送し (図 8 1 に示した励磁データ送信処理のステップ S 3 7 4)、転送完了するまで待機する (図 8 1 に示した励磁データ送信処理のステップ S 3 7 6)。転送完了すると送信バッファ空フラグ T b がアップエッジする (タイミング T 5)。このとき、送信レジスタ空フラグ T r がダウンエッジし、第 2 励磁データに続いて、送信レジスタ 1 1 1 a s r の LSB から MSB へと、つまり D 0 から D 7 へと順に 1 ビットずつ第 1 励磁データ (図 8 2 (e) に示す励磁データ SM - DAT) を送信する。送信完了すると送信レジスタ空フラグ T r がアップエッジする。

30

40

【 0 8 8 7 】

なお、送信許可ビット T e は、この励磁データ送信処理が開始される前に値 1、つまり送信許可状態に設定される。ここで、送信許可ビット T e は第 1 励磁データを転送中に値 0 (タイミング T 6)、つまり送信禁止状態に設定されているが、実際には第 1 励磁データの送信終了後に送信禁止状態になる。また、本実施形態では、転送クロック SM - CLK として 2 5 0 k H z と設定されており、1 周期が 4 μ s になり、クロックパルス幅 T c が 2 μ s になる。この転送クロック SM - CLK に同期する励磁データ SM - DAT の転送速度は 2 5 0 k b p s (b i t p e r s e c o n d の略であり、1 秒間に転送するビット数を表す。) になる。第 1 励磁データと第 2 励磁データとは、それぞれ 1 バイトの

50

情報であるため、合わせて2バイト、つまり16ビットになり、励磁データ送信処理で行われる送信時間は16ビット×4μs=64μsになる。これにより、第1励磁データと第2励磁データとの送信は、図36で示したタイマ割り込み処理のステップS260の2msタイマ割り込み処理の一処理として図82(a)に示すラッチ信号SM-LATによりラッチされるまでに完了することになる。

【0888】

次に、第1電飾制御基板112のシリアルパラレル変換部112h, 112iにおける処理について説明する。サブ統合基板111から送信された第1励磁データと第2励磁データとは、図83(c)に示す励磁データSM-DATとして、図83(b)に示す転送クロックSM-CLKと同期して、第2励磁データは第1電飾制御基板112のシリアルパラレル変換部112hのシフトレジスタ112hsを通過してシリアルパラレル変換部112iのシフトレジスタ112isにシフトされ、第1励磁データはシリアルパラレル変換部112hのシフトレジスタ112hsにシフトされる。上述したラッチ信号SM-LAT(図83(a)参照)にラッチされることによりシフトレジスタ112hsとシフトレジスタ112isとに送信された第1励磁データと第2励磁データとがストレージレジスタ112htとストレージレジスタ112itとにそれぞれ一度に転送される。この転送された第1励磁データと第2励磁データとが励磁信号としてドライブ回路部112j, 112k, 112m, 112nにそれぞれ出力される。具体的には、図83(m)~(p), (q)~(t)に示すSM3-4~SM3-1, SM4-4~SM4-1の励磁信号のON/OFFデータとして第2励磁データのD7'~D4', D3'~D0'がドライブ回路部112m, 112nにそれぞれ出力され、図83(d)~(g), (h)~(k)に示すSM1-4~SM1-1, SM2-4~SM2-1の励磁信号のON/OFFデータとして第1励磁データのD7~D4, D3~D0がドライブ回路部112j, 112kにそれぞれ出力される。この励磁信号に応じてステップングモータ150h, 153f, 152h, 155の駆動制御がドライブ回路部112j, 112k, 112m, 112nによりそれぞれ行われ、CW又はCCWの回転運動となる。ここで、図83(d)~(t)の波線で示した励磁信号のON/OFFデータD0~D7, D0'~D7'は前回(2ms前)にラッチ信号SM-LATにラッチされたものであり、実線で示した励磁信号のON/OFFデータD0~D7, D0'~D7'は今回ラッチされたものである。

【0889】

なお、ラッチ信号SM-LATは、本実施形態ではラッチ信号幅として上述したクロックパルス幅Tcより大きい3μsと設定されており、ラッチ信号SM-LATが値0から値1に立ち上がる時、つまりアップエッジするときシフトレジスタ112hsとシフトレジスタ112isとに送信された第1励磁データと第2励磁データとがストレージレジスタ112htとストレージレジスタ112itとにそれぞれ一度に転送される。

【0890】

次に、ステップングモータ処理が開始されると、サブ統合基板111のCPU111aは、図84に示すように、2msタイマ括減算処理を行う(ステップS380)。この2msタイマ括減算処理は、ステップングモータスケジューラパターンの駆動時間を2msずつ減算する処理である。例えば、図75で示したパターン38のデータ0では、駆動時間40msから2msずつ、38ms、36ms、・・・、0msと、この2msタイマ括減算処理が行われるごとに減算される。続いて、2ms用ステップングモータスケジューラ起動処理を行う(ステップS382)。この2ms用ステップングモータスケジューラ起動処理は、図77で説明したように、ステップングモータ150h, 153f, 152h, 155を駆動するステップングモータスケジューラのアドレスをセットする処理である。続いて、2msステップングモータスケジューラ動作処理を行う(ステップS184)。この2msステップングモータスケジューラ動作処理は、図78で説明したように、ステップングモータスケジューラパターンを進行する処理である。続いて、励磁データ初期化処理を行う(ステップS386)。この励磁データ初期化処理は、第1励磁データと第2励磁データとの初期化を行い、初期値として値0をそれぞれセットする処理

である。続いて、励磁データ作成処理を行う（ステップS388）。この励磁データ作成処理は、図79で説明したように、ステッピングモータスケジューラパターンに基づいて第1励磁データと第2励磁データとを作成する処理である。

【0891】

続いて、異常時励磁データクリア処理を行う（ステップS190）。この異常時励磁データクリア処理は、図80で説明したように、キャラクタ体（フランケン）150、キャラクタ体（ドラキュラ）152、遮蔽部材（ドラキュラ）166、キャラクタ体（オオカミ男）154に異常が生じたときのステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155の励磁信号のON/OFFデータに値0をセットする処理である。続いて、励磁データ送信処理を行う（ステップS192）。この励磁データ送信処理は、図81及び図82で説明したように、ステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155の励磁データを送信する処理であり、送信された励磁データによりステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155の駆動制御が行われ、CW又はCCWの回転運動となる。なお、このステッピングモータ処理は、図20で示したタイマ割り込み処理のステップS60の2msタイマ割り込み処理の一処理として行われる。

10

【0892】

次に、キャラクタ体（フランケン）150、キャラクタ体（ドラキュラ）152、遮蔽部材（ドラキュラ）166、キャラクタ体（オオカミ男）154の異常判定について説明する。図85はキャラクタ体（フランケン）異常判定処理の一例を示すフローチャートであり、図86はキャラクタ体（ドラキュラ）異常判定処理の一例を示すフローチャートであり、図87は遮蔽部材（ドラキュラ）異常判定処理の一例を示すフローチャートであり、図88はキャラクタ体（オオカミ男）異常判定処理の一例を示すフローチャートである。なお、これらの各処理は、処理の概略を説明する都合上、図35に示したりセット処理のステップS248の16msの定常処理の一処理として行われる処理と、図36に示したタイマ割り込み処理のステップS260の2msタイマ割り込み処理の一処理として行われる処理とを併せたフローチャートとなっている。例えば、後述するキャラクタ体（フランケン）異常判定処理のステップS408では、ステッピングモータ150hを60ステップCCWさせているが、実際には、図36で示したタイマ割り込み処理のステップS260の2msタイマ割り込み処理が行われるごとに1ステップずつCCWさせている。また、これらの各処理は主制御基板101からサブ統合基板111にコマンドとして図32に示した変動表示パターンの変動番号（例えば、変動番号32の役物リーチ）が送信されるごとに行われる。

20

30

【0893】

次に、キャラクタ体（フランケン）異常判定処理が開始されると、図85に示すように、サブ統合基板111のCPU111aは、キャラクタ体（フランケン）150が原位置にあるか否かを判定する（ステップS400）。この判定は、基準板150mがフォトセンサ150nにより検出されているか否かにより行われる。具体的には、基準板150mがフォトセンサ150nの凹部に収まっている状態をキャラクタ体（フランケン）150が原位置にある状態として検出し、一方、基準板150mがフォトセンサ150nの凹部に収まっていない状態をキャラクタ体（フランケン）150が原位置にない状態として検出する。ステップS400でキャラクタ体（フランケン）150が原位置にあるとき、つまり基準板150mがフォトセンサ150nの凹部に収まっている状態にあるときには、キャラクタ体（フランケン）異常フラグF-MS1に値0をセットし（ステップS402）、このルーチンを終了する。このキャラクタ体（フランケン）異常フラグF-MS1は、基準板150mがフォトセンサ150nの凹部に収まっている状態にあるか否かを表すフラグであり、基準板150mがフォトセンサ150nの凹部に収まっている状態をキャラクタ体（フランケン）150の正常状態として値0、一方、基準板150mがフォトセンサ150nの凹部に収まっていない状態をキャラクタ体（フランケン）150の異常状態として値1がそれぞれ設定されている。

40

【0894】

50

ここで、上述したように、キャラクタ体（フランケン）150は、ステッピングモータ150をCW、つまり時計方向に回転させることによりキャラクタ体（フランケン）150が表示領域42の前面側に出現し、そして、ステッピングモータ150をCCW、つまり反時計方向に回転させることによりキャラクタ体（フランケン）150が原位置に戻る動作となる。このため、キャラクタ体（フランケン）150が原位置にないときには、ステッピングモータ150hをCCWさせることにより原位置に復帰させることができる（「原位置復帰処理（フランケン）」という）。

【0895】

一方、ステップS400でキャラクタ体（フランケン）150が原位置にないとき、つまり基準板150mがフォトセンサ150nの凹部に収まっていない状態にあるときには、基準板150mをフォトセンサ150nの凹部に収まるように復帰動作としてステッピングモータ150hを1ステップCCWさせる（ステップS404）。 10

【0896】

続いて、基準板150mのエッジが検出されたか否かを判定する（ステップS406）。この判定は、フォトセンサ150nが基準板150mのエッジを検出した履歴に基づいて行われる。具体的には、例えば、フォトセンサ150nが基準板150mのエッジを続けて3回検出したとき、キャラクタ体（フランケン）150が原位置へ復帰する状況にあると判定し、一方、フォトセンサ150nが基準板150mのエッジを続けて3回検出 20
なかったとき、キャラクタ体（フランケン）150が原位置へ復帰する状況にないと判定する。ステップS406でキャラクタ体（フランケン）150のエッジが検出されたとき、つまりキャラクタ体（フランケン）150が原位置へ復帰する状況にあるときには、ステッピングモータ150hを60ステップだけCCWさせる（ステップS408）。この回転は、ステッピングモータ150hを回転させることによりキャラクタ体（フランケン）150が原位置になるよう微調整するために行われる。

【0897】

続いて、キャラクタ体（フランケン）異常フラグF-MS1に値0をセットし（ステップS402）、このルーチンを終了する。一方、ステップS406で基準板150mのエッジが検出されないときには、ステッピングモータ150hがN1ステップ以上回転したか否かを判定する（ステップS410）。ここで、N1ステップは、ステッピングモータ150hが1回転するときのステップ数（例えば、483ステップ）である。ステップS 30
410でステッピングモータ150hがN1ステップ以上回転したときには、キャラクタ体（フランケン）異常フラグF-MS1に値1をセットし（ステップS412）、このルーチンを終了する。一方、ステップS410でステッピングモータ150hがN1ステップ以上回転していないときには、ステップS204に戻り、ステッピングモータ150hを1ステップCCWさせ、そして、ステップS406で基準板150mのエッジが検出されるまで又はステップS410でステッピングモータ150hがN1ステップ以上回転するまで、ステップS404、ステップS406そしてステップS410と順次繰り返し行う。

【0898】

このキャラクタ体（フランケン）異常判定処理では、フォトセンサ150nからの検出信号が一定時間ないときには、異常としてステッピングモータ150hの駆動を中止する。 40

【0899】

なお、ステップS400そしてステップS402と順次行われる処理は、図35で示したりセット処理のステップS248の16msの定常処理の一処理として行われ、ステップS404、ステップS406、ステップS408そしてステップS402と順次行われる処理とステップS404、ステップS406、ステップS410そしてステップS412と順次行われる処理とは、図36で示したタイマ割り込み処理のステップS260の2msタイマ割り込み処理の一処理として行われる。

【0900】

次に、キャラクタ体（ドラキュラ）異常判定処理が開始されると、図86に示すように、サブ統合基板111のCPU111aは、キャラクタ体（ドラキュラ）152が原位置にあるか否かを判定する（ステップS420）。この判定は、基準板153mがフォトセンサ153nにより検出されているか否かにより行われる。具体的には、基準板153mがフォトセンサ153nの凹部に収まっている状態をキャラクタ体（ドラキュラ）152が原位置にある状態として検出し、一方、基準板153mがフォトセンサ153nの凹部に収まっていない状態をキャラクタ体（ドラキュラ）152が原位置にない状態として検出する。ステップS420でキャラクタ体（ドラキュラ）152が原位置にあるとき、つまり基準板153mがフォトセンサ153nの凹部に収まっている状態にあるときには、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF-MS2に値0をセットし（ステップS422）、このルーチンを終了する。このキャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF-MS2は、基準板153mがフォトセンサ153nの凹部に収まっている状態にあるか否かを表すフラグであり、基準板153mがフォトセンサ153nの凹部に収まっている状態をキャラクタ体（ドラキュラ）152の正常状態として値0、一方、基準板153mがフォトセンサ153nの凹部に収まっていない状態をキャラクタ体（ドラキュラ）152の異常状態として値1がそれぞれ設定されている。

10

【0901】

ここで、上述したように、キャラクタ体（ドラキュラ）152は、ステッピングモータ153fをCWにより1回転させることでキャラクタ体（ドラキュラ）152が表示領域42の前面側に出現し、原位置に戻る動作となる。このため、キャラクタ体（ドラキュラ）152が原位置にないときには、ステッピングモータ153fをCWさせることにより原位置に復帰させることができる（「原位置復帰処理（キャラクタ体（ドラキュラ）」という）。

20

【0902】

一方、ステップS420でキャラクタ体（ドラキュラ）152が原位置にないとき、つまり基準板153mがフォトセンサ153nの凹部に収まっていない状態にあるときには、基準板153mをフォトセンサ153nの凹部に収まるように復帰動作としてステッピングモータ153fを1ステップCWさせる（ステップS424）。

【0903】

続いて、基準板153mのエッジが検出されたか否かを判定する（ステップS426）。この判定は、フォトセンサ153nが基準板153mのエッジを検出した履歴に基づいて行われる。具体的には、例えば、フォトセンサ153nが基準板153mのエッジを続けて3回検出したとき、キャラクタ体（ドラキュラ）152が原位置へ復帰する状況にあると判定し、一方、フォトセンサ153nが基準板153mのエッジを続けて3回検出できなかったとき、キャラクタ体（ドラキュラ）152が原位置へ復帰する状況にないと判定する。ステップS426でキャラクタ体（ドラキュラ）152のエッジが検出されたとき、つまりキャラクタ体（ドラキュラ）152が原位置へ復帰する状況にあるときには、ステッピングモータ153fを78ステップだけCWさせる（ステップS428）。この回転は、ステッピングモータ153fを回転させることによりキャラクタ体（ドラキュラ）152が原位置になるよう微調整するために行われる。

30

40

【0904】

続いて、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF-MS2に値0をセットし（ステップS422）、このルーチンを終了する。一方、ステップS426で基準板153mのエッジが検出されないときには、ステッピングモータ153fがN2ステップ以上回転したか否かを判定する（ステップS430）。ここで、N2ステップは、ステッピングモータ153fが2回転するときのステップ数（例えば、1回転で483ステップとすれば、2回転で483×2ステップとなる。）である。ステップS430でステッピングモータ153fがN2ステップ以上回転したときには、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF-MS2に値1をセットし（ステップS432）、このルーチンを終了する。一方、ステップS430でステッピングモータ153fがN2ステップ以上回転していないときには

50

、ステップS 4 2 4に戻り、ステッピングモータ1 5 3 fを1ステップCWさせ、そして、ステップS 4 2 6で基準板1 5 3 mのエッジが検出されるまで又はステップS 4 3 0でステッピングモータ1 5 3 fがN 2ステップ以上回転するまで、ステップS 4 2 4、ステップS 4 2 6そしてステップS 4 3 0と順次繰り返す。

【0905】

このキャラクタ体(ドラキュラ)異常判定処理では、フォトセンサ1 5 3 nからの検出信号が一定時間ないときには、異常としてステッピングモータ1 5 3 fの駆動を中止する。

【0906】

なお、ステップS 4 2 0そしてステップS 4 2 2と順次行われる処理は、図3 5で示したりセット処理のステップS 2 4 8の1 6 m sの定常処理の一処理として行われ、ステップS 4 2 4、ステップS 4 2 6、ステップS 4 2 8そしてステップS 4 2 2と順次行われる処理とステップS 4 2 4、ステップS 4 2 6、ステップS 4 3 0そしてステップS 4 3 2と順次行われる処理とは、図3 6で示したタイマ割り込み処理のステップS 2 6 0の2 m sタイマ割り込み処理の一処理として行われる。

10

【0907】

次に、遮蔽部材(ドラキュラ)異常判定処理が開始されると、図8 7に示すように、サブ統合基板1 1 1のCPU 1 1 1 aは、遮蔽部材(ドラキュラ)1 6 6が原位置にあるかを判定する(ステップS 4 4 0)。この判定は、基準板1 5 2 mがフォトセンサ1 5 2 nにより検出されているか否かにより行われる。具体的には、基準板1 5 2 mがフォトセンサ1 5 2 nの凹部に収まっている状態を遮蔽部材(ドラキュラ)1 6 6が原位置にある状態として検出し、一方、基準板1 5 2 mがフォトセンサ1 5 2 nの凹部に収まっていない状態を遮蔽部材(ドラキュラ)1 6 6が原位置にない状態として検出する。ステップS 4 4 0で遮蔽部材(ドラキュラ)1 6 6が原位置にあるとき、つまり基準板1 5 2 mがフォトセンサ1 5 2 nの凹部に収まっている状態にあるときには、遮蔽部材(ドラキュラ)異常フラグF - M S 3に値0をセットし(ステップS 4 4 2)、このルーチンを終了する。この遮蔽部材(ドラキュラ)異常フラグF - M S 3は、基準板1 5 2 mがフォトセンサ1 5 2 nの凹部に収まっている状態にあるか否かを表すフラグであり、基準板1 5 2 mがフォトセンサ1 5 2 nの凹部に収まっている状態を遮蔽部材(ドラキュラ)1 6 6の正常状態として値0、一方、基準板1 5 2 mがフォトセンサ1 5 2 nの凹部に収まっていない状態を遮蔽部材(ドラキュラ)1 6 6の異常状態として値1がそれぞれ設定されている。

20

30

【0908】

ここで、上述したように、遮蔽部材(ドラキュラ)1 6 6は、ステッピングモータ1 5 2 hをCWにより1回転させることで遮蔽部材(ドラキュラ)1 6 6が表示領域4 2の前面側に出現し、原位置に戻る動作となる。このため、遮蔽部材(ドラキュラ)1 6 6が原位置にないときには、ステッピングモータ1 5 2 hをCWさせることにより原位置に復帰させることができる(「原位置復帰処理(遮蔽部材(ドラキュラ))」という)。

【0909】

一方、ステップS 2 4 0で遮蔽部材(ドラキュラ)1 6 6が原位置にないとき、つまり基準板1 5 2 mがフォトセンサ1 5 2 nの凹部に収まっていない状態にあるときには、基準板1 5 2 mをフォトセンサ1 5 2 nの凹部に収まるように復帰動作としてステッピングモータ1 5 2 hを1ステップCWさせる(ステップS 4 4 4)。

40

【0910】

続いて、基準板1 5 2 mのエッジが検出されたか否かを判定する(ステップS 4 4 6)。この判定は、フォトセンサ1 5 2 nが基準板1 5 2 mのエッジを検出した履歴に基づいて行われる。具体的には、例えば、フォトセンサ1 5 2 nが基準板1 5 2 mのエッジを続けて3回検出したとき、遮蔽部材(ドラキュラ)1 6 6が原位置へ復帰する状況にあると判定し、一方、フォトセンサ1 5 2 nが基準板1 5 2 mのエッジを続けて3回検出しなかったとき、遮蔽部材(ドラキュラ)1 6 6が原位置へ復帰する状況にないと判定する。ス

50

ステップS 4 4 6で基準板1 5 2 mのエッジが検出されたとき、つまり遮蔽部材(ドラキュラ)1 6 6が原位置へ復帰する状況にあるときには、ステッピングモータ1 5 2 hを2 7ステップだけCWさせる(ステップS 4 4 8)。この回転は、ステッピングモータ1 5 2 hを回転させることにより遮蔽部材(ドラキュラ)1 6 6が原位置になるよう微調整するために行われる。

【0 9 1 1】

続いて、遮蔽部材(ドラキュラ)異常フラグF - MS 3に値0をセットし(ステップS 4 4 2)、このルーチンを終了する。一方、ステップS 4 4 6で基準板1 5 2 mのエッジが検出されないときには、ステッピングモータ1 5 2 hがN 3ステップ以上回転したか否かを判定する(ステップS 4 5 0)。ここで、N 3ステップは、ステッピングモータ1 5 2 hが2回転するときのステップ数(例えば、1回転で4 8 3ステップとすれば、2回転で4 8 3 × 2ステップとなる。)である。ステップS 4 5 0でステッピングモータ1 5 2 hがN 3ステップ以上回転したときには、遮蔽部材(ドラキュラ)異常フラグF - MS 3に値1をセットし(ステップS 4 5 2)、このルーチンを終了する。一方、ステップS 4 5 0でステッピングモータ1 5 2 hがN 3ステップ以上回転していないときには、ステップS 4 4 4に戻り、ステッピングモータ1 5 2 hを1ステップCWさせ、そして、ステップS 4 4 6で基準板1 5 2 mのエッジが検出されるまで又はステップS 4 5 0でステッピングモータ1 5 2 hがN 3ステップ以上回転するまで、ステップS 4 4 4、ステップS 4 4 6そしてステップS 4 5 0と順次繰り返し行う。

【0 9 1 2】

この遮蔽部材(ドラキュラ)異常判定処理では、フォトセンサ1 5 2 nからの検出信号が一定時間ないときには、異常としてステッピングモータ1 5 2 hの駆動を中止する。

【0 9 1 3】

なお、ステップS 4 4 0そしてステップS 4 4 2と順次行われる処理は、図3 5で示したりセット処理のステップS 2 4 8の1 6 m sの定常処理の一処理として行われ、ステップS 4 4 4、ステップS 4 4 6、ステップS 4 4 8そしてステップS 4 4 2と順次行われる処理とステップS 4 4 4、ステップS 4 4 6、ステップS 4 5 0そしてステップS 4 5 2と順次行われる処理とは、図3 6で示したタイマ割り込み処理のステップS 2 6 0の2 m sタイマ割り込み処理の一処理として行われる。

【0 9 1 4】

次に、キャラクタ体(オオカミ男)異常判定処理が開始されると、図8 8に示すように、サブ統合基板1 1 1のCPU 1 1 1 aは、キャラクタ体(オオカミ男)1 5 4が原位置にあるか否かを判定する(ステップS 4 6 0)。この判定は、基準板1 5 4 mがフォトセンサ1 5 4 nにより検出されているか否かにより行われる。具体的には、基準板1 5 4 mがフォトセンサ1 5 4 nの凹部に収まっている状態をキャラクタ体(オオカミ男)1 5 4が原位置にある状態として検出し、一方、基準板1 5 4 mがフォトセンサ1 5 4 nの凹部に収まっていない状態をキャラクタ体(オオカミ男)1 5 4が原位置にない状態として検出する。ステップS 4 6 0でキャラクタ体(オオカミ男)1 5 4が原位置にあるとき、つまり基準板1 5 4 mがフォトセンサ1 5 4 nの凹部に収まっている状態にあるときには、キャラクタ体(オオカミ男)異常フラグF - MS 4に値0をセットし(ステップS 4 6 2)、このルーチンを終了する。このキャラクタ体(オオカミ男)異常フラグF - MS 4は、基準板1 5 4 mがフォトセンサ1 5 4 nの凹部に収まっている状態にあるか否かを表すフラグであり、基準板1 5 4 mがフォトセンサ1 5 4 nの凹部に収まっている状態をキャラクタ体(オオカミ男)1 5 4の正常状態として値0、一方、基準板1 5 4 mがフォトセンサ1 5 4 nの凹部に収まっていない状態をキャラクタ体(オオカミ男)1 5 4の異常状態として値1がそれぞれ設定されている。

【0 9 1 5】

ここで、上述したように、キャラクタ体(オオカミ男)1 5 4は、ステッピングモータ1 5 5をCWにより1回転させることでキャラクタ体(オオカミ男)1 5 4が表示領域4 2の前面側に出現し、原位置に戻る動作となる。このため、キャラクタ体(オオカミ男)

10

20

30

40

50

154が原位置にないときには、ステッピングモータ155をCWさせることにより原位置に復帰させることができる（「原位置復帰処理（オオカミ男）」という）。

【0916】

一方、ステップS460でキャラクタ体（オオカミ男）154が原位置にないとき、つまり基準板154mがフォトセンサ154nの凹部に収まっていない状態にあるときには、基準板154mをフォトセンサ154nの凹部に収まるように復帰動作としてステッピングモータ155を1ステップCWさせる（ステップS464）。

【0917】

続いて、基準板154mのエッジが検出されたか否かを判定する（ステップS466）。この判定は、フォトセンサ154nが基準板154mのエッジを検出した履歴に基づいて行われる。具体的には、例えば、フォトセンサ154nが基準板154mのエッジを続けて3回検出したとき、キャラクタ体（オオカミ男）154が原位置へ復帰する状況にあると判定し、一方、フォトセンサ154nが基準板154mのエッジを続けて3回検出なかったとき、キャラクタ体（オオカミ男）154が原位置へ復帰する状況にないと判定する。ステップS466で基準板154mのエッジが検出されたとき、つまりキャラクタ体（オオカミ男）154が原位置へ復帰する状況であるときには、ステッピングモータ155を46ステップだけCWさせる（ステップS468）。この回転は、ステッピングモータ155を回転させることによりキャラクタ体（オオカミ男）154が原位置になるよう微調整するために行われる。

【0918】

続いて、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF-MS4に値0をセットし（ステップS462）、このルーチンを終了する。一方、ステップS466で基準板154mのエッジが検出されないときには、ステッピングモータ155がN4ステップ以上回転したか否かを判定する（ステップS470）。ここで、N4ステップは、ステッピングモータ155が2回転するときのステップ数（例えば、1回転で483ステップとすれば、2回転で483×2ステップとなる。）である。ステップS470でステッピングモータ155がN4ステップ以上回転したときには、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF-MS4に値1をセットし（ステップS472）、このルーチンを終了する。一方、ステップS470でステッピングモータ155がN4ステップ以上回転していないときには、ステップS464に戻り、ステッピングモータ155を1ステップCWさせ、そして、ステップS466で基準板154mのエッジが検出されるまで又はステップS470でステッピングモータ155がN4ステップ以上回転するまで、ステップS464、ステップS466そしてステップS470と順次繰り返し行う。

【0919】

このキャラクタ体（オオカミ男）異常判定処理では、フォトセンサ154nからの検出信号が一定時間ないときには、異常としてステッピングモータ155の駆動を中止する。

【0920】

なお、ステップS460そしてステップS462と順次行われる処理は、図35で示したリセット処理のステップS248の16msの定常処理の一処理として行われ、ステップS464、ステップS466、ステップS468そしてステップS462と順次行われる処理とステップS464、ステップS466、ステップS470そしてステップS472と順次行われる処理とは、図36で示したタイマ割り込み処理のステップS260の2msタイマ割り込み処理の一処理として行われる。

【0921】

次に、装飾図柄の変動表示に伴う液晶表示器116の演出動作について図89乃至図103を参照して説明する。図89乃至図103は、液晶表示器による演出例を示す説明図である。

【0922】

先ず、装飾図柄の変動表示例について図89を参照して説明する。図89は、上述した大当たり判定処理にて大当たり判定乱数がはずれ値であり、且つ、リーチ態様も伴わない変動

番号 1 の変動表示パターンにもとづく装飾図柄の変動表示を示す説明図である。サブ統合基板 1 1 1 に搭載される CPU 1 1 1 a により変動表示パターン、左装飾図柄 8 0 a、中装飾図柄 8 0 b、右装飾図柄 8 0 c が各々異なる図柄となるように選択された停止図柄、等の情報を第 2 電飾制御基板 1 1 3 に送信する。

【 0 9 2 3 】

第 2 電飾制御基板 1 1 3 に搭載される CPU 1 1 3 a は、当該情報を指示する信号を受信したことにともづいて変動表示パターンに対応する表示領域 4 2 にて実行される演出表示制御のプロセスが記載されているプロセスデータを選択し、当該プロセスデータに記載された内容にもとづいて装飾図柄等の制御を開始する。すなわち、選択したプロセスデータにもとづいて背景画像（昼背景画像 8 1）が見通せるように半透明の表示態様で左・右の装飾図柄 8 0 a、8 0 c の変動表示を開始する（図 8 9（A））。このとき、左・右の装飾図柄 8 0 a、8 0 c は、表示領域 4 2 の上方から下方に向かって高速変動（左・右の装飾図柄 8 0 a、8 0 c の各々が停止表示される過程よりも移動速度の速い変動）で表示されている。また、中の装飾図柄 8 0 b については、半透明の表示態様ではなく不透明の表示態様で変動表示されている。

10

【 0 9 2 4 】

そして、プロセスデータにもとづいて所定時間経過後に、左・右の装飾図柄 8 0 a、8 0 c のうち左装飾図柄 8 0 a が停止表示される過程で、高速変動から徐々に低速変動の変動表示に移行するとともに、半透明から背景画像（昼背景画像 8 1）が見通せない不透明の表示態様に変更される（図 8 9（B））。そして、左装飾図柄 8 0 a は、指定された停止図柄（同図中では、「7」を例示）で停止表示する（図 8 9（C））。

20

【 0 9 2 5 】

そして、左装飾図柄 8 0 a と同様に、プロセスデータにもとづいて右装飾図柄 8 0 c が停止表示される過程で、右装飾図柄 8 0 c は、高速変動から徐々に低速変動の変動表示に移行するとともに、半透明から不透明の表示態様に変更される。そして、右装飾図柄 8 0 c は、左装飾図柄 8 0 a とは異なるように指定された停止図柄（同図中では、「6」を例示）で停止表示する（図 8 9（D））。

【 0 9 2 6 】

次に、キャラクタ画像 7 0 ~ 7 4 を画像表示させる発展型予告演出およびコメント予告演出の演出例について図 9 0 を参照して説明する。図 9 0 は、上述した発展型予告パターン番号 1 2 の発展型予告演出、および、コメント予告パターン番号 1 4 のコメント予告演出を示す説明図である。サブ統合基板 1 1 1 に搭載される CPU 1 1 1 a により発展型予告パターン番号 1 2 の発展型予告演出、および、この一部としてコメント予告パターン番号 1 4 のコメント予告演出を実行することに決定した場合には、上述したように、変動表示パターンと、発展型予告パターン番号 1 2 と、コメント予告パターン番号 1 4 と、に応じた演出ランプ 4 4 a、4 4 b、装飾ランプ 4 9、音波装置 1 1 5 の制御データを選択するとともに、変動表示パターン、発展型予告パターン番号 1 2、コメント予告パターン番号 1 4、停止図柄、等の情報を第 2 電飾制御基板 1 1 3 に送信する。また、サブ統合基板 1 1 1 にて制御データに設定されるタイマをスタートする。このタイマは、第 2 電飾制御基板 1 1 3 にて選択されるプロセスデータにもとづいて実行される画像表示制御と同期してステップモータ 1 5 0 h、1 5 2 h、1 5 3 f、1 5 5 の駆動制御、演出ランプ 4 4 a、4 4 b および装飾ランプ 4 9 の点灯制御、音波装置 1 1 5 の音声制御を行うためのものである。

30

40

【 0 9 2 7 】

第 2 電飾制御基板 1 1 3 に搭載される CPU 1 1 3 a は、当該情報を指示する信号を受信したことにともづいて変動表示パターン、発展型予告パターン番号 1 2、コメント予告パターン番号 1 4 に対応する表示領域 4 2 にて実行される演出表示制御のプロセスが記載されているプロセスデータを選択し、当該プロセスデータに記載された内容にもとづいて装飾図柄、上述したキャラクタの画像表示、等の制御を開始する。すなわち、選択したプロセスデータにもとづいて装飾図柄 8 0 a ~ 8 0 c の変動表示を開始する（図 9 0（A）

50

）。

【0928】

そして、プロセスデータにもとづいて怪物くんからの吹き出し78（演出領域）を表示領域42に表示制御する（図90（B））。なお、上述した1段階のステップ1とは、表示領域42に人間の少年を模したキャラクタ画像（怪物くん）70のみが表示制御されている状態から怪物くんからの吹き出し78を表示制御した図90（C）の状態のことであり、人間の少年を模したキャラクタ画像（怪物くん）70のみが表示制御されている0段階から怪物くんからの吹き出し78が表示制御される1段階へと段階を発展させた状態である。

