

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7517924号
(P7517924)

(45)発行日 令和6年7月17日(2024.7.17)

(24)登録日 令和6年7月8日(2024.7.8)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全309頁)

(21)出願番号	特願2020-158191(P2020-158191)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(22)出願日	令和2年9月23日(2020.9.23)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2022-52037(P2022-52037A)	審査官	藤脇 沙絵
(43)公開日	令和4年4月4日(2022.4.4)		
審査請求日	令和5年8月1日(2023.8.1)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第1示唆演出と、第2示唆演出と、第3示唆演出と、第4示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第1発展演出を実行可能であるとともに、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第1発展演出とは異なる第2発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、
前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能な群演出実行手段と、
を備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記第1発展演出が実行された後において前記第3示唆演出を実行可能であり、
前記第2発展演出が実行された後において前記第4示唆演出を実行可能であり、
前記チャンスアップ演出実行手段は、
前記第3示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第1示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の

10

20

実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第 4 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 2 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第 1 発展演出は、情報を表示することにより前記有利状態に制御されることを示唆する情報表示演出を含み、

前記情報表示演出は、第 1 数の情報から構成される第 1 情報を表示する第 1 情報表示演出と、前記第 1 情報表示演出の後に実行可能であり、第 2 数の情報から構成される第 2 情報を表示する第 2 情報表示演出と、を含み、

前記第 1 情報表示演出において前記第 1 情報を複数の情報に分けて順次表示可能であるとともに、前記第 2 情報表示演出において前記第 2 情報を複数の情報に分けて順次表示可能であり、

10

前記第 1 情報表示演出において前記第 1 情報の表示を開始するときの表示開始態様と、前記第 2 情報表示演出において前記第 2 情報の表示を開始するときの表示開始態様と、が異なり、

互いに演出背景が異なる第 1 ステージと、第 2 ステージと、があり、

前記群演出実行手段は、

前記第 1 ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第 2 ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なる特定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能である、

20

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、画像表示装置において表示態様がレベル 1 からレベル 4 まで変化可能なメータを表示しており、該メータの表示態様がレベル 4 となったことにもとづいて複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2015 - 221121 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、メータの表示態様がレベル 4 に変化したことにもとづいて複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるのみで、遊技興趣を向上できないという問題がある。

40

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段 A の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第 1 示唆演出と、第 2 示唆

50

演出と、第 3 示唆演出と、第 4 示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第 1 発展演出を実行可能であるとともに、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第 1 発展演出とは異なる第 2 発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

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

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第 1 発展演出が実行された後において前記第 3 示唆演出を実行可能であり、

前記第 2 発展演出が実行された後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり、

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第 3 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 1 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第 4 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 2 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第 1 発展演出は、情報を表示することにより前記有利状態に制御されることを示唆する情報表示演出を含み、

前記情報表示演出は、第 1 数の情報から構成される第 1 情報を表示する第 1 情報表示演出と、前記第 1 情報表示演出の後に実行可能であり、第 2 数の情報から構成される第 2 情報を表示する第 2 情報表示演出と、を含み、

前記第 1 情報表示演出において前記第 1 情報を複数の情報に分けて順次表示可能であるとともに、前記第 2 情報表示演出において前記第 2 情報を複数の情報に分けて順次表示可能であり、

前記第 1 情報表示演出において前記第 1 情報の表示を開始するときの表示開始態様と、前記第 2 情報表示演出において前記第 2 情報の表示を開始するときの表示開始態様と、が異なり、

互いに演出背景が異なる第 1 ステージと、第 2 ステージと、があり、

前記群演出実行手段は、

前記第 1 ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第 2 ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なる特定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技興趣を向上できる。

手段 1 の遊技機は、

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

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出 I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第 1 示唆演出（例えば、リーチ演出 A）、第 2 示唆演出（例えば、リーチ演出 B）、第 3 示唆演出（例えば、リーチ演出 F）、第 4 示唆演出（例えば、リーチ演出 E）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第 1 発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図 11 - 8 に示すように、スーパーリーチ の

10

20

30

40

50

変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分)、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第 2 発展パターンとして実行可能(例えば、図 11 - 8 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果(はずれ)が一旦報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行される部分)な発展演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図 48 に示す群予告実行処理、図 95 ~ 図 101 に示す 6 人群予告演出)と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第 1 発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第 1 示唆演出よりも前記期待度の高い前記第 3 示唆演出を実行可能であり(例えば、図 11 - 8 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 F が実行される部分)、

前記発展演出実行手段によって前記第 2 発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり(例えば、図 11 - 8 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果(はずれ)が一旦報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 E が実行される部分)、

前記第 2 示唆演出の演出期間は、前記第 1 示唆演出の演出期間よりも長く(例えば、図 11 - 7 に示すように、リーチ演出 B の実行期間の長さ L2 は、リーチ演出 A の実行期間の長さ L1 よりも長く設定されている部分)、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く(例えば、図 11 - 8 及び図 11 - 9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ L7 はリーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ L6b よりも長い部分)、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第 1 次演出(例えば、図 11 - 10 及び図 11 - 55 に示すブラックアウト演出)と、該第 1 次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第 2 次演出(例えば、図 11 - 10 及び図 11 - 55 に示す前段演出)と、該第 2 次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強调度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第 3 次演出(例えば、図 11 - 10 及び図 11 - 55 に示す後段演出)と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短く(例えば、図 11 - 8 及び図 11 - 9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 I の終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さ L13 と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出 F の終了タイミングまでの期間の長さ L12 とは、リーチ演出 E 発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 E の終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さ L11 よりも長く設定されている部分)、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み(たとえば、図 60 に示す期間)、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図 95 (a23) ~ 図 97 (a30) に示す期間)、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 98 (a31) ~ 図 99 (a36) に示す期間)、

10

20

30

40

50

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 1 0 0（a 3 7）～図 1 0 1（a 4 2）に示す期間）、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になる（たとえば、図 5 8，図 9 5 に示す例）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第 4 示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、第 1 示唆演出よりも長期間にわたって第 2 示唆演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、第 2 示唆演出は、第 1 示唆演出とは異なり演出結果が報知されるよりも前から発展演出が実行されることがないので、特殊発展演出が実行されない場合であっても、該第 2 示唆演出の演出結果として有利状態に制御されることが報知されるか否かに対して遊技者を確実に注目させることができる。また、より好適に群演出を実行することができる。

【 0 0 0 7 】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段 2 の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開 2 0 1 9 - 0 5 0 8 5 1 号公報に示されているような、複数のキャラクタやオブジェクトの画像が登場する群演出を実行可能なものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、群演出を実行することで遊技に面白みを享受させることができるが、このような群演出に関してはまだまだ改良の余地があり、この点に鑑み、より好適に群演出を実行することができる遊技機の提供が求められている。

【 0 0 0 8 】

手段 2 の遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 4 8 に示す群予告実行処理，図 9 5～図 1 0 1 に示す 6 人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 6 0 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 9 5（a 2 3）～図 9 7（a 3 0）に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 8（a 3 1）～図 9 9（a 3 6）に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 1 0 0（a 3 7）～図 1 0 1（a 4 2）に示す期間）、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になる（たとえば、図 5 8，図 9 5 に示す例）

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

このような構成によれば、より好適に群演出を実行することができる。

【 0 0 0 9 】

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

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 0 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

10

【図 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図 9】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 1】(A) , (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 11 - 2】各乱数を示す説明図である。

20

【図 11 - 3】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 11 - 4】(A) は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は、各種大当りの内容を示す図である。

【図 11 - 5】変動パターンを例示する図である。

【図 11 - 6】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図 11 - 7】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

【図 11 - 8】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

【図 11 - 9】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

【図 11 - 10】(A) は高期待度リーチ演出発展報知演出を実行する場合の演出の詳細を示す図であり、(B) は前段演出と後段演出との比較を示す図である。

30

【図 11 - 11】画像表示装置を示す説明図である。

【図 11 - 12】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。

【図 11 - 13】(A) は演出制御用データ保持エリアの説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファの説明図である。

【図 11 - 14】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 15】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 16】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 17】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 18】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 19】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 11 - 20】先読み予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 21】先読み予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。

【図 11 - 22】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 23】メータ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 24】(A) はメータ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、(B) は各演出パターンの説明図である。

【図 11 - 25】各変動パターンにおける第 1 タイミング～第 5 タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 11 - 26】リーチ演出 E 発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 27】分岐先示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 1 1 - 2 8】(A) は分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、(B) は分岐先示唆演出の演出パターンの説明図である。

【図 1 1 - 2 9】リーチ演出 G 発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 3 0】(A) は大当たり時のリーチ演出決定割合を示す図であり、(B) ははずれ時のリーチ演出決定割合を示す図であり、(C) はリーチ演出 C とリーチ演出 D の比較を示す図であり、(D) は大当たり時のスーパーリーチ の変動パターンとスーパーリーチ の変動パターンにおけるリーチ演出 C とリーチ演出 D の決定割合の差の説明図であり、(E) ははずれ時のスーパーリーチ の変動パターンとスーパーリーチ の変動パターンにおけるリーチ演出 C とリーチ演出 D の決定割合の差の説明図である。

【図 1 1 - 3 1】チャンスアップ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 3 2】各リーチ演出中におけるチャンスアップ演出の実行可能期間の説明図である。

【図 1 1 - 3 3】チャンスアップ演出として実行可能な演出の説明図である。

【図 1 1 - 3 4】(A) ~ (D) は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンを示す図であり、(E)、(F) は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の演出パターンの説明図である。

【図 1 1 - 3 5】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 6】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 7】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 8】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 9】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 0】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 1】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 2】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 3】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 4】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 5】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 6】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 7】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 8】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 9】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 0】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 1】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 2】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 3】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 4】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 5】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 6】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 7】変形例における画像表示装置を示す図である。

【図 1 1 - 5 8】変形例におけるアクティブ表示の表示態様の变化割合を示す図である。

【図 1 1 - 5 9】変形例におけるスーパーリーチ の変動パターンの可変表示において分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。

【図 1 1 - 6 0】変形例におけるスーパーリーチ の変動パターンの可変表示においてチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。

【図 1 1 - 6 1】変形例における復活演出の長さの説明図である。

【図 1 2】他の実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 3】他の実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 4】他の実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 1 5】枠ランプを説明するための図である。

【図 1 6】特図 L E D 基板および第 4 図柄ユニットを説明するための図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 7】遊技盤と画像表示装置との間を覗いた図である。
- 【図 1 8】画像表示装置における画面の表示態様を説明するための図である。
- 【図 1 9】パチンコ遊技機に搭載された各種基板などを説明するための図である。
- 【図 2 0】当り種別を説明するための図である。
- 【図 2 1】各乱数を説明するための図である。
- 【図 2 2】大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 2 3】演出制御コマンドの一例を説明するための図である。
- 【図 2 4】メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 2 5】メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 2 6】ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。 10
- 【図 2 7】大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 2 8】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 2 9】メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 3 0】サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 3 1】各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。
- 【図 3 2】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 3 7】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 4 7】群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 5 1】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 5 2】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 5 3】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 5 4】6 人群予告の全体像を示す図である。
- 【図 5 5】群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。
- 【図 5 6】群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図である。 40
- 【図 5 7】群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図である。
- 【図 5 8】群予告演出の実行中に遊技盤と画像表示装置との間を覗いた図である。
- 【図 5 9】爆チュー群予告の全体像を示す図である。
- 【図 6 0】群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための図である。
- 【図 6 1】ステージ A における 6 人群予告の発生タイミングを説明するための図である。
- 【図 6 2】ステージ B における爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。 50

【図 6 3】群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 6 4】群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 6 5】群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 6 6】群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 6 7】群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図 6 8】群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 6 9】群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 7 0】リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 7 1】リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 7 2】リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

20

【図 7 3】リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 7 4】リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 7 5】リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 7 6】リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

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

30

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

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

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

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

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

40

【図 8 3】背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 4】全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 5】PUSH演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。

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

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

【図 8 8】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 8 9】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

50

- [illegible]

説明するための図である。

【図 1 6 7】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。

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

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

【図 1 7 0】変形例に係る犬群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 7 1】6 人群予告と犬群予告の比較を説明するための図である。

10

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

【図 1 7 3】リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 1】

(基本説明)

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

【0 0 1 2】

20

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【0 0 1 3】

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

30

【0 0 1 4】

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

40

【0 0 1 5】

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

【0 0 1 6】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など

50

）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

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

【 0 0 2 2 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 3 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 0 2 3 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 4 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 3 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 2 5 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞

10

20

30

40

50

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

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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

10

【 0 0 2 8 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【 0 0 2 9 】

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

20

【 0 0 3 0 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 3 1 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 3 2 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。

30

【 0 0 3 3 】

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

40

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

50

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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

10

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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

20

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

30

【 0 0 4 2 】

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

40

【 0 0 4 3 】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

50

【 0 0 4 4 】

(遊技の進行の概略)

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合 (遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合) には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数 (例えば 4) まで保留される。

【 0 0 4 5 】

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

10

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

20

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄 (大当り図柄、例えば「 7 」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。) が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄 (はずれ図柄、例えば「 - 」) が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機 1 における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ペース状態 (時短状態) に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

30

【 0 0 5 0 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【 0 0 5 1 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間 (例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間) の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数 (例えば 9 個) に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド (ラウンド遊技) という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数 (1 5 回や 2 回) に達するまで繰り返し実行可能となっている。

40

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

50

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

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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

（演出の進行など）

【 0 0 6 1 】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

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

10

【 0 0 6 4 】

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

20

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

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

30

【 0 0 6 7 】

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

40

【 0 0 6 8 】

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

50

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【 0 0 7 1 】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置 5 にデモ（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

10

【 0 0 7 2 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

20

【 0 0 7 3 】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【 0 0 7 4 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

30

【 0 0 7 5 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

【 0 0 7 6 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

40

【 0 0 7 7 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの

50

）であってもよい。

【 0 0 7 8 】

I / O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図保留表示器 2 5 Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 0 7 9 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 Aおよび第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

10

【 0 0 8 0 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

20

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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

30

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

40

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

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能

50

を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む)を行う。このとき、ROM 121が記憶する各種データ(各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM 122がメインメモリとして使用される。

【0087】

演出制御用CPU 120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0088】

表示制御部123は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)などを備え、演出制御用CPU 120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【0089】