【0929】

なお、表示領域42に表示制御された怪物くんからの吹き出し78には、プロセスデータにもとづいて「大当たりだ！」のコメント文77（コメント内容）を表示制御する。また、コメント内容の表示制御と同期して音波装置115の音声制御を行い、当該コメント内容（「大当たりだ！」）を音声出力させる。このように、コメント予告演出は、発展型予告演出の一部（1段階のステップ1）として実行される。

【0930】

また、図90（B）に示すように、怪物くんからの吹き出し78は、表示領域42に対して40%程度の面積比率（上下方向に50%、左右方向に80%程度）で構成され、その吹き出し口は、人間の少年を模したキャラクタ画像（怪物くん）70の口元方向に向いている。「大当たりだ！」のコメント内容を怪物くんからの吹き出し78に表示制御するとともに音声出力させることで、あたかも怪物くんが遊技者に話しかけているかのような印象を与えることができる。また、怪物くんからの吹き出し78は、白色を基調とし、該吹き出しの内部に表示制御されたコメント内容は、黄色の文字でその周囲を黒色で縁取ることにより、吹き出しに対して際立たせている。さらに、コメント内容の文字列は、左右方向に1行あたり10文字を限度に吹き出し内に表示され、それ以上の文字数については2行に亘って表示することで、遊技者にコメント内容の文字を明瞭に認識させることができる。

【0931】

そして、プロセスデータにもとづいてオオカミ男を模したキャラクタ画像71を表示領域42に表示制御する（図90（C））。なお、上述した1段階のステップ1とは、表示領域42に人間の少年を模したキャラクタ画像（怪物くん）70のみが表示制御されている状態からオオカミ男を模したキャラクタ画像71を表示制御した図90（C）の状態のことであり、人間の少年を模したキャラクタ画像（怪物くん）70のみが表示制御されている0段階からオオカミ男を模したキャラクタ画像71が表示制御される1段階へと段階を発展させた状態である。

【0932】

図90（C）でオオカミ男を模したキャラクタ画像71を表示制御した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定期間が経過したときにドラキュラを模したキャラクタ画像72を表示領域42に表示制御する（図90（D））。この状態が上述した2段階のステップ2であり、オオカミ男を模したキャラクタ画像71が表示制御された1段階からドラキュラを模したキャラクタ画像72が表示制御される2段階へと段階を発展させた状態である。

【0933】

なお、図90（C）および図90（D）では、ミニキャラ予告パターン番号11のミニキャラ予告パターンにもとづいて、全てのミニキャラクタ画像90～93を表示領域42に表示制御している。この場合、発展型予告演出によりキャラクタ画像70～74を表示するとともに、ミニキャラクタ予告演出によりミニキャラクタ画像90～93を表示領域42に表示するように、2種類の予告演出を同時に実行している。従って、発展型予告演出やミニキャラクタ予告演出の一方のみを実行するよりも予告演出を賑やかなものとすることができ、遊技者にとって遊技が単調となることなく、遊技の興趣の低下を抑制する

10

20

30

40

50

ことができる。なお、ミニキャラクタ予告演出は、キャラクタ画像70～74を表示させる発展型予告演出と同様に、キャラクタ体150, 152, 154を出現させる発展型予告や稲妻予告演出とも同時に実行することができる。

【0934】

ここで、表示領域42に表示される複数のレイアに関する記載は後述するが、ミニキャラクタ画像90～93を装飾図柄80a～80cの背面に表示する一方、オオカミ男を模したキャラクタ画像71やドラキュラを模したキャラクタ画像72を装飾図柄80a～80cの前面に表示しているため、オオカミ男を模したキャラクタ画像71やドラキュラを模したキャラクタ画像72がミニキャラクタ画像90～93の前面に表示される。例えば、図90(C)でヒロシを表したミニキャラクタ画像90が表示されているが、図90(D)でドラキュラを模したキャラクタ画像72を表示することによって、ヒロシを表したミニキャラクタ画像90や左装飾図柄80aの変動表示の一部が視認不可能となっている。従って、ミニキャラクタ画像90～93が表示されるミニキャラクタ予告演出や装飾図柄80a～80cの変動表示よりもキャラクタ画像70～74が表示される発展型予告演出を優先的に遊技者に注目させることができる。

10

【0935】

図90(D)でドラキュラを模したキャラクタ画像72を表示制御した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定期間が経過したときにフランケンを模したキャラクタ画像73を表示領域42に表示制御する(図90(E))。この状態が上述した3段階のステップ3であり、ドラキュラを模したキャラクタ画像72が表示制御された2段階からフランケンを模したキャラクタ画像73が表示制御される3段階へと段階を発展させた状態である。

20

【0936】

図90(E)でフランケンを模したキャラクタ画像73を表示制御した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定期間が経過したときに人間の少年を模したキャラクタ画像(怪物くん)70を表示領域42に表示制御する(図90(F))。この状態が上述した4段階のステップ4であり、フランケンを模したキャラクタ画像73が表示制御された3段階から人間の少年を模したキャラクタ画像(怪物くん)70が表示制御される4段階へと段階を発展させた状態である。

30

【0937】

なお、この実施の形態では、1段階(図90(C))から3段階(図90(E))までは、表示領域42に表示制御しているキャラクタ画像71～73を継続して表示することにより複数のキャラクタによる演出表示が可能となるように制御している。また、遊技者は、表示領域42に表示制御しているキャラクタ画像71～73の表示数により発展型予告演出の段階を把握でき、さらに、上述したように、発展型予告演出の段階が発展することにより大当たり期待度が増すため、キャラクタ画像71～73の表示数に応じて大当たりに対する期待感を高めることができる。

【0938】

次に、キャラクタ体150, 152, 154を駆動させる発展型予告演出の演出例について図91を参照して説明する。図91は、上述した発展型予告パターン番号17の発展型予告演出を示す説明図である。サブ統合基板111に搭載されるCPU111aにより発展型予告パターン番号17の発展型予告演出を実行することに決定した場合には、上述したように、当該変動表示パターンと、発展型予告パターン番号17と、コメント予告パターンと、に応じたステッピングモータ150h, 152h, 153f, 155、演出ランプ44a, 44b、装飾ランプ49、音波装置115の制御データを選択するとともに、変動表示パターン、発展型予告パターン番号17、停止図柄、等の情報を第2電飾制御基板113に送信する。また、サブ統合基板111にて制御データに設定されるタイマをスタートする。

40

【0939】

第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aは、当該情報を指示する信号を受

50

信したことにもとづいて変動表示パターン、発展型予告パターン番号17に対応する表示領域42にて実行される演出表示制御のプロセスが記載されているプロセスデータを選択し、当該プロセスデータに記載された内容にもとづいて装飾図柄、上述したキャラクタの画像表示、等の制御を開始する。すなわち、選択したプロセスデータにもとづいて装飾図柄80a~80cの変動表示を開始する。

【0940】

そして、プロセスデータにもとづいて怪物くんからの吹き出しを表示領域42に表示制御する。なお、発展型予告パターン番号17の発展型予告演出では、上述したキャラクタ画像71~73を表示領域42に表示制御することなく、ステッピングモータ150h, 152h, 153f, 155の駆動制御によりキャラクタ体150, 152, 154を出 10
現させることにより行われる。また、上述したように、ステッピングモータ150h, 152h, 153f, 155は、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aにより駆動信号を第1電飾制御基板112に出力することにより制御されるため、第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aによって選択したプロセスデータにはこれらの駆動制御に関する制御データは設定されていない。発展型予告パターン番号17の発展型予告パターンに対応して選択されるプロセスデータには、ステッピングモータ150h, 152h, 153f, 155の駆動制御によるキャラクタ体150, 152, 154の動作と表示領域42の表示態様とを同期させるために、ステッピングモータ150h, 152h, 153f, 155にて所定の駆動制御を実行されるまでは、装飾図柄の変動表示を行い、所定の駆動制御を実行したとき(例えば、図91(D'))となったときにキャラクタ 20
画像70を表示制御する制御データが設定されている。

【0941】

怪物くんからの吹き出しを表示制御した後、所定期間が経過したときに、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aにより制御データにもとづいてステッピングモータ155に駆動信号を出力してオオカミ男を模造したキャラクタ体154を所定期間、表示領域42の前方に表示領域42の一部を覆うよう 30
に出現させる(図91(A'))。なお、上述した2段階のステップ2'とは、表示領域42に人間の少年を模したキャラクタ画像(怪物くん)70のみが表示制御されている状態からオオカミ男を模造したキャラクタ体154を出現させた図91(A')の状態のことであり、怪物くんからの吹き出しが表示制御されている1段階からオオカミ男を模造したキャラクタ体154を所定期間出現させた2段階へと段階を発展させた状態である。 30

【0942】

図91(A')でオオカミ男を模造したキャラクタ体154を所定期間、表示領域42の前方に表示領域42の一部を覆うよう 40
に出現させた後、CPU111aは、さらに制御データにもとづく処理を実行し、所定期間が経過したときにステッピングモータ152h, 153fに駆動信号を出力してドラキュラを模造したキャラクタ体152を所定期間、表示領域42の前方に表示領域42の一部を覆うよう 40
に出現させる(図91(B'))。この状態が上述した3段階のステップ3'であり、オオカミ男を模造したキャラクタ体154を所定期間出現させた2段階からドラキュラを模造したキャラクタ体152を所定期間出現させた3段階へと段階を発展させた状態である。 40

【0943】

図91(B')でドラキュラを模造したキャラクタ体152を所定期間、表示領域42の前方に表示領域42の一部を覆うよう 40
に出現させた後、CPU111aは、さらに制御データにもとづく処理を実行し、所定期間が経過したときにステッピングモータ150hに駆動信号を出力してフランケンを模造したキャラクタ体150を所定期間、表示領域42の前方に表示領域42の一部を覆うよう 40
に出現させる(図91(C'))。この状態が上述した4段階のステップ4'であり、ドラキュラを模造したキャラクタ体152を所定期間出現させた3段階からフランケンを模造したキャラクタ体150を所定期間出現させた4段階へと段階を発展させた状態である。

【0944】

図91(C')でフランケンを模造したキャラクタ体150を所定期間、表示領域42の前方に表示領域42の一部を覆うように出現させた後、CPU111aは、さらに制御データにもとづく処理を実行し、所定期間が経過したときにステッピングモータ150h, 152h, 153f, 155に駆動信号を出力してキャラクタ体150, 152, 154を出現させる。そして、所定期間経過後に、第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aがプロセデータにもとづいて人間の少年を模したキャラクタ画像(怪物くん)70を表示領域42に表示制御し(図91(E'))、このとき、CPU111aが制御データにもとづいてステッピングモータ150h, 152h, 153f, 155に駆動信号を出力してキャラクタ体150, 152, 154を収容させる。このように、制御データに設定されるタイマと、プロセデータに設定されるタイマと、によりキャラクタ体150, 152, 154の動作と、表示領域42におけるキャラクタ画像70~73の表示と、を同期させている。なお、この状態が上述した5段階のステップ5であり、フランケンを模造したキャラクタ体150を所定期間出現させた3段階から人間の少年を模したキャラクタ画像(怪物くん)70が表示制御される5段階へと段階を発展させた状態である。

10

【0945】

なお、図90(E)から図90(F)に移行するとき、および、図91(D')から図91(E')に移行するときには、左装飾図柄80aを停止表示する制御が実行されている。しかし、中装飾図柄80bおよび右装飾図柄80cは停止表示しない。すなわち、この実施の形態では、発展型予告演出を装飾図柄80a~80cの変動表示を開始してから右装飾図柄80cが停止表示される以前に実行している。

20

【0946】

また、この実施の形態では、同一のキャラクタに対応するキャラクタ画像とキャラクタ体との出現方向が同一となるように制御される。例えば、図90(C)でキャラクタ画像71を表示領域42の左側部から出現するように表示制御し、図91(B')でステッピングモータ155を駆動することによりキャラクタ体154を表示領域42の左側方に設けられた収容部160から出現するように構成される。このように構成することにより、同一のキャラクタに対応するキャラクタ画像とキャラクタ部材とが同一方向から出現するので遊技者にキャラクタ画像とキャラクタ体との関係が同一であることをより明確に把握させることができる。

30

【0947】

また、この実施の形態では、各段階にてキャラクタ画像とキャラクタ部材との一方を出現させることにより発展型予告演出を実行するが、各段階にて同一のキャラクタに対応するキャラクタ画像の表示制御およびキャラクタ体を動作可能なステッピングモータの駆動制御を実行することによりキャラクタ画像とキャラクタ体との両方を出現させるように構成してもよい。このように構成することにより、各段階にてより多くの態様にてキャラクタを視認可能に表出するため、演出が実行されていることを遊技者に認識し易くできるとともに、遊技者の期待感をさらに高めることができる。

【0948】

この場合において、背景画像を夜背景画像82にしたときにのみキャラクタ体とキャラクタ画像との両方を出現させるように構成してもよく、このように構成することにより、一方のみを出現させた場合よりも多くの怪物が夜に騒ぎ出してざわめいているかの印象を与えることができるため、夜になると怪物たちが動き出すという印象をより強く与えることができる。

40

【0949】

なお、発展型予告演出にてキャラクタ体とキャラクタ画像との両方を出現させる場合には、キャラクタ画像の出現方向とキャラクタ体の出現方向とを異ならせるようにしてもよい。すなわち、この実施の形態では、キャラクタ体が表示領域42の一部を覆うように出現するため、キャラクタ画像とキャラクタ体とを同一方向から出現させることによりキャラクタ体によってキャラクタ画像の表示される領域が覆われ、キャラクタ画像が視認でき

50

ない状態となる虞がある。キャラクタ画像とキャラクタ体との出現方向を異ならせることによってこの問題を解決することができる。

【0950】

また、この実施の形態では、発展型予告演出にて表示制御するキャラクタ画像の個数と、ステッピングモータを駆動制御することにより出現させるキャラクタ体の個数と、を異ならせているが、キャラクタ画像の個数とキャラクタ体の個数とを同一にすることにより実行するようにしてもよい。すなわち、この実施の形態では、4つのキャラクタ（この実施例では、怪物くん、オオカミ男、ドラキュラ、フランケン）に対応するキャラクタ画像70～73と、3つのキャラクタ（この実施例では、オオカミ男、ドラキュラ、フランケン）に対応するキャラクタ体150, 152, 154と、により発展型予告演出を実行しているが、キャラクタ画像70～73の4つのキャラクタに対応する4つのキャラクタ部材（この実施例では、怪物くん、オオカミ男、ドラキュラ、フランケン）を設け、発展型予告演出を実行するように構成してもよい。また、発展型予告演出にて表示制御するキャラクタ画像の個数を、ステッピングモータを駆動制御することにより出現させるキャラクタ体の個数よりも少なくするように構成してもよく、例えば、3つのキャラクタ（オオカミ男、ドラキュラ、フランケン）に対応するキャラクタ画像と、4つのキャラクタ（怪物くん、オオカミ男、ドラキュラ、フランケン）に対応するキャラクタ体と、により発展型予告演出を実行するようにしてもよい。

10

【0951】

また、この実施の形態では、段階毎にキャラクタ体を切り替えて出現させるが、キャラクタ体を継続して出現させることにより各段階にて複数のキャラクタによる駆動制御が可能となるように制御してもよい。また、遊技者は、出現しているキャラクタ体の数により発展型予告演出の段階を把握でき、さらに、上述したように、発展型予告演出の段階が発展することにより大当たり期待度が増すため、出現しているキャラクタ体の数に応じて大当たりに対する期待感を高めることができる。

20

【0952】

なお、発展型予告演出における同一の段階でキャラクタ体と、キャラクタ画像と、の両方を出表する場合には、各段階毎にキャラクタ画像と、キャラクタ体と、の一方のみ継続して出表するように制御してもよい。このように構成することにより、キャラクタ体の出現数およびキャラクタ画像の表示数に応じて発展型予告演出の段階を把握でき、さらに、上述したように、発展型予告演出の段階が発展することにより大当たり期待度が増すため、出現しているキャラクタ体の数に応じて大当たりに対する期待感を高めることができる。

30

【0953】

また、この実施の形態では、キャラクタ体（フランケン）異常フラグF - MS1、キャラクタ体（ドラキュラ）異常フラグF - MS2、遮蔽部材（ドラキュラ）異常フラグF - MS3、キャラクタ体（オオカミ男）異常フラグF - MS4のいずれかが値1、つまり異常状態にあるときには、例えば、キャラクタ体（フランケン）異常フラグF - MS1が値1、つまりキャラクタ体（フランケン）150に異常が発生しているときには、図80で説明した異常時励磁データクリア処理のステップS342で第1励磁データと第2励磁データとが値0にセットされる。このセットによりドライブ回路部112j, 112k, 112m, 112nによるステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155の各相コイル（1, 2, 3, 4）に対して励磁電流のスイッチングがそれぞれ停止され、ステッピングモータ150h, 153f, 152h, 155が回転しない。このため、キャラクタ体（フランケン）150、キャラクタ体（ドラキュラ）152、遮蔽部材（ドラキュラ）166、キャラクタ体（オオカミ男）154が動作しない。具体的には、例えば、上述したように発展型予告パターン番号17が設定されたときには、ステップ1'では、表示領域42の前面側にキャラクタ体（オオカミ男）154が出現するはずであるが、ステッピングモータ155が回転しないため、図91（A'）に示したキャラクタ体（オオカミ男）154が出現しない。ステップ2'では、表示領域42の前面側にキャラクタ体（ドラキュラ）152と遮蔽部材（ドラキュラ）166とが出現するはずであるが

40

50

、ステッピングモータ 153f, 152h がそれぞれ回転しないため、図 91 (B') に示したキャラクタ体 (ドラキュラ) 152 と遮蔽部材 (ドラキュラ) 166 とが出現しない。ステップ 3' では、表示領域 42 の前面側にキャラクタ体 (フランケン) 150 が出現するはずであるが、ステッピングモータ 150h が回転しないため、図 91 (A') に示したキャラクタ体 (フランケン) 150 が出現しない。

【0954】

なお、次回、主制御基板 101 からコマンドとして変動表示パターンの変動番号が送信されたとき、キャラクタ体 (フランケン) 異常判定処理によりキャラクタ体 (フランケン) 異常フラグ F - MS1 が値 0、つまりキャラクタ体 (フランケン) 150 が正常状態にあるときには、図 91 (A') ~ (C') に示したように、表示領域 42 の前面側にキャラクタ体 (オオカミ男) 154、キャラクタ体 (ドラキュラ) 152 と遮蔽部材 (ドラキュラ) 166 そしてキャラクタ体 (フランケン) 150 が順に出現する。

10

【0955】

次に、ボタン予告演出の演出例について図 92 を参照して説明する。図 92 は、上述した発展型予告パターン番号 18 の発展型予告演出、および、ボタン予告パターン番号 4 のコメント予告演出を示す説明図である。サブ統合基板 111 に搭載される CPU 111a により発展型予告パターン番号 18 の発展型予告演出を実行することに決定した場合には、上述したように、変動表示パターンと、発展型予告パターン番号 18 と、「ボタンを押してくれ！」を表示するボタン予告パターンと、に応じた演出ランプ 44a, 44b、装飾ランプ 49、音波装置 115 の制御データを選択するとともに、変動表示パターン、発展型予告パターン番号 18、「ボタンを押してくれ！」を表示するボタン予告パターンと、停止図柄、等の情報を第 2 電飾制御基板 113 に送信する。また、サブ統合基板 111 にて制御データに設定されるタイマをスタートする。このタイマは、第 2 電飾制御基板 113 にて選択されるプロセスデータにもとづいて実行される画像表示制御と同期してステッピングモータ 150h, 152h, 153f, 155 の駆動制御、演出ランプ 44a, 44b および装飾ランプ 49 の点灯制御、音波装置 115 の音声制御を行うためのものである。

20

【0956】

第 2 電飾制御基板 113 に搭載される CPU 113a は、当該情報を指示する信号を受信したことにともづいて変動表示パターン、発展型予告パターン番号 18、「ボタンを押してくれ！」を表示するボタン予告パターンと、に対応する表示領域 42 にて実行される演出表示制御のプロセスが記載されているプロセスデータを選択し、当該プロセスデータに記載された内容にもとづいて装飾図柄、上述したキャラクタの画像表示、等の制御を開始する。すなわち、選択したプロセスデータにもとづいて装飾図柄 80a ~ 80c の変動表示を開始する。

30

【0957】

そして、プロセスデータにもとづいて怪物くんからの吹き出し 78 を表示領域 42 に表示制御する (図 92 (A))。なお、表示領域 42 に表示制御された怪物くんからの吹き出し 78 には、プロセスデータにもとづいて「ボタンを押してくれ！」のコメント文 77 (コメント内容) を表示制御する。また、コメント内容の表示制御と同期して音波装置 115 の音声制御を行い、当該コメント内容 (「ボタンを押してくれ！」) を音声出力させる。また、表示領域 42 の右下方には、操作ボタン 38 を模した画像 79 とともに、「PUSH」の文字を表示制御することで、遊技者に操作ボタン 38 の操作を促している。このように、ボタン予告演出は、発展型予告演出の全部 (1 段階のステップ 1) として実行される。なお、コメント文 77 の表示態様については、コメント予告パターンにもとづくコメント文 77 の表示態様と同様である。

40

【0958】

そして、操作ボタン 38 が 1 回操作されたときに、CPU 113a に操作信号を入力し、該操作信号が入力されたタイミングでボタン予告パターン番号 4 の発展型予告演出を実行することに決定した場合には、上述したように、ボタン予告パターン番号 4 に応じた演

50

出ランプ 4 4 a , 4 4 b、装飾ランプ 4 9、音波装置 1 1 5 の制御データを選択するとともに、ボタン予告パターン番号 4 の情報を第 2 電飾制御基板 1 1 3 に送信する。

【 0 9 5 9 】

そして、表示領域 4 2 に表示制御された怪物くんからの吹き出し 7 8 には、プロセスデータにもとづいて「もしかして・・・！？」のコメント文 7 7 (コメント内容) に更新して表示制御する(図 9 2 (B))。また、コメント内容の表示制御と同期して音波装置 1 1 5 の音声制御を行い、当該コメント内容(「もしかして・・・！？」)を音声出力させる。ここで、怪物くんからの吹き出し 7 8 は、白色から水色に更新して表示制御することで、「もしかして・・・！？」のコメント内容に対して返答がなされたことを遊技者に明瞭に認識させることができる。

10

【 0 9 6 0 】

次に、激熱予告演出の演出例について図 9 3 を参照して説明する。図 9 3 (A) は、上述した激熱予告パターン番号 1 の激熱予告演出を示す説明図であり、図 9 3 (B) は、上述した激熱予告パターン番号 5 の激熱予告演出を示す説明図である。サブ統合基板 1 1 1 に搭載される CPU 1 1 1 a により発展型予告パターン番号 1 ~ 1 8 , 2 0 , 2 1 のいずれかの発展型予告演出を実行することに決定したときであって、激熱予告パターン番号 1 の激熱予告演出を実行することに決定した場合には、上述したように、発展型予告パターンで画像表示される怪物くんからの吹き出し(発展型予告パターンのステップ 1)と、激熱予告パターンで決定された怪物くんからの吹き出し(激熱予告パターンのステップ 1)と、の吹き出しが合致しているために、変動表示パターン、発展型予告パターン、停止図柄、等の情報に加えて、激熱予告パターン番号 1 の激熱予告パターンの情報を第 2 電飾制御基板 1 1 3 に送信する。

20

【 0 9 6 1 】

第 2 電飾制御基板 1 1 3 に搭載される CPU 1 1 3 a は、当該情報を指示する信号を受信したことにともづいて、変動表示パターン、発展型予告パターン、激熱予告パターン番号 3 の激熱予告パターンに対応する表示領域 4 2 にて実行される演出表示制御のプロセスが記載されているプロセスデータを選択し、当該プロセスデータに記載された内容にもとづいて装飾図柄、上述したキャラクタの画像表示、等の制御を開始する。そして、発展型予告演出パターンに従って怪物くんからの吹き出し 7 8 を表示領域 4 2 に表示制御するタイミング(発展型予告パターンのステップ 1 を実行するタイミング)で、発展型予告パターンで画像表示される怪物くんからの白色の吹き出し 7 8 とは異なり、配色を変更したレインボー色の吹き出し 7 8 を表示領域 4 2 に表示制御する(図 9 3 (A))。例えば、発展型予告パターン番号 1 1 の発展型予告パターンを実行することに決定したときであって、激熱予告パターン番号 3 の激熱予告演出を実行することに決定した場合には、図 9 0 (A) ~ 図 9 0 (F) の発展型予告演出における図 9 0 (B) の怪物くんからの吹き出し 7 8 を表示制御する場面で、背景色を白色ではなく、図 9 3 (A) のレインボー色の吹き出し 7 8 を表示領域 4 2 に表示制御する。

30

【 0 9 6 2 】

また、サブ統合基板 1 1 1 に搭載される CPU 1 1 1 a により発展型予告パターン番号 7 , 8 , 1 2 , 1 3 のいずれかの発展型予告演出を実行することに決定したときであって、激熱予告パターン番号 5 の激熱予告演出を実行することに決定した場合には、上述したように、発展型予告パターンで画像表示されるフランケンを模したキャラクタ(発展型予告パターンのステップ 4)と、激熱予告パターンで決定されたフランケンを模したキャラクタ(激熱予告パターンのステップ 4)と、のキャラクタが合致しているために、変動表示パターン、発展型予告パターン、停止図柄、等の情報に加えて、激熱予告パターン番号 5 の激熱予告パターンの情報を第 2 電飾制御基板 1 1 3 に送信する。

40

【 0 9 6 3 】

第 2 電飾制御基板 1 1 3 に搭載される CPU 1 1 3 a は、当該情報を指示する信号を受信したことにともづいて、変動表示パターン、発展型予告パターン、激熱予告パターン番号 5 の激熱予告パターンに対応する表示領域 4 2 にて実行される演出表示制御のプロセス

50

が記載されているプロセスデータを選択し、当該プロセスデータに記載された内容にもとづいて装飾図柄、上述したキャラクタの画像表示、等の制御を開始する。そして、発展型予告演出パターンに従ってフランケンを模したキャラクタ画像73を表示領域42に表示制御するタイミング（発展型予告パターンのステップ4を実行するタイミング）で、発展型予告パターンで画像表示されるフランケンを模したキャラクタ画像73とは異なり、白色をベースとした配色に変更したフランケンを模した白色キャラクタ画像76を表示領域42に表示制御する（図93（B））。例えば、発展型予告パターン番号12の発展型予告パターンを実行することに決定したときであって、激熱予告パターン番号5の激熱予告演出を実行することに決定した場合には、図90（A）～図90（F）の発展型予告演出における図90（E）のフランケンを模したキャラクタ画像73を表示制御する場面で、キャラクタ画像73ではなく、図93（B）のフランケンを模した白色キャラクタ画像76を表示領域42に表示制御する。

10

【0964】

また、発展型予告パターン番号12の発展型予告パターンを実行することに決定したときであって、激熱予告パターン番号2の激熱予告演出を実行することに決定した場合には、図90（A）～図90（F）の発展型予告演出における図90（C）のオオカミ男を模したキャラクタ画像71を表示制御する場面で、キャラクタ画像71ではなく、姿形の異なるオオカミ男を模した白色キャラクタ画像（図示しない）を表示領域42に表示制御し、激熱予告パターン番号3の激熱予告演出を実行することに決定した場合には、図90（A）～図90（F）の発展型予告演出における図90（B）の怪物くんからの白色の吹き出し78を表示制御する場面で、激熱予告パターン番号1と同様に怪物くんからのレインボー色の吹き出し78（図93（A））を表示制御するとともに、図90（C）のオオカミ男を模したキャラクタ画像71を表示制御する場面で、激熱予告パターン番号2と同様に姿形の異なるオオカミ男を模した白色キャラクタ画像（図示しない）を表示領域42に表示制御し、激熱予告パターン番号4の激熱予告演出を実行することに決定した場合には、図90（A）～図90（F）の発展型予告演出における図90（D）のドラキュラを模したキャラクタ画像72を表示制御する場面で、キャラクタ画像72ではなく、服飾の配色の異なるオオカミ男を模した白色キャラクタ画像（図示しない）を表示領域42に表示制御し、激熱予告パターン番号6の激熱予告演出を実行することに決定した場合には、図90（A）～図90（F）の発展型予告演出における図90（F）の人間の少年を模したキャラクタ画像（怪物くん）70を表示制御する場面で、キャラクタ画像70ではなく、服飾の配色の異なるオオカミ男を模した白色キャラクタ画像（図示しない）を表示領域42に表示制御する。

20

30

【0965】

なお、この実施の形態では、オオカミ男、ドラキュラ、フランケン、怪物くんの複数種類のキャラクタの画像表示のうち、選択された発展型予告パターンで実行する画像表示のキャラクタと、選択された激熱予告パターンで実行する画像表示のキャラクタと、が合致したときに、発展型予告演出の一部または全部として激熱予告演出が実行される。また、激熱予告演出は、キャラクタが合致しなければ実行されないために実行割合が低く、それゆえ激熱予告演出のキャラクタには大当り期待度が高く設定されている。

40

【0966】

次に、稲妻予告演出の演出例について図94乃至図98を参照して説明する。図94は、稲妻予告演出の演出例1として、大当り判定の判定結果が大当りであり、主制御基板101で変動表示パターンとして変動番号33の「役物リーチ、当り」に決定されるとともに、サブ統合基板111で昼背景用稲妻予告テーブルから稲妻予告パターンとして稲妻予告パターン番号2（ブラックアウト2回）に決定された場合を示す。

【0967】

特別図柄表示器41で特別図柄の変動表示を開始すると、液晶表示器116の表示領域42においても左・中・右の装飾図柄80a～80cの変動表示を開始する（図94（A））。具体的には、表示領域42の中央付近には、中の装飾図柄80bが飛び跳ねている

50

ような表示態様で変動表示され、中の装飾図柄 80b の両側方には、背景画像が視認可能な程度に半透明となった左・右の装飾図柄 80a, 80c が表示領域 42 の上方から下方に向かってリールが回転しているような表示態様で変動表示されている。また、表示領域 42 には、昼背景画像 81 が表示されるとともに、中の装飾図柄 80b の下方（表示領域 42 の中央下部）には、キャラクタ画像（怪物くん）70 が表示されている。

【0968】

次いで、1 回目のブラックアウト演出として、遊技者に視認困難となるように、装飾図柄 80a ~ 80c の変動表示および昼背景画像 81 を表示制御している表示領域 42 を暗転させる暗転画像 83 が所定時間（例えば、1 秒）表示される（図 94（B））。このとき、遊技者は、複数の稲妻予告演出のうちいずれかの演出が開始されたことを認識することができ、大当たり期待度の高い特別の演出（スポットライト予告から開始されるスーパーリーチ発展演出や役物リーチ演出等）が行われる期待感をもつことができる。その後、所定時間が経過することで、1 回目のブラックアウト演出が行われる以前の内容を継続するように表示領域 42 を表示制御する（図 94（C））。

10

【0969】

次いで、2 回目のブラックアウト演出として、1 回目のブラックアウト演出よりも遊技者に視認困難となるように、1 回目のブラックアウト演出時の暗転よりも暗転度合いの高い暗転画像 83 が、1 回目のブラックアウト演出時の演出時間よりも長い時間（例えば、2 秒）表示される（図 94（D））。このとき、遊技者は、少なくとも稲妻予告パターン番号 1 のブラックアウトガセ演出ではないことを認識することができ、また、稲妻予告パターン番号 2 の 2 回目のブラックアウトガセ演出が行われている可能性も残るが、1 回目のブラックアウト演出時よりも大当たり期待度の高い特別の演出（スポットライト予告から開始されるスーパーリーチ発展演出や役物リーチ演出等）が行われる期待感を、1 回目のブラックアウト演出時よりも向上させることができる。すなわち、ブラックアウト演出が 2 回行われることにより、大当たり期待度の高い特別の演出（スポットライト予告から開始されるスーパーリーチ発展演出や役物リーチ演出等）が行われる期待感を徐々に向上させることができる。その後、1 回目のブラックアウト演出後と同様に、ブラックアウト演出が行われる以前の内容を継続するように表示領域 42 を表示制御する（図 94（E））。

20

【0970】

次いで、左・右の装飾図柄 80a, 80c が停止表示されることでリーチ態様（同図中には、「7」のリーチ態様を例示）が形成され、役物リーチ演出が開始されることを報知する「役物リーチ」の文字 84 が表示される（図 94（F））。このとき、2 回目のブラックアウト演出後にブラックアウト演出が行われる以前の内容が継続して表示されたことから、スーパーリーチ演出となるよりも大当たり期待度の高い特別の演出（スポットライト予告や役物リーチ演出等）が行われることなく、2 回目のブラックアウトガセ演出だったのではないかと減退した期待感を、役物リーチ演出が行われることによって、再度、向上させることができ、遊技の興趣にメリハリを与えることができる。役物リーチ演出では、演出装置 40 に取り付けられたキャラクタ体 150, 152, 154 が動作し、これらのキャラクタ体 150, 152, 154 や遮蔽部材 164, 166, 168 の状態に合わせて、未だ停止していない中の装飾図柄 80b が変動表示される演出が行われる。