表示制御部123は、演出制御用CPU 120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0090】

20

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

【0091】

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

【0092】

なお、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御(音指定信号やランプ信号の供給等)、可動体32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU 120が実行するようにしてもよい。

30

【0093】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値(演出用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU 120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの(ソフトウェアで更新されるもの)であってもよい。

【0094】

演出制御基板12に搭載されたI/O 125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号(映像信号、音指定信号、ランプ信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

40

【0095】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0096】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0097】

(主基板11の主要な動作)

50

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 0 9 8 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 0 9 9 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ R A M が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【 0 1 0 0 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Y e s）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【 0 1 0 1 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；N o）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 0 1 0 2 】

ステップ S 5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【 0 1 0 3 】

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【 0 1 0 4 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また

10

20

30

40

50

、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

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

【 0 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

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

【 0 1 1 0 】

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

【 0 1 1 1 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号

10

20

30

40

50

を受信して割込み要求を受け付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 23）。

10

【0112】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 25）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0113】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 26）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

20

【0114】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 27）。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 27 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

【0115】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 25 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 101）。

【0116】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板 12 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

40

【0117】

ステップ S 101 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103 は、RAM 102 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 110 ~ S 120 の処理のい

50

いずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ～ S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 1 8 】

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

10

【 0 1 1 9 】

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

20

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

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

30

【 0 1 2 2 】

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

40

【 0 1 2 3 】

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

50

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7 (B

10

20

30

40

50

）は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0130】

図7(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図7(A)に示す通りである。

10

【0131】

図7(B)に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図7(B)に示す通りである。

20

【0132】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図8に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

30

【0133】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【0134】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通

50

数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。

【 0 1 3 5 】

このため、大当たり確率は、1 0 2 0 を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【 0 1 3 6 】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが大当たり判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前期設定値 6 の大当たり判定値の範囲（1 0 2 0 ~ 1 3 4 6）とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7 を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【 0 1 3 7 】

また、遊技状態が確変状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

20

【 0 1 3 8 】

設定値が 1 の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 7 から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 3 4 7 ~ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ~ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ~ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ~ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ~ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

【 0 1 3 9 】

30

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0 ~ 1 3 4 6）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 3 4 7 を基準として増加していく。

【 0 1 4 0 】

このため、大当たり確率は、1 0 2 0 を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

40

【 0 1 4 1 】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

【 0 1 4 2 】

尚、設定値が 1 の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8 ~ 1 2 5 3 の範囲、設定値

50

3では1 2 3 8～1 2 7 2の範囲、設定値4では1 2 3 8～1 2 9 2の範囲、設定値5では1 2 3 8～1 3 1 7の範囲、設定値6では1 2 3 8～1 3 4 6の範囲にそれぞれ設定されている。

【0 1 4 3】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1 0 2 0～1 2 3 7)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1 2 3 8を基準として増加していく。

10

【0 1 4 4】

このため、大当り確率は、1 0 2 0を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0 1 4 5】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち6 5 3 1 7～6 5 4 2 5までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1 0 2 0～1 3 4 6までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲(1 0 2 0～1 3 4 6)とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7を時短付きはずれの基準値(時短付きはずれ基準値)として、6 5 3 1 7～6 5 4 2 5の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0 1 4 6】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1 0 2 0～1 3 4 6までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

30

【0 1 4 7】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず6 5 3 1 7～6 5 5 3 5の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず6 5 3 1 7～6 5 4 2 5の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまふことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である6 5 3 1 7から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するCPU 103の処理負荷を低減することができるようになっている。

40

【0 1 4 8】

尚、本パチンコ遊技機1では、設定可能な設定値を1～6までの6個としているが、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0 1 4 9】

50

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

【0150】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図9のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図9に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0151】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS73)。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS73; No)、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【0152】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0153】

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

10

20

30

40

50

定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 0 1 5 5 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 5 6 】

図 1 0 は、演出制御プロセス処理として、図 9 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 1 5 9 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 0 1 6 0 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R

10

20

30

40

50

から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0161】

ステップ S173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU120 は、主基板 11 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【0162】

ステップ S174 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

20

【0163】

ステップ S175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

30

【0164】

（基本説明の変形例）

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

【0165】

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

40

【0166】

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

【0167】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合

50

せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0168】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

10

【0169】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0170】

20

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合または「100%」未満の割合であることも含む。

【0171】

（本発明の実施の形態における特徴部029SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部029SGについて説明する。本特徴部029SGには、発明029SGと発明033SGとが含まれている。

【0172】

発明029SGの形態1の遊技機は、

30

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

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第1示唆演出（例えば、リーチ演出A）、第2示唆演出（例えば、リーチ演出B）、第3示唆演出（例えば、リーチ演出F）、第4示唆演出（例えば、リーチ演出E）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第1発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第2発展パターンとして実行可能（例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

40

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第1発展パターンが実行されたときは、前記特別

50

発展演出の実行後において前記第 1 示唆演出よりも前記期待度の高い前記第 3 示唆演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 8 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 F が実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第 2 発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 8 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 E が実行される部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図 1 1 - 8 及び図 1 1 - 9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ L 7 はリーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ L 6 b よりも長い部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第 1 次演出（例えば、図 1 1 - 1 0 及び図 1 1 - 5 5 に示すブラックアウト演出）と、該第 1 次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第 2 次演出（例えば、図 1 1 - 1 0 及び図 1 1 - 5 5 に示す前段演出）と、該第 2 次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第 3 次演出（例えば、図 1 1 - 1 0 及び図 1 1 - 5 5 に示す後段演出）と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い（例えば、図 1 1 - 8 及び図 1 1 - 9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 I の終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さ L 1 3 と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出 F の終了タイミングまでの期間の長さ L 1 2 とは、リーチ演出 E 発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 E の終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さ L 1 1 よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第 4 示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 7 3 】

発明 0 2 9 S G の形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 示唆演出の演出期間は、前記第 1 示唆演出の演出期間よりも長い（例えば、図 1 1 - 7 に示すように、リーチ演出 B の実行期間の長さ L 2 は、リーチ演出 A の実行期間の長さ L 1 よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出よりも長期間にわたって第 2 示唆演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、第 2 示唆演出は、第 1 示唆演出とは異なり演出結果が報知されるよりも前から発展演出が実行されることがないので、特殊発展演出が実行されない場合であっても、該第 2 示唆演出の演出結果として有利状態に制御されることが報知されるか否かに対して遊技者を確実に注目させることができる。

【 0 1 7 4 】

発明 0 2 9 S G の形態 3 の遊技機は、形態 1 または形態 2 に記載の遊技機であって、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 1 - 2 3 に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図 1 1 - 2 6 に示すリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 E 発展示唆演出の実行を決定したり、図 1 1 - 2 9 に示すリーチ演出

10

20

30

40

50

G 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 G 発展示唆演出の実行を決定した後に、図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)を備え、

前記発展示唆演出実行手段は、

前記発展示唆演出として、前記特別発展示唆演出の実行を示唆する特別発展示唆演出を、前記第 1 示唆演出の実行期間中と前記第 2 示唆演出の実行期間中とのいずれにおいても実行可能である(例えば、図 11 - 7 及び図 11 - 8 に示すように、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、リーチ演出 A の実行中とリーチ演出 B の実行中にメータ演出を実行可能な部分)、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、第 1 示唆演出の実行期間中と第 2 示唆演出の実行期間中とにおいて、特別発展示唆演出により遊技者の特別発展示唆演出が実行されることに対する期待感を喚起することができる。

【0175】

発明 029SG の形態 4 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記発展示唆演出実行手段は、前記第 1 示唆演出及び前記第 2 示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展示唆演出を第 3 発展パターンとして実行可能である(例えば、図 11 - 9 及び図 11 - 25 に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示では、リーチ演出 A やリーチ演出 B の実行を経由せずに第 2 タイミングで一気にメータ 029SG005M が 5 段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出や第 2 示唆演出が実行されない場合であっても特別発展示唆演出が実行されて期待度が高い特別示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0176】

発明 029SG の形態 5 の遊技機は、形態 4 に記載の遊技機であって、

前記特別発展示唆演出が実行されてから前記特別示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間は、前記特別発展示唆演出が実行されてから前記第 3 示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも長い(例えば、図 11 - 8 及び図 11 - 9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 I の終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さ L13 は、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出 F の終了タイミングまでの期間の長さ L12 よりも長く設定されている部分)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度が高い特別発展示唆演出が実行されたときの報知までの期間を長くすることで、有利状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。

【0177】

発明 029SG の形態 6 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

40

少なくとも前記特別発展示唆演出の実行を示唆する発展示唆演出(例えば、メータ演出、リーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展示唆演出)を実行可能な発展示唆演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 120 が図 11 - 23 に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図 11 - 26 に示すリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 E 発展示唆演出の実行を決定したり、図 11 - 29 に示すリーチ演出 G 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 G 発展示唆演出の実行を決定した後に、図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)を備え、

前記発展示唆演出実行手段は、演出態様が段階的に変化することで前記特別発展示唆演出の実行を示唆する特別発展示唆演出(例えば、メータ演出)と、演出態様が段階的に変化す

50

ることで前記特殊発展演出の実行を示唆する特殊発展示唆演出（例えば、リーチ演出E発展示唆演出）とを実行可能であり、

前記特別発展示唆演出において演出態様が特定段数に変化する割合は、前記特殊発展示唆演出において演出態様が前記特定段数に変化する割合よりも高い（例えば、図11-24及び図11-54に示すように、メータ演出はメータ029SG005Mの表示態様が5段階変化（メータ演出非実行の状態を入れれば6段階）するのに対して、リーチ演出E発展示唆演出はリーチ演出E発展示唆画像の表示態様が2段階変化する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別発展示唆演出が実行される第1示唆演出と特殊発展示唆演出が実行される第2示唆演出に遊技者を注目させることができるとともに、特別発展示唆演出においては特殊発展示唆演出よりも特定段数に変化し易くなるため、特定段数に変化する可否かに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0178】

発明029SGの形態7の遊技機は、形態6に記載の遊技機であって、

前記特別発展示唆演出が実行される期間は、前記特殊発展示唆演出が実行される期間よりも長い（例えば、図11-7～図11-9に示すように、スーパーリーチやスーパーリーチの変動パターンでの可変表示では、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別発展演出が実行された後に第1示唆演出よりも期待度の高い第3示唆演出が実行されることを、特殊発展演出の実行が示唆された後に第4示唆演出が実行されることよりも長期間にわたって示唆することができるので、特別発展示唆演出の演出興趣を向上できる。

【0179】

発明029SGの形態8の遊技機は、形態6または形態7に記載の遊技機であって、

前記発展示唆演出実行手段は、前記第2示唆演出が実行される場合にあっては、該第2示唆演出の演出結果が報知されるまでは前記特殊発展示唆演出を実行しない（例えば、リーチ演出E発展示唆演出は、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2示唆演出の実行中に特殊発展示唆演出が実行されることによって遊技者が該第2示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知されると認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0180】

発明029SGの形態9の遊技機は、形態1～形態8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出の実行中に該示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する有利結果示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）であって、該有利結果示唆演出を構成する構成演出の実行回数によって前記示唆を行う有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-31に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記第3示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第1示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数よりも多く（例えば、図11-34に示すように、リーチ演出Fの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、操作促進画像としてスティックコントローラ31Aの画像の表示の計3個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンS、パターンT、パターンUにて実行可能）であるのに対して、リーチ演出Aの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作の計2個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンP、パターンQにて実行可能）で

10

20

30

40

50

ある部分)、

前記第4示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第2示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数以下である(例えば、図11-34に示すように、リーチ演出Eの実行中はチャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作の計2個の演出を実行可能(チャンスアップ演出をパターンS、パターンQにて実行可能であるのに対して、リーチ演出Bの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像029SG200の表示の計3個の演出を実行可能(チャンスアップ演出をパターンP、パターンQ、パターンRにて実行可能)である部分)、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出が実行されて更に第3示唆演出が実行される場合については、第1示唆演出が実行されているときよりも第3示唆演出が実行されているときの方が、構成演出の実行回数が増加することによって、第3示唆演出の演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができ、第2示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知された後に特殊発展演出が実行されて更に第4示唆演出が実行される場合について、第4示唆演出が実行されているときの構成演出の実行回数は、第2示唆演出が実行されているときの構成演出の実行回数以下であることによって、第4示唆演出の演出結果に対して遊技者を過度に注目させることを防止できるので、遊技興趣を向上できる。

【0181】

20

発明029SGの形態10の遊技機は、形態9に記載の遊技機であって、

前記有利結果示唆演出実行手段は、共通の態様を含む複数の態様にて前記有利結果示唆演出(例えば、チャンスアップ演出)を実行可能であり、

前記共通の態様の有利結果示唆演出が実行されても、該有利結果示唆演出が実行された前記示唆演出の種類によって前記期待度が異なる(例えば、変形例029SG-12に示すように、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との共通の演出がリーチ演出A~リーチ演出Fのいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当たり期待度が異なる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利結果示唆演出の態様数の増加を抑えつつ、共通の態様の有利結果示唆演出がいずれの示唆演出の実行中に実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0182】

発明029SGの形態11の遊技機は、形態9または形態10に記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出を実行する際に該示唆演出の前記期待度に対応する期待度対応画像を表示可能であるとともに、該期待度対応画像を前記有利結果示唆演出が実行されるときに異なる期待度対応画像に変化可能である(例えば、変形例029SG-5に示すように、チャンスアップ演出としてリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化させる場合は、リーチタイトル画像と共に表示されている大当たり期待度を示す期待度画像の表示態様を変化させる(期待度画像として表示されている星の数を増加させる)部分)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利結果示唆演出の実行に伴って期待度対応画像が変化するため、期待度対応画像への注目を高めることが可能となるので、示唆演出の期待度を遊技者に的確に認識させることができる。

【0183】

発明029SGの形態12の遊技機は、形態1~形態11に記載の遊技機であって、

前記示唆演出とは異なる演出であって、前記示唆演出中において表示される特定画像(例えば、アクティブ表示)の表示態様によって前記有利状態に制御されることを示唆する特定画像示唆演出(例えば、変形例029SG-1に示すアクティブ表示演出)を実行可

50

能な特定画像示唆演出実行手段（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 として図 1 1 - 5 7 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域に設けられたアクティブ表示エリア 0 2 9 S G 0 0 5 F にてアクティブ表示を複数の表示態様のいずれで表示し、該アクティブ表示がいずれの表示態様で表示されたかに応じて大当り期待度を異ならせる部分）を備え、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像示唆演出として、異なる種類の前記示唆演出のいずれにおいても共通して共通特定画像示唆演出を実行可能であり（例えば、アクティブ表示を白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形で表示可能な部分）、

前記第 1 発展パターンにおいて前記特別発展演出の前に実行される前記第 1 示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合は、前記特別発展演出が実行された後に実行される前記第 3 示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合よりも低く（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 として図 1 1 - 5 8 に示すように、リーチ演出 A の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され更にリーチ演出 F が実行されるスーパーリーチ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 2 が、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 3 よりも低い部分）、

前記第 1 発展パターンにおいて前記特別発展演出が実行された後に実行される前記第 3 示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合は、前記第 2 発展パターンにおいて前記特殊発展演出が実行された後に実行される前記第 4 示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 として図 1 1 - 5 8 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示におけるリーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 3 が、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行され更にリーチ演出 E が実行されるスーパーリーチ の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 E の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 1 よりも高い部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出が実行されて第 3 示唆演出が実行される場合は、特別発展演出の開始前から特定画像示唆演出が実行されることにより第 3 示唆演出が実行されることが遊技者に予め認識されてしまう虞を低減でき、第 3 示唆演出と第 4 示唆演出とは、期待度に応じて適切に共通特定画像示唆演出が実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 8 4 】

発明 0 2 9 S G の形態 1 3 の遊技機は、形態 1 2 に記載の遊技機であって、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像の表示態様を第 1 態様（例えば、白色の丸形や青色の丸形）から該第 1 態様よりも前記期待度の高い第 2 態様（例えば、赤色の丸形）を含む複数の態様のいずれかに変化可能であり、

前記発展演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合は、前記発展演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合よりも低い（例えば、変形例 0 2 9 S G - 2 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 3 を、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 2 よりも高く設定するとともに、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 E の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 1 を、リーチ演出 B の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像の表示態様によって有利状態に制御される期待度を遊技者に認識させ易くできるとともに、特定画像の表示態様が発展演出の前に第 2 態様に変化す

10

20

30

40

50

ることによって遊技者に予め期待度が高いと認識されてしまうことによる遊技興趣の低下の虞を低減できる。

【 0 1 8 5 】

発明 0 2 9 S G の形態 1 4 の遊技機は、形態 1 2 または形態 1 3 に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記第 1 示唆演出及び前記第 2 示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展演出を第 3 発展パターンとして実行可能であり（例えば、図 1 1 - 9 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 A やリーチ演出 B が実行されていないリーチ前のタイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、

10

前記第 3 発展パターンにおいて前記特別示唆演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合は、前記第 3 発展パターンにおいて前記特別示唆演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合よりも高い（例えば、変形例 0 2 9 S G - 3 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示においては、リーチ演出 I の開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 5 を、リーチ演出 I の開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 6 よりも高く設定する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出の前に特定画像の表示態様が第 2 態様に変化することによって、特別示唆演出が実行されることを遊技者に認識し易くできる。

20

【 0 1 8 6 】

発明 0 2 9 S G の形態 1 5 の遊技機は、形態 1 2 ~ 形態 1 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 1 1 - 1 4 に示す始動入賞判定処理を実行する部分）と、

可変表示を開始するときに、前記発展演出が実行されることを決定可能な決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 1 1 - 1 7 に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、

前記保留記憶に対応する可変表示について、前記決定手段の決定前に前記発展演出が実行されることを判定可能な判定手段（例えば、変形例 0 2 9 S G - 4 の入賞時乱数値判定処理において、CPU 1 0 3 が変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチ ~ スーパーリーチ のいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出 A ~ リーチ演出 I のいずれを実行するのかを判定する部分）と、

30

を備え、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像示唆演出として、前記判定手段の判定結果にもとづいて、前記特別発展演出が実行されることを示唆する演出と、前記特殊発展演出が実行されることを示唆する演出と、を実行可能である（例えば、変形例 0 2 9 S G - 4 において、保留記憶表表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を設け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出 E、リーチ演出 F、リーチ演出 G、リーチ演出 H、リーチ演出 I のいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能な部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の開始前から特定画像示唆演出に対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 8 7 】

また、発明 0 3 3 S G の形態 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、大当たり遊技状態）であって、

50

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出Ⅰ）と、該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第１示唆演出（例えば、リーチ演出Ｃ）、第２示唆演出（例えば、リーチ演出Ｄ）、特殊示唆演出（例えば、リーチ演出Ｇ）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第１示唆演出または前記第２示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第１発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図１１－９に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第１示唆演出または前記第２示唆演出が実行されて演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第２発展パターンとして実行可能（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第１発展パターンにおいて、前記特別発展演出が実行される前に所定演出（例えば、図１１－９に示す前兆演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第１示唆演出と前記第２示唆演出とは前記期待度が異なり（例えば、図１１－３０（Ｃ）に示すように、リーチ演出Ｄはリーチ演出Ｃよりも大当り期待度が高い部分）、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第１発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記特別示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－９に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ⅰが実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第２発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において、前記特殊示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｇが実行される部分）、

前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されないときは、前記特別示唆演出と前記特殊示唆演出とは異なる特定示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－９に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出Ⅱ発展報知演出が実行されて更にリーチ演出Ⅱが実行される部分）、

前記有利状態に制御されるときは、前記特殊発展演出が実行される割合よりも前記特別発展演出が実行される割合の方が高く（例えば、図１１－６に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合、つまり、大当り変動パターン判定テーブルの選択時には、可変表示中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－９）の決定割合が、可変表示中にリーチ演出Ｇ発展報知演出が実行されるスーパーリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－７）の決定割合よりも高い部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さＬ７はリーチ演出Ｇ発展報知演出の実行期間の長さＬ８よりも長く設定されている部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第１次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示すブラックアウト演出）と、該第１次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第２次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示す前段演出）と、該第２次演出の後に実行される演出であって前記前段情報より

10

20

30

40

50

も強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第3次演出（例えば、図11-10及び図11-55に示す後段演出）と、を含み、

前記第1示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合と、前記第2示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合とが異なる（例えば、図11-30（A）～図11-30（C）に示すように、リーチ演出Cが実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合は、リーチ演出Dが実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出の種類と発展演出の種類との組み合わせによって演出を多様化できるとともに、示唆演出と発展演出とに所定の関係性を持たせることができるので、示唆演出と発展演出の演出興趣を向上できる。

【0188】

発明033SGの形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図11-9に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出が実行される部分）、

前記特別発展演出または前記特定発展演出が実行されるよりも前に発展事前演出を実行可能な発展事前演出実行手段を備え（例えば、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出H発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分と、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において高期待度リーチ演出発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分）、

前記発展事前演出実行手段は、前記特別発展演出が実行される場合と前記特定発展演出が実行される場合とにおいて共通の前記発展事前演出を実行可能である（例えば図11-51に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示とスーパーリーチの変動パターンの可変表示とは共通の態様の事前演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発展事前演出が実行されることで発展演出への注目を高めつつ、発展演出として特別発展演出と特定発展演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0189】

発明033SGの形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図11-9に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出が実行される部分）、

前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出（例えば、画像表示装置5において分岐先示唆画像029SG005Zを表示するパターンZの分岐先示唆演出）と、前記特定発展演出の実行を示唆する特定発展示唆演出（例えば、画像表示装置5において分岐先示唆画像029SG005Yを表示するパターンYの分岐先示唆演出）と、前記特別発展演出と前記特定発展演出のどちらの実行も示唆する共通発展示唆演出（例えば、画像表示装置5において分岐先示唆画像029SG005Xを表示するパターンXの分岐先示唆演出）と、を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-27に示す分岐先演出決定処理において分岐先示唆演出の実行を決定した後に図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発展示唆演出として特別発展示唆演出と特定発展示唆演出と共通発

10

20

30

40

50

展示唆演出とのいずれの演出が実行されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 9 0 】

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

前記第 1 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行される割合と前記第 1 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行される割合との差である第 1 差分よりも、前記第 2 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行される割合と前記第 2 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行される割合との差である第 2 差分の方が小さい（例えば、1 1 - 3 0 (D) に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D として演出結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出 I が実行されるスーパーリーチ の変動パターンと、リーチ演出 C またはリーチ演出 D として演出結果が報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出とリーチ演出 G が実行されるスーパーリーチ の変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなるときには、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示にてリーチ演出 C が実行される割合とリーチ演出 D が実行される割合との差が 6 0 % であるのに対して、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示にてリーチ演出 C が実行される割合とリーチ演出 D が実行される割合との差が 4 0 % である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出のいずれが実行されるかによって、特別発展演出が実行される第 1 発展パターンであるのか、特殊発展演出が実行される第 2 発展パターンであるのかが推測できるようになるため、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出のいずれが実行されるかに注目させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 9 1 】

発明 0 3 3 S G の形態 5 の遊技機は、形態 4 に記載の遊技機であって、

前記第 2 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行される割合と前記第 2 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行される割合とが同一または略同一である（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 0 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 C の実行決定割合とリーチ演出 D の実行決定割合とを同一とする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出が実行される場合と第 2 示唆演出が実行される場合のいずれの場合であっても、特殊発展演出が実行される第 2 発展パターンであることを期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 9 2 】

発明 0 3 3 S G の形態 6 の遊技機は、形態 4 または形態 5 に記載の遊技機であって、

前記第 2 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行される場合の前記期待度は、前記第 2 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行される場合の前記期待度と同一または略同一である（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 1 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 C の実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出 D の実行が決定された場合の大当たり期待度とが同一である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出が実行される場合と第 2 示唆演出が実行される場合のいずれの場合であっても、特殊発展演出が実行されたときには、有利状態になることを同様に期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 9 3 】

発明 0 3 3 S G の形態 7 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 示唆演出の実行中に該第 1 示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第 1 有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第 2 示唆演出の実行中に該第 2 示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第 2 有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出

10

20

30

40

50

実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-31に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図11-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図11-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

10

を備え、

前記第1発展パターンにて前記第1示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合は、前記第1発展パターンにて前記第2示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例029SG-6に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出とにおいて、特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出の実行割合が異なるようになるため、発展示唆演出が実行されることの示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0194】

発明033SGの形態8の遊技機は、形態1～形態7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1示唆演出の実行中に該第1示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第1有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第2示唆演出の実行中に該第2示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第2有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-31に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

30

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図11-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図11-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第1発展パターンにて前記第1示唆演出が実行される場合に該第1示唆演出の実行中に前記第1有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第1発展パターンにて前記第2示唆演出が実行される場合に該第2示唆演出の実行中に前記第2有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例029SG-13として図11-60に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチの変動パターンについては、リーチ演出Cの実行が決定されている場合とリーチ演出Dの実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能な部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出とにおいて、演出結果が有利な結果と

50

なることを示唆する第 1 有利結果示唆演出や第 2 有利結果示唆演出の実行割合が異なるようになるため、演出結果の示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 9 5 】

発明 0 3 3 S G の形態 9 の遊技機は、形態 7 または形態 8 に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 9 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出 H 発展報知演出が実行される部分）、

前記第 1 有利結果示唆演出と前記第 2 有利結果示唆演出による示唆との関係度合は、該第 1 有利結果示唆演出または該第 2 有利結果示唆演出の実行後に前記特定発展演出または前記特殊発展演出が実行されることについての関係の方が、前記特定発展演出または前記特殊発展演出の実行後に実行される前記示唆演出の演出結果についての関係よりも高い（例えば、図 1 1 - 2 8 (A) に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンに応じて決定割合が異なり、可変表示結果に応じて決定割合が異なっているわけではない。つまり、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、リーチ演出 C やリーチ演出 D が実行された後にリーチ演出 G ~ リーチ演出 I のいずれかに発展するか否かと、これらリーチ演出 G ~ リーチ演出 I のいずれに発展するかに応じて決定されるようになっている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別発展演出と第 2 特別発展演出による示唆が、該第 1 特別発展演出または該第 2 特別発展演出の実行時期に近い特定発展演出または特殊発展演出が実行されることに大きく関係するので、第 1 特別発展演出と第 2 特別発展演出の実行によって特定発展演出または特殊発展演出への注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 9 6 】

発明 0 3 3 S G の形態 1 0 の遊技機は、形態 7 ~ 形態 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 9 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出 H 発展報知演出が実行される部分）、

前記第 1 有利結果示唆演出または前記第 2 有利結果示唆演出が実行される割合は、前記特定発展演出または前記特殊発展演出の実行前と実行後とで異なる（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 2 に示すように、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作との共通の演出がリーチ演出 A ~ リーチ演出 F のいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当り期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、好適に第 1 有利結果示唆演出または第 2 有利結果示唆演出を実行することで、第 1 発展パターンと第 2 発展パターンのいずれとなるのかへの注目度を高めることができる。

【 0 1 9 7 】

発明 0 3 3 S G の形態 1 1 の遊技機は、形態 7 ~ 形態 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第 1 報知態様（例えば、図 1 1 - 7 に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分）と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第 2 報知態様（例えば、変形例 0 2 9 S G - 7 に示す、リーチ演出 A ~ リーチ演出 D の演出

結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知する第2報知態様（所謂復活態様））とを有し、

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第1報知態様で報知される場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第2報知態様で報知される場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合と同一である（例えば、変形例029SG-7に示すように、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が同一である部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出が第2報知態様にて報知されることによって遊技者に意外感を与えることができるとともに、第1示唆演出または第2示唆演出の演出結果が第1報知態様で報知される場合と第1示唆演出または第2示唆演出の演出結果が第2報知態様で報知される場合とで、第1有利結果示唆演出または第2有利結果示唆演出の実行を決定する処理を共通化できるので、該処理にかかるデータ量を抑えることができる。

【0198】

発明033SGの形態12の遊技機は、形態7～形態11のいずれかに記載の遊技機であって、

20

前記第1示唆演出と前記第2示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第1報知態様（例えば、図11-7に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分）と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第2報知態様（例えば、変形例029SG-7に示す、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知する第2報知態様（所謂復活態様））とを有し、