30

40

【0971】

次いで、稲妻予告演出の演出例 1 では、変動番号 33 の「役物リーチ、当り」に決定されているため、中の装飾図柄 80b が左・右の装飾図柄 80a, 80c と同一の図柄で停止表示されることで、大当たり図柄（同図中には、「777」の大当たり図柄を例示）が確定表示される（図 94（G））。その後、確定表示された装飾図柄の組み合わせが大当たり図柄であり、大当たり遊技が開始されることを遊技者に報知するオープニング画像 85 が、上述した複数種類の演出で表示制御される可能性のある全てのキャラクタ画像 70 ~ 75 とともに表示される（図 94（H））。

【0972】

図 95 は、稲妻予告演出の演出例 2 として、主制御基板 101 で変動表示パターンとし

50

て変動番号 1, 3 ~ 22 のいずれかに決定されるとともに、サブ統合基板 111 で昼背景用稲妻予告テーブルから稲妻予告パターンとして稲妻予告パターン番号 3 の背景変化演出に決定された場合を示す。なお、稲妻予告演出の演出例 2 についても演出例 1 と同様に、1 回目のブラックアウト演出が行われている。

【0973】

1 回目のブラックアウト演出の後、所定時間が経過することで、1 回目のブラックアウト演出が行われる以前の内容を継続するように表示領域 42 を表示制御する（図 95 (A)）。その後、1 回目のブラックアウト演出よりも遊技者に視認困難となるように、1 回目のブラックアウト演出時の暗転よりも暗転度合いの高い暗転画像 83 が、1 回目のブラックアウト演出時の演出時間よりも長い時間（例えば、2 秒）表示される（図 95 (B)）。その後、ブラックアウト演出が行われる以前の内容を継続するように表示領域 42 を表示制御するが、背景画像として、ブラックアウト演出が行われる前の背景画像とは異なる夜背景画像 82 が表示される（図 95 (C)）。このとき、スーパーリーチ演出となるよりも大当り期待度の高い特別の演出（スポットライト予告や役物リーチ演出等）が行われることはないが、次回以降の装飾図柄の変動表示において、稲妻予告演出を決定する際に夜背景用稲妻予告テーブル（図 54）が用いられることで稲妻予告パターン番号 4, 5 の稲妻フラッシュ予告が行われ易くなったり、発展型予告演出を選択する際に夜背景用発展型予告テーブル（図 45）が用いられることでキャラクタ体 150, 152, 154 の作動率が向上されることで、遊技者の大当り遊技状態に対する期待感を高めることができる。

10

20

【0974】

次いで、左・右の装飾図柄 80a, 80c が停止表示されることでリーチ態様（同図中には、「7」のリーチ態様を例示）が形成され、リーチ演出が開始されることを報知する「リーチ」の文字 86 が表示される（図 95 (D)）。その後、主制御基板 101 で決定された変動番号 1, 3 ~ 22 のいずれかの変動表示パターンに対応したスーパーリーチ演出やスーパーリーチ発展演出等が行われる。なお、表示領域 42 にて装飾図柄の変動表示を開始するときに夜背景画像 82 であり、サブ統合基板 111 で夜背景用稲妻予告テーブルから稲妻予告パターンとして稲妻予告パターン番号 3 の背景変化演出に決定された場合には、2 回目のブラックアウト演出の後、背景画像として、ブラックアウト演出が行われる前の背景画像とは異なる昼背景画像 81 が表示される。

30

【0975】

図 96 は、稲妻予告演出の演出例 3 として、主制御基板 101 で変動表示パターンとして変動番号 4, 6 ~ 10, 12 ~ 16, 18 ~ 22 のいずれかに決定され、サブ統合基板 111 で昼背景用稲妻予告テーブルから稲妻予告パターンとして稲妻予告パターン番号 5 の稲妻フラッシュ演出に決定された場合を示す。なお、稲妻予告演出の演出例 3 についても演出例 1 と同様に、1 回目のブラックアウト演出が行われている。

【0976】

1 回目のブラックアウト演出の後、所定時間が経過することで、1 回目のブラックアウト演出が行われる以前の内容を継続するように表示領域 42 を表示制御する（図 96 (A)）。その後、1 回目のブラックアウト演出よりも遊技者に視認困難となるように、1 回目のブラックアウト演出時の暗転よりも暗転度合いの高い暗転画像 83 が、1 回目のブラックアウト演出時の演出時間よりも長い時間（例えば、2 秒）表示される（図 96 (B)）。その後、液晶表示器 116 の表示領域 42 の上方に配置された演出ランプ 44a が点滅・点灯するとともに、表示領域 42 の上方から暗転画像 83 に稲妻（雷）87 を走らせる稲妻フラッシュ予告が行われることにより、稲妻 87 に照らされることで左装飾図柄 80a（同図中には、「7」を例示）が暗転画像 83 に浮かび上がるように停止表示される（図 96 (C)）。

40

【0977】

次いで、遊技者に視認不可能（視認できない）となるように、1 回目および 2 回目のブラックアウト演出時の暗転よりも更に暗転度合いの高い暗転画像 83 が、2 回目のブラッ

50

クアウト演出時の演出時間と同程度の時間（例えば、2秒）表示される（図96（D））。このとき、左・中・右の装飾図柄80a～80cは、左装飾図柄80aが停止表示されているとともに中・右の装飾図柄80b，80cが変動表示されている状態で、表示領域42の右下部に通常（例えば、リーチ演出等が実行されていないとき）の装飾図柄の変動表示を実行しているときよりも小さく、遊技者にとって視認困難な程度に暗転表示されている。なお、この実施の形態では、1回目の稲妻フラッシュ予告により左装飾図柄80aが停止表示されることで、その後の暗転画像83においても左装飾図柄80aを継続して停止表示しているが、予告演出（この場合には、後述する2回目の稲妻フラッシュ予告）が終了するまでにリーチ態様が形成されればよく、1回目の稲妻フラッシュ予告で左装飾図柄80aを停止表示させずに、図96（D）において左装飾図柄80aが変動表示中であってよい。

10

【0978】

次いで、3回目のブラックアウト演出の後、所定時間が経過することで、液晶表示器116の表示領域42の右上方に配置された演出ランプ44a，44bが複数回に亘って点滅・点灯するとともに、表示領域42の右方から暗転画像83に稲妻（雷）87を走らせる稲妻フラッシュ予告が行われることにより、稲妻87に照らされることで既に停止表示されている左装飾図柄80aとともに右装飾図柄80c（同図中には、「7」を例示）が暗転画像83に浮かび上がるように停止表示される（図96（E））。このとき、遊技者は、2回目の稲妻フラッシュ予告が行われたことから、ノーマルリーチ演出およびスーパーリーチ演出でリーチ態様を伴わないはずれとなることなく、また、これ以外では、大当たり期待度の高いスーパーリーチ発展演出やスーパーリーチ分岐プレミア演出が行われることによって、大当たりとなる期待感をもつことができる。

20

【0979】

次いで、左・右の装飾図柄80a，80cが停止表示されることでリーチ態様（同図中には、「7」のリーチ態様を例示）が形成され、リーチ演出が開始されることを報知する「リーチ」の文字86が表示される（図96（F））。その後、主制御基板101で決定された変動番号4，6～10，12～16，18～22のいずれかの変動表示パターンに対応したスーパーリーチ演出やスーパーリーチ発展演出等が行われる。なお、サブ統合基板111で稲妻予告パターンとして稲妻予告パターン番号4に決定された場合には、2回目の稲妻フラッシュ予告が行われず、1回目の稲妻フラッシュ予告のみが行われる。

30

【0980】

次に、前述した稲妻予告演出の演出例3（稲妻フラッシュ予告）において、装飾図柄80の表示態様を変化させる演出例について図97を参照して説明する。まず、通常の変動時では、図97（A）に示すように、装飾図柄80の配列識別部121に描写されたキャラクタ123（図97（A）中には「7」の装飾図柄80に描写された「怪物くん」のキャラクタを例示）および奥行き表示部122に描写された背景画124（「怪物屋敷とコウモリ」の絵柄）の配色は、装飾図柄80における数字（配列識別部121）の認識を妨げないように、装飾図柄80の配色（ベース色）と同系統色（図97（A）に示す「7」の装飾図柄80（特定図柄）では、キャラクタ123および背景画124の配色をグラデーション等により特定図柄の赤色をベースとした赤っぽい色にする）で画像表示される。言い換えれば、キャラクタ123および背景画124が配列識別部121の視認性を妨げることなく、配列識別部121の視認性が最も優先された図柄表示態様（配列強調表示態様）で装飾図柄80が表示される。

40

【0981】

これに対して、稲妻フラッシュ予告が行われる場合には、図96（B）又は図96（D）に示す暗転画像83が表示された後に表示領域42に稲妻87を走らせる演出を行うとき（図96（C），（E）参照）、装飾図柄80は、図97（B）に示すように、背景画像に表示された稲妻87に照らされることで暗転画像83に浮かび上がるような表示態様で表示される。具体的には、稲妻87の白色光に照らされることで、赤色をベースとした装飾図柄80の配色が白色を強調したモノクローム調の配色（黒色よりも白色の表示比率

50

の方が高い配色)に変わって画像表示される。また、このような稲妻フラッシュ予告では、演出効果を高めるために背景画像に表示される稲妻87の輝度を变化させる画像表示制御が行われるようになっており、稲妻87の輝度が低下した際には、稲妻87の白色光が装飾図柄80を照らす度合いが低下することで、装飾図柄80は、図97(C)に示すように、輝度が低下した稲妻87に照らされることで暗転画像83に若干浮かび上がるような表示態様で表示される。具体的には、白色を強調したモノクローム調の配色から黒色を強調したモノクローム調の配色(白色よりも黒色の表示比率の方が高い配色)に変わって装飾図柄80が画像表示される。そして、稲妻フラッシュ予告の終了後にリーチ態様が形成されて、図96(F)に示すリーチ演出が開始される際には、図97(D)に示すように、配列識別部121に描写されたキャラクタ123および奥行き表示部122に描写された背景画124がベース色に関わらない本来の色調で画像表示される。これにより、配列識別部121内でキャラクタ123が強制的に表示され、奥行き表示部122内で背景画124が強制的に表示される。即ち、通常の図柄変動時には数字(配列識別部121)の認識を妨げないような配色で描写されたキャラクタ123および背景画124が、稲妻フラッシュ予告時には積極的に認識可能な色調で画像表示される。言い換えれば、キャラクタ123および背景画124の視認性が最も優先されて、キャラクタ123および背景画124が明瞭に視認できる(配列強調表示態様に比べて装飾図柄80の装飾性を高めた)図柄表示態様(装飾強調表示態様)で装飾図柄80が表示される。また、この装飾強調表示態様での背景画124には、稲妻フラッシュ予告が実行された余韻を残すべく、「怪物屋敷とコウモリ」の絵柄に加えて「稲妻」の絵柄124aが追加表示される。但し、装飾強調表示態様での図柄表示は、リーチ演出の開始直前に終了され、リーチ演出以降では再度、配列強調表示態様に切り替わり装飾図柄80の変動表示が行われる。

【0982】

図98は、稲妻予告演出の演出例4として、主制御基板101で変動表示パターンとして変動番号29,30のいずれかに決定されるとともに、サブ統合基板111で昼背景用稲妻予告テーブルから稲妻予告パターンとして稲妻予告パターン番号2のブラックアウト演出が2回に決定された場合を示す。なお、稲妻予告演出の演出例4についても演出例1と同様に、1回目のブラックアウト演出が行われている。

【0983】

1回目のブラックアウト演出の後、所定時間が経過することで、1回目のブラックアウト演出が行われる以前の内容を継続するように表示領域42を表示制御する(図98(A))。その後、1回目のブラックアウト演出よりも遊技者に視認困難となるように、1回目のブラックアウト演出時の暗転よりも暗転度合いの高い暗転画像83が、1回目のブラックアウト演出時の演出時間よりも長い時間(例えば、2秒)表示される(図98(B))。その後、液晶表示器116の表示領域42の中央下方に、スポットライト88を浴びながらキャラクタ(同図中には、キャラクタ画像(怪物くん)70を例示)が登場するスポットライト予告が行われる(図98(C))。このとき、遊技者は、スポットライト予告が行われたことから、大当たり期待度の高いスーパーリーチ発展演出が行われることが確定し、大当たりとなる期待感を向上させることができる。更に、キャラクタに応じたスーパーリーチ発展演出が行われることから、大当たり期待度の高さを認識することができ、登場したキャラクタに応じて様々な期待感をもつことができる。なお、左・中・右の装飾図柄80a~80cは、表示領域42の右下部(スポットライト88で照らされていない部分)に通常(例えば、リーチ演出等が実行されていないとき)の装飾図柄の変動表示を実行しているときよりも小さく、遊技者にとって視認困難な程度に暗転表示されている。

【0984】

次いで、スポットライト予告にて画像表示制御されるキャラクタに応じたスーパーリーチ発展演出を開始する開始画像89を、キャラクタ画像(怪物くん)70が液晶表示器116の表示領域42の上方から下方に下ろす演出が行われる(図98(D))。その後、主制御基板101で決定された変動番号29,30のいずれかの変動表示パターンに対応したスーパーリーチ発展演出として、左・右の装飾図柄80a,80cが停止表示される

ことでリーチ態様（同図中には、「7」のリーチ態様を例示）が形成された状態でスーパーリーチ発展演出が開始される（図98（E））。

【0985】

ここで、スポットライト予告は、稲妻フラッシュ予告（演出例2）や背景変化予告（演出例3）のようにサブ統合基板111で決定されずに、同一のブラックアウト演出が組み込まれた変動番号23～31の変動表示パターンとして主制御基板101で決定されている。主制御基板101で決定された稲妻予告演出であっても、図98（B）の2回目のブラックアウト演出の終了時まで（装飾図柄80a～80cの変動表示の開始から約3.5秒）は、演出例2の図95（B）および演出例3の図96（B）までと同一の演出態様で表示される。

10

【0986】

稲妻フラッシュ予告およびスポットライト予告では、液晶表示器116の表示領域42をブラックアウト演出による暗転画像83とすることで、稲妻（雷）87を走らせたり、スポットライト88をキャラクタに浴びせたりすることが可能となる予告演出である。従って、稲妻フラッシュ予告およびスポットライト予告は、ブラックアウト演出を行うことによる暗転表示ならではの演出ということができる。

【0987】

以上のように、本実施形態の構成によれば、液晶表示器116の表示領域42に左・中・右の装飾図柄80a～80cの変動表示やキャラクタ画像70等が表示される全域が視認困難となるような暗転画像83を所定時間、表示する稲妻予告演出（隠滅演出）を実行することにより、遊技者が暗転画像83が表示されるまでの左・中・右の装飾図柄80a～80cの変動表示やキャラクタ画像70等に注目することができなくなり、遊技者に意識してもらいたい予告演出（ブラックアウト演出）を効果的に意識させることができる。また、ブラックアウト演出により予告演出の開始を意識させた後、予告演出として、演出装置40の演出ランプ44a, 44bを点灯・点滅すると共に、稲妻87を表示領域42に表示し、稲妻が落ちているかのような演出態様で左・右の装飾図柄80a, 80cが視認可能な態様で表示されることにより、遊技者に意識してもらいたい予告演出に効果的に注意を向けさせることができる。従って、遊技者に意識してもらいたい予告演出を意識・注目させることで、遊技者が長時間、遊技を行ったとしても遊技が単調となることなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。このように、この実施の形態では、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aによって予告選択処理の稲妻予告選択処理（ステップS214）を実行して当該予告選択処理の結果に応じた情報をサブ情報出力処理（ステップS110）で第2電飾制御基板113に送信し、第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aによって液晶表示器116の表示領域42にて稲妻予告演出を表示制御する隠滅演出実行手段を備えている。

20

30

【0988】

なお、本実施形態の構成によれば、表示領域42に左・中・右の装飾図柄80a～80cの変動表示やキャラクタ画像70等の情報が表示される全域が視認困難となるような暗転画像83を所定時間、表示しているが、遊技者が情報表示に注目することができなければよく、例えば、表示領域42に暗転画像83とは異なる画像として明転画像や、背景画像のみを表示したり、表示領域42の電源を切断することで情報表示が含まれる画像を消去したり、演出装置40等に動作可能な隠蔽部材を設けることで情報表示を隠蔽してもよい。

40

【0989】

また、従来、複数のキャラクタを表示させることで、図柄表示装置に表示される特別図柄の変動表示以外の他の演出を賑やかに行うものもあるが、複数のキャラクタが表示されても大当り図柄が導出されることがほとんどなく、キャラクタを意識させるには至らなかった。しかしながら、本実施形態の構成によって、このような演出も意識させることができる。

【0990】

50

次に、ミニキャラ予告演出の演出例について図99を参照して説明する。図99は、上述したミニキャラ予告パターン番号1のミニキャラ予告演出を示す説明図である。サブ統合基板111に搭載されるCPU111aによりミニキャラ予告パターン番号1のミニキャラ予告演出を実行することに決定した場合には、上述したように、変動表示パターン、ミニキャラ予告パターン番号1のミニキャラ予告パターン、停止図柄、等の情報を第2電飾制御基板113に送信する。

【0991】

第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aは、当該情報を指示する信号を受信したことにともづいて変動表示パターン、ミニキャラ予告パターン番号1に対応する表示領域42にて実行される演出表示制御のプロセスが記載されているプロセスデータを選択し、当該プロセスデータに記載された内容にもとづいて装飾図柄、上述したミニキャラクタの画像表示、等の制御を開始する。すなわち、選択したプロセスデータにもとづいて半透明の表示態様で左・右の装飾図柄80a, 80cの変動表示を開始する。このとき、左・右の装飾図柄80a, 80cは、表示領域42の上方から下方に向かって高速変動(左・右の装飾図柄80a, 80cの各々が停止表示される過程よりも移動速度の速い変動)で表示されている。また、中の装飾図柄80bについては、背面でミニキャラクタ予告によるミニキャラクタの画像表示がなされないため、背面を遊技者に視認可能にする必要がなく、半透明の表示態様ではなく不透明の表示態様で変動表示されている。ただし、中の装飾図柄80bが半透明の表示態様で変動表示されても、遊技者の視認に影響はない。

【0992】

そして、プロセスデータにもとづいて表示領域42の右下方、且つ、右装飾図柄80cの背面に表示された扉を開放し、上半身を乗り出した態様でヒロシを表したミニキャラクタ画像90を表示領域42に表示制御する(図99(A))。このとき、右装飾図柄80cは、半透明の表示態様で変動表示されており、右装飾図柄80cの背面に、ヒロシを表したミニキャラクタ画像90を遊技者は視認することができる。従って、遊技者は、右装飾図柄80cとヒロシを表したミニキャラクタ画像90との間で視点の移動が必要なく、左・中・右の装飾図柄80a~80cを注視しながらも、ヒロシを表したミニキャラクタ画像90を視認することができる。

【0993】

そして、プロセスデータにもとづいて所定時間経過後に、左・右の装飾図柄80a, 80cのうち左装飾図柄80aが停止表示される過程で、右装飾図柄80cの背面に表示された扉を閉鎖し、ヒロシを表したミニキャラクタ画像90を表示領域42に非表示制御する(図99(B))。このとき、左装飾図柄80aは、高速変動から徐々に低速変動の変動表示に移行するとともに、半透明から不透明の表示態様に変更される。従って、遊技者は、ヒロシを表したミニキャラクタ画像90を注視していても、左装飾図柄80aが停止表示されることを確実に認識することができる。そして、左装飾図柄80aは、指定された停止図柄(同図中では、「7」を例示)で停止表示する(図99(C))。

【0994】

そして、左装飾図柄80aと同様に、プロセスデータにもとづいて右装飾図柄80cが停止表示される過程で、右装飾図柄80cは、高速変動から徐々に低速変動の変動表示に移行するとともに、半透明から不透明の表示態様に変更される。そして、右装飾図柄80cは、左装飾図柄80aとは異なるように指定された停止図柄(同図中では、「6」を例示)で停止表示する(図99(D))。

【0995】

この実施の形態では、ミニキャラクタ画像90~93は、左装飾図柄80aが停止表示される以前に非表示制御(図99(B))されるが、左装飾図柄80aが停止表示された後に右装飾図柄80cが停止表示されるまで表示制御してもよい。この場合、左・右の装飾図柄80a, 80cのうち最初に停止表示される左装飾図柄80aの停止位置の背面(表示領域42の左下部)に、人間の少女を模したミニキャラクタ画像(怪子ちゃん)93が表示制御され、該ミニキャラクタが大当たり期待度の高いミニキャラクタ(ミニキャラク

10

20

30

40

50

タ予告パターン番号４)であったり、該ミニキャラクタを含むミニキャラクタの組み合わせ(ミニキャラ予告パターン番号１１)が大当たりとなることを示唆することから、左装飾図柄８０aが停止表示される以前にその停止位置の背面を注視しなければならず、通常状態時であっても表示領域４２に注目させることができる。

【０９９６】

また、この実施の形態では、左・右の装飾図柄８０a、８０cの各々の変動表示領域よりも表示面積の狭い表示領域、すなわち、左・右の装飾図柄８０a、８０cの各々の変動表示領域の内側に、ミニキャラクタ画像９０～９３を表示し、ミニキャラクタ画像９０～９３を遊技者に視認し易い構成としている。なお、表示領域４２にて表示される装飾図柄８０a～８０cとミニキャラクタ画像９０～９３との間で視点の移動が必要なければよく、装飾図柄の変動表示領域のうち一部の表示領域でキャラクタ画像が表示されても、装飾図柄の変動表示領域のうち全ての表示領域でキャラクタ画像が表示されてもよい。また、例えば、装飾図柄の変動表示領域よりも表示面積の広い表示領域であって、装飾図柄の変動表示領域とミニキャラクタ画像の表示領域とが重なり合うようにミニキャラクタ画像を表示してもよい。

10

【０９９７】

ここで、液晶表示器１１６では、複数のレイアを重ね合わせることにより１つの演出画像として表示領域４２に表示制御される。ここでは、背景画像(昼背景画像８１または夜背景画像８２)、ミニキャラクタ画像９０～９３、左・中・右の装飾図柄８０a～８０c等の各々の画像データを第２電飾制御基板１１３のROM１１３bに記憶し、プロセスデータにもとづいて必要な画像データを所定のタイミングで第２電飾制御基板１１３のRAM１１３cに別個に読み出し、液晶表示器１１６に出力することにより、各々の画像データが複数のレイアとして表示領域４２に表示される。これらの画像データ(複数のレイア)には、表示領域４２に表示される優先順位が設定されており、最下位のレイアから順に上位のレイアを重ね合わせることにより、上位のレイアであるほど優先して表示領域４２に表示される。

20

【０９９８】

ミニキャラ予告演出を表示するための複数のレイアについて図１００を参照して説明する。図１００は、上述した発展型予告パターンのステップ１、２、３が実行される発展型予告演出、および、上述したミニキャラ予告パターン番号１１のミニキャラ予告演出を表示するための複数のレイアを示す説明図である。ミニキャラ予告演出を実行するための複数のレイアは、少なくとも最下位のレイアとして背景画像(昼背景画像８１または夜背景画像８２)が表示される背景レイア４２aと、第１の中位のレイアとしてミニキャラクタ画像９０～９３が表示されるミニキャラレイア４２bと、第２の中位のレイア(第１の中位のレイアよりも上位のレイア)として左・中・右の装飾図柄８０a～８０cが変動表示される図柄レイア４２cと、最上位のレイアとしてキャラクタ画像７０～７５が表示される予告キャラレイア４２dと、から構成されている。

30

【０９９９】

背景レイア４２aには、図１００(A)に示すように、背景画像として昼背景画像８１が描写されるとともに、右下部に扉９４a、左上部に扉９４b、右上部に扉９４c、左下部に扉９４dが描写されている。また、ミニキャラレイア４２bには、図１００(B)に示すように、背景レイア４２aの右下部の扉９４aに対応する位置にヒロシを表したミニキャラクタ画像９０、左下部の扉９４bに対応する位置にヒロシ姉を表したミニキャラクタ画像９１、右上部の扉９４cに対応する位置に３人組を模したミニキャラクタ画像９２、左下部の扉９４dに対応する位置に人間の少女を模したミニキャラクタ画像(怪子ちゃん)９３が描写されている。なお、ミニキャラクタ画像９０～９３には、ミニキャラクタとともに半開き状態となった扉の描写も含まれている。

40

【１０００】

そして、背景レイア４２aと背景レイア４２aよりも上位であるミニキャラレイア４２bとを重ね合わせることにより、昼背景画像８１に描写された扉９４a～９４dが視認可

50

能となることなく、ミニキャラクタ画像 90～93 が視認可能となる。なお、ミニキャラレイア 42 b には、ミニキャラ予告パターン番号に応じてミニキャラクタ画像 90～93 のうち必要なミニキャラクタ画像のみが表示される。例えば、ミニキャラ予告パターン番号 1 のミニキャラ予告パターンが決定された場合には、ミニキャラレイア 42 b にミニキャラクタ画像 90 のみが表示されることになり、図 99 (A) に示したように、ミニキャラ予告としてヒロシを表したキャラクタ画像 90 のみが表示領域 42 に表示される。

【1001】

また、図柄レイア 42 c には、図 100 (C) に示すように、ミニキャラクタ画像 91, 93 の表示領域と重なり合う位置に半透明の表示態様で左装飾図柄 80 a、不透明の表示態様で中装飾図柄 80 b、ミニキャラクタ画像 90, 92 の表示領域と重なり合う位置に半透明の表示態様で右装飾図柄 80 c が描写されている。そして、ミニキャラレイア 42 b とミニキャラレイア 42 b よりも上位である図柄レイア 42 c とを重ね合わせることにより、装飾図柄 80 a～80 c の変動表示中に、左・右の装飾図柄 80 a, 80 c の背面に透き通してミニキャラクタ画像 90～93 が遊技者に視認可能となる。

10

【1002】

なお、左・右の装飾図柄 80 a, 80 c が停止表示する際の図柄レイア 42 c には、人間の少女を模したミニキャラクタ画像 (怪子ちゃん) 93 の表示領域と重なり合う位置に不透明の表示態様で左装飾図柄 80 a、ヒロシを模したミニキャラクタ画像 90 の表示領域と重なり合う位置に不透明の表示態様で右装飾図柄 80 c が描写されている。そして、ミニキャラレイア 42 b とミニキャラレイア 42 b よりも上位である図柄レイア 42 c とを重ね合わせることにより、左・右の装飾図柄 80 a, 80 c が停止表示する際には、左・右の装飾図柄 80 a, 80 c の背面が透き通ることがなく、ミニキャラクタ画像 90, 93 が描写された位置が遊技者に視認不可能となる。

20

【1003】

また、予告キャラレイア 42 d には、図 100 (D) に示すように、左・右の装飾図柄 80 a, 80 c の表示領域およびミニキャラクタ画像 91, 93 の表示領域の一部と重なり合う位置に不透明の表示態様で、オオカミ男を模したキャラクタ画像 71、ドラキュラを模したキャラクタ画像 72、フランケンを模したキャラクタ画像 73 が描写されている。そして、ミニキャラレイア 42 b や図柄レイア 42 c とこれらのレイアよりも上位である予告キャラレイア 42 d とを重ね合わせることにより、発展型予告演出を実行中に、左・右の装飾図柄 80 a, 80 c やミニキャラ予告演出におけるミニキャラクタ画像 90～93 の前面に発展型予告演出におけるキャラクタ画像 70～73 が遊技者に視認可能となる。なお、ミニキャラレイア 42 b、図柄レイア 42 c、および予告キャラレイア 42 d における空白の表示領域は、透明の表示態様であり、下位となるレイアを透過することができる。

30

【1004】

図 100 では、昼背景画像 81、ミニキャラクタ画像 90～93、左・中・右の装飾図柄 80 a～80 c、発展型予告演出におけるキャラクタ画像 70～73 が表示されるレイアのみを示しているが、これらのレイアの他にも、第 2 電飾制御基板 113 の ROM 113 b に記憶された画像データにもとづき、背景画像とともに表示される人間の少年を模したキャラクタ画像 (怪物くん) 70、ブラックアウト演出における暗転画像 83 等が表示されるレイアを有している。なお、ブラックアウト演出において表示されるキャラクタ画像 70～75 は、発展型予告におけるキャラクタ画像 70～73 が表示される予告キャラレイア 42 d と同一のレイアに表示される。そして、背景画像 (昼背景画像 81 または夜背景画像 82) < ミニキャラ予告演出におけるミニキャラクタ画像 90～93 < 人間の少年を模したキャラクタ画像 (怪物くん) 70 (表示領域 42 の中央下方に表示) < 左・中・右の装飾図柄 80 a～80 c < 予告演出におけるキャラクタ画像 70～75 (発展型予告演出におけるキャラクタ画像 70～73 またはブラックアウト演出におけるキャラクタ画像 71～75) < ブラックアウト演出における暗転画像 83 の順で、表示領域 42 に表示される優先順位が設定されている。

40

50

【1005】

また、上述したキャラクタ体150, 152, 154は、表示領域42の前方に表示領域42の一部を覆うように出現することから、キャラクタ体150, 152, 154を出現させる発展型予告演出を実行中に、ミニキャラクタ画像90~93や装飾図柄80a~80cの一部が遊技者に視認不可能となる。換言すると、表示領域42に表示される全ての画像よりも優先順位が高い状態で、キャラクタ体150, 152, 154が出現することになる。例えば、ミニキャラクタ予告演出におけるミニキャラクタ画像90~93が表示されている場合に、オオカミ男を模造したキャラクタ体154を駆動することによって、ヒロシ姉を表したミニキャラクタ画像91および左装飾図柄80aの一部が視認不可能となる。従って、ミニキャラクタ画像90~93が表示されるミニキャラクタ予告演出や装飾図柄80a~80cの変動表示よりもキャラクタ体150, 152, 154が駆動される発展型予告演出を優先的に遊技者に注目させることができる。

10

【1006】

この実施の形態では、ミニキャラレイア42bよりも図柄レイア42cを上位のレイアとし、左・右の装飾図柄80a, 80cの背面に透過してミニキャラクタ画像90~93を視認可能としているが、装飾図柄80a~80cとミニキャラクタ画像90~93との間で視点の移動が必要なければよく、例えば、図柄レイア42cよりもミニキャラレイア42bを上位のレイアとし、発展型予告演出におけるキャラクタ画像70~73を装飾図柄80a~80cの前面側に表示するように、左・右の装飾図柄80a, 80cの前面側にミニキャラクタ画像90~93を表示してもよい。この場合、装飾図柄80a, 80cを不透明の表示態様で表示してもよい。

20

【1007】

また、この実施の形態では、半透明の表示態様で左・右の装飾図柄80a, 80cを変動表示することにより、左・右の装飾図柄80a, 80cの背面に透過してミニキャラクタ画像90~93を視認可能としているが、ミニキャラクタ画像90~93が視認可能となるように左・右の装飾図柄80a, 80cを変動表示すればよく、例えば、不透明の表示態様で左・右装飾図柄80a, 80cを高速変動で変動表示し、左・右装飾図柄80a, 80cの各々における装飾図柄間から見えるミニキャラクタ画像90~93の残像による視覚効果を利用して、ミニキャラクタ画像90~93を視認可能としてもよい。

【1008】

このように、この実施の形態では、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aの機能であって、予告選択処理のミニキャラクタ予告選択処理(ステップS215)を実行してミニキャラクタ予告を実行するか否かの判定を行う背面演出実行判定手段を備えている。また、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aによって予告選択処理のミニキャラクタ予告選択処理(ステップS215)を実行して当該予告選択処理の結果に応じた情報をサブ情報出力処理(ステップS110)で第2電飾制御基板113に送信し、第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aによって液晶表示器116の表示領域42にて装飾図柄80a~80cやキャラクタ画像70~75の背面の表示領域(下位のレイア)でミニキャラクタ画像80~83を表示制御する背面演出としてのミニキャラクタ予告演出を表示制御する背面演出実行手段を備えている。

30

40

【1009】

次に、ノーマルリーチ演出の演出例について図101及び図102(A), (B)を参照して説明する。なお、ノーマルリーチ演出は、主制御基板101で変動表示パターンとして変動番号3~22, 35のいずれかが決定された場合に実行される。即ち、ノーマルリーチ演出は、前述した発展型予告演出、稲妻予告演出の演出例2(背景変化予告), 演出例3(稲妻フラッシュ予告)のいずれかの予告演出を実行した場合、および、予告演出を実行しない場合において、リーチ態様が形成された後に実行される演出である。