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第1報知態様で報知された後に前記特殊発展演出が実行されたときに、該前記特殊発展演出後に実行される前記示唆演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第2報知態様で報知された場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例029SG-8に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行され、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行され、該リーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知される場合（スーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-7）にて可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチ大当たりの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる部分）、

30

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出または第2示唆演出が実行される場合において有利状態に制御されることが報知されるまでに特殊発展演出が実行されるか否かによって第1有利結果示唆演出または第2有利結果示唆演出が実行される割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0199】

発明033SGの形態13の遊技機は、形態7～形態12のいずれかに記載の遊技機で

50

あって、

前記有利結果示唆演出実行手段は、前記第 1 有利結果示唆演出と前記第 2 有利結果示唆演出とを含む複数の有利結果示唆演出（例えば、パターン X、パターン Y、パターン Z の分岐先示唆演出）を実行可能であり、

いずれの前記有利結果示唆演出が実行されるかに応じて前記特別発展演出の実行割合が異なり（例えば、図 1 1 - 2 8 に示すように、分岐先示唆演出がパターン X、パターン Y、パターン Z のいずれで実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出の実行割合が異なる部分）、

前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出の実行中に、最も前記特別発展演出の実行割合が高い特別有利結果示唆演出または前記特別示唆演出が実行されたときに前記特別発展演出が実行されなかった場合は、実行中の前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出の演出結果が前記有利状態に制御されることを報知する演出結果となる（例えば、変形例 0 2 9 S G - 9 に示すように、分岐先示唆演出が演出パターン Z で実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出 I が実行される場合には、可変表示結果が大当たりとなることが報知される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者に意外感を与えることができるとともに、特別有利結果示唆演出または特別示唆演出が実行された場合に特別発展演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 2 0 0 】

図 1 1 - 1 (A) は、本特徴部 0 2 9 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「 1 」とされ、E X T データの先頭ビットは「 0 」とされる。尚、図 1 1 - 1 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【 0 2 0 1 】

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

【 0 2 0 2 】

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

【 0 2 0 3 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 1 (B) に示すように、コマンド 8

10

20

30

40

50

C 0 0 Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 1 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 2 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 3 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 4 Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

10

【0204】

コマンド8 F 0 0 Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L, 5 C, 5 Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド9 5 X X Hは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるE X Tデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9 5 0 0 Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態(低確低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 1 Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態(低確高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9 5 0 2 Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態(高確低ベース状態、時短なし確変状態)に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 3 Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態(高確高ベース状態、時短付確変状態)に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

20

【0205】

コマンドA 0 X X Hは、大当たり遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。コマンドA 1 X X Hは、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA 2 X X Hは、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA 3 X X Hは、大当たり遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

30

【0206】

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

40

【0207】

コマンドB 1 0 0 Hは、入賞球装置6 Aが形成する第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第1始動口スイッチ2 2 Aにより検出されて始動入賞(第1始動入賞)が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置4 Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB 2 0 0 Hは、可変入賞球装置6 Bが形成する第2始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第2始動口スイッチ2 2 Bにより検出されて始動入賞(第2始動入賞)が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

50

【 0 2 0 8 】

コマンド C 1 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことにともづいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことにともづいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

10

【 0 2 0 9 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【 0 2 1 0 】

コマンド C 4 X X H およびコマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

20

【 0 2 1 1 】

尚、図 1 1 - 1（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにともづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

30

【 0 2 1 2 】

図 1 1 - 2 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 1 - 2 に示すように、本特徴部 0 2 9 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

40

【 0 2 1 3 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 2 9 S G 1 5 4 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【 0 2 1 4 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値

50

MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0215】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【0216】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

10

【0217】

図11-3は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部029SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0218】

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

20

【0219】

本特徴部029SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0220】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部029SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部029SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部029SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

30

40

【0221】

図11-4(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部029SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2

50

特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値MR２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当たり」や「確変大当たりＡ」、「確変大当たりＢ」、「確変大当たりＣ」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

【０２２２】

ここで、本特徴部０２９ＳＧにおける大当たり種別について、図１１－４（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部０２９ＳＧでは、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当たりＡ」や「確変大当たりＢ」と、大当たり遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当たりＣ」と、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当たり」とが設定されている。

10

【０２２３】

「確変大当たりＡ」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。一方、「確変大当たりＢ」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。「確変大当たりＣ」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。また、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。よって、「確変大当たりＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当たりと呼称し、「確変大当たりＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当たりと呼称し、「確変大当たりＣ」を２ラウンド（２Ｒ）確変大当たりと呼称する場合がある。

20

【０２２４】

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

30

【０２２５】

一方、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部０２９ＳＧでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【０２２６】

図１１－４（Ａ）に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当たりＡ」、「確変大当たりＢ」、「確変大当たりＣ」、「非確変大当たり」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当たりＢ」や「確変大当たりＣ」の大当たり種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当たりＢ」や「確変大当たりＣ」の大当たり種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりＢ」や「確変大当たりＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たりＢ」や「確変大当たりＣ」としてラウンド数の少ない大当たり状

40

50

態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0227】

尚、図 11 - 4 (A) に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0228】

よって、前述したように、「確変大当たり B」や「確変大当たり C」に対する判定値の割り当てが、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当たり A」に対する判定値の割り当ても第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当たり A」については、第 2 特図の特図ゲームである場合の方が第 1 特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【0229】

尚、第 2 特図の特図ゲームである場合にも、第 1 特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当たり B」や「確変大当たり C」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図の特図ゲームである場合には、第 1 特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当たり B」や「確変大当たり C」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

【0230】

図 11 - 5 は、本特徴部 029 SG における変動パターンを示している。本特徴部 029 SG では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0231】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 029 SG では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2 種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本特徴部 029 SG では、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの 11 種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを 12 種類以上或いは 10 種類以下のみ設けてもよい。

【0232】

尚、本特徴部 029 SG におけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1 - 2）とはずれと

10

20

30

40

50

なる変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-3）とはずれとなる変動パターン（PA2-3）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-4）とはずれとなる変動パターン（PA2-4）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果がはずれとなる変動パターン（PA2-5）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果がはずれとなる変動パターン（PA2-6）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-5）とはずれとなる変動パターン（PA2-7）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-6）とはずれとなる変動パターン（PA2-8）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-7）とはずれとなる変動パターン（PA2-9）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-8）とはずれとなる変動パターン（PA2-10）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-9）とはずれとなる変動パターン（PA2-11）と、スーパーリーチの変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-10）とはずれとなる変動パターン（PA2-12）と、が設けられている。

10

【0233】

図11-5に示すように、本特徴部029SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

20

【0234】

尚、本特徴部029SGでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては一部の例外を除き特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0235】

特に、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されている。

30

40

【0236】

尚、これらスーパーリーチ変動パターン～スーパーリーチ変動パターンのうち、スーパーリーチ変動パターンとスーパーリーチ変動パターンについては可変表示結果が大当たりとなる変動パターンが設けられていない。つまり、これらスーパーリーチ変動パターン～スーパーリーチ変動パターンについては、スーパーリーチ変動パターンとスーパーリーチ変動パターンとを除外した変動パターンについて、スーパーリーチ変動パターンが最も特図変動時間が短く且つ大当たり期待度が低く設定されているとともに、特図変動時間が長くなるにつれて大当たり期待度が高まるように設定されている。

【0237】

更に、本特徴部029SGにおいては、スーパーリーチ変動パターンよりも大当たり期

50

待度が高いスーパーリーチ変動パターンとして、スーパーリーチ 変動パターンが設けられている。該スーパーリーチ 変動パターンは、例外的に特図変動時間がスーパーリーチ 変動パターンよりも長く且つスーパーリーチ 変動パターンよりも短く設定されている。

【 0 2 3 8 】

また、本特徴部 0 2 9 S G においては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【 0 2 3 9 】

尚、図 1 1 - 5 及び図 1 1 - 7 (A) に示すように、スーパーリーチ 変動パターン (P A 2 - 2 、 P B 1 - 2) は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さが L 1 のリーチ演出 A を実行し、該リーチ演出 A の演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。図 1 1 - 5 及び図 1 1 - 7 (B) に示すように、スーパーリーチ 変動パターン (P A 2 - 3 、 P B 1 - 3) は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さが L 2 ($L 2 > L 1$) のリーチ演出 B を実行し、該リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。

【 0 2 4 0 】

図 1 1 - 7 (A) 及び図 1 1 - 7 (B) に示すように、スーパーリーチ 変動パターンとスーパーリーチ 変動パターンとは、可変表示開始タイミングからリーチ演出の終了タイミング (可変表示結果の報知タイミング) に亘って、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆するメータ演出を実行可能な変動パターンでもある。尚、前述したようにリーチ演出 B の実行期間の長さ L 2 はリーチ演出 A の実行期間の長さ L 1 よりも長期間に設定されているため、スーパーリーチ 変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さ L 5 は、スーパーリーチ 変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さ L 4 よりも長期間に設定されている ($L 5 > L 4$) 。

【 0 2 4 1 】

図 1 1 - 5 及び図 1 1 - 7 (C) に示すように、スーパーリーチ 変動パターン (P A 2 - 4 、 P B 1 - 4) は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 C またはリーチ演出 D を実行し、これらリーチ演出 C またはリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。尚、リーチ演出 C とリーチ演出 D とはどちらも実行期間が長さ L 3 に設定されている。また、スーパーリーチ 変動パターンは、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行期間中において、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が報知された後に更にリーチ演出 H が実行されることを報知するリーチ演出 H 発展報知演出と、リーチ演出 F とリーチ演出 I とのどちらかが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出と、のどちらが実行されるか (どちらの報知演出に分岐するか) を示唆する分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【 0 2 4 2 】

図 1 1 - 5 及び図 1 1 - 7 (D) に示すように、スーパーリーチ 変動パターン (P A 2 - 5) は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さが L 2 のリーチ演出 B を実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出 E への発展を示唆するリーチ演出 E 発展示唆演出を実行可能 (リーチ演出 E 発展示唆演出実行可能期間の長さ : $L 6 a$) であり、最終的にリーチ演出 E に発展せずはずれを報知する変動パターンである。尚、スーパーリーチ 変動パターンは、スーパーリーチ 変動パターンと同じく、可変表示の開始タイミングからリーチ演出の終了タイミングに亘ってメータ演出を実行可能 (メータ演出実行可能期間の長さ : $L 5$) な変動パターンでもあり、メータ演出実行可能期間の長さ L 5 は、リーチ演出 E 発展示唆演出実行可能期間の長さ L 6 a よりも長く設定されている。

【 0 2 4 3 】

10

20

30

40

50

図 1 1 - 5 及び図 1 1 - 8 (E) に示すように、スーパーリーチ 変動パターン (P A 2 - 6) は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 C またはリーチ演出 D (いずれのリーチ演出の実行期間の長さも L 3) を実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出 G への発展を示唆するリーチ演出 G 発展示唆演出を実行可能であり、最終的にリーチ演出 G に発展せずにはずれを報知する変動パターンである。また、スーパーリーチ 変動パターンは、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【 0 2 4 4 】

図 1 1 - 5 及び図 1 1 - 8 (F) に示すように、スーパーリーチ 変動パターン (P A 2 - 7、P B 1 - 5) は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さが L 2 のリーチ演出 B を実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出 E 発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出 E に発展することを報知するリーチ演出 E 発展報知演出 (リーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ : L 6 b) を実行した後にリーチ演出 E を実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチ 変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出 B の終了タイミングに亘って、メータ演出を実行可能 (メータ演出実行可能期間の長さ : L 5) な変動パターンでもある。メータ演出実行可能期間の長さ L 5 は、リーチ演出 E 発展示唆演出実行可能期間の長さ L 6 a よりも長く設定されている。尚、リーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ L 6 b は、メータ演出実行可能期間の長さ L 5 よりも短く設定されている。また、スーパーリーチ 変動パターンは、リーチ演出 E 発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 E の終了タイミング (可変表示結果の報知タイミング) までの期間の長さが L 1 1 に設定されている。

【 0 2 4 5 】

図 1 1 - 5 及び図 1 1 - 8 (G) に示すように、スーパーリーチ 変動パターン (P A 2 - 8、P B 1 - 6) は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 A を実行し、該リーチ演出 A の途中から該リーチ演出 A に替えて大当り期待度が高いリーチ演出 (本特徴部であれば後述するリーチ演出 F またはリーチ演出 I) に発展することを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出をリーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ L 6 b よりも長期間である L 7 ($L 7 > L 6 b$) に亘って実行し、更にリーチ演出 F を実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチ 変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出 A が高期待度リーチ演出発展報知演出に切り替わるタイミングに亘って、メータ演出を実行可能 (リーチ演出 A が途中で高期待度リーチ演出発展報知演出に切替わるので、メータ演出実行可能期間の長さは L 4 よりも短い L 4 ') な変動パターンでもある。また、スーパーリーチ 変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 F の終了タイミング (可変表示結果の報知タイミング) までの期間の長さは、スーパーリーチ 変動パターンにおけるリーチ演出 E 発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出 E の終了タイミングまでの期間の長さ L 1 1 よりも長い L 1 2 ($L 1 2 > L 1 1$) に設定されている。

【 0 2 4 6 】

図 1 1 - 5 及び図 1 1 - 8 (H) に示すように、スーパーリーチ 変動パターン (P A 2 - 9、P B 1 - 7) は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 C またはリーチ演出 D (いずれのリーチ演出の実行期間の長さも L 3) を実行し、これらリーチ演出 C またはリーチ演出 D にて可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出 G 発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出 G に発展することを報知するリーチ演出 G 発展報知演出を高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ L 7 よりも短期間である L 8 ($L 7 > L 8$) に亘って実行し、更にリーチ演出 G を実行する変動パターンである。また、スーパーリーチ 変動パターンは、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【 0 2 4 7 】

図 1 1 - 5 及び図 1 1 - 9 (I) に示すように、スーパーリーチ 変動パターン (P A

2 - 1 0、P B 1 - 8) は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 C またはリーチ演出 D を実行し、これらリーチ演出 C またはリーチ演出 D の途中からリーチ演出 C またはリーチ演出 D に替えて事前演出及び前兆演出を実行し、更にリーチ演出 H に発展することを報知するリーチ演出 H 発展報知演出を実行してリーチ演出 H を実行する変動パターンである。また、スーパーリーチ 変動パターンは、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【 0 2 4 8 】

図 1 1 - 5 及び図 1 1 - 9 (J) に示すように、スーパーリーチ 変動パターン (P A 2 - 1 1、P B 1 - 9) は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 C またはリーチ演出 D を実行し、これらリーチ演出 C またはリーチ演出 D の途中からリーチ演出 C またはリーチ演出 D に替えて事前演出及び前兆演出を実行し、更に実行期間の長さが L 7 である高期待度リーチ演出発展報知演出を実行してリーチ演出 I を実行する変動パターンである。また、スーパーリーチ 変動パターンは、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。また、スーパーリーチ 変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 I の終了タイミング (可変表示結果の報知タイミング) までの期間の長さは、スーパーリーチ 変動パターンにおける高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出 F の終了タイミングまでの期間の長さ L 1 2 よりも長い L 1 3 ($L 1 3 > L 1 2 > L 1 1$) に設定されている。

【 0 2 4 9 】

スーパーリーチ 変動パターン (P A 2 - 1 2、P B 1 - 1 0) は、可変表示中において他のスーパーリーチの変動パターンにおけるリーチよりも前のタイミングから実行期間の長さが L 7 である高期待度リーチ演出発展報知演出を実行してリーチ演出 I を実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチ 変動パターンは、可変表示の開始タイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングに亘って、メータ演出を実行可能 (リーチよりも前のタイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、メータ演出実行可能期間の長さは L 4 ' よりも更に短い L 4 ' ' ; $L 4 > L 4 ' > L 4 ' '$) な変動パターンでもある。また、スーパーリーチ 変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 I の終了タイミング (可変表示結果の報知タイミング) までの期間の長さは、スーパーリーチ と同じく L 1 3 ($L 1 3 > L 1 2 > L 1 1$) に設定されている。

【 0 2 5 0 】

特に、図 1 1 - 1 0 (A) 及び図 1 1 - 1 0 (B) に示すように、本特徴部 0 2 9 S G における高期待度リーチ演出発展報知演出としては、画像表示装置 5 の表示領域を暗転させることで該画像表示装置 5 に表示されている演出画像を視認困難とするブラックアウト演出と、該ブラックアウト演出の後に画像表示装置 5 において前セリフを表示する前段演出と、該前段演出の後の切替演出と、該切替演出の後に画像表示装置 5 において後セリフを表示する後段演出と、該後段演出の後に可動体 3 2 を画像表示装置 5 の上方である原点位置から画像表示装置 5 の表示領域の前面略中央位置に重複する演出位置まで落下 (動作) させる可動体演出と、が実行されるようになっている。

【 0 2 5 1 】

前段演出は、図 1 1 - 1 0 (B) 及び図 1 1 - 5 5 に示すように、画像表示装置 5 に表示されたキャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像 0 2 9 S G 0 0 7 として画像表示装置 5 の表示領域に表示するとともに、スピーカ 8 L , 8 R から音声情報として出力する演出である。

【 0 2 5 2 】

後段演出は、図 1 1 - 1 0 (B) 及び図 1 1 - 5 5 に示すように、前段演出に続けて、キャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像 0 2 9 S G 0 0 8 として画像表示装置 5 の表示領域に表示するとともに、スピーカ 8 L , 8 R から音声情報として出力する演出である。

【 0 2 5 3 】

10

20

30

40

50

図 1 1 - 1 0 (B) に示すように、前段演出のセリフは「 1 人じゃない...みんなの力を見せてやる! 」とされ、後段演出のセリフは、「ミラクルアタック! 」とされている。

【 0 2 5 4 】

より具体的には、前段演出は、第 1 期間と第 2 期間とから構成されており、第 1 期間においては、「 1 人じゃない... 」のセリフがスピーカ 8 L、8 R から出力されるとともに、画像表示装置 5 の表示領域において該「 1 人じゃない... 」の 7 文字が表示される。そして、第 2 期間においては、「みんなの力を見せてやる! 」のセリフがスピーカ 8 L、8 R から出力されるとともに、画像表示装置 5 の表示領域において該「みんなの力を見せてやる! 」の 1 2 文字が「 1 人じゃない... 」の文字の下方に表示される。また、後段演出も、第 1 期間と第 2 期間とから構成されており、第 1 期間においては、「ミラクル」のセリフがスピーカ 8 L、8 R から出力されるとともに、画像表示装置 5 の表示領域において該「ミラクル」の 4 文字が表示される。そして、第 2 期間においては、「アタック! 」のセリフがスピーカ 8 L、8 R から出力されるとともに、画像表示装置 5 の表示領域において該「アタック! 」の 5 文字が「ミラクル」の文字の下方に表示される。

10

【 0 2 5 5 】

つまり、本特徴部 0 2 9 S G における前段演出と後段演出とにおいては、前段演出の第 1 期間にて表示される文字数は、後段演出の第 1 期間にて表示される文字数よりも多く、前段演出の第 2 期間にて表示される文字数は、後段演出の第 2 期間にて表示される文字数よりも多い。

【 0 2 5 6 】

20

また、図 1 1 - 1 0 (B) に示すように、前段演出におけるセリフの表示態様と、後段演出におけるセリフの表示態様とは異っており、特に、後段演出におけるセリフは、前段演出におけるセリフの表示態様よりも強調度合いが高い表示態様にて表示されるようになっている。

【 0 2 5 7 】

例えば、前段演出では、画像表示装置 5 の背景画面及びキャラクタ画像が暗い態様で表示されるとともに、複数文字（例えば、「 1 人じゃない... 」）からなる文字画像 0 2 9 S G 0 0 7 は、第 1 期間において漸次大きく、かつ、明るくなる態様（フェードイン）にて表示され、次いで、複数文字（例えば、「みんなの力を見せてやる! 」）からなる文字画像 0 2 9 S G 0 0 7 は、第 2 期間において漸次大きく、かつ、明るくなる態様（フェードイン）にて表示される。また、文字画像 0 2 9 S G 0 0 7 （例えば、「 1 人じゃない...みんなの力を見せてやる! 」）が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、漸次小さく、かつ、暗くなる態様（フェードアウト）にて表示され、最終的には消えていく。尚、文字画像 0 2 9 S G 0 0 7 はフェードインまたはフェードアウトしながら移動するようにしてもよい。

30

【 0 2 5 8 】

一方、後段演出では、画像表示装置 5 の背景画面が前段演出よりも明るい態様で表示されるとともに、1 文字からなる複数の文字画像 0 2 9 S G 0 0 8 （例えば、「ミ」「ラ」「ク」「ル」）は、第 1 期間において表示画面の右辺から順次中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）され、1 文字からなる複数の文字画像 0 2 9 S G 0 0 8 （例えば、「ア」「タ」「ッ」「ク」「! 」）は、第 2 期間において表示画面の下辺から中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）される。また、これら文字画像 0 2 9 S G 0 0 8 （例えば、「ミラクルアタック! 」）が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、周囲に向けて放射状に広がるように移動した後、最終的には表示画面外へ消えていく態様（フレームアウト）にて表示される。

40

【 0 2 5 9 】

図 1 1 - 1 0 (B) に示すように、前段演出の文字画像 0 2 9 S G 0 0 7 は、小さく、平面状（2 次元）で、動き（フェードインによる表示態様の変化速度）は遅く、低い明度で表示される。一方、後段演出の文字画像 0 2 9 S G 0 0 8 は、前段演出の文字画像 0 2

50

9 S G 0 0 7 よりも、大きく、立体状（３次元）で、動き（フレームインによる表示態様の变化速度（移動速度））は速く、高い明度で表示される（図 1 1 - 5 5 参照）。

【 0 2 6 0 】

尚、前段演出における文字画像 0 2 9 S G 0 0 7 の最大の大きさと明度よりも、後段演出における文字画像 0 2 9 S G 0 0 8 の最大の大きさと明度の方が大きく、明るくなっていれば、フェードインやフレームインの際の文字画像の一部の大きさや明度が逆の関係になっていてもよい。また、前段演出と後段演出とでセリフ内容は異なっているが、少なくとも一部の内容が共通であってもよい。

【 0 2 6 1 】

このように、セリフを構成する文字画像の大きさは小さいものより大きい方が強調度合いが高く、形態は平面的より立体的の方が強調度合いが高く、動きは遅いより速い方が強調度合いが高く、明度は低いより高い方が強調度合いが高いと言える。尚、上記では、文字画像の大きさ、形態、動き、明度について後段演出の方が前段演出よりも強調度合いが高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後段演出の文字画像の大きさ、形態、動き、明度のうち少なくとも一の要素の強調度合いが前段演出の文字画像よりも高ければよい。また、上記以外にも、例えば、強調度合いは、文字の太さについては、細いものよりも太い方が高く、色については、彩度や明度が低いより高い方が高いもの等を含んでいてもよい。さらに、文字画像自体の表示態様だけでなく、文字画像の周囲にエフェクト画像などの特殊画像を表示することにより強調度合いを高めるようにしてもよい。

【 0 2 6 2 】

図 1 1 - 6 は、本特徴部 0 2 9 S G における変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部 0 2 9 S G では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【 0 2 6 3 】

具体的には、図 1 1 - 6 に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを P B 1 - 1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、P B 1 - 2（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 3（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 4（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 5（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 6（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 7（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 8（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 9（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 10（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）とから決定する。

【 0 2 6 4 】

尚、大当たり用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する場合は、P B 1 - 1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）の決定割合を最も低く設定し、P B 1 - 2（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 3（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 4（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 5（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 6（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 7（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 8（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 9（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）、P B 1 - 10（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン）の順に決定割合を高めるように設定すればよい（大当たり変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチ変動パターンの決定割合：P B 1 - 2 < P B 1 - 3 < P B 1 - 4 < P B 1 - 5 < P B 1 - 6 < P B 1 - 7 < P B 1 - 8 < P B 1 - 9 < P B 1 - 10）。

【 0 2 6 5 】

尚、本特徴部 0 2 9 S G では、可変表示結果が大当たりであれば大当たり種別にかかわらず同一の大当たり用変動パターン判定テーブルを使用して変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、P B 1 - 1、P B 1 - 2、P B 1

10

20

30

40

50

- 3のうちいずれかの決定割合が異なる大当り用変動パターン判定テーブルを複数設け、少なくとも2以上の大当り変動パターンの決定割合が異なる大当り用変動パターン判定テーブルを複数設け、大当り種別に応じて異なる大当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。このようにすることで、大当り種別毎に決定され易い変動パターンを作り出すことができるので、いずれの変動パターンの可変表示にて可変表示結果が大当りとなったかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0266】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチはずれの変動パターン）とから決定する。

10

【0267】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチはずれの変動パターン）とから決定する。

20

30

【0268】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（非リーチはずれの短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチはずれの変動パターン）とから決定する。

40

【0269】

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

50

変動パターン)、P A 2 - 3 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 4 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 5 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 6 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 7 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 8 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 9 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 10 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 11 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 12 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)とから決定する。

【0270】

つまり、本特徴部029SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図変動時間が通常の非リーチはずれの変動パターン(P A 1 - 1)よりも短い短縮用の変動パターン(P A 1 - 2、P A 1 - 3、P A 1 - 4)により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【0271】

尚、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いて変動パターンを決定する場合は、非リーチはずれの変動パターン(はずれ用変動パターン判定テーブルAであればP A 1 - 1、はずれ用変動パターン判定テーブルBであればP A 1 - 2、はずれ用変動パターン判定テーブルCであればP A 1 - 3、はずれ用変動パターン判定テーブルDであればP A 1 - 4)の決定割合を最も高く設定し、P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン)、P A 2 - 2 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 3 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 4 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 5 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 6 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 7 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 8 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 9 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 10 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 11 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)、P A 2 - 12 (スーパーリーチ はずれの変動パターン)の順に決定割合を低めるように設定すればよい(はずれ変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチ変動パターンの決定割合:P A 2 - 12 < P A 2 - 11 < P A 2 - 10 < P A 2 - 9 < P A 2 - 8 < P A 2 - 7 < P A 2 - 6 < P A 2 - 5 < P A 2 - 4 < P A 2 - 3 < P A 2 - 2)。

【0272】

以上のように各変動パターン判定テーブルにおける各変動パターンの決定割合を設定することによって、スーパーリーチ変動パターンについては、スーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度が最も低く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されている。尚、スーパーリーチ 変動パターンとスーパーリーチ 変動パターンについては、前述したように可変表示結果ははずれとなる場合の変動パターンしか設けられていないので、大当たり期待度は0となっている。

【0273】

次に本特徴部 0 2 9 S G における画像表示装置 5 について説明する。画像表示装置 5 の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R が配置されている。また、画像表示装置 5 の表示領域の下部の左右 2 箇所には、第 1 保留記憶表示エリア 0 2 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 2 9 S G 0 0 5 U が設定されている。第 1 保留記憶表示エリア 0 2 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 2 9 S G 0 0 5 U では、特図ゲームに対応した可変表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示の表示が行われる。本特徴部 0 2 9 S G では、これら保留表示を複数の表示態様にて表示可能となっており、いずれの表示態様で保留記憶表示が表示されるかに応じて該保留記憶表示に対応する可変表示において大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を異ならせる先読み予告演出（保留表示予告演出ともいう）を実行可能となっている。

10

【 0 2 7 4 】

更に、本特徴部 0 2 9 S G における画像表示装置 5 の右部では、前述したメータ演出として表示態様を 5 段階（メータ演出非実行の状態を入れれば 6 段階）に変化可能なメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M が表示されている。

【 0 2 7 5 】

本特徴部 0 2 9 S G における R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 1 1 - 1 2 に示すような遊技制御用データ保持エリア 0 2 9 S G 1 5 0 が設けられている。図 1 1 - 1 2 に示す遊技制御用データ保持エリア 0 2 9 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 0 2 9 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 0 2 9 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 0 2 9 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 5 5 とを備えている。

20

【 0 2 7 6 】

第 1 特図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 A に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

30

【 0 2 7 7 】

第 2 特図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 B に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

40

50

【 0 2 7 8 】

尚、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【 0 2 7 9 】

普図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 C は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 0 2 9 S G 1 5 1 C は、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。

10

【 0 2 8 0 】

遊技制御フラグ設定部 0 2 9 S G 1 5 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 0 2 9 S G 1 5 2 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