【1010】

先ず、図101(A)に示したように、左・右の装飾図柄80a, 80cが停止表示されることでリーチ態様(同図中には、「7」のリーチ態様を例示)が形成され、リーチ演

50

出が開始されることを報知する「リーチ」の文字 86 が表示されると、図 101 (B) に示すように、リーチ態様を形成する左装飾図柄 80a は、表示領域 42 の左上部に通常（例えば、リーチ演出等が実行されていないとき）の装飾図柄の変動表示を実行しているときよりも小さく表示され（同図中には、「7」の左装飾図柄 80a が小さく表示された場合を例示）、リーチ態様を形成する右装飾図柄 80c は、表示領域 42 の右上部に通常の装飾図柄の変動表示を実行しているときよりも小さく表示される（同図中には、「7」の右装飾図柄 80c が小さく表示された場合を例示）。また、中装飾図柄 80b は、表示領域 42 の中央下部に通常の装飾図柄の変動表示を実行しているときよりも大きく表示される（同図中には、「8」の中装飾図柄 80b が大きく表示された場合を例示）。次いで、図 101 (C) に示すように、装飾図柄 80a ~ 80c の背景画像（昼背景画像 81 又は夜背景画像 82）が表示する怪物屋敷内の「大王」の肖像画 90 の中に、表示領域 42 に表示されているその他全てのものが渦巻き状（変化態様）に吸い込まれていく演出画像が表示され、左・中・右の装飾図柄 80a ~ 80c は、それぞれ鉛直方向の仮想垂線を回転軸として回転される。

10

【1011】

ここで、上記した装飾図柄 80a ~ 80c の回転について、図 101 (D) ~ (H) を参照して説明する。まず、図柄回転時以外となる通常の図柄変動時において、装飾図柄 80 は、図 101 (D) に示すように、キャラクタ 123 が描写された数字形状の配列識別部 121 と、背景画 124 が描写された肉厚部分となる奥行き表示部 122 と、から構成されることで、二次元空間（平面）となる液晶表示器 116 の表示領域 42 に立体的に表示された状態で変動表示が行われる。具体的には、前述したように左・右の装飾図柄は、表示領域 42 の上方から下方に向かってリールが回転しているような表示態様で変動される、中装飾図柄は、表示領域 42 の中央付近を飛び跳ねているような表示態様で変動される。但し、このような通常の図柄変動時における立体的な表示は、あくまでも配列識別部 121 の奥行きを二次元的に表示する奥行き表示部 122 を表示することで、装飾図柄 80 を立体的に表示するだけであり、装飾図柄 80 を構成する配列識別部 121 と奥行き表示部 122 との表示比率はほぼ一定に保たれた状態（大体、配列識別部 121 が 70%、奥行き表示部 122 が 30%）で変動表示が行われる。

20

【1012】

これに対して、図柄回転時には、液晶表示器 116 の表示領域 42 の仮想三次元空間内に設定された仮想軸 120（鉛直方向の仮想垂線）を中心として、装飾図柄 80 が回転される。即ち、図 101 (E) ~ (H) に示すように、装飾図柄 80 の回転に伴って配列識別部 121 と奥行き表示部 122 の表示比率が刻々と変化し、このような表示変化によって二次元空間（平面）の表示領域 42 内で装飾図柄 80 があたかも三次元物質のようにして表示される。中装飾図柄 80b の図柄表示態様を例に挙げて説明すると、図 101 (E) に示す図柄表示態様（通常の図柄変動時における図柄表示態様）では、配列識別部 121 の表示比率が奥行き表示部 122 の表示比率よりも高く、回転が進むにつれて奥行き表示部 122 の表示比率が徐々に高くなり、図 101 (F) に示す図柄表示態様のようになり、配列識別部 121 と奥行き表示部 122 の表示比率がほぼ同一となる（配列識別部 121 が 50%、奥行き表示部 122 が 50%）。その後、さらに回転が進み（図 101 (G) に示す図柄表示態様を経て）、図 101 (H) に示す図柄表示態様のようになり、奥行き表示部 122 の表示比率がほぼ 100% となって奥行き表示部 122 のみの装飾図柄 80 が表示される。その後、逆回転が行われ、図 101 (G) に示す図柄表示態様を経て、配列識別部 121 の表示比率が徐々に高くなり、図 101 (F) に示す図柄表示態様のようになり、配列識別部 121 と奥行き表示部 122 の表示比率がほぼ同一となった後、逆回転が進み、図 101 (E) に示す図柄表示態様（通常の図柄変動時における図柄表示態様）に戻り、以上説明した配列識別部 121 と奥行き表示部 122 の表示比率の変化を刻々と繰り返すことで、装飾図柄 80 の回転（逆回転を含む）が行われる。但し、配列識別部 121 と奥行き表示部 122 の表示比率の変化は、装飾図柄 80 の回転に伴う一連の流れの中で行われるものである。

30

40

50

【1013】

そして、上記した装飾図柄80（左・中・右の装飾図柄80a～80c）の回動が所定時間行われた後、左・右の装飾図柄80a・80cは、図101（E）に示す図柄表示態様（通常の図柄変動時における図柄表示態様）で回動が停止され、この表示態様で肖像画90の中に吸い込まれていく。一方、中装飾図柄80bは、奥行き表示部122の表示比率をほぼ100%とした図柄表示態様（図101（H）に示す図柄表示態様）で回動が停止され、肖像画90の中に吸い込まれていく（図102（A）、（B）参照）。その後は、スーパーリーチ分岐演出用の画像が表示され、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出への移行が確定される。

【1014】

なお、主制御基板101で変動表示パターンとして変動番号3,4のいずれかが決定された場合、即ち、ノーマルリーチ演出を実行した後はいずれの表示結果が導出される場合、およびノーマルリーチ演出を実行した後に大当りの表示結果が導出される場合には、前述した装飾図柄80a～80cの回動を行った後に、図101（E）に示す図柄表示態様（通常の図柄変動時における図柄表示態様）で全ての装飾図柄80a～80cの回動を停止することで、最終的な表示結果を導出して装飾図柄の変動表示を終了する。即ち、装飾図柄80a～80cが肖像画90に吸い込まれる演出とスーパーリーチ分岐演出用の画像とを表示することなく表示結果を導出する。従って、装飾図柄80a～80cが肖像画90に吸い込まれた後にスーパーリーチ分岐演出用の画像を表示する演出が行われない場合には、その時点でノーマルリーチ演出に比べて大当り期待度の高いスーパーリーチ演出乃至スーパーリーチ発展演出が行われないことが認識できる。言い換えれば、装飾図柄80a～80cが肖像画90に吸い込まれた後にスーパーリーチ分岐演出用の画像を表示する演出が行われた場合、ノーマルリーチ演出に比べて大当り期待度の高いスーパーリーチ演出乃至スーパーリーチ発展演出が行われることが認識でき、大当りとなる期待感を高めることができる。

【1015】

また、装飾図柄80を回動する演出表示としては、上記したノーマルリーチ演出時における鉛直方向の仮想垂線（仮想軸120）を回動軸とする回動以外にも、図101（D）に示す水平方向の仮想垂線となる仮想軸120aを回動軸として装飾図柄80を回動する演出表示が行われるものである。なお、装飾図柄80の肉厚部分（奥行き表示部122）の上面には「月」の絵柄が描かれ、下面には「湖」の絵柄が描かれるものであり、仮想軸120aを回動軸とした回動によってこれら「月」及び「湖」の絵柄が視認可能となる。

【1016】

次に、スーパーリーチ分岐演出（分岐演出予告）の演出例について図102（C）～（H）及び図92を参照して説明する。図102（C）～（H）は、上述した第1種分岐演出予告パターンにおける分岐演出予告パターン番号5の分岐演出予告を示す説明図である。サブ統合基板111に搭載されるCPU111aにより第1種分岐演出予告パターンにおける分岐演出予告パターン番号5の分岐演出予告を実行することに決定した場合には、上述したように、変動表示パターンや停止図柄等の情報とともに、分岐演出予告パターン番号5の分岐演出予告パターンの情報を第2電飾制御基板113に送信する。

【1017】

第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aは、当該情報を指示する信号を受信したことにともづいて分岐演出予告パターン番号5の分岐演出予告パターンに対応する表示領域42にて実行される演出表示制御のプロセスが記載されているプロセスデータを選択し、当該プロセスデータに記載された内容にもとづいてキャラクタの画像表示の制御を開始する。

【1018】

肖像画90に描かれた渦巻き状の表示態様の中に装飾図柄80（左・中・右の装飾図柄80a～80c）が吸い込まれた後、プロセスデータにもとづいて該渦巻き状の表示態様が描かれた肖像画90を表示領域42全体に表示制御する（図102（C））。その後、

10

20

30

40

50

1 回目の分岐演出予告として、渦巻き状の表示態様を切裂くような「パシッ」という衝撃音を音波装置 115 から出力するとともに、肖像画 90 にオオカミ男を模したキャラクター画像 71 を表示する（図 102（D））。ここでは、渦巻き状の表示態様よりも明度の高い態様であるとともに、変身後のオオカミ男の顔を変身前のオオカミ男の顔に重複させ、肖像画 90 全体に拡大した態様で表示することで、分岐演出予告を遊技者に対してインパクトのある演出としている。

【1019】

次いで、オオカミ男を模したキャラクター画像 71 を渦巻き状の表示態様に引き戻すような「シュワー」という消去音を音波装置 115 から出力するとともに、再度、渦巻き状の表示態様が描かれた肖像画 90 を表示領域 42 に表示する（図 102（E））。その後、2 回目の分岐演出予告として、1 回目の分岐演出予告と同様に渦巻き状の表示態様を切裂くような「パシッ」という衝撃音を音波装置 115 から出力するとともに、肖像画 90 にドラキュラを模したキャラクター画像 72 を表示する（図 102（F））。ここでも、渦巻き状の表示態様よりも明度の高い態様であるとともに、ドラキュラの顔を肖像画 90 全体に拡大した態様で表示することで、分岐演出予告を遊技者に対してインパクトのある演出としている。

【1020】

次いで、ドラキュラを模したキャラクター画像 72 を渦巻き状の表示態様に引き戻すような「シュワー」という消去音を音波装置 115 から出力するとともに、再度、渦巻き状の表示態様が描かれた肖像画 90 を表示領域 42 に表示する（図 102（G））。その後、3 回目の分岐演出予告として、1 回目、2 回目の分岐演出予告と同様に渦巻き状の表示態様を切裂くような「パシッ」という衝撃音を音波装置 115 から出力するとともに、肖像画 90 にフランケンを模したキャラクター画像 73 を表示する（図 102（H））。ここでも、渦巻き状の表示態様よりも明度の高い態様であるとともに、フランケンの顔を肖像画 90 全体に拡大した態様で表示することで、分岐演出予告を遊技者に対してインパクトのある演出としている。この場合、変動表示パターンとして変動番号 17～22 のいずれかが既に決定されているはずであり、3 回目の分岐演出予告を実行した後、当該 3 回目の分岐演出予告にて表示されたフランケンを模したキャラクター画像 73 と同一のキャラクター画像が表示されるフランケンリーチ演出を実行する。

【1021】

なお、この実施の形態では、装飾図柄 80（左・中・右の装飾図柄 80a～80c）が吸い込まれた渦巻き状の表示態様も元にして、短時間で 3 回の分岐演出予告をインパクトのある態様で実行することにより、興趣を高めた演出とすることができる。また、肖像画 90 にキャラクター画像が表示されるタイミングで、「パシッ」という衝撃音や「シュワー」という消去音の分岐演出予告音が音波装置 115 から出力されているが、該分岐演出予告音によってキャラクター画像の表示開始、および、渦巻き状の表示態様の表示開始（キャラクター画像の表示終了）を明確にすることで、遊技者に表示態様の変化をより明確に把握させることができる。また、この分岐演出予告音がテンポ良く出力されることで、大当り期待度の高いリーチ演出が導出される期待感をさらに高めることができる。このように、この実施の形態では、3 回の分岐演出予告において肖像画 90 にオオカミ男を模したキャラクター画像 71、ドラキュラを模したキャラクター画像 72、フランケンを模したキャラクター画像 73、怪物くんを模したキャラクター画像 70、怪子ちゃんを模したキャラクター画像 74 のいずれかを表示する結果態様を表示する。

【1022】

また、第 2 種分岐演出予告パターンを実行することに決定した場合には、3 回目の分岐演出予告において人間の少年を模したキャラクター画像（怪物くん）を肖像画 90 に表示制御する（図 92（A））。例えば、分岐演出予告パターン番号 1 の第 2 種分岐演出予告パターンを実行することに決定した場合には、図 102（C）～（H）の分岐演出予告における図 102（H）のフランケンを模したキャラクター画像 73 を肖像画 90 に表示制御する場面で、フランケンを模したキャラクター画像 73 ではなく、図 103（A）の人間の少

10

20

30

40

50

年を模したキャラクタ画像（怪物くん）70を表示制御する。

【1023】

また、第3種分岐演出予告パターンを実行することに決定した場合には、3回目の分岐演出予告において人間の少女を模したキャラクタ画像（怪子ちゃん）を肖像画90に表示制御する（図103（B））。例えば、分岐演出予告パターン番号1の第3種分岐演出予告パターンを実行することに決定した場合には、図102（C）～（H）の分岐演出予告における図91（H）のフランケンを模したキャラクタ画像73を肖像画90に表示制御する場面で、フランケンを模したキャラクタ画像73ではなく、図103（B）の人間の少女を模したキャラクタ画像（怪子ちゃん）74を表示制御する。このように、3回目の分岐演出予告において特定結果態様としての肖像画90に怪物くんを模したキャラクタ画像70または怪子ちゃんを模したキャラクタ画像74を表示される。なお、3回目の分岐演出予告において肖像画90に怪子ちゃんを模したキャラクタ画像74を表示することに決定される場合は、確変大当たりとなる場合だけである。すなわち、3回目の分岐演出予告において肖像画90に怪子ちゃんを模したキャラクタ画像74が表示されることにより確変大当たりとなることを把握することができるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

10

【1024】

なお、図103（A）、（B）に示すように、分岐演出予告として表示される肖像画90には、キャラクタ画像それぞれが表示されるタイミングで、リーチ態様を形成する左・右の装飾図柄80a、80cが停止表示されている（図102（D）、（F）、（H）には示されていない）。左装飾図柄80aは、表示領域42の左上部に通常（例えば、リーチ演出等が実行されていないとき）の装飾図柄の変動表示を実行しているときよりも小さく停止表示され、右装飾図柄80cは、表示領域42の右上部に通常の装飾図柄の変動表示を実行しているときよりも小さく停止表示される。

20

【1025】

また、分岐役物演出予告では、上述した3回目の分岐演出予告において表示領域42の肖像画90にキャラクタ画像70～74のいずれかを表示制御するとともに、ステップングモータ150h、152h、1543f、155の駆動制御によりキャラクタ体150、152、154を出現させることにより行われる。また、ステップングモータ150h、152h、153f、155は、サブ統合基板111に搭載されるCPU111aにより駆動信号を第1電飾制御基板112に出力することにより制御されるため、第2電飾制御基板113に搭載されるCPU113aによって選択したプロセスデータにはこれらの駆動制御に関する制御データは設定されていない。分岐演出予告パターンに対応して選択されるプロセスデータには、ステップングモータ150h、152h、153f、155の駆動制御によるキャラクタ体150、152、154の動作と表示領域42の表示態様とを同期させるために、ステップングモータ150h、152h、153f、155にて所定の駆動制御を実行されるタイミング（例えば、図102（H）となったとき）で、キャラクタ画像70～74のいずれかを表示制御する制御データが設定されている。

30

【1026】

例えば、分岐演出予告パターン番号5の第1種分岐演出予告パターンを実行することに決定したときであって、分岐役物演出予告パターン番号2の分岐役物演出パターンを実行することに決定した場合には、図102（C）～（H）の分岐演出予告における図102（H）の肖像画90にフランケンを模したキャラクタ画像73を表示制御する場面で、ステップングモータ150hに駆動信号を出力してフランケンを模造したキャラクタ体150を所定期間、表示領域42の前方に表示領域42の一部を覆うよう出現させる（キャラクタ体150の出現については図91（C'）参照）。このように、キャラクタ体150、152、154を駆動制御させる分岐役物演出予告が分岐演出予告の一部として実行されることにより、表示領域42で実行される分岐演出予告に注目している遊技者に強烈な印象を与えることができ、分岐演出予告（分岐役物演出予告）の後にスーパーリーチ演出のいずれかが実行されるかを強烈に印象付けることができる。また、分岐役物演出予告パ

40

50

ターンが実行されたときの大当り期待度が高く設定されていることから、キャラクタ体 150、152、154 が出現したときには、遊技者の大当り遊技状態に対する期待感を高めることができる。本実施形態では、サブ統合基板 111 に搭載される CPU 111a によって予告選択処理の分岐演出予告選択処理（ステップ S 216）を実行して当該予告選択処理の結果に応じた情報をサブ情報出力処理（ステップ S 110）で第 2 電飾制御基板 113 に送信し、第 2 電飾制御基板 113 に搭載される CPU 113a によって液晶表示器 116 の表示領域 42 にて肖像画 90 にキャラクタ画像 70～74 の演出表示を順次表示制御（分岐演出予告（選出演出）を実行）することにより分岐演出予告後に実行されるスーパーリーチ演出を示唆する選出演出実行手段を備えている。なお、分岐演出予告では、該分岐演出予告における最終的なキャラクタと、当該分岐演出予告の実行後のスーパーリーチ演出にて表示されるキャラクタと、が一致するように表示制御される。

10

【1027】

また、サブ統合基板 111 に搭載される CPU 111a の機能であって、予告パターン乱数（発展型予告パターン乱数、激熱予告パターン乱数、稲妻予告パターン乱数、ミニキャラ予告パターン乱数、音判定乱数）を 1 バイトの実行領域内である 256 の数値範囲内で更新する乱数更新手段を備えている。また、更新乱数記憶手段は、サブ統合基板 111 に搭載される CPU 111a が変動表示パターンコマンドを受信したときに、予告パターン乱数を取得し、当該予告パターン乱数を記憶するサブ統合基板 111 に搭載される RAM 111c である。そして、激熱予告パターン乱数を 1 バイトの実行領域内である 0～201 の数値範囲で更新し、RAM 111c に記憶された激熱予告パターン乱数が激熱予告パターン番号 1～6 の激熱予告パターンに割り振られた判定値と合致するか否かによって、激熱予告選択処理のステップ S 142 で激熱予告パターン番号 1～6 の激熱予告パターンに決定するか否かを判定する。また、隠滅演出判定テーブルとは、変動表示パターンと、背景画像（昼背景画像 81、夜背景画像 82）と、に応じて設けられた昼背景用稲妻予告テーブル、夜背景用稲妻予告テーブルである。また、この実施の形態では、稲妻予告パターン番号 1～6 の稲妻予告パターンにもとづいて 1 回目のブラックアウト演出として暗転画像 83 を表示領域 42 に表示する低隠滅演出実行手段を備えている。また、稲妻予告パターン番号 2～6 の稲妻予告パターンにもとづいて 2 回目のブラックアウト演出として暗転画像 83 を表示領域 42 に表示する高隠滅演出実行手段を備えている。また、稲妻予告パターン番号 4、5 の稲妻予告パターンにもとづいて稲妻 87 を表示した後、該稲妻 87 の明るさに照らされることで暗転画像 83 に左装飾図柄 80a 又は右装飾図柄 80c を表示領域 42 に表示する隠滅時画像表示制御手段を備えている。

20

30

【1028】

また、この実施の形態では、上述した役物作動演出態様と、役物非作動演出態様と、の複合度合いを異ならせて基本演出（リーチ演出）に複合させた複合演出を実行する。すなわち、役物リーチ、発展型予告のキャラクタ体 150、152、154 および、遮蔽部材 164、166、168 を駆動制御するパターン、分岐演出のキャラクタ体 150、152、154 および、遮蔽部材 164、166、168 を駆動制御するパターンのそれぞれの判定テーブルに判定値が割り振られ（図 32、図 44、図 45、図 63、図 70、図 71、図 72）、当該判定テーブルにもとづいて異なる割合で役物作動演出態様および役物非作動演出態様が実行される。このように、それぞれの判定テーブルにて判定値が割り振られるため、キャラクタ体 150、152、154 および、遮蔽部材 164、166、168 を駆動制御される頻度が増加しても、それぞれの判定テーブルにて設定した大当り期待度を維持でき、大当り期待度を極端に低下させることなく演出部材を駆動することができる。なお、上述した役物作動演出態様は、リーチ態様となった後に実行されるリーチ演出として実行するようにしてもよいし、リーチ態様となる以前に実行される予告演出として実行するようにしてもよい。

40

【図面の簡単な説明】

【1029】

【図 1】パチンコ機を示す正面図である。

50

- 【図 2】本体枠及び前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。
- 【図 3】遊技盤を示す正面図である。
- 【図 4】遊技盤の分解斜視図である。
- 【図 5】フロントユニットおよびリアユニットの正面図である。
- 【図 6】リアユニットを単独で示した正面図である。
- 【図 7】リアユニットからカバー部材を取り外した状態を示した正面図である。
- 【図 8】正面からみて右側に位置するキャラクタ体の詳細図である。
- 【図 9】図 8 のキャラクタ体の動作説明図である。
- 【図 10】図 8 のキャラクタ体の動作説明図である。
- 【図 11】正面からみて上方に位置するキャラクタ体の詳細図である。 10
- 【図 12】図 11 のキャラクタ体の動作説明図である。
- 【図 13】図 10 のキャラクタ体の動作説明図である。
- 【図 14】正面からみて左側に位置するキャラクタ体の詳細図である。
- 【図 15】図 14 のキャラクタ体の動作説明図である。
- 【図 16】図 14 のキャラクタ体の動作説明図である。
- 【図 17】フロントユニットおよびリアユニットを相互に組み合わせた状態を左右に分けて示した 2 通りの斜視図である。
- 【図 18】図 17 とは別の角度からフロントユニットおよびリアユニットを示した斜視図である。
- 【図 19】フロントユニットの縦断面図である。 20
- 【図 20】フロントユニットの右側縁部を拡大して示した図である。
- 【図 21】フロントユニットの左側縁部における縦断面図である。
- 【図 22】フロントユニットとリアユニットとの重ね合わせ関係を示した斜視図である。
- 【図 23】図 22 中、X - X 線に沿う断面を含む動作機構の平面図である。
- 【図 24】フロントユニットの下縁部を拡大して示した図である。
- 【図 25】主基板及び周辺基板を示すブロック図である。
- 【図 26】第 1 電飾制御基板のブロック図である。
- 【図 27】主制御基板で実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】主制御基板で更新される乱数を示す一覧表図である。
- 【図 29】主制御基板で実行される特別図柄処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 30】特別図柄変動処理のサブルーチンとなる大当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】特別図柄変動処理のサブルーチンとなる変動表示パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】主制御基板で選択される変動表示パターンを示す一覧表図である。
- 【図 33】装飾図柄の形態を示す説明図である。
- 【図 34】予告演出及びリーチ演出の流れを示す説明図である。
- 【図 35】サブ統合基板で実行されるリセット処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】サブ統合基板で実行されるタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】サブ統合基板で実行されるコマンド受信割り込み処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 38】サブ統合基板で実行されるコマンド受信終了割り込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 39】リセット処理のサブルーチンとなる演出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 40】サブ統合基板で更新される乱数を示す一覧表図である。
- 【図 41】演出制御処理のサブルーチンとなる図柄設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 42】演出制御処理のサブルーチンとなる予告選択処理を示すフローチャートである。

- 【図 4 3】 予告選択処理のサブルーチンとなる発展型予告選択処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】 サブ統合基板で選択される昼背景用発展型予告パターンを示す一覧表図である。
- 【図 4 5】 サブ統合基板で選択される夜背景用発展型予告パターンを示す一覧表図である。
- 【図 4 6】 発展型予告パターンを示す一覧表示図である。
- 【図 4 7】 サブ統合基板で選択されるコメント予告パターンを示す一覧表図である。
- 【図 4 8】 コメント予告パターンを示す一覧表図である。
- 【図 4 9】 予告選択処理のサブルーチンとなる激熱予告選択処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 5 0】 サブ統合基板で選択される激熱予告パターンを示す一覧表図である。
- 【図 5 1】 激熱予告パターンを示す一覧表示図である。
- 【図 5 2】 予告選択処理のサブルーチンとなる稲妻予告選択処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】 サブ統合基板で選択される昼背景用稲妻予告パターンを示す一覧表図である。
- 【図 5 4】 サブ統合基板で選択される夜背景用稲妻予告パターンを示す一覧表図である。
- 【図 5 5】 稲妻予告パターンを示す一覧表示図である。
- 【図 5 6】 予告選択処理のサブルーチンとなるミニキャラ予告選択処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 5 7】 サブ統合基板で選択される第 1 ミニキャラ予告パターンを示す一覧表図である。
- 【図 5 8】 サブ統合基板で選択される第 2 ミニキャラ予告パターンを示す一覧表図である。
- 【図 5 9】 ミニキャラ予告パターンを示す一覧表図である。
- 【図 6 0】 予告選択処理のサブルーチンとなる分岐演出予告選択処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】 サブ統合基板で選択される分岐演出予告パターンを示す一覧表図である。
- 【図 6 2】 分岐演出予告パターンを示す一覧表図である。
- 【図 6 3】 サブ統合基板で選択される分岐役物演出予告パターンを示す一覧表図である。 30
- 【図 6 4】 分岐役物演出予告パターンを示す一覧表図である。
- 【図 6 5】 演出制御処理のサブルーチンとなる音制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 6】 音出力態様を判定する音判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 7】 音制御処理のサブルーチンとなる音変更判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 8】 演出制御処理のサブルーチンとなるボタン入力処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 9】 ボタン入力処理のサブルーチンとなるボタン予告選択処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 0】 サブ統合基板で選択されるボタン予告パターンを示す一覧表図である。 40
- 【図 7 1】 サブ統合基板で選択されるボタン予告パターンを示す一覧表図である。
- 【図 7 2】 サブ統合基板で選択されるボタン予告パターンを示す一覧表図である。
- 【図 7 3】 ボタン予告パターンを示す一覧表図である。
- 【図 7 4】 16ms 用ステッピングモータスケジューラ起動処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 5】 ステッピングモータスケジューラを示すテーブルである。
- 【図 7 6】 2ms 用ステッピングモータスケジューラ起動処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 7】 ステッピングモータスケジューラパターン設定処理を示すフローチャートである。 50

【図78】2ms用ステッピングモータスケジューラ動作処理を示すフローチャートである。

【図79】第1励磁データと第2励磁データとの割り振り図である。

【図80】異常時励磁データクリア処理を示すフローチャートである。

【図81】励磁データ送信処理を示すフローチャートである。

【図82】第1励磁データと第2励磁データとを送信するときのサブ統合基板のCPUにおける各種信号の様子を示すタイムチャートである。

【図83】第1励磁データと第2励磁データとを受信するときの第1電飾制御基板のシリアルパラレル変換部における各種信号の様子を示すタイムチャートである。

【図84】ステッピングモータ処理を示すフローチャートである。

10

【図85】キャラクタ体(フランケン)異常判定処理を示すフローチャートである。

【図86】キャラクタ体(ドラキュラ)異常判定処理を示すフローチャートである。

【図87】遮蔽部材(ドラキュラ)異常判定処理を示すフローチャートである。

【図88】キャラクタ体(オオカミ男)異常判定処理を示すフローチャートである。

【図89】液晶表示器による演出例を示す説明図である。

【図90】液晶表示器による演出例を示す説明図である。

【図91】液晶表示器による演出例を示す説明図である。

【図92】液晶表示器による演出例を示す説明図である。

【図93】液晶表示器による演出例を示す説明図である。

【図94】液晶表示器による演出例を示す説明図である。

20

【図95】液晶表示器による演出例を示す説明図である。

【図96】液晶表示器による演出例を示す説明図である。

【図97】演出表示器による演出例を示す説明図である。

【図98】演出表示器による演出例を示す説明図である。

【図99】演出表示器による演出例を示す説明図である。

【図100】液晶表示器による画面構成を示す説明図である。

【図101】演出表示器による演出例を示す説明図である。

【図102】演出表示器による演出例を示す説明図である。

【図103】演出表示器による演出例を示す説明図である。

【符号の説明】

30

【1030】

1 パチンコ機(遊技機)