20

【 0 2 8 1 】

遊技制御タイマ設定部 0 2 9 S G 1 5 3 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 0 2 9 S G 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 0 2 8 2 】

遊技制御カウンタ設定部 0 2 9 S G 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 2 9 S G 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 0 2 9 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

30

【 0 2 8 3 】

遊技制御カウンタ設定部 0 2 9 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 2 ~ M R 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

40

【 0 2 8 4 】

遊技制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 5 5 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 5 5 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 0 2 8 5 】

図 3 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 1 1 - 1 3 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 0 2 9 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 1 - 1 3 (A) に

50

示す演出制御用データ保持エリア 0 2 9 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 2 9 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 2 9 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 2 9 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 9 4 とを備えている。

【 0 2 8 6 】

演出制御フラグ設定部 0 2 9 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 0 2 9 S G 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【 0 2 8 7 】

演出制御タイマ設定部 0 2 9 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 0 2 9 S G 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 0 2 8 8 】

演出制御カウンタ設定部 0 2 9 S G 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 0 2 9 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【 0 2 8 9 】

演出制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 0 2 9 0 】

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

【 0 2 9 1 】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「 1 - 1 」またはバッファ番号「 2 - 1 」）の可変表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「 1 - 0 」またはバッファ番号「 2 - 0 」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるよう

10

20

30

40

50

になっている。

【 0 2 9 2 】

更に、本特徴部 0 2 9 S G の始動入賞時受信コマンドバッファ 0 2 9 S G 1 9 4 A には、先読予告設定処理（図 1 1 - 2 0 ）において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第 1 特図保留記憶及び第 2 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【 0 2 9 3 】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「 0 」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き）の保留記憶表示が画像表示装置 5 の下部に設けられている第 1 保留記憶表示エリア 0 2 9 S G 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 2 9 S G 5 U に表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、青色の や赤色の ）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「 1 」（青色の ）または「 2 」（赤色の ）がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第 1 保留記憶表示エリア 0 2 9 S G 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 2 9 S G 5 U に表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

【 0 2 9 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 0 2 9 S G 1 9 4 A の第 1 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第 2 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 0 2 9 S G 1 9 4 A の第 2 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第 1 特図保留記憶または第 2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「 1 」～「 4 」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【 0 2 9 5 】

図 1 1 - 1 3 （ B ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 2 9 S G 1 9 4 A に格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「 1 - 0 」または「 2 - 0 」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「 1 - 1 」または「 2 - 1 」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図 1 1 - 1 3 （ B ）に示す格納状態において第 1 特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「 0 」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「 1 」に格納されている各コマンドがバッファ番号「 0 」にシフトされるとともに、バッファ番号「 2 」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「 1 」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「 3 」、「 4 」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「 2 」、「 3 」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「 0 」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【 0 2 9 6 】

次に、図 6 のステップ S 1 0 1 において実行される本特徴部 0 2 9 S G の始動入賞判定処理について、図 1 1 - 1 4 にもとづいて説明する。始動入賞判定処理において C P U 1

10

20

30

40

50

03は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する(ステップ029SGS101a)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば(ステップ029SGS101a; Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップ029SGS102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ029SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップ029SGS102; N)、例えば遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップ029SGS103)。

10

【0297】

ステップ029SGS101aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップ029SGS101a; N)、ステップ029SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップ029SGS102; Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する(ステップ029SGS101b)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば(ステップ029SGS101b; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップ029SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ029SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップ029SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップ029SGS106)。

20

【0298】

ステップ029SGS103、ステップ029SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップ029SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(ステップ029SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

30

40

【0299】

ステップ029SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部029SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(ステップ029SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(ステップ029SGS110)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部029SG151Aに乱数値MR1~MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶

50

部 0 2 9 S G 1 5 1 B に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データが格納される。

【 0 3 0 0 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。C P U 1 0 3 は、ステップ 0 2 9 S G S 1 0 9 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【 0 3 0 1 】

ステップ 0 2 9 S G S 1 1 0 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ 0 2 9 S G S 1 1 1）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには R O M 1 0 1 における第 1 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには R O M 1 0 1 における第 2 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 5 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 3 0 2 】

ステップ 0 2 9 S G S 1 1 1 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ 0 2 9 S G S 1 1 2）。その後、例えば R O M 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 0 2 9 S G S 1 1 3）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 5 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 3 0 3 】

ステップ 0 2 9 S G S 1 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 1 1 4）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ 0 2 9 S G S 1 1 4 ; Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ 0 2 9 S G S 1 1 5）、ステップ 0 2 9 S G S 1 0 4 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ 0 2 9 S G S 1 1 4 ; N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ 0 2 9 S G S 1 1 6）、始動入賞処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【 0 3 0 4 】

図 1 1 - 1 5 (A) は、入賞時乱数値判定処理として、図 1 1 - 1 4 のステップ 0 2 9 S G S 1 1 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部 0 2 9 S G において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図 6 のステップ S 2 2、図 1 1 - 1 6）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図 6 のステップ S 2 3、図 1 1 - 1 7）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口）にて

10

20

30

40

50

検出されたタイミングで、CPU 103がステップ029SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU 120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【0305】

図11-15(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU 103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部029SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(ステップ029SGS121)。CPU 103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0306】

ステップ029SGS121の処理に続いて、図11-3に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする(ステップ029SGS122)。その後、図11-14のステップ029SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ029SGS123)。大当たり判定範囲には、ステップ029SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU 103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU 103が乱数値MR1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定できる。

【0307】

ステップ029SGS123にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当たりとならないと判定された場合(ステップ029SGS123; N)、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ029SGS128)、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(ステップ029SGS129)。時短フラグがオフである場合は(ステップ029SGS129; N)、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は(ステップ029SGS129; Y)、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする(ステップ029SGS131)。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【0308】

また、ステップ029SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には(ステップ029SGS123; Y)、図11-15(A)に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する(ステップ029SGS132)。このとき、CPU 103は、始

10

20

30

40

50

動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0309】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当りBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当りCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ029SGS133）、大当り用変動パターン判定

10

【0310】

ステップ029SGS130、ステップ029SGS131、ステップ029SGS135の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ029SGS138）。本特徴部029SGでは、図11-15（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

20

【0311】

その後、ステップ029SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ029SGS139）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0312】

図11-16は、特別図柄通常処理として、図6のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-16に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ029SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ029SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部029SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

30

【0313】

ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ029SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ029SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

40

【0314】

ステップ029SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ029SGS143）。

【0315】

50

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ029SGS144）、ステップ029SGS149に移行する。

【0316】

一方、ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ029SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ029SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ029SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部029SG154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ029SGS145の処理は、ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

10

【0317】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

20

【0318】

ステップ029SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ029SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ029SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0319】

ステップ029SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ029SGS147）。

30

【0320】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後（ステップ029SGS148）、ステップ029SGS149に移行する。

【0321】

ステップ029SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図11-3に示す特図表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ029SGS150a）。尚、このステップ029SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

40

50

【 0 3 2 2 】

このように、ステップ 0 2 9 S G S 1 4 9 で選択される特図表示結果判定テーブル 1 においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ 0 2 9 S G S 1 5 0 a の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

【 0 3 2 3 】

ステップ 0 2 9 S G S 1 5 0 a にて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ 0 2 9 S G S 1 5 0 a ; Y）、遊技制御フラグ設定部 0 2 9 S G 1 5 2 に大当たりフラグをオン状態とする（ステップ 0 2 9 S G S 1 5 2）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 1 1 - 4 (A) に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ 0 2 9 S G S 1 5 3）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ 0 2 9 S G S 1 5 4）。

【 0 3 2 4 】

ステップ 0 2 9 S G S 1 5 4 の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 5 5 に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ 0 2 9 S G S 1 5 5）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たり A に対応する「確変 A」であれば「1」とし、確変大当たり B に対応する「確変 B」であれば「2」とし、確変大当たり C に対応する「確変 C」であれば「3」とすればよい。

【 0 3 2 5 】

ステップ 0 2 9 S G S 1 5 5 の終了後、または、ステップ 0 2 9 S G S 1 5 0 a にて「大当たり」ではないと判定された場合（ステップ 0 2 9 S G S 1 5 0 a ; N）は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当たりフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ 0 2 9 S G S 1 5 0 a にて特図表示結果が「大当たり」とであると判定された場合には、ステップ 0 2 9 S G S 1 5 4 における大当たり種別が「確変大当たり A」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たり B」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「非確変大当たり」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たり C」である場合には、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【 0 3 2 6 】

ステップ 0 2 9 S G S 1 5 6 にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である「1」に更新してから（ステップ 0 2 9 S G S 1 5 7）、特別図柄通常処理を終了する。

【0327】

尚、ステップ029SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ029SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ029SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

10

【0328】

図11-17は、変動パターン設定処理として、図6のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-17に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ029SGS161）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ029SGS161；Y）、大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ029SGS164）。

【0329】

ステップ029SGS161における判定において、大当りフラグがオン状態にされていなければ（ステップ029SGS161；N）、遊技制御フラグ設定部に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ029SGS168）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ029SGS168；Y）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ029SGS169）。

20

【0330】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ029SGS168；N）、例えば遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が1または2であるか否かを判定する（ステップ029SGS170）。

30

【0331】

特定した変動特図の保留記憶数が1または2である場合（ステップ029SGS170；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする（ステップ029SGS171）。

【0332】

また、特定した変動特図の保留記憶数が1または2ではない場合には（ステップ029SGS170；N）、特定した変動特図の保留記憶数が3であるか否かを更に判定する（ステップ029SGS172）。

40

【0333】

特定した変動特図の保留記憶数が3である場合（ステップ029SGS172；Y）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする（ステップ029SGS173）。

【0334】

また、特定した変動特図の保留記憶数が3ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が4である場合（ステップ029SGS172；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして（ステップ029SGS174）、ステップ029SGS175に進む。

50

【 0 3 3 5 】

ステップ 0 2 9 S G S 1 6 4 , ステップ 0 2 9 S G S 1 6 9 , ステップ 0 2 9 S G S 1 7 1 , ステップ 0 2 9 S G S 1 7 3 , ステップ 0 2 9 S G S 1 7 4 の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどに基づき、選択 (セット) された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブル A ~ D のいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する (ステップ 0 2 9 S G S 1 7 5) 。

【 0 3 3 6 】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ 0 2 9 S G S 1 7 5 の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ 0 2 9 S G S 1 7 0 の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

10

【 0 3 3 7 】

ステップ 0 2 9 S G S 1 7 5 にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う (ステップ 0 2 9 S G S 1 7 6) 。一例として、変動特図指定バッファ値が「 1 」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「 2 」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

20

【 0 3 3 8 】

ステップ 0 2 9 S G S 1 7 6 の処理に続いて、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う (ステップ 0 2 9 S G S 1 7 7) 。例えば、変動特図指定バッファ値が「 1 」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 1 変動開始用コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレス (先頭アドレス) を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 5 5 に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「 2 」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 2 可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 2 保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 2 変動開始用コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部 0 2 9 S G 1 5 5 に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。

30

【 0 3 3 9 】

ステップ 0 2 9 S G S 1 7 7 の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する (ステップ 0 2 9 S G S 1 7 8) 。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果 (特図表示結果) となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である「 2 」に更新してから (ステップ 0 2 9 S G S 1 7 9) 、変動パターン設定処理を終了する。

40

【 0 3 4 0 】

ステップ 0 2 9 S G S 1 7 7 でのコマンド送信設定にもとづいて、変動パターン設定処理が終了してから図 5 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されるごとに、主

50

基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【 0 3 4 1 】

図 1 1 - 1 8 は、特別図柄停止処理として、図 6 のステップ S 1 1 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3 は、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B に停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ 0 2 9 S G S 1 8 0 ）。尚、変動特図指定バッファ値が第 1 特図を示す「1」である場合には、第 1 特別図柄表示装置 4 A での第 1 特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第 2 特図を示す「2」である場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板 1 2 に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 2 9 S G S 1 8 1 ）。 10

【 0 3 4 2 】

そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 1 8 2 ）。大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ 0 2 9 S G S 1 8 2 ； Y ）に CPU 1 0 3 は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ 0 2 9 S G S 1 8 4 ）、演出制御基板 1 2 に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始 1 指定コマンド（確変大当り A ）、当り開始 2 指定コマンド（確変大当り B ）、当り開始 3 指定コマンド（確変大当り C ）、当り開始 4 指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ 0 2 9 S G S 1 8 5 ）。 20

【 0 3 4 3 】

更に CPU 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 0 2 9 S G S 1 8 6 ）。 30

【 0 3 4 4 】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置 5 において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ 0 2 9 S G S 1 8 7 ）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当り A の場合には 1 0 回、確変大当り B の場合には 5 回、確変大当り C の場合には 2 回）をセットする（ステップ 0 2 9 S G S 1 8 8 ）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップ S 1 1 4 ）に対応した値である“4”に更新し（ステップ 0 2 9 S G S 1 8 9 ）、当該特別図柄停止処理を終了する。

【 0 3 4 5 】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ 0 2 9 S G S 1 8 2 ； N ）、ステップ 0 2 9 S G S 1 9 0 において CPU 1 0 3 は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ 0 2 9 S G S 1 9 0 ； Y ）には、ステップ 0 2 9 S G S 1 9 6 に進む。 40

【 0 3 4 6 】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ 0 2 9 S G S 1 9 0 ； N ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を - 1 する（ステップ 0 2 9 S G S 1 9 1 ）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ 0 2 9 S G S 1 9 3 ）、「0」でない場合（ステップ 0 2 9 S G S 1 9 3 ； N ）にはステップ 0 2 9 S G S 1 9 6 に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ 0 2 9 S G S 1 9 3 ； Y ）には、時短制御を終了 50

させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ029SGS194）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース状態）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ029SGS195）、ステップ029SGS196に進む。

【0347】

ステップ029SGS196では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0348】

図11-19は、大当り終了処理として、図6のS117にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0349】

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ029SGS201）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ029SGS201；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ029SGS202）、処理を終了する。

【0350】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ029SGS201；Y）には、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ029SGS203）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ029SGS204）。経過していなければ処理を終了する。

【0351】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ029SGS204；Y）、CPU103は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ029SGS205）。

【0352】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ029SGS205；N）には、確変フラグをオン状態にし（ステップ029SGS207）、時短フラグをオン状態にし（ステップ029SGS208）、時短回数カウンタに「0」をセットした後（ステップ029SGS209）、ステップ029SGS213に進む。