38 操作ボタン

40 演出装置

42 表示領域

44a, 44b 演出ランプ

70~75 キャラクタ画像

76 白色キャラクタ画像

80a~80c 左・中・右の装飾図柄

83 暗転画像

40

90~93 ミニキャラクタ画像

100 主基板

101 主制御基板

110 周辺基板

111 サブ統合基板

113 第2電飾制御基板

114 波形制御基板

115 音波装置

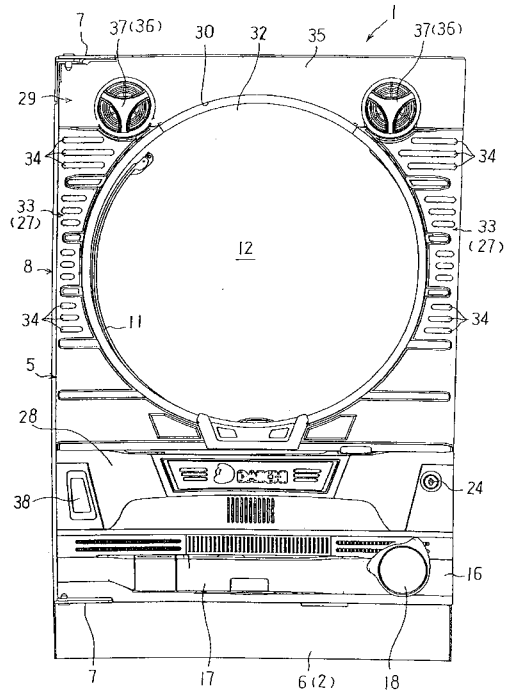
116 液晶表示器

150, 152, 154 キャラクタ体

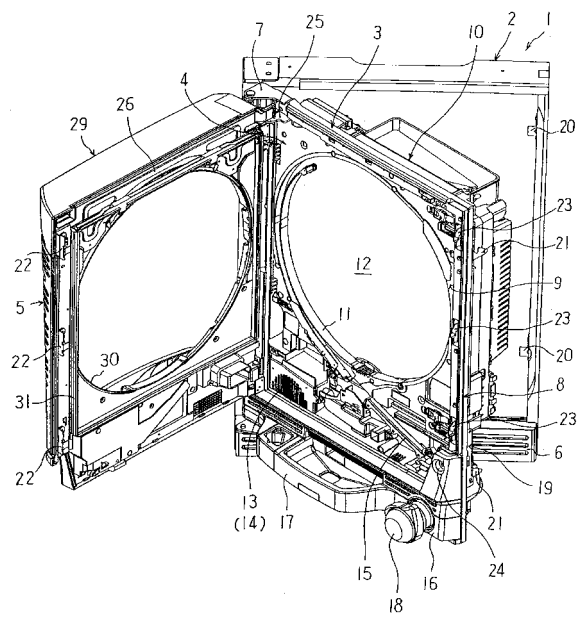
50

150h、152h、153f、155 ステッピングモータ

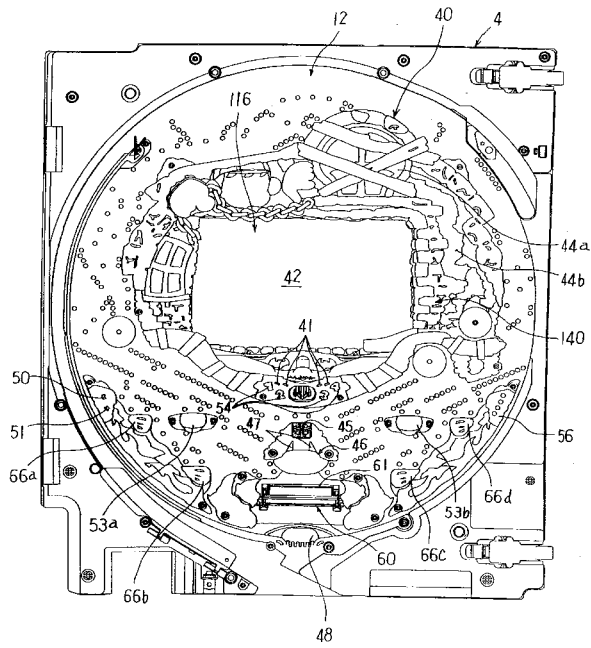
【図1】



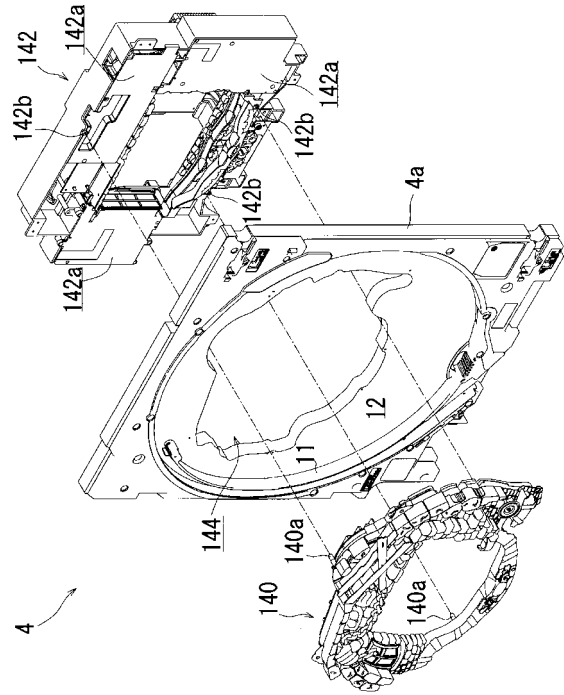
【図2】



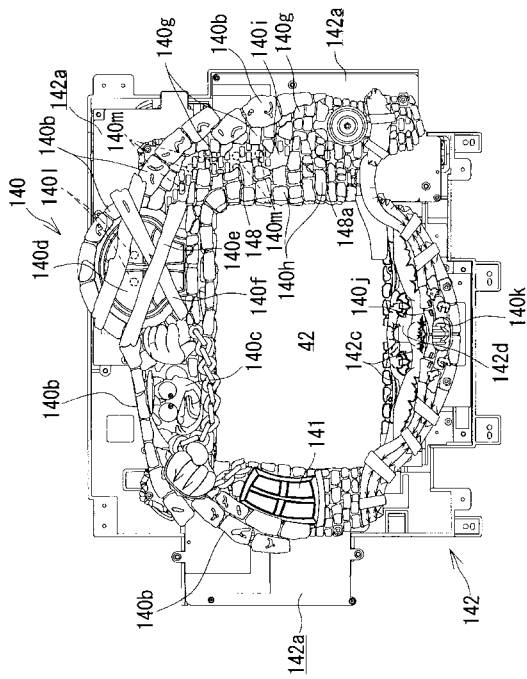
【 図 3 】



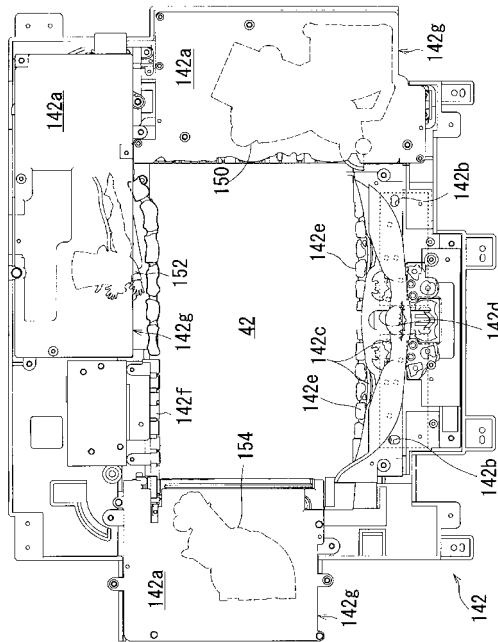
【 図 4 】



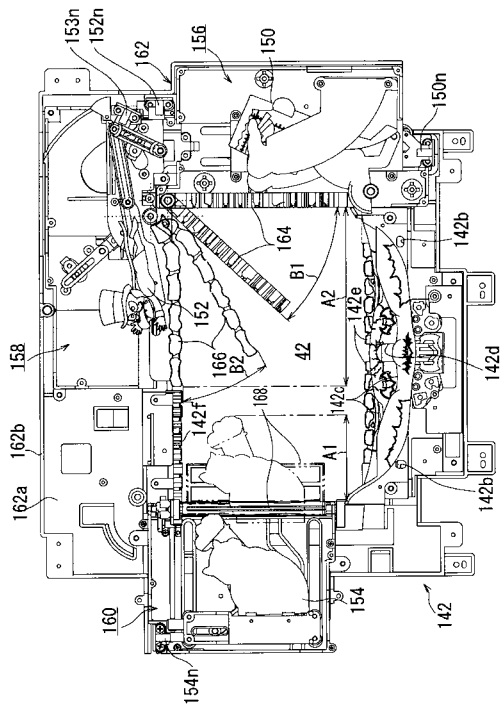
【 図 5 】



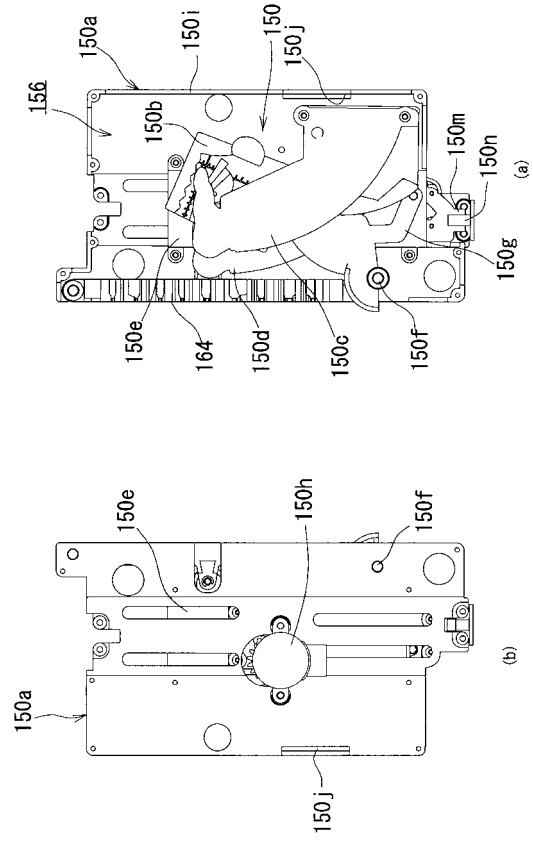
【 図 6 】



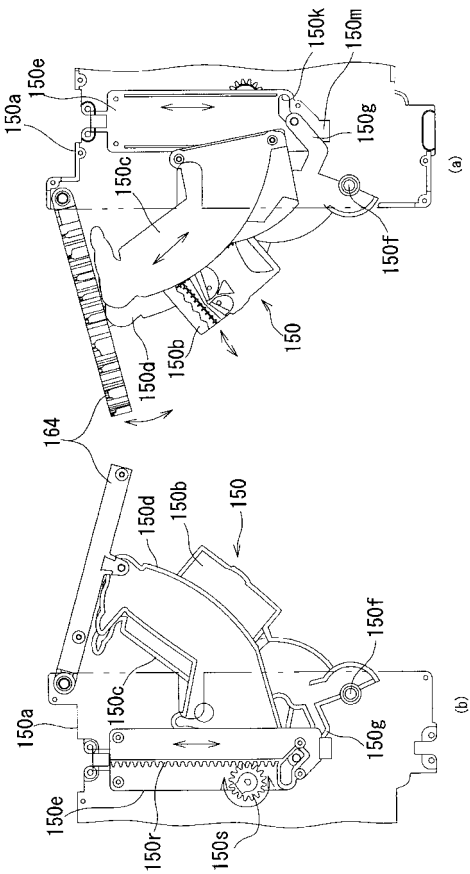
【 図 7 】



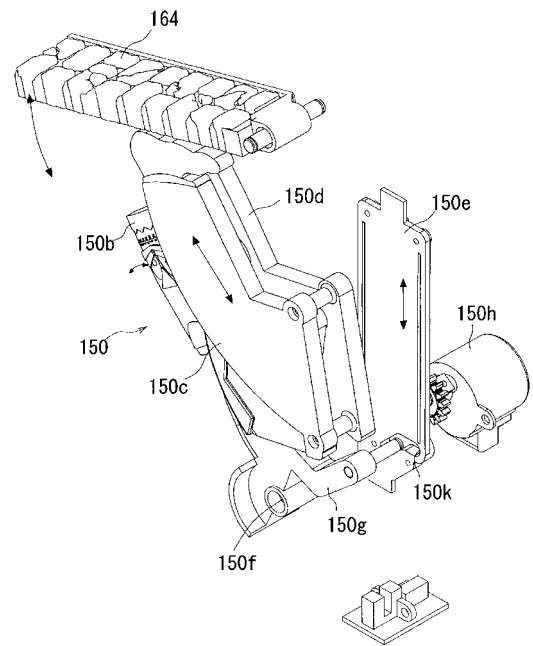
【 図 8 】



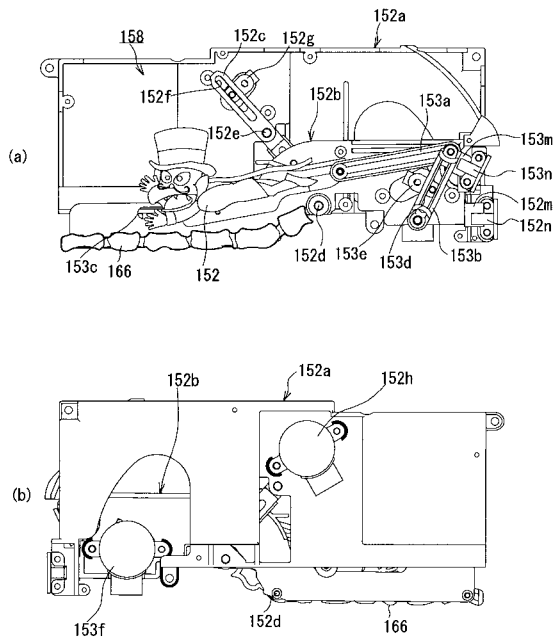
【 図 9 】



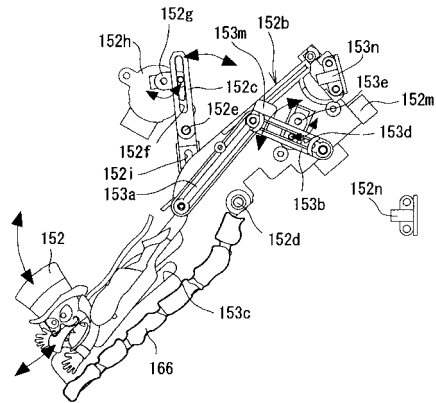
【 図 10 】



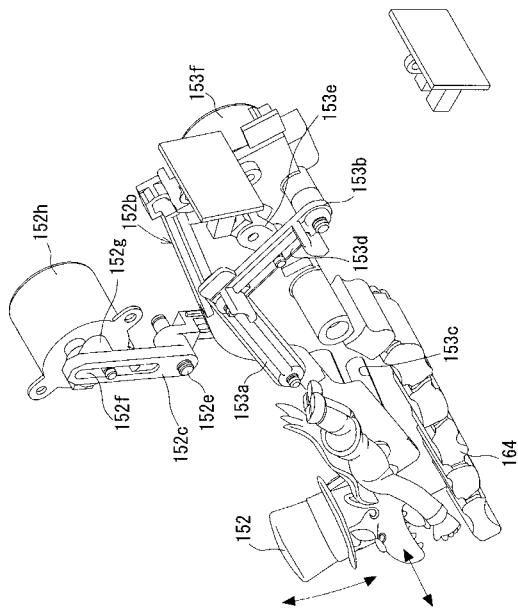
【 図 1 1 】



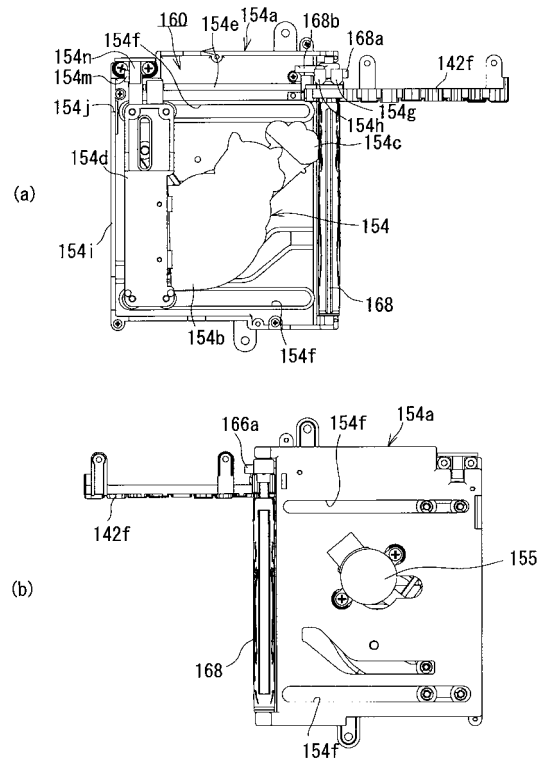
【 図 1 2 】



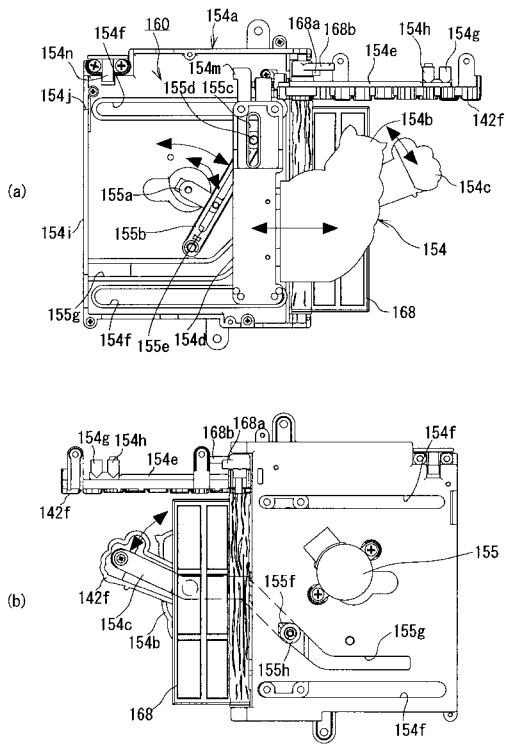
【 図 1 3 】



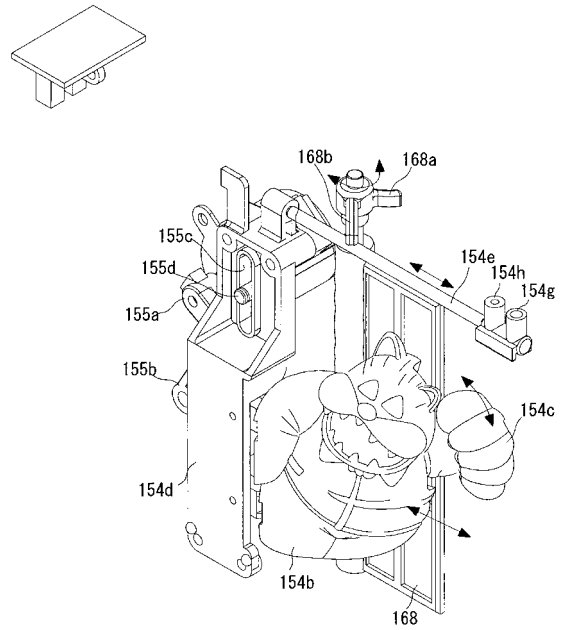
【 図 1 4 】



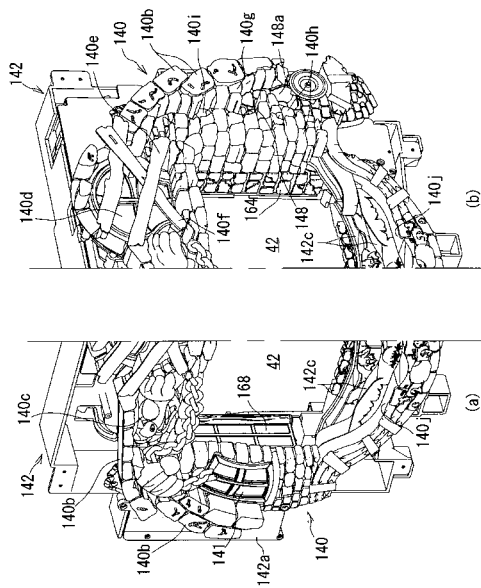
【 図 15 】



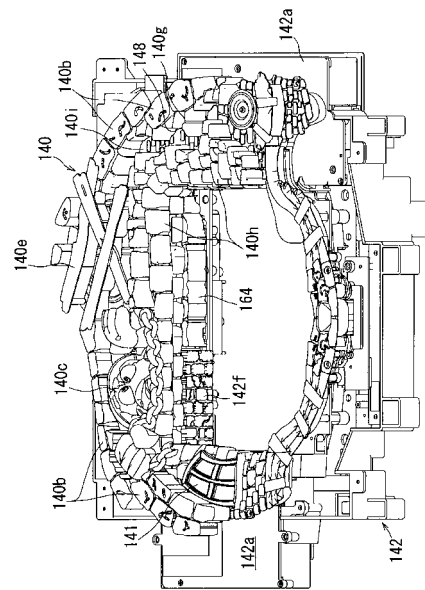
【 図 16 】



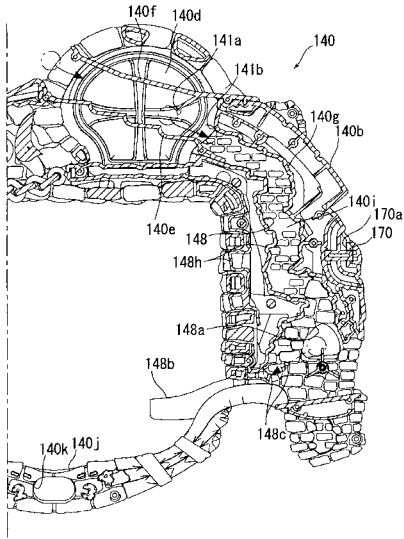
【 図 17 】



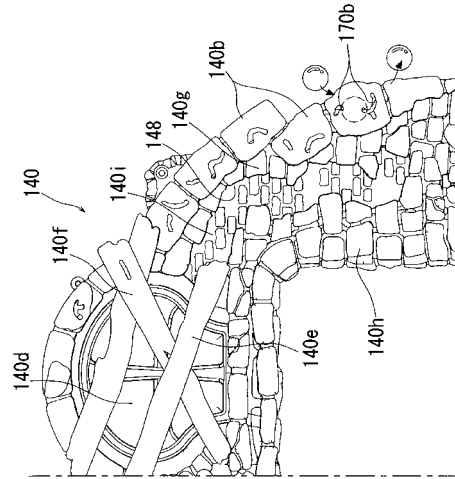
【 図 18 】



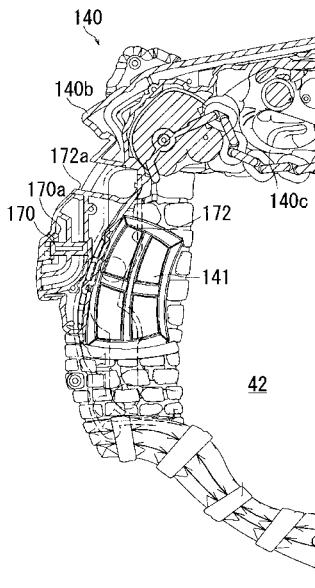
【 図 1 9 】



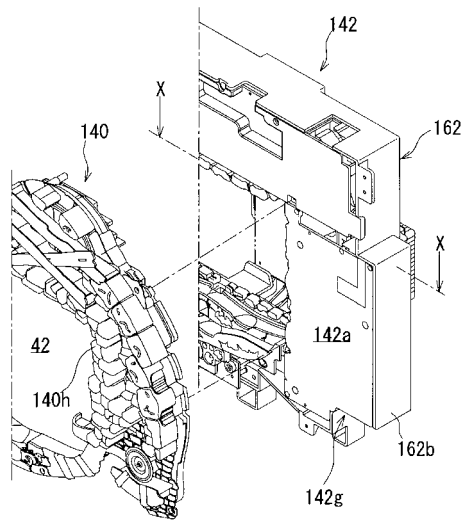
【 図 2 0 】



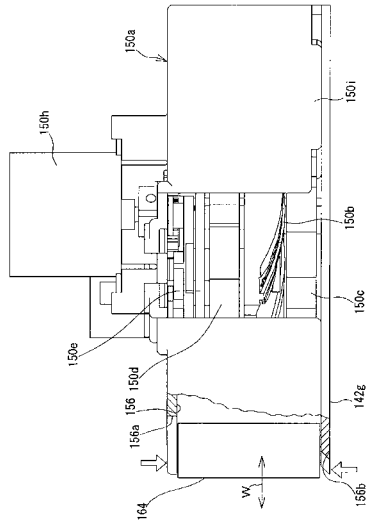
【 図 2 1 】



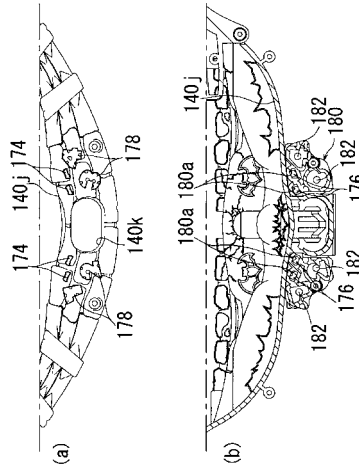
【 図 2 2 】



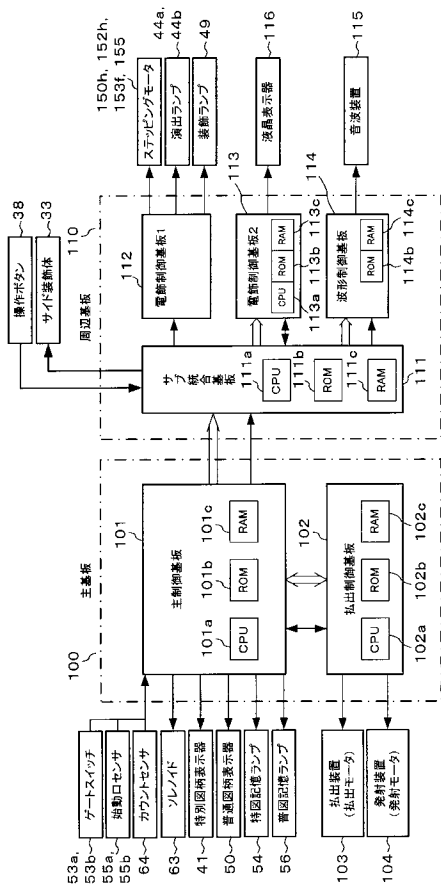
【 図 2 3 】



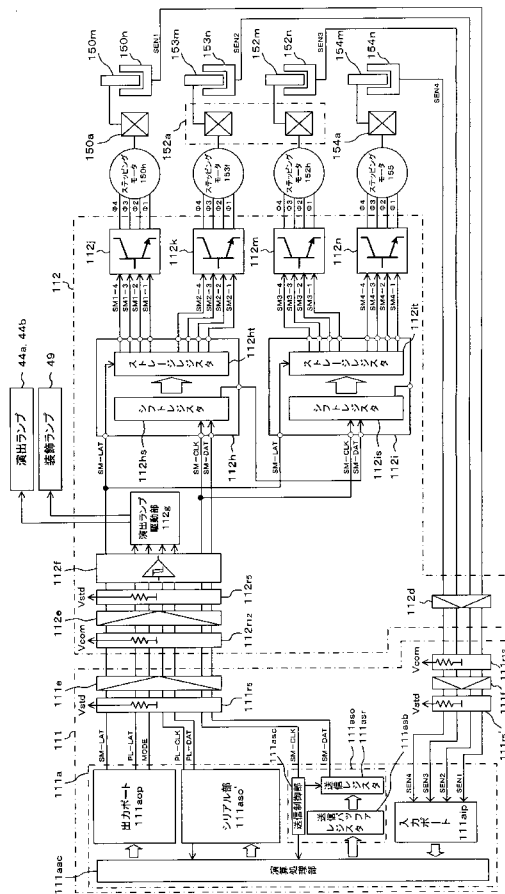
【 図 2 4 】



【 図 2 5 】



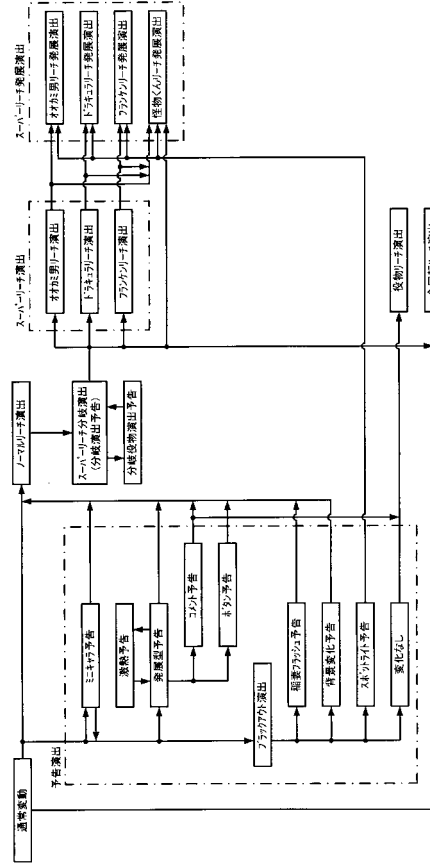
【 図 2 6 】



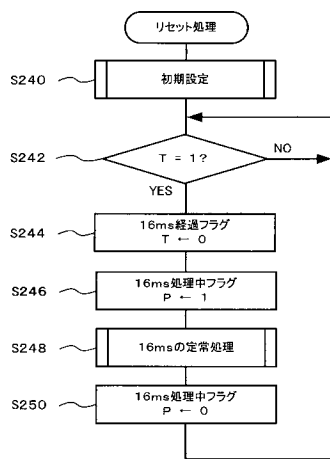
【 図 2 8 】

訂数名称	範囲	タイミング	内容
本出し判定	0 ~ 870	始動入電時	本出しの判定
後者判定	0 ~ 8	始動入電時	本出し時に付ける後者の判定
11号判定	0 ~ 24	始動入電時	本出し時に付ける11号の判定
発動表示パターン	0 ~ 499	始動入電時	発動表示パターンの決定

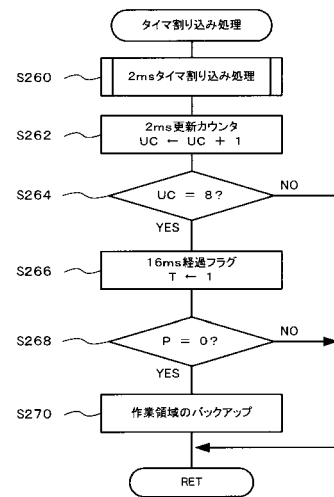
【 図 3 4 】



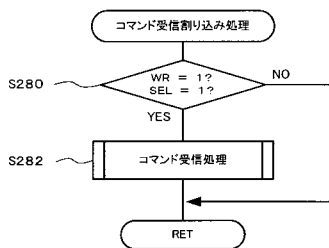
【 図 3 5 】



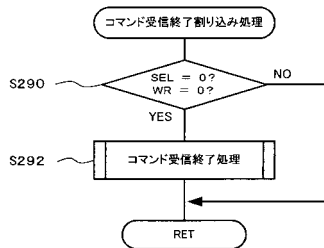
【 図 3 6 】



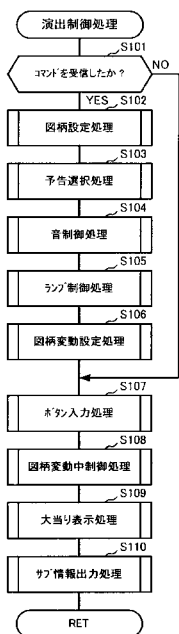
【 図 3 7 】



【 図 3 8 】



【 図 3 9 】



【 図 4 0 】

乱数名称	範囲	タイミング	内容
特殊効果発生	0 ~ 6	コマンド受信時	特殊効果の発生
演出制御	0 ~ 2	コマンド受信時	演出制御の発生
図柄設定	0 ~ 6	コマンド受信時	図柄設定の発生
音制御	0 ~ 6	コマンド受信時	音制御の発生
予告選択	0 ~ 232	コマンド受信時	予告選択の発生
ランプ制御	0 ~ 198	コマンド受信時	ランプ制御の発生
図柄変動	0 ~ 198	コマンド受信時	図柄変動の発生
図柄変動中	0 ~ 202	コマンド受信時	図柄変動中の発生
大当り表示	0 ~ 199	コマンド受信時	大当り表示の発生
サブ情報出力	0 ~ 190	コマンド受信時	サブ情報出力の発生
演出制御	0 ~ 73	コマンド受信時	演出制御の発生
図柄変動	0 ~ 97	コマンド受信時	図柄変動の発生
音制御	0 ~ 99	コマンド受信時	音制御の発生

【 図 4 5 】

視聴用発展型予告テロップ(発動表示パターンコマンド受信時)
発展型予告パターン乱数 0~232

発展型予告パターン番号	発動表示パターン番号	発展型予告パターン番号																					
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	通常変動	x	103	56	5	5																	
2	通常変動	x	233																				
3	ノーマル手当り	x	77	61	15	72	2																
4	ノーマル手当り	x	31	24	12	46	5	25	25	2	2	8	10	12									
5	フランク手当り	x	59	42	5	40	2	15	40	2	1	1	8	12	8	1	1	2	2	2	12	3	6
6	フランク手当り	x	50	21	10	30	5	15	30	4	1	4	8	12	8	1	1	2	2	2	12	3	6
7	フランク手当り	x	54	21	5	30	5	20	36	4	2	5	10	15	2	1	1	2	2	2	12	3	6
8	フランク手当り	x	48	18	5	30	5	20	36	4	2	5	10	15	2	1	1	2	2	2	12	3	6
9	フランク手当り	x	48	18	5	25	5	20	30	6	2	4	8	12	8	1	1	2	2	2	12	3	6
10	フランク手当り	x	52	10	5	25	5	20	30	6	2	5	10	20	8	1	1	2	2	2	12	3	6
11	フランク手当り	x	55	38	10	40	2	25	40	3	1	4	8	12	8	1	1	2	2	2	12	3	6
12	フランク手当り	x	50	12	10	32	5	20	32	4	1	4	8	12	8	1	1	2	2	2	12	3	6
13	フランク手当り	x	54	15	10	30	5	20	35	4	1	5	10	15	3	1	1	2	2	2	12	3	6
14	フランク手当り	x	52	13	10	25	5	20	35	6	2	4	8	12	8	1	1	2	2	2	12	3	6
15	フランク手当り	x	46	18	5	30	5	20	35	6	2	5	10	20	8	1	1	2	2	2	12	3	6
16	フランク手当り	x	52	10	5	25	5	20	30	6	2	5	10	20	8	1	1	2	2	2	12	3	6
17	フランク手当り	x	53	25	10	44	2	30	44	4	1	6	8	18	8	1	1	2	2	2	12	3	6
18	フランク手当り	x	50	10	10	30	5	20	30	4	1	6	8	18	8	1	1	2	2	2	12	3	6
19	フランク手当り	x	55	15	10	30	5	20	34	4	1	5	10	15	3	1	1	2	2	2	12	3	6
20	フランク手当り	x	51	10	5	27	5	18	32	5	2	6	10	18	8	1	1	2	2	2	12	3	6
21	フランク手当り	x	46	18	5	30	5	20	35	6	2	5	10	20	8	1	1	2	2	2	12	3	6
22	フランク手当り	x	52	10	5	25	5	20	30	6	2	5	10	20	8	1	1	2	2	2	12	3	6
23	フランク手当り	x	233																				
24	フランク手当り	x	233																				
25	フランク手当り	x	233																				
26	フランク手当り	x	233																				
27	フランク手当り	x	233																				
28	フランク手当り	x	233																				
29	フランク手当り	x	233																				
30	フランク手当り	x	233																				
31	フランク手当り	x	100	33																			
32	フランク手当り	x	100	33																			
33	フランク手当り	x	100	33																			
34	フランク手当り	x	233																				
35	フランク手当り	x	38	20	2	20	2	15	20	2	2	15	20	2	2	10	10	15	5	5	5	5	

【 図 4 6 】

発展型予告パターン番号	ステップ1	ステップ2	ステップ2'	ステップ3	ステップ3'	ステップ4	ステップ4'	ステップ5
0								
1	○							
2	○	○						
3	○		○					
4	○	○		○				
5	○	○			○			
6	○	○	○		○			
7	○	○		○				
8	○	○				○		
9	○	○		○				
10	○	○			○			
11	○	○	○		○		○	
12	○	○	○		○		○	
13	○	○		○		○		
14	○	○	○		○		○	
15	○	○		○		○		
16	○	○		○		○		
17	○	○		○		○		
18	○	○	○			○		
19	○	○		○		○		
20	○	○		○		○		
21	○	○		○		○		

ステップ1	怪物くん吹き出し出現
ステップ2	オオカミ男画像出現
ステップ2'	キャラクタ体でオオカミ男出現
ステップ3	ドラキュラ画像出現
ステップ3'	キャラクタ体でドラキュラ出現
ステップ4	フランケン画像出現
ステップ4'	キャラクタ体でフランケン出現
ステップ5	怪物くん画像出現

【 図 4 7 】

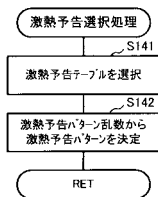
コメント予告テロップ(発展型予告パターン番号1~17の場合、変動表示パターンコマンド受信時)
コメント予告パターン乱数 0~198

コメント予告パターン番号	発動表示パターン番号	コメント予告パターン番号														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	通常変動時	5	30	30	5	45	4	16	21	38	5					
2	通常変動時	5	30	30	5	15	6	36	15	28	30					
1	ノーマル手当り時	15	15	34	15	34	2	20	15	34	5			10		
2	ノーマル手当り時	10	15	28	10	28	2	40	8	10	40			8		
3	ノーマル手当り時	4	15	50	4	28	2	25	8	30	25			8		
4	ノーマル手当り時	10	10	38	10	38	2	30	30	20	30			20		
1	スロー手当り時	10	15	38	10	38	2	35	2	32	5			10		
2	スロー手当り時	15	15	28	15	28	2	30	8	10	40			8		
3	スロー手当り時	4	15	50	4	28	2	25	8	30	25			8		
4	スロー手当り時	8	12	28	8	28	2	30	15	10	35	15		8		
5	スロー手当り時	5	5	50	5	26	2	20	15	18	30	15		8		
6	スロー手当り時	5	5	50	5	26	2	20	15	20	25	20		6		
7	スロー手当り時	5	30	25	5	25	2	25	15	20	25	10	5	7		
8	スロー手当り時	5	30	30	5	25	4	25	15	30	20	10	5	10		
9	スロー手当り時	15	5	50	5	12	2	30	15	20	20	10	5	10		
10	スロー手当り時	15	5	50	5	12	2	30	15	20	20	12	5	8		
11	スロー手当り時	15	5	50	5	12	2	30	15	20	15	15	8	7		
12	スロー手当り時	5	20	25	5	8	8	30	10	20	25	20	15	6		
13	スロー手当り時	5	26	25	5	8	15	30	30	20		25	10			
14	スロー手当り時	5	28	25	5	8	15	35	20	20	30		7			
1	確変大当り時	15	15	15	15	15	17	15	15	15	15	15	2	2	20	2
2	確変大当り時	15	15	17	15	17	20	20	18	18	18	2	2	2	20	2
3	確変大当り時	15	15	22	15	17	20	15	17	17	20	2	2	2	20	2
4	確変大当り時	15	15	16	15	16	20	16	18	16	16	2	2	2	20	2
5	確変大当り時	15	15	16	15	16	20	16	18	16	16	2	2	2	20	2
6	確変大当り時	15	15	16	15	16	20	16	18	16	16	2	2	2	20	2
7	確変大当り時	15	15	15	15	17	20	15	15	15	15	14	14	16	2	2
8	確変大当り時	15	15	15	15	17	20	15	15	15	15	14	14	16	2	2
9	確変大当り時	15	15	15	15	17	15	15	15	15	15	15	15	15	2	2
10	確変大当り時	15	15	15	15	17	15	15	15	15	15	15	15	15	2	2
11	確変大当り時	15	15	15	15	17	15	15	15	15	15	15	15	15	2	2
12	確変大当り時	15	15	15	15	17	15	15	15	15	15	15	15	15	2	2
13	確変大当り時	15	15	18	18	17	18	18	17	18	18	2	2	16	16	2
14	確変大当り時	15	15	15	15	17	15	15	15	15	15	14	14	16	2	2
15	確変大当り時	15	15	15	15	17	15	15	15	15	15	15	15	15	2	2
16	確変大当り時	15	15	15	15	17	15	15	15	15	15	15	15	15	2	2
17	確変大当り時	15	15	15	15	17	15	15	15	15	15	15	15	15	2	2

【 図 4 8 】

コメント予告パターン番号	コメント
1	ん??
2	えへへっ
3	おーい!
4	あれっ! ?なんだ?
5	ふぁ~~~~あ。
6	もしかして...? ?
7	お! うまそうないがするぞ。
8	雲行きが怪しいなあ~
9	誰か来ないかなあ~
10	オオカミ男~。飯はできたか??
11	ドラキュラ! 起きろ!!
12	フランケン! 出て来い!
13	リーチだよ!
14	大当りだ!
15	確変だ!