【0353】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ029SGS205；Y）には、ステップ029SGS211とステップ029SGS212を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、ステップ029SGS213に進む。

【0354】

ステップ029SGS213では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ029SGS214）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ029SGS215）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ029SGS216）。

【0355】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図11-20は、先読予告設定処理として、図6のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-20に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aをチェックし（ステップ029SGS241）、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、保留表示フラグの値がセットさ

10

20

30

40

50

れていないエントリが有るか否かにより判定する（ステップ029SGS242）。

【0356】

保留表示フラグの値がセットされていないエントリが無い場合は（ステップ029SGS242；N）、先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有る場合は（ステップ029SGS242；Y）、さらに、該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ029SGS243）。図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンド以外である場合、つまり、大当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ029SGS243；N）、可変表示結果が大当りであることに基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ029SGS245）。

10

【0357】

ステップ029SGS245においては、例えば、図11-21（A）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターン 及び表示パターンの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が青色の丸形で第1保留記憶表示エリア029SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が赤色の丸形で第1保留記憶表示エリア029SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示される。

20

【0358】

ステップ029SGS245では、図11-21（A）に示すように、例えば、先読み予告演出の非実行を5%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターン での実行を30%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターン の実行を65%の割合で決定すればよい。

【0359】

また、ステップ029SGS243において、保留表示フラグの値がセットされていないエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示す図柄指定コマンドである場合は（ステップ029SGS243；Y）、当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ029SGS247）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC600Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C601Hであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C602Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

30

【0360】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部029SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ029SGS247において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ029SGS248）。

40

【0361】

ステップ029SGS248においては、例えば、図11-21（B）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図11-21（B）に示す決定割合の設定例では、ステップ029SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0362】

50

ステップ029SGS247では、図11-21(B)に示すように、例えば、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を95%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターン での実行を5%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターン の実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「その他」である場合は、先読み予告演出の非実行を75%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターン での実行を20%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターン の実行を5%の割合で決定する。そして、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を65%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターン での実行を25%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターン の実行を10%の割合で決定する。

10

【0363】

このような設定により、先読み予告演出の実行が決定された場合は、先読み予告演出の非実行が決定された場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象である可変表示に遊技者を注目させることが可能となる。更に、先読み予告演出が実行されるときについては、該先読み予告演出が表示パターン で実行される場合の方が表示パターン で実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象となっている保留記憶表示がいずれの表示パターン にて表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

【0364】

尚、本特徴部029SGでは、可変表示結果が大当たりであれば大当たり種別にかかわらず同一割合で先読み予告演出の実行の有無と表示パターン とを決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり種別に応じて先読み予告演出の実行の有無や表示パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、先読み予告演出が実行されるか否かやいずれの表示パターン にて保留記憶表示が表示されるかによっていずれの大当たり種別の大当たり遊技状態に制御されるかに遊技者を注目させることが可能となる。

20

【0365】

ステップ029SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS247において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン (予告種別) を表示パターン と表示パターン のいずれかに決定したか否かを判定する(ステップ029SGS249)。

30

【0366】

ステップ029SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は(ステップ029SGS249; Y)、決定した表示パターン (予告種別) に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする(ステップ029SGS246)。具体的には、ステップ029SGS245またはステップ029SGS248において決定した表示パターン (予告種別) が保留記憶表示を青色の丸形で示す表示パターン であれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ029SGS245またはステップ029SGS248において決定した表示パターン (予告種別) が保留記憶表示を赤色の丸形で示す表示パターン であれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ029SGS252に進む。

40

【0367】

また、ステップ029SGS249において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は(ステップ029SGS249; N)、当該エントリの保留表示フラグに、白色の丸形を示す「0」をセットした後(ステップ029SGS250)、ステップ029SGS252に進む。

【0368】

尚、ステップ029SGS246またはステップ029SGS250実行後、演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する(ステップ029SGS252)。これにより、始動入賞時

50

受信コマンドバッファ 0 2 9 S G 1 9 4 A に新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「0」、「1」、「2」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。

【0369】

図 1 1 - 2 2 は、可変表示開始設定処理として、図 1 0 のステップ S 1 7 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 - 2 2 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、まず、第 1 変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 2 7 1）。第 1 変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 0 2 9 S G S 2 7 1；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 2 9 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」～「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 0 2 9 S G S 2 7 2）。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【0370】

具体的には、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 0」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

20

【0371】

また、ステップ 0 2 9 S G S 2 7 1 において第 1 変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ 0 2 9 S G S 2 7 1；N）、第 2 変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 2 7 3）。第 2 変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ 0 2 9 S G S 2 7 3；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第 2 変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 0 2 9 S G S 2 7 3；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 2 9 S G 1 9 4 A における第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 0」～「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 0 2 9 S G S 2 7 4）。尚、バッファ番号「2 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

30

【0372】

具体的には、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 0」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 1」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

40

【0373】

ステップ 0 2 9 S G S 2 7 2 またはステップ 0 2 9 S G S 2 7 4 の実行後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ 0 2 9 S G S 2 7 5）。

【0374】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ 0 2 9 S G S 2 7 6）。この場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示結果指定コマンドで指定

50

される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【 0 3 7 5 】

尚、本特徴部 0 2 9 S G では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り A に該当する第 2 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が「 7 」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り B に該当する第 3 可変表示結果指定コマンドである場合や、確変大当り C に該当する第 4 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「 7 」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「 1 1 1 」、「 3 3 3 」、「 5 5 5 」、「 9 9 9 」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第 5 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として 3 図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【 0 3 7 6 】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【 0 3 7 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、メータ演出の実行の有無と演出パターンを決定するメータ演出決定処理を実行し（ステップ 0 2 9 S G S 2 7 7 ）、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 2 7 8 ）。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かは、ステップ 0 2 9 S G S 2 7 5 の処理で読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターンであるか否かにより判定すればよい。

【 0 3 7 8 】

当該可変表示の変動パターンが非リーチやノーマルリーチの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 2 7 8 ； N ）はステップ 0 2 9 S G S 2 8 3 に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 2 7 8 ； Y ）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ のいずれかの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 0 ）。

【 0 3 7 9 】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ のいずれかの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 0 ； N ）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 1 ）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 1 ； Y ）はリーチ演出 E 発展示唆演出の実行の有無を決定するリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理を実行してステップ 0 2 9 S G S 2 8 3 に進み（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 2 ）、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ のいずれかの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 1 ； N ）は、リーチ

演出 E 発展報知演出決定処理を実行せずにステップ 0 2 9 S G S 2 8 3 に進む。

【 0 3 8 0 】

尚、ステップ 0 2 9 S G S 2 8 3 の処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択してステップ 0 2 9 S G S 2 8 9 に進む。

【 0 3 8 1 】

そして、ステップ 0 2 9 S G S 2 8 0 において、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 0 ; Y）は、分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンを決定する分岐先示唆演出決定処理を実行する（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 4）。そして、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチまたはスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 5）。

10

【 0 3 8 2 】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 5 ; N）はステップ 0 2 9 S G S 2 8 9 に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチまたはスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 5 ; Y）は、リーチ演出 G 発展示唆演出の実行の有無を決定するリーチ演出 G 発展示唆演出決定処理を実行する（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 6）。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果と変動パターンとに応じて、可変表示中に実行するスーパーリーチのリーチ演出をリーチ演出 C とリーチ演出 D とから決定し（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 7）、該決定したリーチ演出と変動パターンとに応じたプロセステーブルを選択してステップ 0 2 9 S G S 2 8 9 に進む（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 8）。

20

【 0 3 8 3 】

ステップ 0 2 9 S G S 2 8 7 の処理では、可変表示結果が大当たりである場合は、図 1 1 - 3 0 (A) に示すように、変動パターンがスーパーリーチ (P B 1 - 4) の変動パターンであれば、リーチ演出 C の実行を 5 0 % の割合で決定し、リーチ演出 D の実行を 5 0 % の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ (P B 1 - 7) の変動パターンであれば、リーチ演出 C の実行を 3 0 % の割合で決定し、リーチ演出 D の実行を 7 0 % の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ (P B 1 - 8) の変動パターンであれば、リーチ演出 C の実行を 0 % の割合で決定し、リーチ演出 D の実行を 1 0 0 % の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ (P B 1 - 9) の変動パターンであれば、リーチ演出 C の実行を 2 0 % の割合で決定し、リーチ演出 D の実行を 8 0 % の割合で決定する。

30

【 0 3 8 4 】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図 1 1 - 3 0 (B) に示すように、変動パターンがスーパーリーチ (P A 2 - 4) の変動パターンであれば、リーチ演出 C の実行を 9 0 % の割合で決定し、リーチ演出 D の実行を 1 0 % の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ (P A 2 - 6) の変動パターンであれば、リーチ演出 C の実行を 8 0 % の割合で決定し、リーチ演出 D の実行を 2 0 % の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ (P A 2 - 9) の変動パターンであれば、リーチ演出 C の実行を 7 0 % の割合で決定し、リーチ演出 D の実行を 3 0 % の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ (P A 2 - 1 0) の変動パターンであれば、リーチ演出 C の実行を 0 % の割合で決定し、リーチ演出 D の実行を 1 0 0 % の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ (P A 2 - 1 1) の変動パターンであれば、リーチ演出 C の実行を 6 0 % の割合で決定し、リーチ演出 D の実行を 4 0 % の割合で決定する。

40

【 0 3 8 5 】

図 1 1 - 3 0 (A) 及び図 1 1 - 3 0 (B) に示すように可変表示結果が大当たりである場合とはずれである場合とで変動パターンに応じてリーチ演出 C とリーチ演出 D との実行を異なる割合で決定することによって、図 1 1 - 3 0 (C) に示すように、全体的な大当

50

り期待度としては、リーチ演出 Dの方がリーチ演出 Cよりも高く設定されている。

【 0 3 8 6 】

また、可変表示結果にかかわらず、スーパーリーチ の変動パターン（事前演出及び前兆演出の実行後にリーチ演出 H 発展報知演出及びリーチ演出 H が実行される変動パターン）にて可変表示が実行される場合については、必ずリーチ演出 D の実行が決定されるようになっている。一方で、スーパーリーチ の変動パターン（事前演出及び前兆演出の実行後に高期待度リーチ演出発展報知演出及びリーチ演出 I が実行される変動パターン）にて可変表示が実行される場合については、リーチ演出 C が実行される場合とリーチ演出 D が実行される場合とがある。

【 0 3 8 7 】

つまり、本特徴部 0 2 9 S G において、可変表示中に事前演出及び前兆演出が実行される変動パターン（スーパーリーチ の変動パターンとスーパーリーチ の変動パターン）について、事前演出及び前兆演出の実行後に本特徴部 0 2 9 において高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合（最も大当り期待度の高いリーチ演出 I が実行される割合）は、リーチ演出 C の実行が決定される場合の方がリーチ演出 D の実行が決定される場合よりも高く設定されている。このため、本特徴部 0 2 9 S G においては、可変表示中にリーチ演出 D よりも大当り期待度が低いリーチ演出 C が実行される場合であっても、該リーチ演出 C の後に事前演出と前兆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、リーチ演出 C が実行された時点で大当り期待度が低いと遊技者に認識されてしまい該リーチ演出 C の実行中に遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【 0 3 8 8 】

更には、リーチ演出 C またはリーチ演出 D として可変表示結果が一旦報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出が実行されるスーパーリーチ の変動パターンと、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行中からこれらリーチ演出 C やリーチ演出 D に替えて事前演出と前兆演出及び高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチ の変動パターンと、を比較すると、図 1 1 - 3 0 (D) に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合については、スーパーリーチ の変動パターンでのリーチ演出 C の決定割合とリーチ演出 D の決定割合の差は 4 0 % であるのに対して、スーパーリーチ の変動パターンでのリーチ演出 C の決定割合とリーチ演出 D の決定割合の差は 6 0 % に設定されている。また、図 1 1 - 3 0 (E) に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合については、スーパーリーチ の変動パターンでのリーチ演出 C の決定割合とリーチ演出 D の決定割合の差は 4 0 % であるのに対して、スーパーリーチ の変動パターンでのリーチ演出 C の決定割合とリーチ演出 D の決定割合の差は 2 0 % に設定されている。

【 0 3 8 9 】

このため、可変表示結果が大当りとなる時、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示とスーパーリーチ の変動パターンの可変表示とについては、リーチ演出 C とリーチ演出 D のどちらが実行されるかによって、該可変表示がリーチ演出 C やリーチ演出 D の実行中から事前演出と前兆演出及び高期待度リーチ演出報知演出が実行されるスーパーリーチ の可変表示であるか、リーチ演出 C やリーチ演出 D として一旦可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出が実行されるスーパーリーチ の可変表示であるかが推測することが可能となるので、リーチ演出 C とリーチ演出 D とのどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上可能となっている。

【 0 3 9 0 】

図 1 1 - 2 2 に戻り、ステップ 0 2 9 S G S 2 8 9 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中に可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が上昇したことを示唆するチャンスアップ演出の実行の有無及び該チャンスアップ演出の演出パターンを決定するチャンスアップ演出決定処理を実行する（ステップ 0 2 9 S G S 2 8 9 ）。

【 0 3 9 1 】

チャンスアップ演出決定処理を実行した演出制御用 C P U 1 2 0 は、次に、ステップ 0

10

20

30

40

50

2 9 S G S 2 8 3 またはステップ 0 2 9 S G S 2 8 8 の処理で選択したプロセスタイマに応じたプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 0 2 9 S G S 2 9 0 ）。

【 0 3 9 2 】

尚、各プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 L E D の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8 L , 8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n (1 ~ N 番まで) に対応付けて時系列に順番配列されている。

【 0 3 9 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1 、ランプ制御実行データ 1 、音制御実行データ 1 、操作部制御実行データ 1 ）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5 、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R 、操作部（プッシュボタン 3 1 B 、スティックコントローラ 3 1 A 等））の制御を実行する（ステップ 2 1 3 S G S 2 8 8 ）。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L , 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する（ステップ 0 2 9 S G S 2 9 0 ）。

【 0 3 9 4 】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ 0 2 9 S G S 2 9 2 ）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ 0 2 9 S G S 2 9 3 ）。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2 ）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（ステップ 2 1 3 S G S 2 9 1 ）。