【 図 4 9 】



【 図 5 0 】

激熱予告テーブル(変動表示パターンコマンド受信時)
激熱予告パターン乱数:0~201

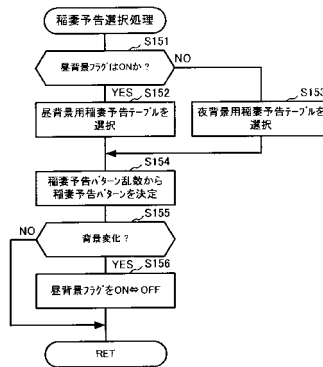
変動番号	変動名称	当落	激熱予告パターン番号								
			0	1	2	3	4	5	6		
1	通常変動	×	202								
2	短輪変動	×	202								
3	ノーマルリーチ	×	202								
4	ノーマルリーチ 当り	○	190	14	14	4					
5	オオが男リーチ	×	202								
6	オオが男リーチ 当り	○	158	24	10	4	2	2	2		
7	オオが男リーチ発展	×	190	10	2						
8	オオが男リーチ発展 当り	○	148	28	14	6	2	2	2		
9	オオが男リーチ～怪物くん	×	186	12	4						
10	オオが男リーチ～怪物くん 当り	○	146	28	16	6	2	2	2		
11	ドラキュラーチ	×	194	8							
12	ドラキュラーチ 当り	○	158	24	10	4	2	2	2		
13	ドラキュラーチ発展	×	190	10	2						
14	ドラキュラーチ発展 当り	○	148	28	14	6	2	2	2		
15	ドラキュラーチ～怪物くん	×	186	12	4						
16	ドラキュラーチ～怪物くん 当り	○	146	28	16	6	2	2	2		
17	フランケリーチ	×	194	8							
18	フランケリーチ 当り	○	158	24	10	4	2	2	2		
19	フランケリーチ発展	×	190	10	2						
20	フランケリーチ発展 当り	○	148	28	14	6	2	2	2		
21	フランケリーチ～怪物くん	×	184	14	4						
22	フランケリーチ～怪物くん 当り	○	146	28	16	6	2	2	2		
23	スネオコト予告オオが男リーチ発展	×	202								
24	スネオコト予告オオが男リーチ発展 当り	○	202								
25	スネオコト予告ドラキュラーチ発展	×	202								
26	スネオコト予告ドラキュラーチ発展 当り	○	202								
27	スネオコト予告フランケリーチ発展	×	202								
28	スネオコト予告フランケリーチ発展 当り	○	202								
29	スネオコト予告怪物くん	×	202								
30	スネオコト予告怪物くん 当り	○	202								
31	スネオコト予告怪物くんちゃん 当り	○	202								
32	怪物リーチ	×	186	10	6						
33	怪物リーチ 当り	○	142	30	20	6	2	2			
34	全回転リーチ 当り	○	202								
35	スーパーリーチ分岐プレイ	○	162	20	10	4	2	2	2		

【 図 5 1 】

激熱予告 パターン番号	ステップ1	ステップ2	ステップ3	ステップ4	ステップ5
0					
1	○				
2		○			
3	○	○			
4			○		
5				○	
6					○

ステップ1	吹き出しを白色→レインボー
ステップ2	オオが男画像を变更后
ステップ3	ドラキュラ画像を白色
ステップ4	フランケン画像を白色
ステップ5	怪物くん画像を白色

【 図 5 2 】



【 図 5 3 】

昼背景用種表予告テーブル(変動表示パターンコマンド受信時)

変動番号	変動名称	当落	種表予告パターン番号						
			0	1	2	3	4	5	6
1	通常変動	×	171	18	2	3	4	5	6
2	短縮変動	×	200						3
3	ノーマル子	×	148	20	30	2			
4	ノーマル子 当り	○	80	2	2	6	72	36	2
5	オオが男リーチ	×	164	2	10	4	20		
6	オオが男リーチ 当り	○	65	3	10	4	80	36	2
7	オオが男リーチ発展	×	119	3	10	8	36	24	
8	オオが男リーチ発展 当り	○	32	4	10	8	96	48	2
9	オオが男リーチ～怪物くん	×	88	4	20	10	48	30	
10	オオが男リーチ～怪物くん 当り	○	28	4	20	10	96	40	2
11	ドラキュリーチ	×	152	2	10	6	30		
12	ドラキュリーチ 当り	○	63	3	10	6	80	36	2
13	ドラキュリーチ発展	×	117	3	10	6	40	24	
14	ドラキュリーチ発展 当り	○	34	4	10	6	96	48	2
15	ドラキュリーチ～怪物くん	×	88	4	20	10	48	30	
16	ドラキュリーチ～怪物くん 当り	○	28	4	20	10	96	40	2
17	ファンケリーチ	×	138	2	10	10	40		
18	ファンケリーチ 当り	○	59	3	10	10	80	36	2
19	ファンケリーチ発展	×	115	3	10	8	40	24	
20	ファンケリーチ発展 当り	○	32	4	10	8	96	48	2
21	ファンケリーチ～怪物くん	×	88	4	20	10	48	30	
22	ファンケリーチ～怪物くん 当り	○	28	4	20	10	96	40	2
23	スネオオが男リーチ予告オオが男リーチ発展	×			200				
24	スネオオが男リーチ予告オオが男リーチ発展 当り	○			200				
25	スネオオが男リーチ予告ドラキュリーチ発展	×			200				
26	スネオオが男リーチ予告ドラキュリーチ発展 当り	○			200				
27	スネオオが男リーチ予告ファンケリーチ発展	×			200				
28	スネオオが男リーチ予告ファンケリーチ発展 当り	○			200				
29	スネオオが男リーチ予告怪物くん	×			200				
30	スネオオが男リーチ予告怪物くん 当り	○			200				
31	スネオオが男リーチ予告怪子ちゃん 当り	○			200				
32	役物リーチ	×			200				
33	役物リーチ 当り	○			200				
34	全回転リーチ 当り	○	200						
35	スーパー子分岐プレミア	○	60	10	10	10	72	36	2

【 図 5 4 】

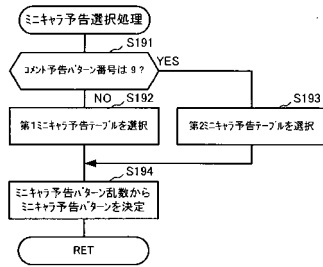
夜背景用種表予告テーブル(変動表示パターンコマンド受信時)

変動番号	変動名称	当落	種表予告パターン番号							
			0	1	2	3	4	5	6	
1	通常変動	×	164	21	2	3	10			3
2	短縮変動	×	200							
3	ノーマル子	×	148	20	30	2				
4	ノーマル子 当り	○	80	2	2	6	72	36	2	
5	オオが男リーチ	×	164	2	10	4	20			
6	オオが男リーチ 当り	○	37	3	10	4	96	48	2	
7	オオが男リーチ発展	×	119	3	10	8	36	24		
8	オオが男リーチ発展 当り	○	24	4	10	8	102	50	2	
9	オオが男リーチ～怪物くん	×	88	4	20	10	48	30		
10	オオが男リーチ～怪物くん 当り	○	27	4	10	5	102	50	2	
11	ドラキュリーチ	×	152	2	10	6	30			
12	ドラキュリーチ 当り	○	35	3	10	6	96	48	2	
13	ドラキュリーチ発展	×	117	3	10	6	40	24		
14	ドラキュリーチ発展 当り	○	26	4	10	6	102	50	2	
15	ドラキュリーチ～怪物くん	×	88	4	20	10	48	30		
16	ドラキュリーチ～怪物くん 当り	○	27	4	10	5	102	50	2	
17	ファンケリーチ	×	138	2	10	10	40			
18	ファンケリーチ 当り	○	31	3	10	10	96	48	2	
19	ファンケリーチ発展	×	115	3	10	8	40	24		
20	ファンケリーチ発展 当り	○	24	4	10	8	102	50	2	
21	ファンケリーチ～怪物くん	×	88	4	20	10	48	30		
22	ファンケリーチ～怪物くん 当り	○	27	4	10	5	102	50	2	
23	スネオオが男リーチ予告オオが男リーチ発展	×			200					
24	スネオオが男リーチ予告オオが男リーチ発展 当り	○			200					
25	スネオオが男リーチ予告ドラキュリーチ発展	×			200					
26	スネオオが男リーチ予告ドラキュリーチ発展 当り	○			200					
27	スネオオが男リーチ予告ファンケリーチ発展	×			200					
28	スネオオが男リーチ予告ファンケリーチ発展 当り	○			200					
29	スネオオが男リーチ予告怪物くん	×			200					
30	スネオオが男リーチ予告怪物くん 当り	○			200					
31	スネオオが男リーチ予告怪子ちゃん 当り	○			200					
32	役物リーチ	×			200					
33	役物リーチ 当り	○			200					
34	全回転リーチ 当り	○	200							
35	スーパー子分岐プレミア	○	60	10	10	10	72	36	2	

【 図 5 5 】

種表予告パターン番号	内容
0	変化なし
1	フラッシュバック回(フラッシュバック)
2	フラッシュバック回(フラッシュバック)
3	賞額変化予告
4	種表予告(種表左)
5	種表予告(種表右)
6	全回転予告

【 図 5 6 】



【 図 5 7 】

第1ニキヤラ予告プログラムが実行される場合、変動表示ハテナン番号(受信機)
ニキヤラ予告ハテナン番号:0~150

変動番号	変動名称	当選	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	通常変動	X	83	30	30									
2	戻り変動	X	151											
3	7人組	X	70	30	30									
4	7人組	X	83	30	30									
5	材料抽選	X	83	30	30									
6	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
7	材料抽選	O	64	30	30	8	2	1	5	2	5	2	2	2
8	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
9	材料抽選	X	64	30	30	8	2	1	5	2	5	2	2	2
10	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
11	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
12	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
13	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
14	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
15	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
16	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
17	材料抽選	X	83	30	30	8	2	1	5	2	5	2	2	2
18	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
19	材料抽選	X	64	30	30	8	2	1	5	2	5	2	2	2
20	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
21	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
22	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
23	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
24	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
25	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
26	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
27	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
28	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
29	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
30	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
31	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
32	戻り変動	O	151											
33	戻り変動	O	151											
34	戻り変動	O	151											
35	戻り変動	O	151											

【 図 5 8 】

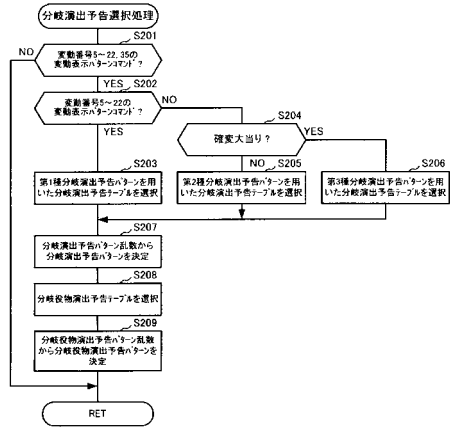
第2ニキヤラ予告プログラムが実行される場合、変動表示ハテナン番号(受信機)
ニキヤラ予告ハテナン番号:0~150

変動番号	変動名称	当選	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	通常変動	X	83	30	30									
2	戻り変動	X	151											
3	7人組	X	70	30	30									
4	7人組	X	83	30	30									
5	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
6	材料抽選	O	64	30	30	8	2	1	5	2	5	2	2	2
7	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
8	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
9	材料抽選	X	64	30	30	8	2	1	5	2	5	2	2	2
10	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
11	材料抽選	X	64	30	30	8	2	1	5	2	5	2	2	2
12	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
13	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
14	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
15	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
16	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
17	材料抽選	X	83	30	30	8	2	1	5	2	5	2	2	2
18	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
19	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
20	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
21	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
22	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
23	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
24	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
25	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
26	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
27	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
28	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
29	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
30	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
31	材料抽選	O	56	15	15	6	4	10	6	10	6	4	4	4
32	戻り変動	O	151											
33	戻り変動	O	151											
34	戻り変動	O	151											
35	戻り変動	O	151											

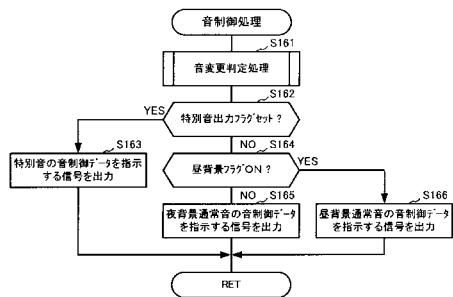
【 図 5 9 】

ニキヤラ予告ハテナン番号	ヒロシ	ヒロシ姉	3人組	怪子ちゃん
0				
1	O			
2		O		
3			O	
4				O
5	O	O		
6	O		O	
7	O			O
8		O		O
9		O		O
10		O		O
11	O	O		O

【 図 6 0 】



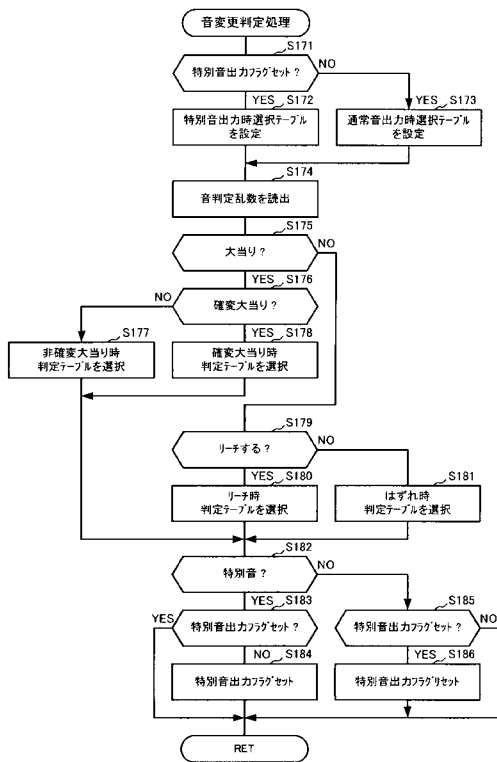
【 図 6 5 】



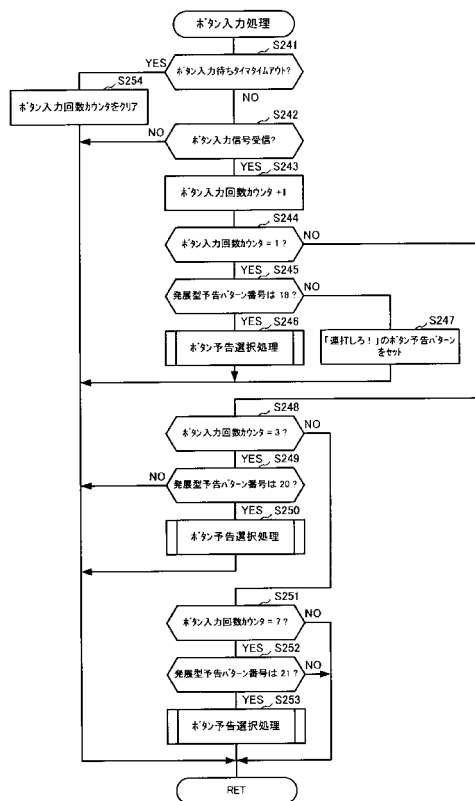
【 図 6 6 】

	はずれ時	リリーはずれ時	非確変大当り時	確変大当り時	音判定乱数
	変化せず	変化せず	変化せず	変化せず	(0 ~ 99)
	98	96	100	93	通常音
	91	89	0	61	特別音
	2	4	0	39	
	9	11	0	7	

【 図 6 7 】



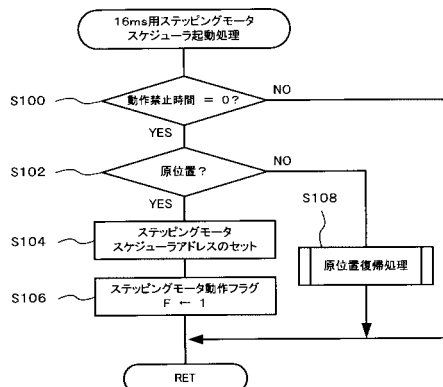
【 図 6 8 】



【 図 7 3 】

ボタン予告 パターン番号	コメント
1	ん??
2	えへへっ
3	あれっ!?なんだ?
4	もしかして...!?
5	!!! (オオカミ男のキャラクタ体出現)
6	!!! (ドラキュラのキャラクタ体出現)
7	!!! (フランケンキャラクタ体出現)
8	期待度 10カイ
9	期待度 30カイ
10	期待度 50カイ
11	期待度 80カイ
12	期待度 カ〜イカイカイ
13	リーチだよ!
14	大当たりだ!

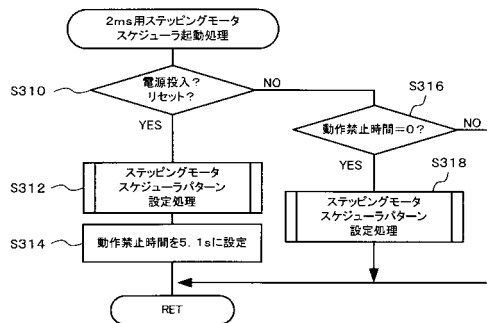
【 図 7 4 】



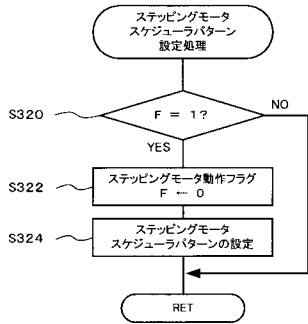
【 図 7 5 】

ボタン	パターン	キャラクタ	期待度	コメント
...	フランケン	フランケン	4ms CW	...
	ドラキュラ	ドラキュラ	4ms CW	...
	オオカミ男	オオカミ男	4ms CW	...
	ドラキュラ	ドラキュラ	2ms CW	...
	フランケン	フランケン	2ms CW	...
	ドラキュラ	ドラキュラ	2ms CW	...
	オオカミ男	オオカミ男	2ms CW	...
	ドラキュラ	ドラキュラ	2ms CW	...
	フランケン	フランケン	2ms CW	...
	ドラキュラ	ドラキュラ	2ms CW	...
	オオカミ男	オオカミ男	2ms CW	...
	ドラキュラ	ドラキュラ	2ms CW	...

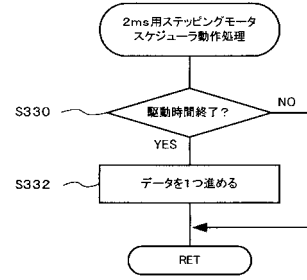
【 図 7 6 】



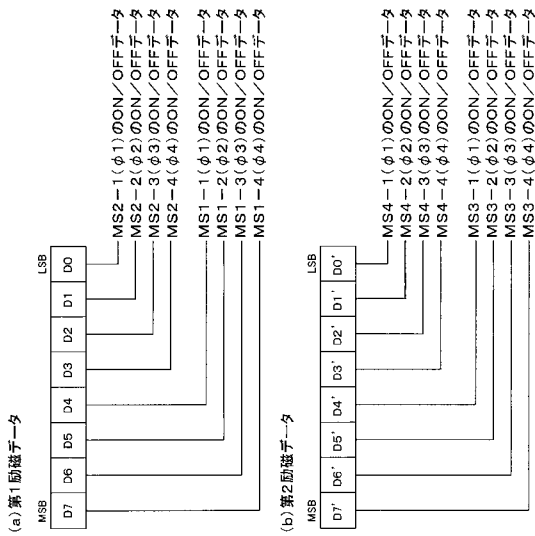
【 図 7 7 】



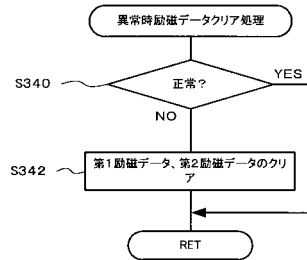
【 図 7 8 】



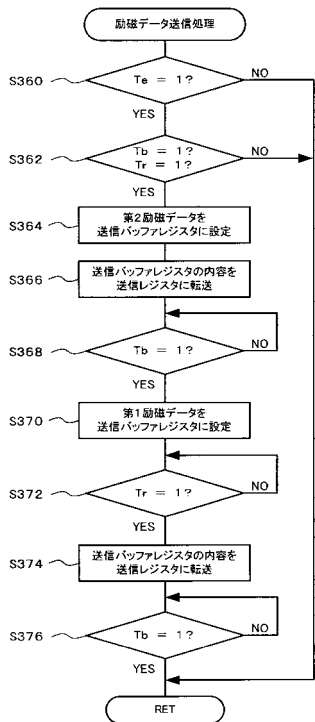
【 図 7 9 】



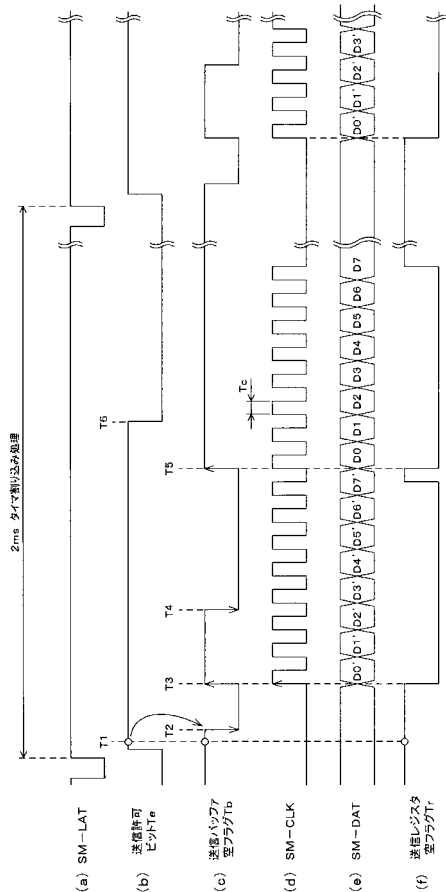
【 図 8 0 】



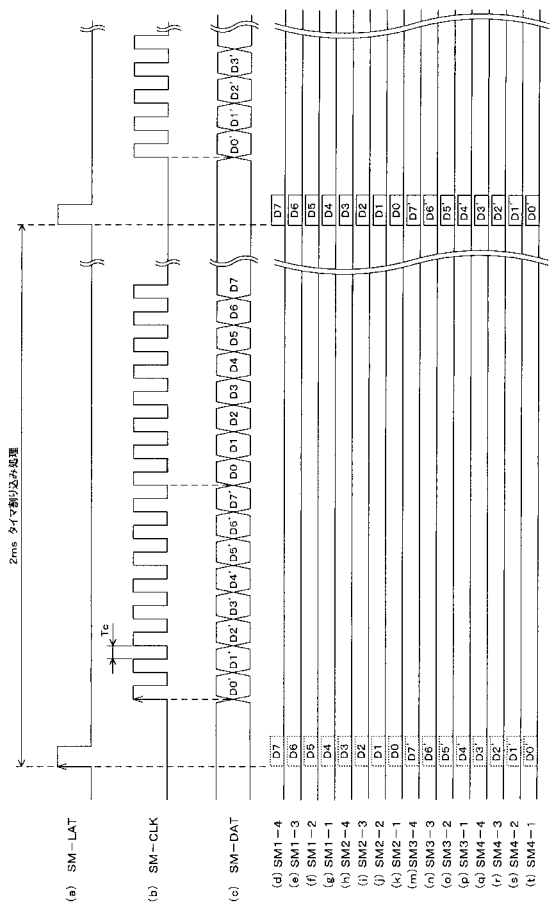
【 図 8 1 】



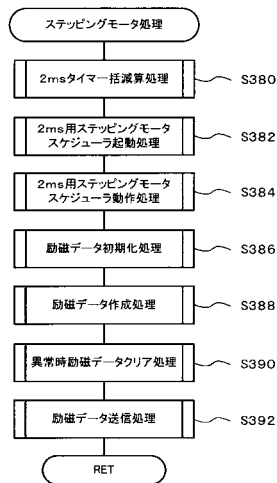
【 図 8 2 】



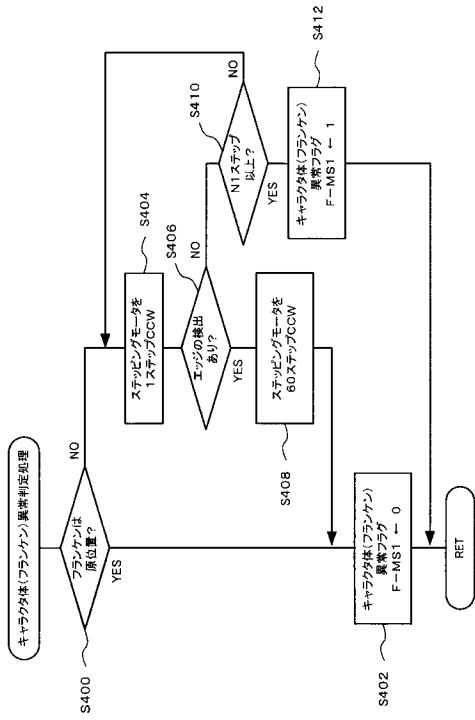
【 図 8 3 】



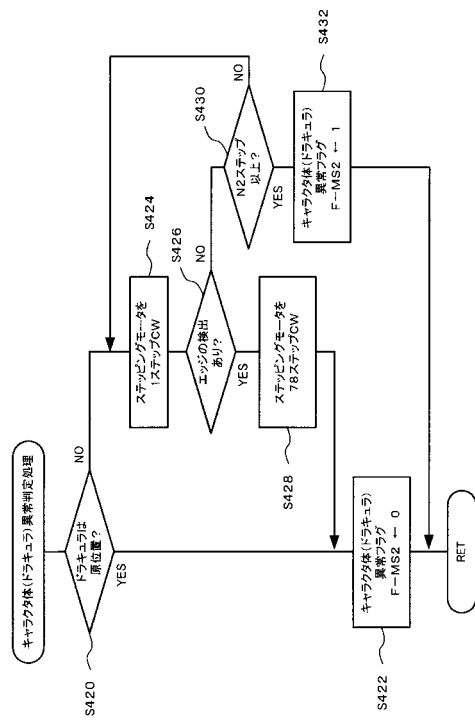
【 図 8 4 】



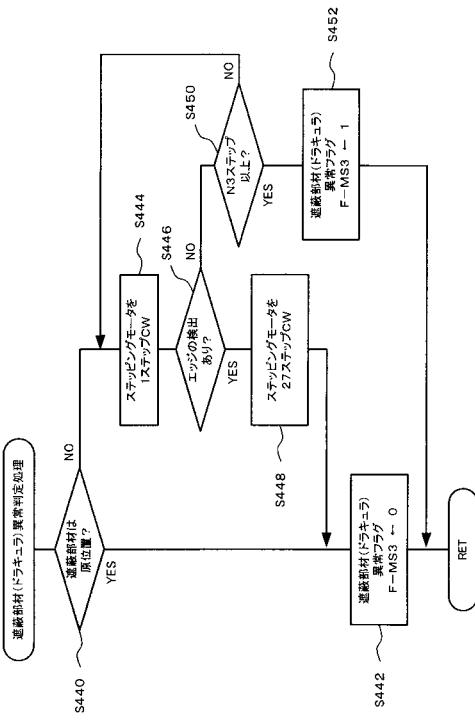
【 図 8 5 】



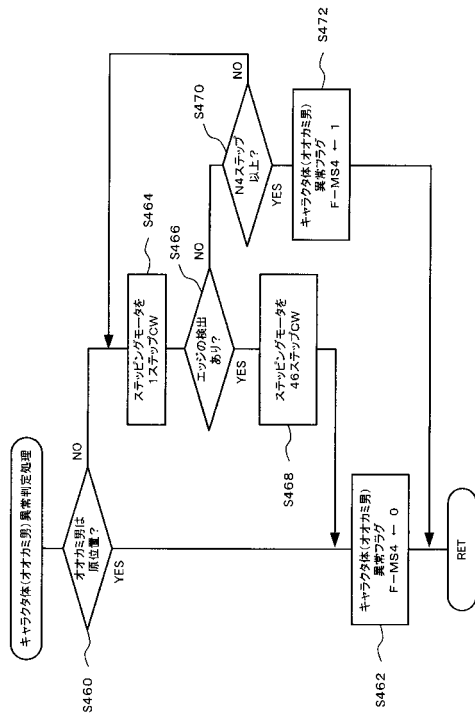
【 図 8 6 】



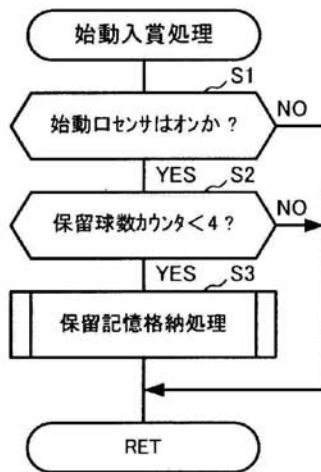
【 図 8 7 】



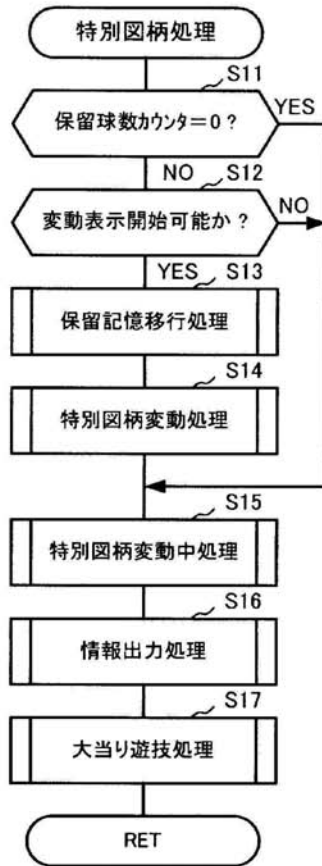
【 図 8 8 】



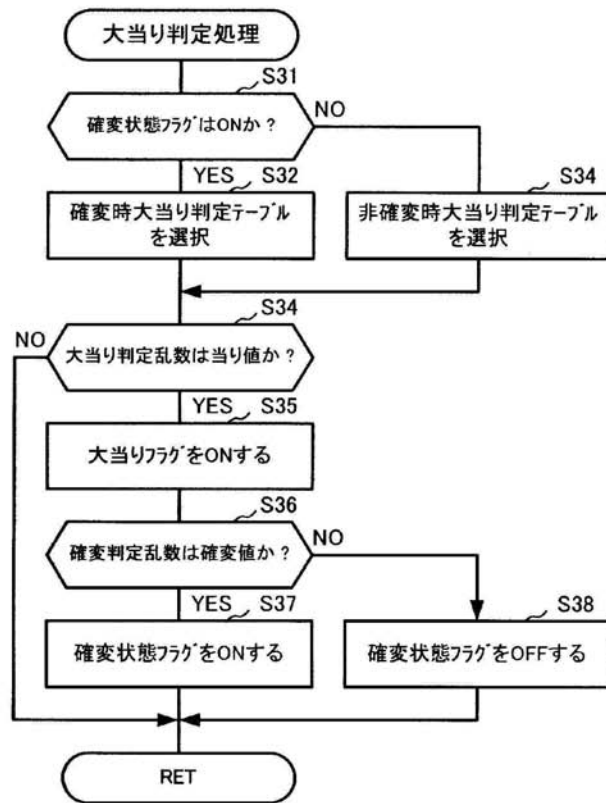
【 図 2 7 】



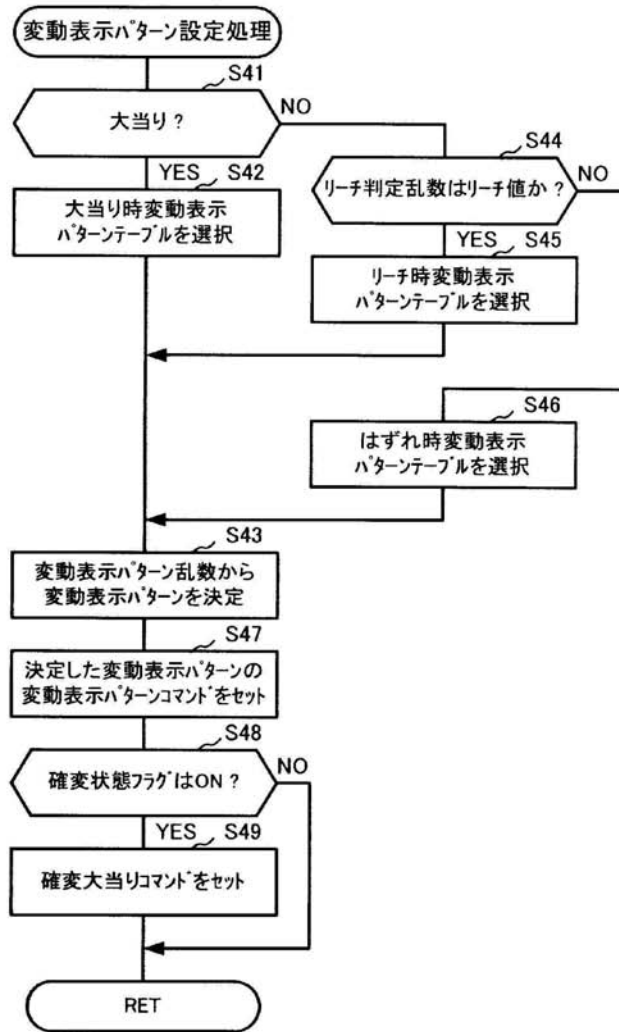
【 図 2 9 】



【 図 3 0 】



【 図 3 1 】



【 図 3 2 】

変動表示パターンテーブル(メイン→サブ)

変動表示パターン乱数:0~499

変動番号	変動名称	当落	コメント メイン→サブ	当り	リーチ はずれ	はずれ
1	通常変動	×	1001H			500
2	短縮変動	×	1002H			(500)
3	ノーマルリーチ	×	1003H		388	
4	ノーマルリーチ 当り	○	1004H	5		
5	オオカミ男リーチ	×	1005H		50	
6	オオカミ男リーチ 当り	○	1006H	15		
7	オオカミ男リーチ発展	×	1007H		6	
8	オオカミ男リーチ発展 当り	○	1008H	28		
9	オオカミ男リーチ～怪物くん	×	1009H		1	
10	オオカミ男リーチ～怪物くん 当り	○	100AH	34		
11	ドラキュラリーチ	×	100BH		18	
12	ドラキュラリーチ 当り	○	100CH	23		
13	ドラキュラリーチ発展	×	100DH		4	
14	ドラキュラリーチ発展 当り	○	100EH	42		
15	ドラキュラリーチ～怪物くん	×	100FH		1	
16	ドラキュラリーチ～怪物くん 当り	○	1010H	22		
17	フランケンリーチ	×	1011H		15	
18	フランケンリーチ 当り	○	1012H	34		
19	フランケンリーチ発展	×	1013H		4	
20	フランケンリーチ発展 当り	○	1014H	51		
21	フランケンリーチ～怪物くん	×	1015H		1	
22	フランケンリーチ～怪物くん 当り	○	1016H	14		
23	スポットライト予告オオカミ男リーチ発展	×	1017H		4	
24	スポットライト予告オオカミ男リーチ発展 当り	○	1018H	27		
25	スポットライト予告ドラキュラリーチ発展	×	1019H		3	
26	スポットライト予告ドラキュラリーチ発展 当り	○	101AH	27		
27	スポットライト予告フランケンリーチ発展	×	101BH		2	
28	スポットライト予告フランケンリーチ発展 当り	○	101CH	27		
29	スポットライト予告怪物くん	×	101DH		1	
30	スポットライト予告怪物くん 当り	○	101EH	27		
31	スポットライト予告怪子ちゃん 当り	○	101FH	3		
32	役物リーチ	×	1020H		2	
33	役物リーチ 当り	○	1021H	102		
34	全回転リーチ 当り	○	1022H	16		
35	スーパーリーチ分岐プレミア	○	1023H	3		

【图 3 3】

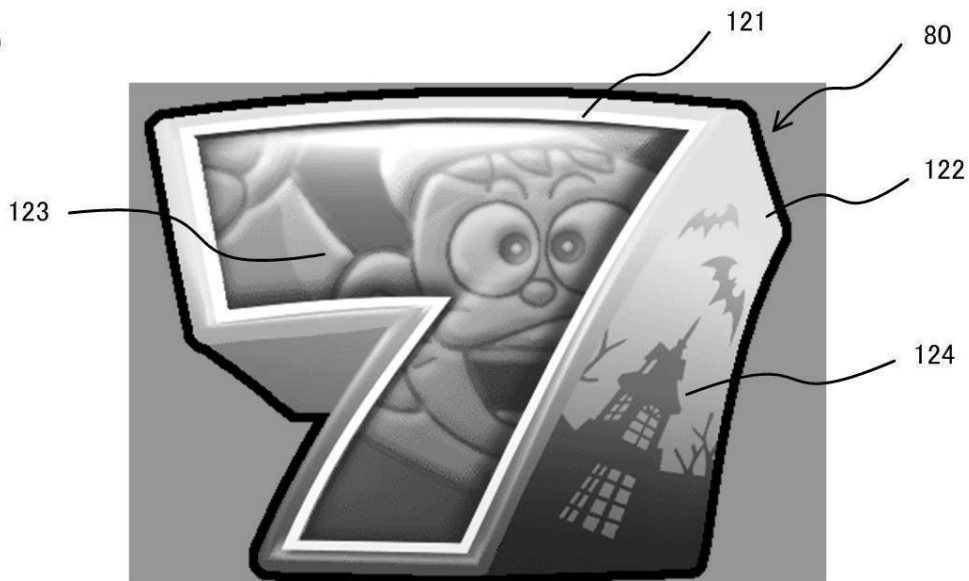
(A) 特定图柄



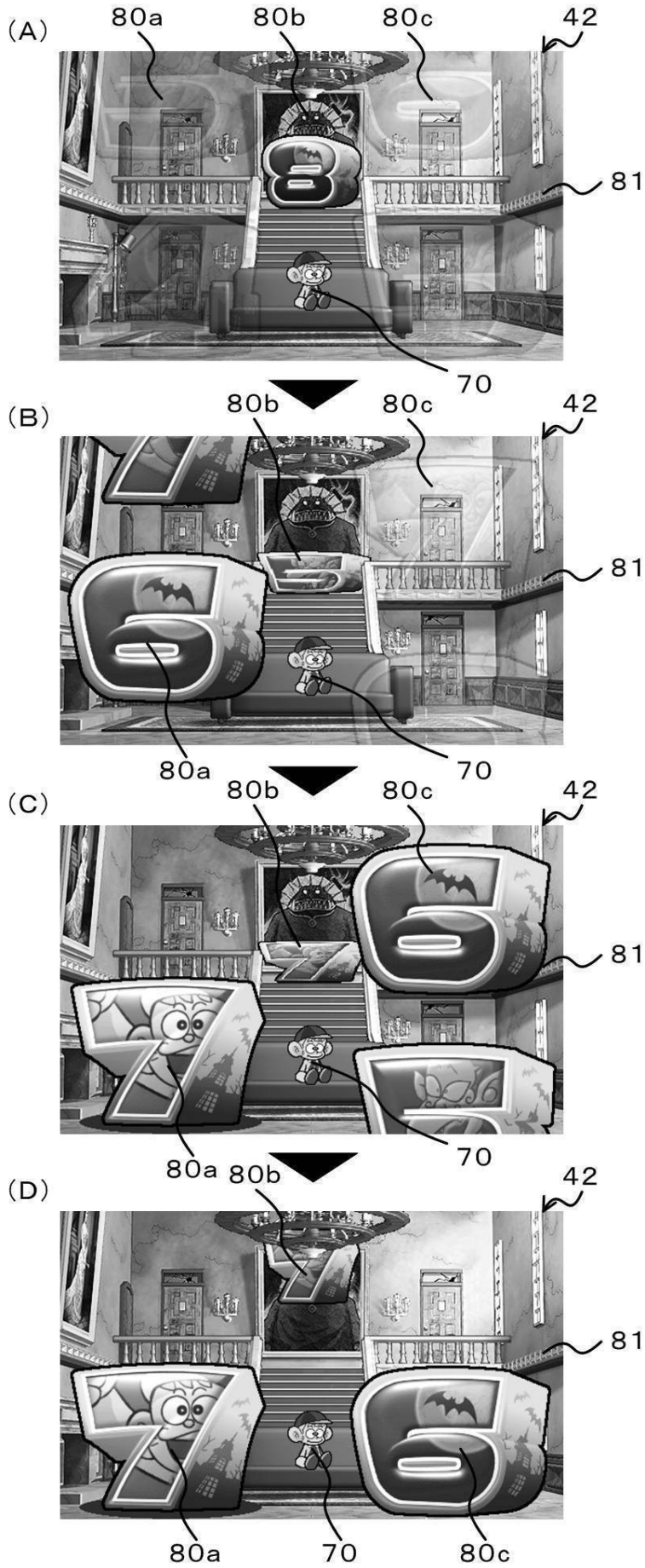
(B) 非特定图柄



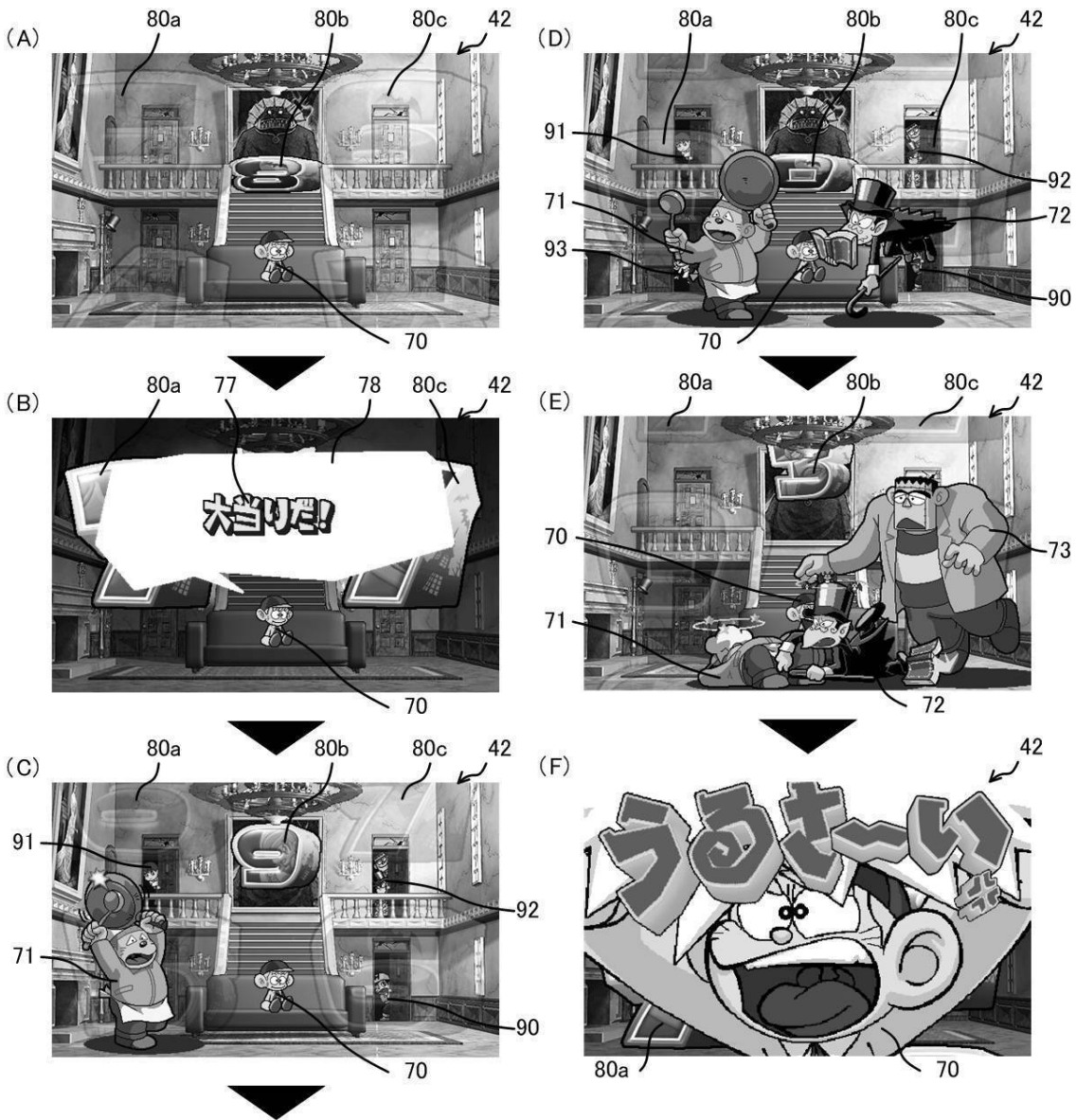
(C)



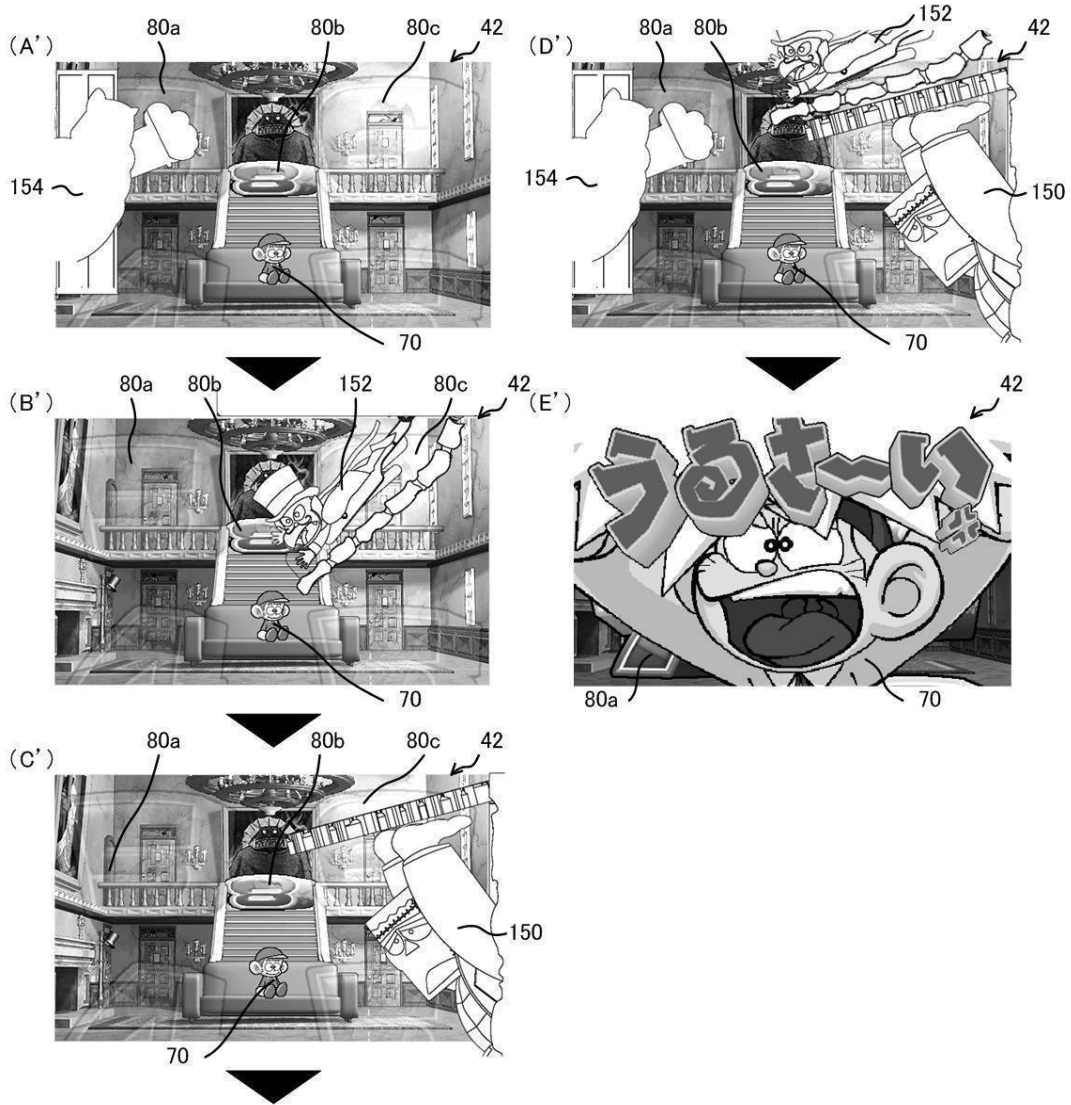
【 図 8 9 】



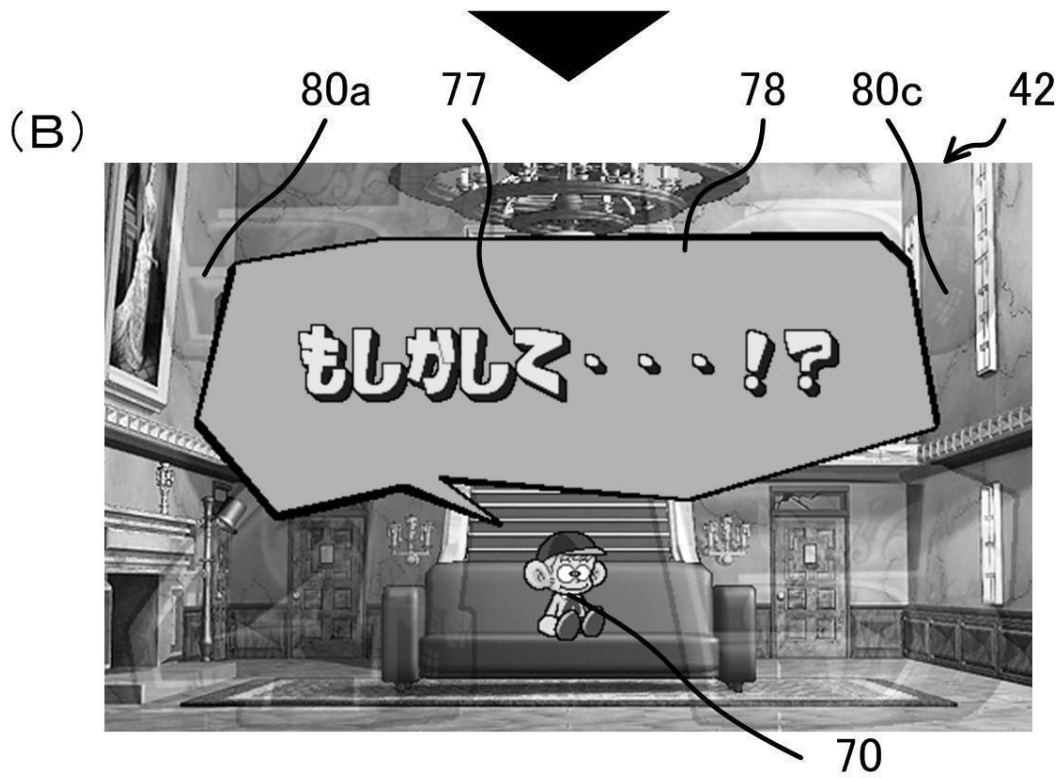
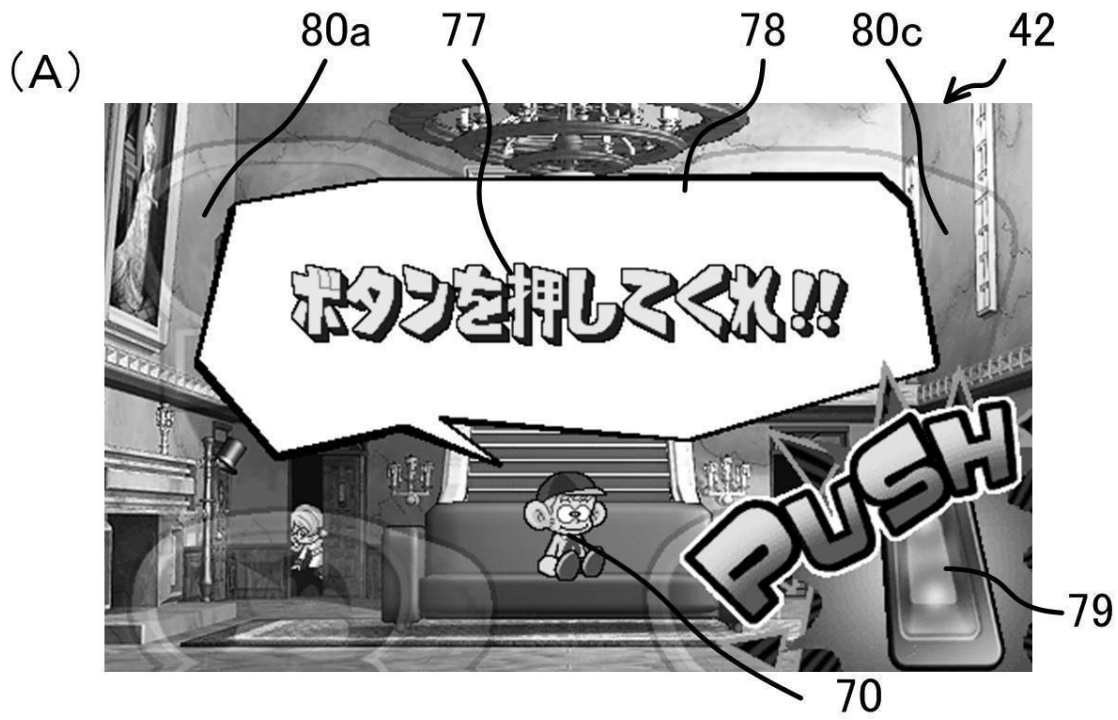
【図90】



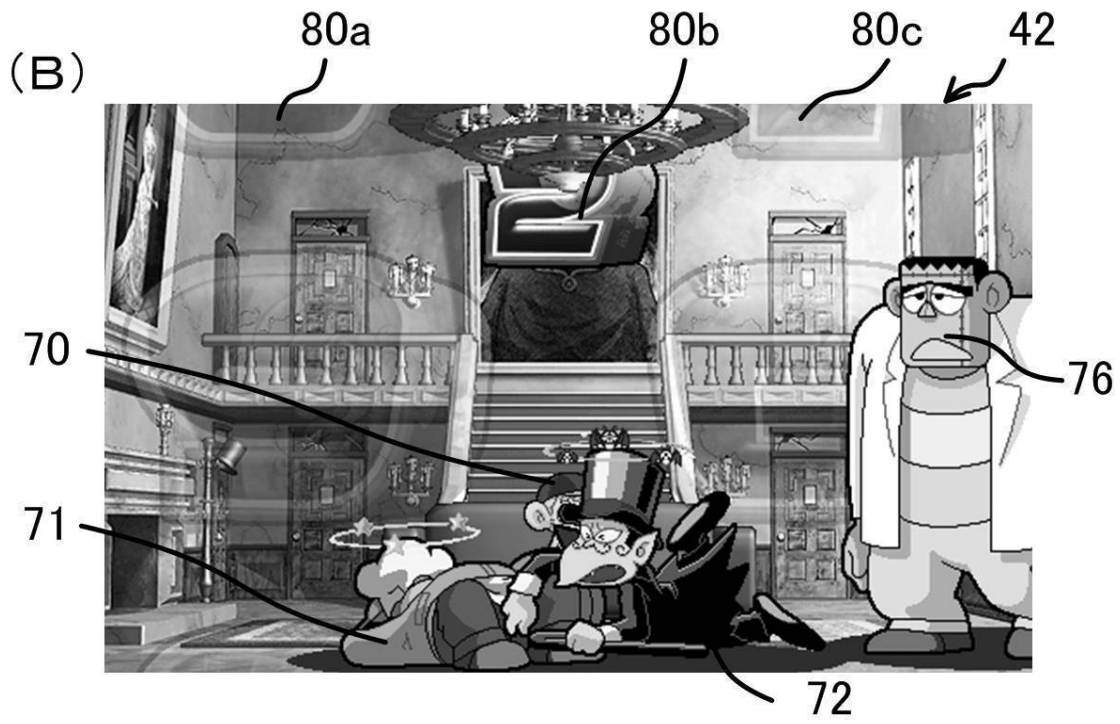
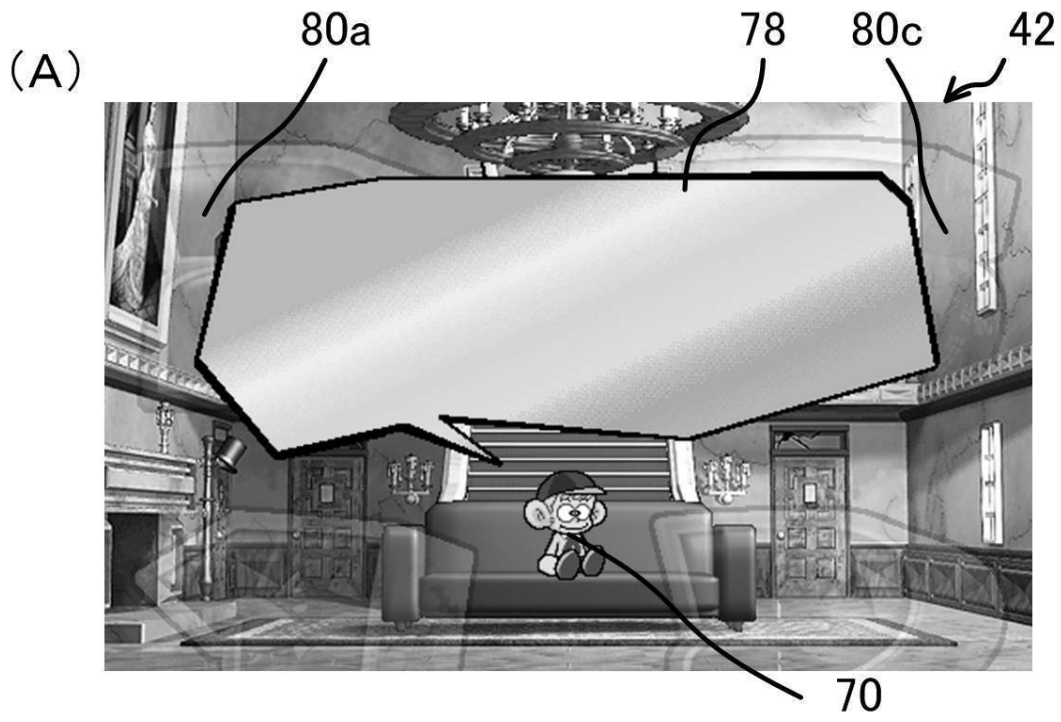
【 図 9 1 】



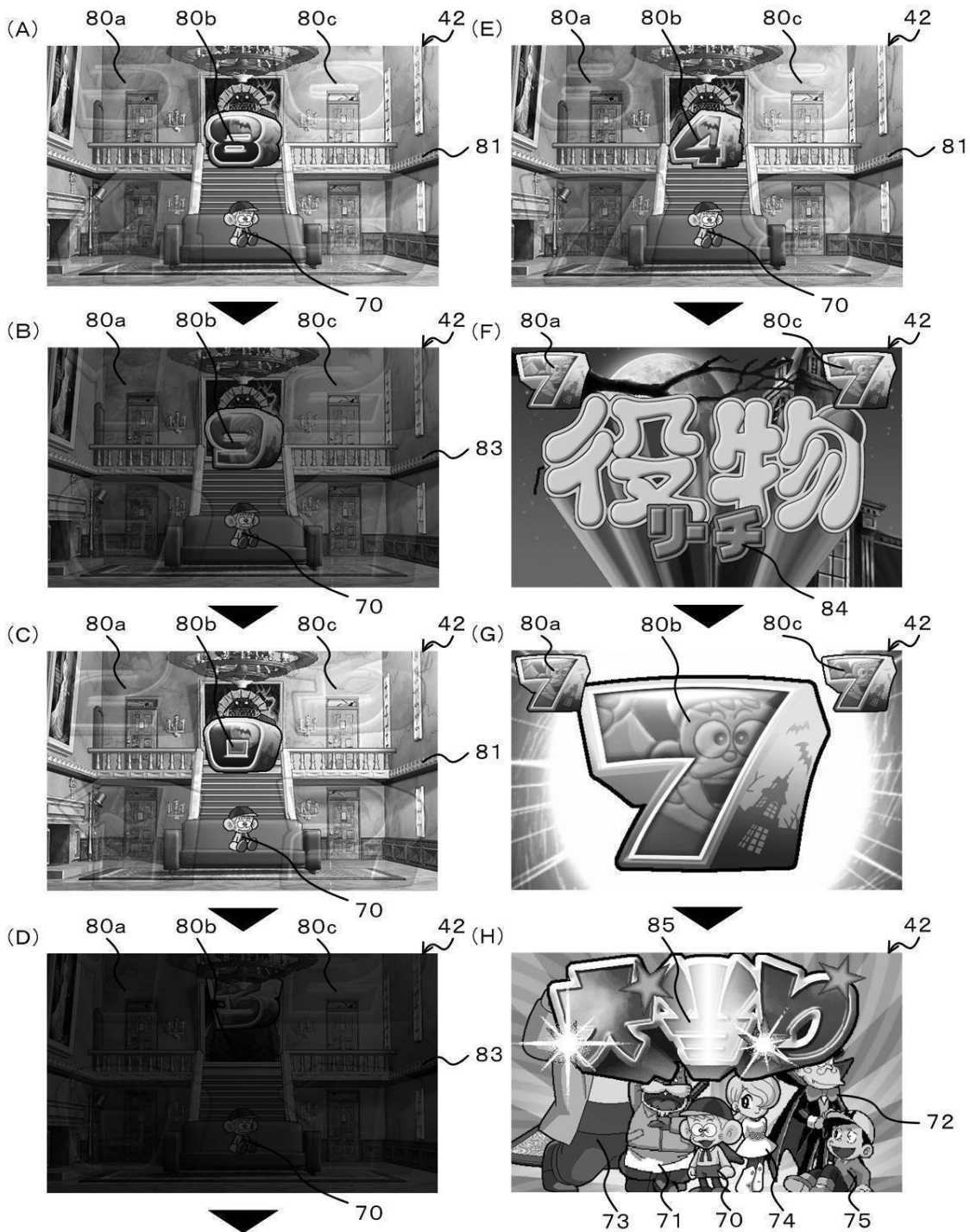
【図92】



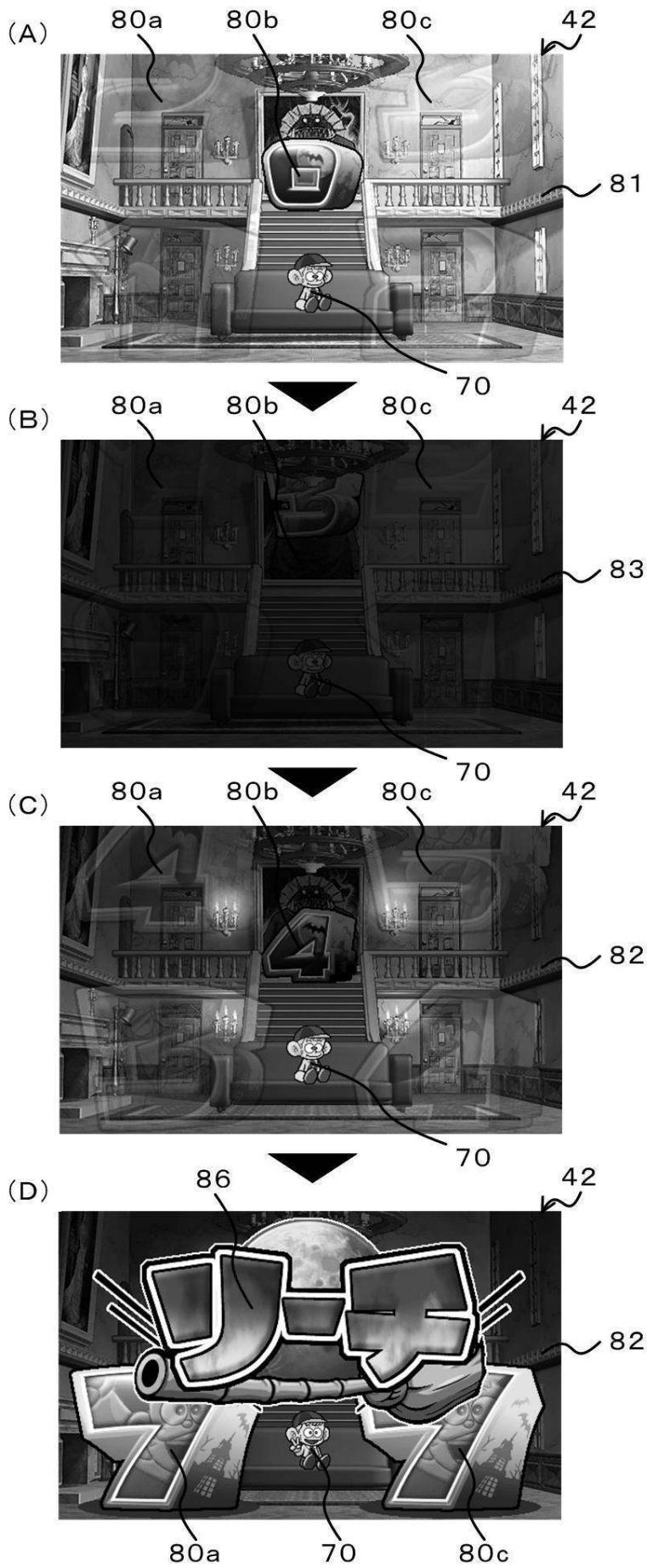
【 図 9 3 】



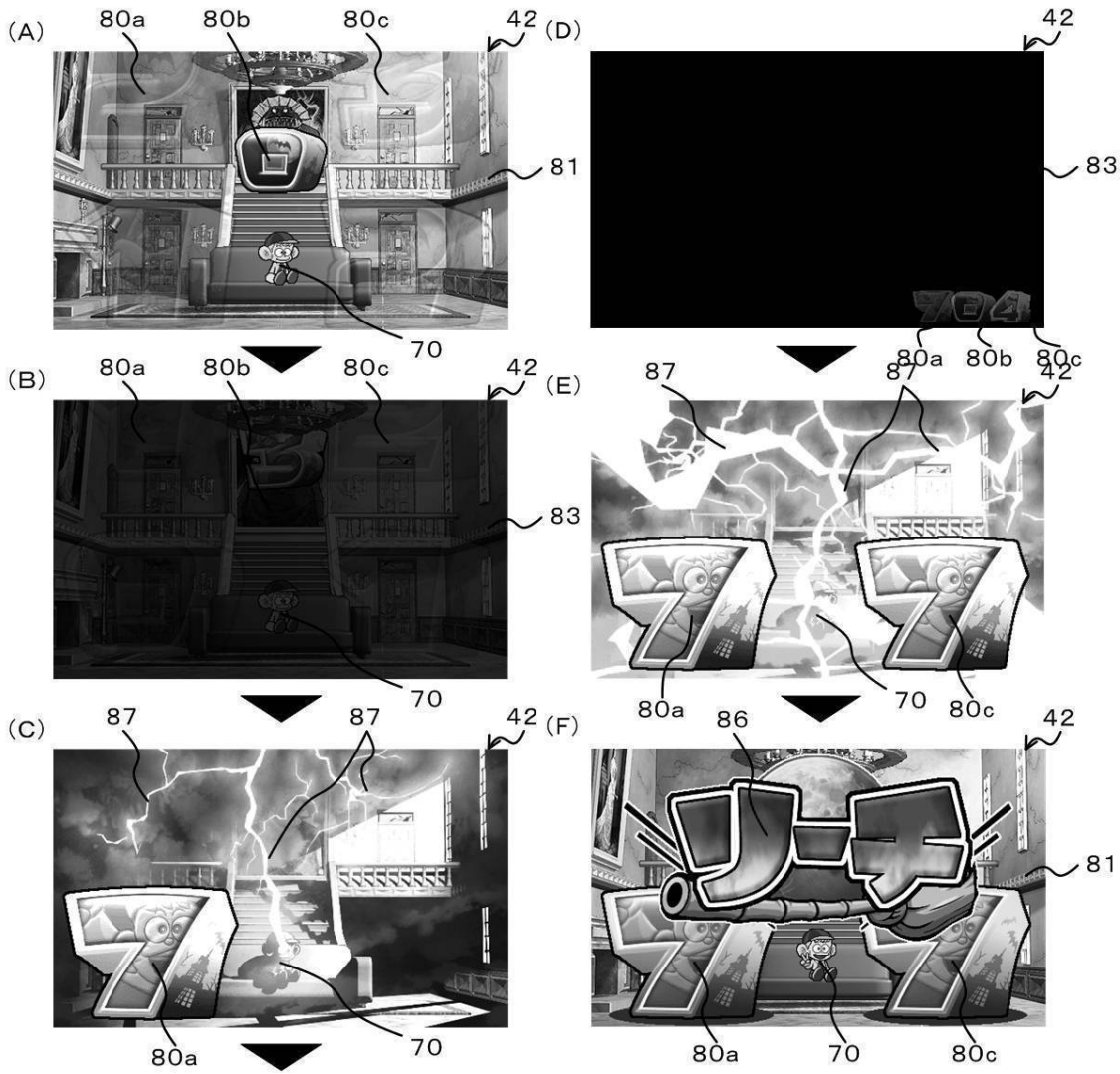
【 図 9 4 】



【 図 9 5 】

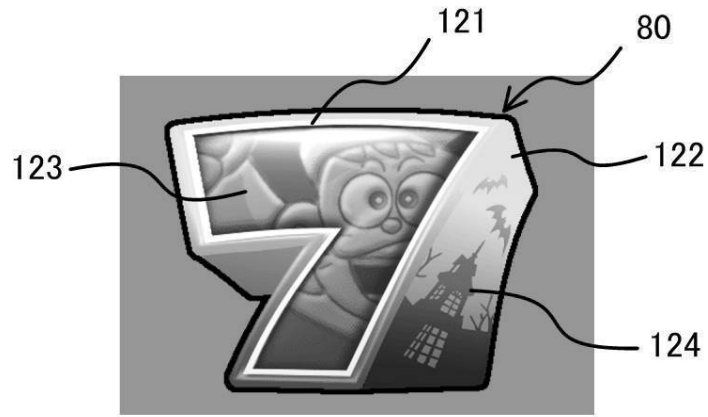


【 図 9 6 】

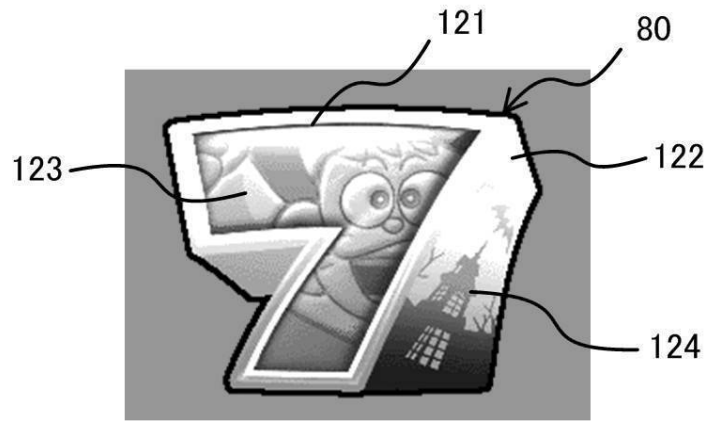


【 図 9 7 】

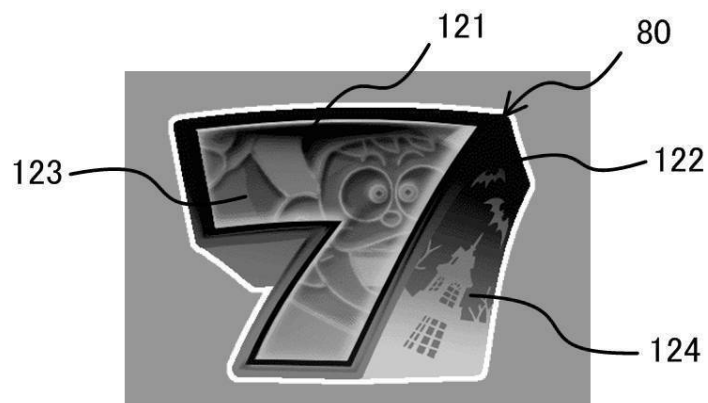
(A)



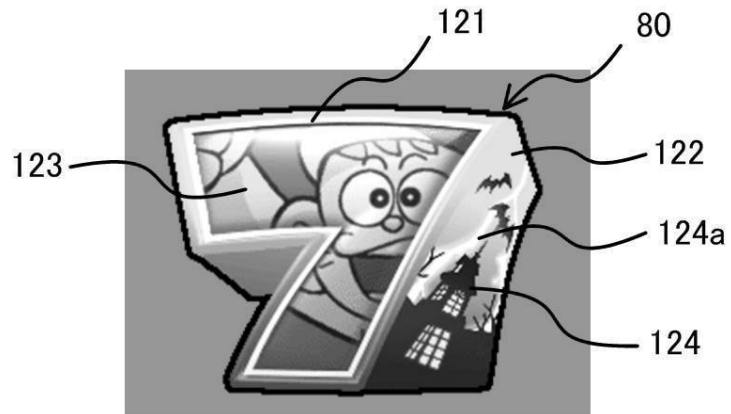
(B)



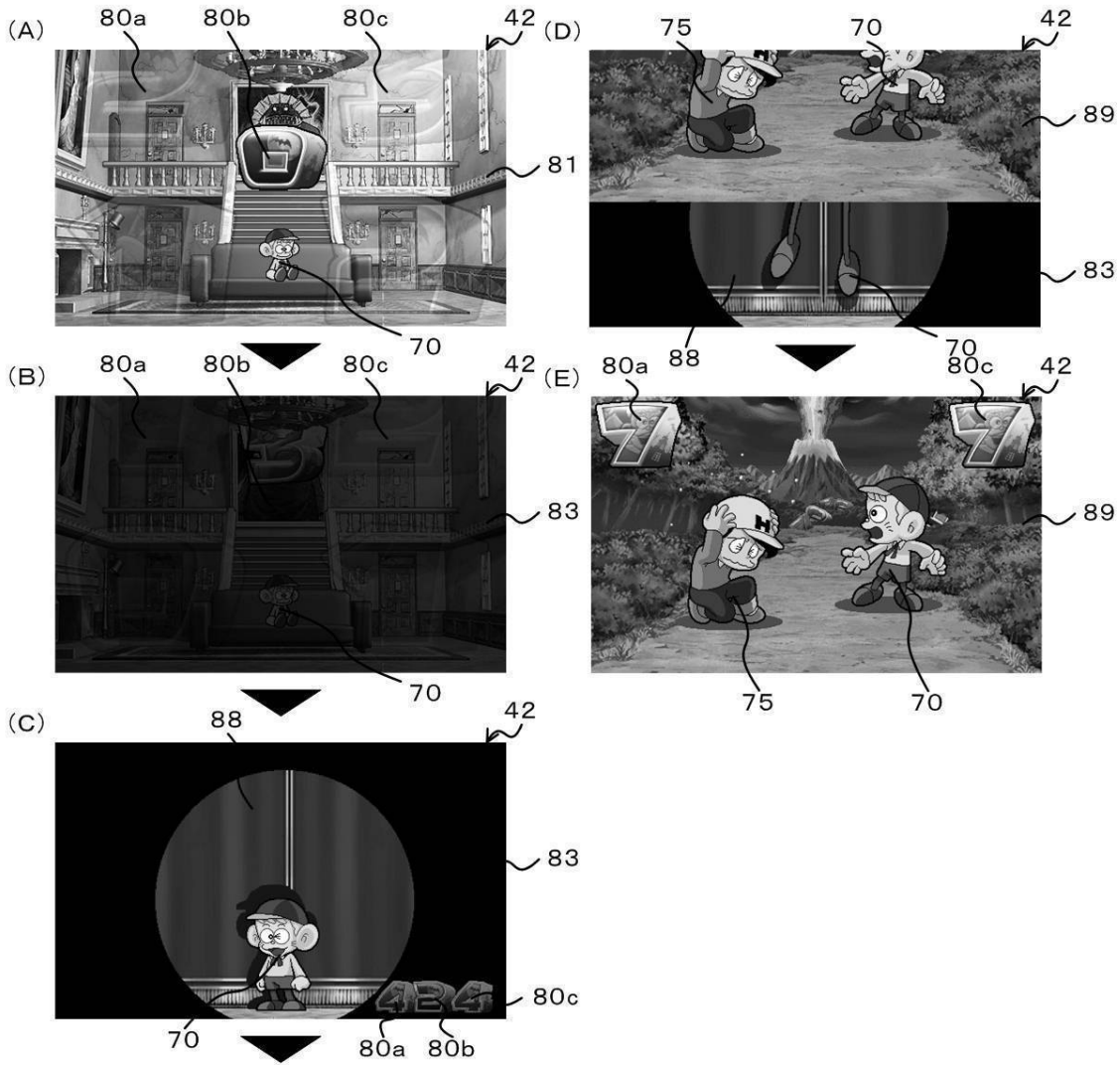
(C)



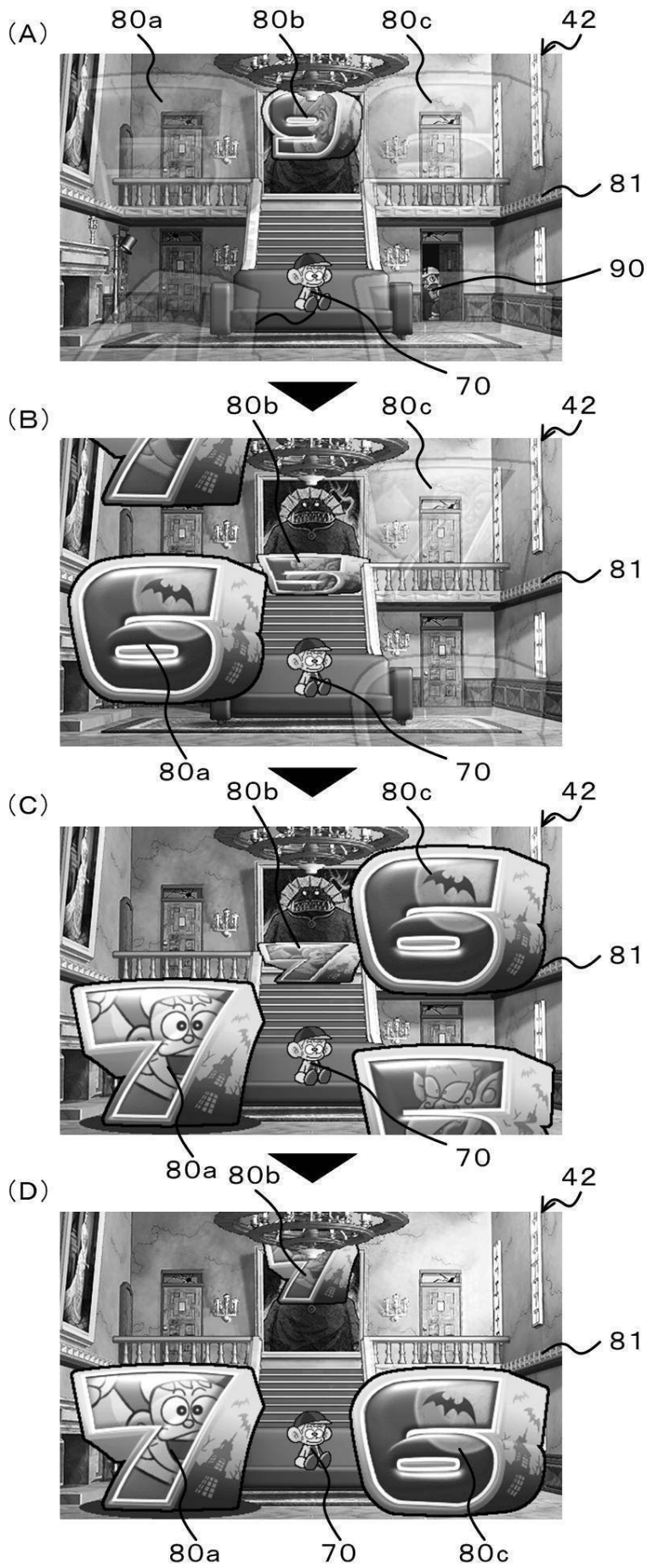
(D)



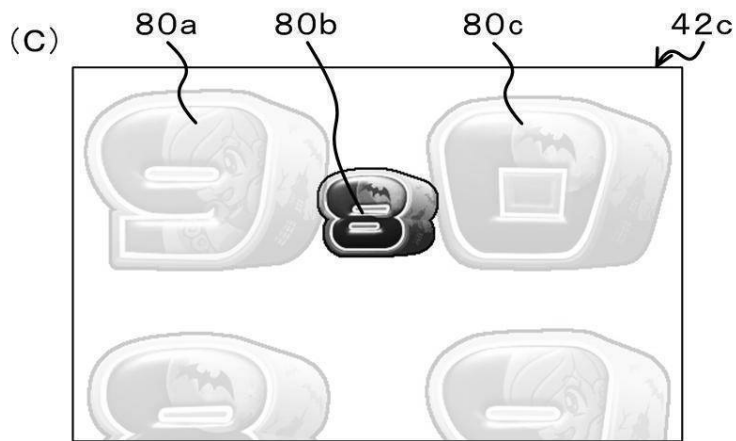
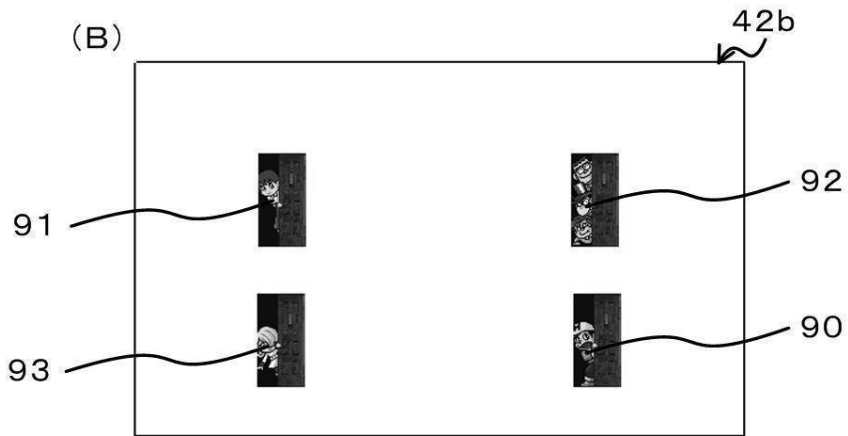
【 図 9 8 】



【 図 9 9 】

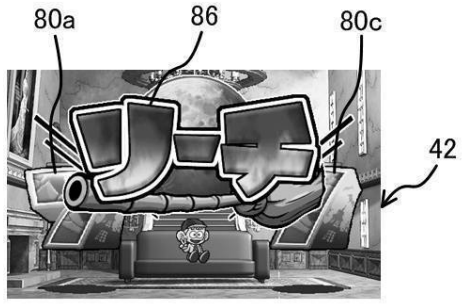


【 図 1 0 0 】

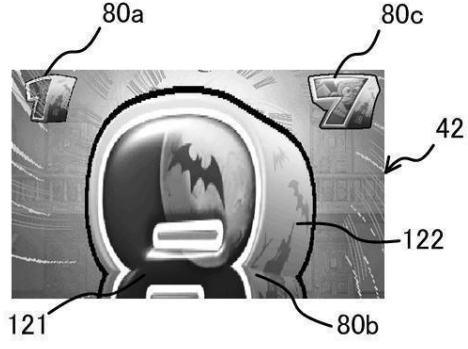


【 図 1 0 1 】

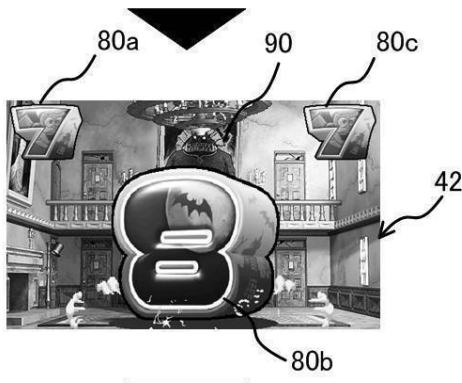
(A)



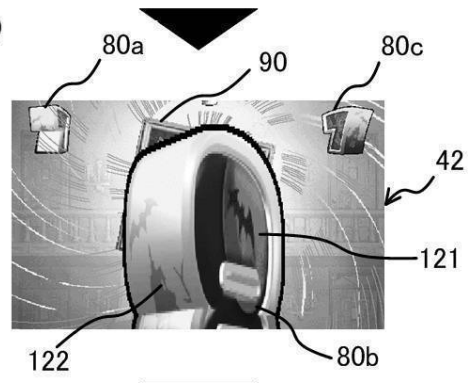
(E)



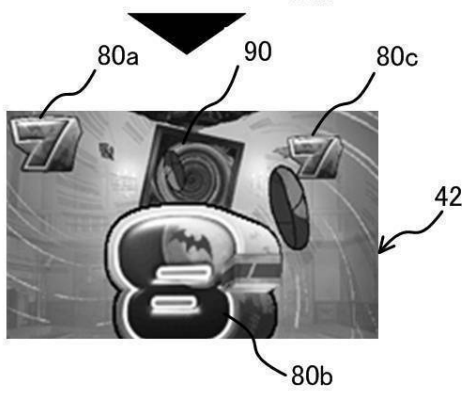
(B)



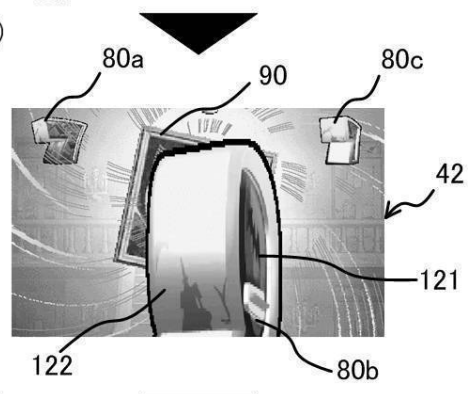
(F)



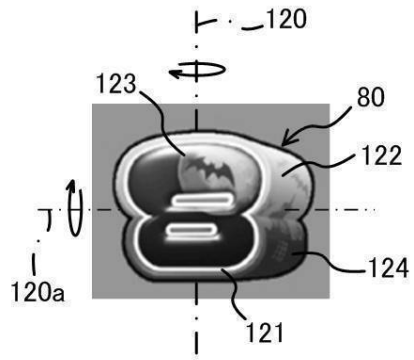
(C)



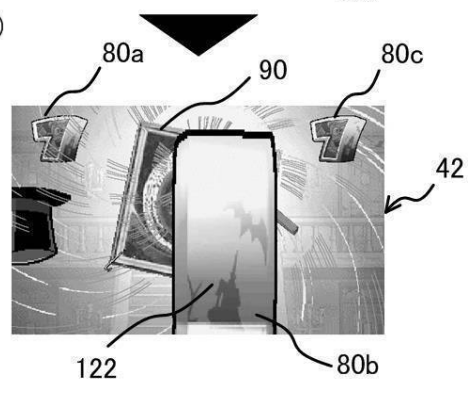
(G)



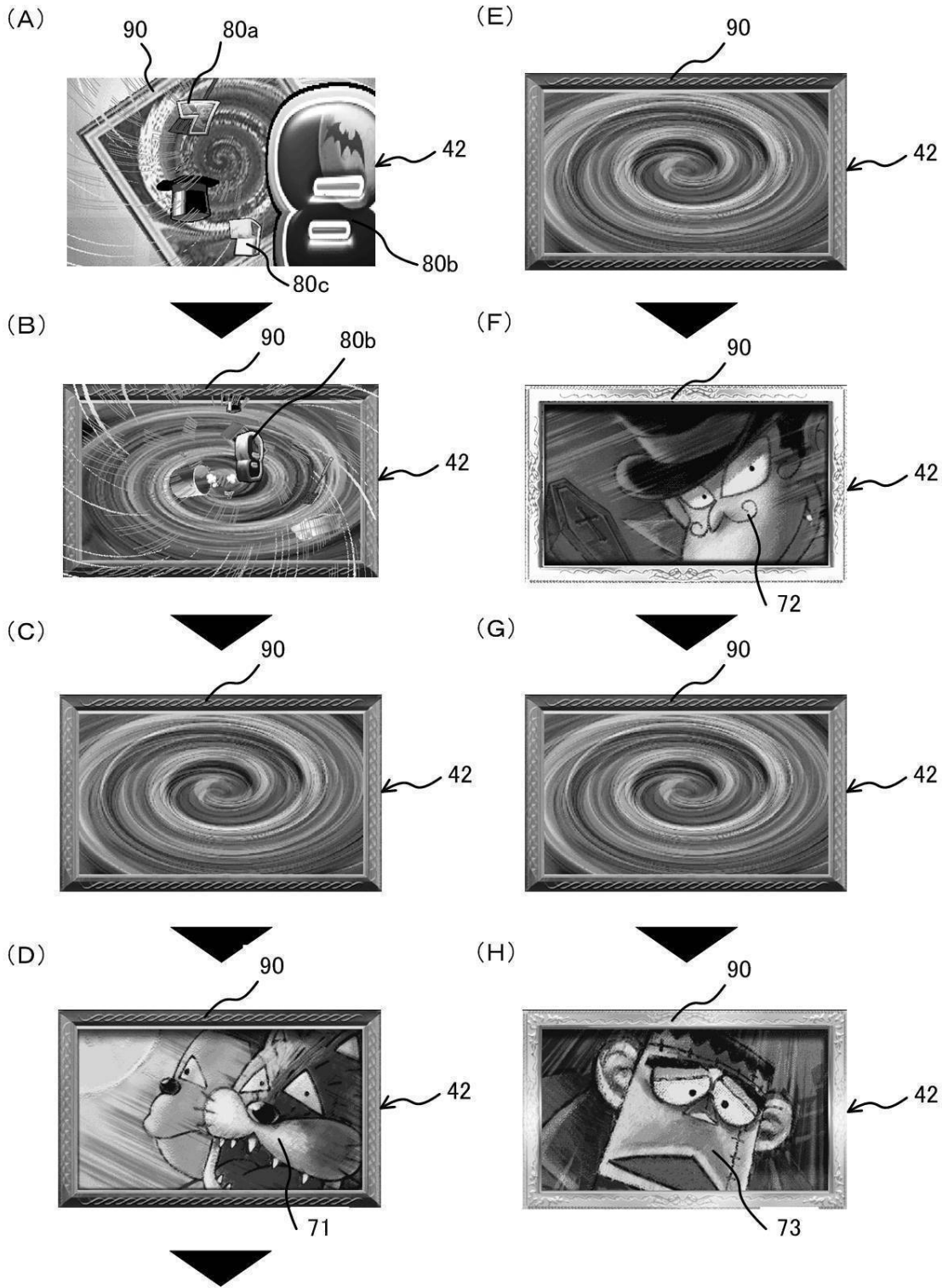
(D)



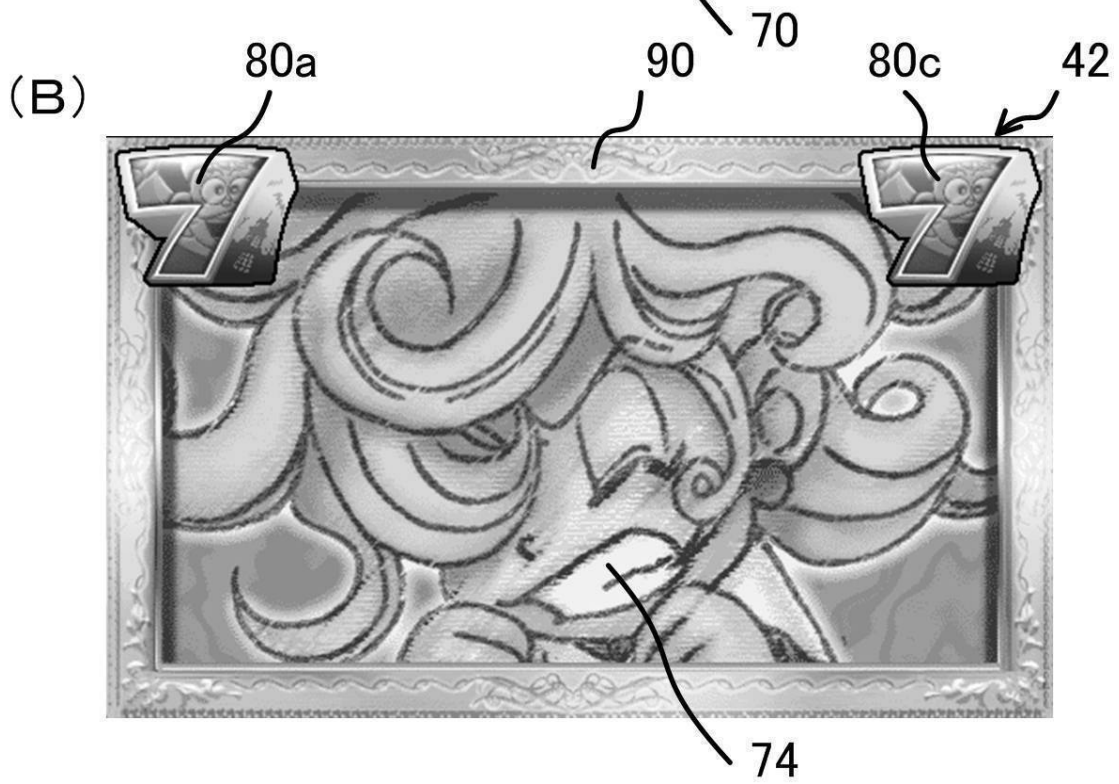
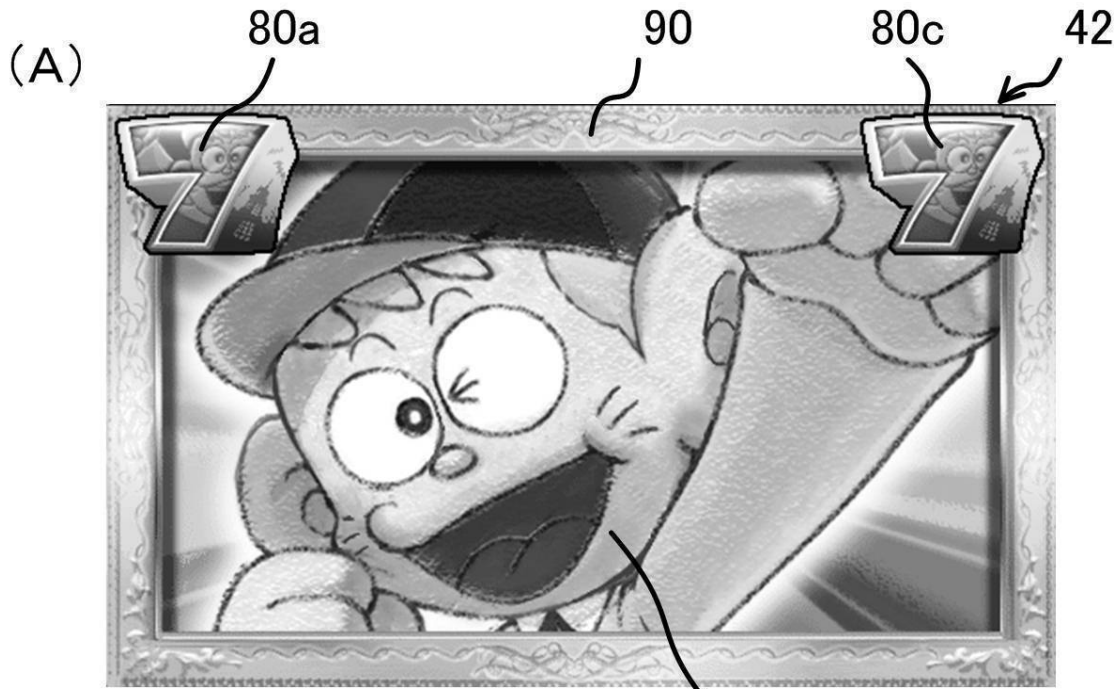
(H)



【 図 1 0 2 】



【 図 1 0 3 】



フロントページの続き

- (72)発明者 大川 弘二
愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内
- (72)発明者 池上 修一
愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内
- (72)発明者 高柳 真
愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内
- Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 BC22 DA07