【 0 3 9 5 】

尚、可変表示中演出処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、該可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を - 1 していき、該プロセスタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。そして、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスタイマをスタートさせるとともに次のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行すればよい。このようにすることで、本特徴部 0 2 9 S G における飾り図柄の可変表示が実行される。

【 0 3 9 6 】

図 1 1 - 2 3 は、メータ演出決定処理として、図 1 1 - 2 2 のステップ S 0 2 9 S G S 2 7 7 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 - 2 3 に示すメータ演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 3 0 1 ）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 0 1 ; Y ）はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、短縮非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 0 1 ; N ）は、当該可変表

10

20

30

40

50

示の変動パターンが短縮非リーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS302）。

【0397】

当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチの変動パターンである場合（ステップ029SGS302；Y）はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS302；N）、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じてメータ演出の実行の有無と演出パターンとを決定する（ステップ029SGS303）。

10

【0398】

具体的には、図11-24（A）に示すように、変動パターンが非リーチ（短縮なし非リーチ）の変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を90%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を10%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を20%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を25%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を50%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を50%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。

20

【0399】

また、変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を10%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を15%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を40%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を30%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。

30

【0400】

また、変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を95%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。

【0401】

また、変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を100%の割合で決定する。

40

【0402】

尚、図11-24（B）及び図11-25に示すように、メータ演出におけるパターンAは、可変表示開始からリーチまでの期間（短縮なしの非リーチの変動パターンであれば可変表示開始から可変表示結果報知までの期間）中の第1タイミングにおいてメータ029SG005Mが1段階増加する演出パターンであり、パターンBは、第1タイミングと

50

可変表示開始からリーチまでの期間（短縮なしの非リーチの変動パターンであれば可変表示開始から可変表示結果報知までの期間）中における該第１タイミングよりも後の第２タイミングとでメータ０２９ＳＧ００５Ｍが１段階ずつ増加する（合計２段階増加する）演出パターンであり、パターンＣは、第１タイミングと第２タイミング、そして、リーチからスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの期間（ノーマルリーチの変動パターンであればリーチから可変表示結果報知までの期間）中における第３タイミングでメータ０２９ＳＧ００５Ｍが１段階ずつ増加する（合計３段階増加する）演出パターンである。

【０４０３】

また、パターンＤは、第１タイミング、第２タイミング、第３タイミング、そして、リーチ演出Ａまたはリーチ演出Ｂの実行中である第４タイミングでメータ０２９ＳＧ００５Ｍが１段階ずつ増加する（合計４段階増加する）演出パターンである。また、パターンＥは、第１タイミング、第２タイミング、第３タイミング、第４タイミング、そして、リーチ演出Ａの実行中であり第４タイミングよりも後の第５タイミング（高期待度リーチ演出発停報知演出の開始タイミングよりも前のタイミング）でメータ０２９ＳＧ００５Ｍが１段階ずつ増加する（合計５段階増加する）演出パターンである。パターンＦは、第２タイミングでメータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階増加する演出パターンである。

【０４０４】

図１１－２３に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、０２９ＳＧＳ３０３の処理を実行した後、メータ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３０４）。メータ演出の実行を決定していない場合（ステップ０２９ＳＧＳ３０４；Ｎ）はメータ演出決定処理を終了し、メータ演出の実行を決定した場合（ステップ０２９ＳＧＳ３０４；Ｙ）は、決定したメータ演出の演出パターンを記憶し（ステップ０２９ＳＧＳ３０５）、変動パターンに応じたメータ演出開始待ちタイマをセットしてメータ演出決定処理を終了する（ステップ０２９ＳＧＳ３０６）。

【０４０５】

尚、メータ演出の実行が決定している場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理を実行する毎にメータ演出開始待ちタイマの値を－１し、メータ演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、メータ演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定したメータ演出の演出パターンに応じたメータ演出用プロセステーブルを選択するとともに、メータ演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にメータ演出用プロセスタイマの値を－１していき、メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該メータ演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてメータ演出を実行することができる。

【０４０６】

以上のように、本特徴部０２９ＳＧでは、可変表示中にメータ演出を実行することによって、メータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階まで増加するか否か及び該メータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階まで増加することにより高期待度リーチ演出発展演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることが可能となっている。

【０４０７】

図１１－２６は、リーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理として、図１１－２２のステップＳ０２９ＳＧＳ２８２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－２６に示すリーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行の有無を決定する（ステップ０２９ＳＧＳ３１１）。例えば、図１１－２６（Ｂ）に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の非実行を５０％の割合で決定し、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を５０

10

20

30

40

50

%の割合で決定する。一方で、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、リーチ演出E発展示唆演出の非実行を20%の割合で決定し、リーチ演出E発展示唆演出の実行を80%の割合で決定する。

【0408】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS311の処理でリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS312)。リーチ演出E発展示唆演出の実行を決定していない場合(ステップ029SGS312;N)はリーチ演出E発展示唆演出決定処理を終了し、リーチ演出E発展示唆演出の実行を決定している場合(ステップ029SGS312;Y)は、リーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマをセットしてリーチ演出E発展示唆演出決定処理を終了する(ステップ029SGS313)。

10

【0409】

尚、リーチ演出E発展示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマの値を-1し、リーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、リーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、リーチ演出E発展示唆演出の用プロセステーブルを選択するとともに、リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマの値を-1していき、リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてリーチ演出E発展示唆演出を実行することができる。

20

【0410】

特に本特徴部029SGでは、リーチ演出E発展報知演出が実行されないスーパーリーチの変動パターンでの可変表示よりも、リーチ演出E発展報知演出が実行されるスーパーリーチの変動パターンでの可変表示の方が高い割合でリーチ演出E発展示唆演出が実行されるようになっているので、これらスーパーリーチやスーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、リーチ演出Bの実行後にリーチ演出E発展示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できるようになっている。

30

【0411】

図11-27は、分岐先示唆演出決定処理として、図11-22のステップS029SGS284にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-27に示す分岐先示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じて分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンとを決定する(ステップ029SGS321)。

【0412】

具体的には、図11-28(A)に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を90%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を10%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を0%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を0%の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を70%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を0%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を0%の割合で決定する。

40

【0413】

また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を50%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行

50

を 30 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 15 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 5 % の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 10 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 10 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 70 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 10 % の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 10 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 30 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 20 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 40 % の割合で決定する。

10

【0414】

尚、図 11 - 28 (B) に示すように、分岐先示唆演出のパターン X は、画像表示装置 5 において、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行期間中にリーチ演出 H 発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆する分岐先示唆画像 X を表示する演出パターンであり、分岐先示唆演出のパターン Y は、画像表示装置 5 において、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行期間中にリーチ演出 H 発展報知演出の実行を示唆する分岐先示唆画像 Y を表示する演出パターンであり、分岐先示唆演出のパターン Z は、画像表示装置 5 において、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行期間中に高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する分岐先示唆画像 Z を表示する演出パターンである。

【0415】

20

尚、本特徴部 029SG において、パターン X ~ パターン Z のうち、パターン Z は、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される場合に、パターン X やパターン Y よりも高い割合で実行が決定される、つまり、パターン Z はパターン X やパターン Y よりも高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期待度が高い演出パターンである (高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期待度: パターン Z > パターン Y、パターン Z > パターン X)。また、パターン Y は、リーチ演出 H 発展報知演出が実行される場合に、パターン X やパターン X よりも高い割合で実行が決定される、つまり、パターン Y はパターン X やパターン Z よりもリーチ演出 H 発展報知演出の実行期待度が高い演出パターンである (リーチ演出 H 発展報知演出の実行期待度: パターン Y > パターン Z、パターン Y > パターン X)。

【0416】

30

尚、図 11 - 28 (A) に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンに応じて決定割合が異なっており、可変表示結果に応じて決定割合が異なっているわけではない。つまり、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、リーチ演出 C やリーチ演出 D が実行された後にリーチ演出 G ~ リーチ演出 I のいずれかに発展するか否かと、これらリーチ演出 G ~ リーチ演出 I のいずれに発展するかに応じて決定されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンと可変表示結果の両方に応じて決定割合が異なってもよいし、可変表示結果のみに応じて決定割合が異なってもよい。

【0417】

40

図 11 - 27 に戻り、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 029SGS321 の処理で分岐先示唆演出の実行を決定したか否かを判定する (ステップ 029SGS232)。分岐先示唆演出の実行を決定していない場合 (ステップ 029SGS232; N) は分岐先示唆演出決定処理を終了し、分岐先示唆演出の実行を決定した場合 (ステップ 029SGS232; Y) は、決定した分岐先示唆演出の演出パターンを記憶し (ステップ 029SGS323)、分岐先示唆演出開始待ちタイマをセットして分岐先示唆演出決定処理を終了する (ステップ 029SGS324)。

【0418】

尚、分岐先示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示中演出処理を実行する毎に分岐先示唆演出開始待ちタイマの値を - 1 し、分岐先示唆演出

50

開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、分岐先示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定した分岐先示唆演出の演出パターンに応じた分岐先示唆演出用プロセステーブルを選択するとともに、分岐先示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎に分岐先示唆演出用プロセスタイマの値を - 1 していき、分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該分岐先示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中において分岐先示唆演出を実行することができる。

10

【 0 4 1 9 】

特に本特徴部 0 2 9 S G では、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行期間中において画像表示装置 5 において分岐先示唆画像 X、分岐先示唆画像 Y、分岐先示唆画像 Z のいずれかが表示されることによって、リーチ演出 C やリーチ演出 D として可変表示結果が報知されることなく事前演出に切替わることに對して遊技者を注目させることが可能となっている。更には、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行期間中において画像表示装置 5 において分岐先示唆画像 X、分岐先示唆画像 Y、分岐先示唆画像 Z のいずれが表示されるかに応じて、事前演出及び前兆演出の後にリーチ演出 H 発展報知演出が実行される割合と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合とが異なっているため、画像表示装置 5 に分岐先示唆画像 X、分岐先示唆画像 Y、分岐先示唆画像 Z のいずれが表示されるかにも遊技者を

20

【 0 4 2 0 】

図 1 1 - 2 9 は、リーチ演出 G 発展示唆演出決定処理として、図 1 1 - 2 2 のステップ S 0 2 9 S G S 2 8 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 - 2 9 に示すリーチ演出 G 発展示唆演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出 G 発展示唆演出の実行の有無を決定する。

【 0 4 2 1 】

具体的には、図 1 1 - 2 9 (B) に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンである場合には、リーチ演出 G 発展示唆演出の非実行を 5 0 % の割合で決定し、リーチ演出 G 発展示唆演出の実行を 5 0 % の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンである場合には、リーチ演出 G 発展示唆演出の非実行を 2 0 % の割合で決定し、リーチ演出 G 発展示唆演出の実行を 8 0 % の割合で決定する。

30

【 0 4 2 2 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 2 9 S G S 3 3 1 の処理でリーチ演出 G 発展示唆演出の実行を決定したか否かを判定する (ステップ 0 2 9 S G S 3 3 2) 。リーチ演出 G 発展示唆演出の実行を決定していない場合 (ステップ 0 2 9 S G S 3 3 2 ; N) はリーチ演出 G 発展示唆演出決定処理を終了し、リーチ演出 G 展示唆演出の実行を決定している場合 (ステップ 0 2 9 S G S 3 3 2 ; Y) は、リーチ演出 G 展示唆演出開始待ちタイマをセットしてリーチ演出 G 展示唆演出決定処理を終了する (ステップ 0 2 9 S G S 3 3 3) 。

40

【 0 4 2 3 】

尚、リーチ演出 G 展示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出 G 展示唆演出開始待ちタイマの値を - 1 し、リーチ演出 G 展示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、リーチ演出 G 展示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、リーチ演出 G 展示唆演出の用プロセステーブルを選択するとともに、リーチ演出 G 展示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出 G 展示唆演出用プロセスタイマの値を - 1 していき、リーチ演出 G 展示唆演出用プロセスタ

50

イマがタイマアウトしたか否かを判定する。リーチ演出G展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該リーチ演出G展示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、リーチ演出G展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてリーチ演出G展示唆演出を実行することができる。

【0424】

特に本特徴部029SGでは、リーチ演出G展報知演出が実行されないスーパーリーチ変動パターンでの可変表示よりも、リーチ演出G報知演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンでの可変表示の方が高い割合でリーチ演出E発展唆演出が実行されるようになっているので、これらスーパーリーチ やスーパーリーチ 変動パターンでの可変表示においては、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行後にリーチ演出G発展唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0425】

図11-31は、チャンスアップ演出決定処理として、図11-22のステップS029SGS289にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-31に示すチャンスアップ演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンであるか否かを判定する(ステップ029SGS340)。当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンである場合(ステップ029SGS340; Y)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンであるか否かを判定する(ステップ029SGS341)。

【0426】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンである場合(ステップ029SGS341; Y)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンではない場合(ステップ029SGS341; N)は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ の変動パターンであるか否かを判定する(ステップ029SGS342)。

【0427】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ のいずれかの変動パターンである場合(ステップ029SGS342; N)は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンであるか否かを判定する(ステップ029SGS343)。当該可変表示変動パターンがスーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンである場合(ステップ029SGS343; Y)、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてリーチ演出A実行中におけるチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する(ステップ029SGS344)。

【0428】

ここで、本特徴部029SGにおけるリーチ演出A～リーチ演出Iにおける演出内容について図11-32(A)～図11-32(E)にもとづいて説明する。図11-32(A)～図11-32(I)に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Iは、いずれも画像表示装置5において各リーチ演出のタイトルを表示するリーチタイトル表示期間と、その後の画像表示装置5において味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を表示するバトル演出実行期間と、から構成されている。

【0429】

これら各リーチ演出A～リーチ演出Iのリーチタイトル表示期間においては、チャンスアップ演出の一部として、リーチタイトルを赤色表示可能となっている(図11-33(A)参照)。

10

20

30

40

50

【 0 4 3 0 】

また、リーチ演出 A ～リーチ演出 D のバトル演出実行期間については、該バトル演出実行期間の前半部分において可動体 3 2 を動作可能な可動体動作可能期間と画像表示装置 5 においてカットイン画像を表示可能なカットイン画像表示可能期間とが設けられており、チャンスアップ演出の一部として可動体動作可能期間における可動体 3 2 の動作とカットイン画像表示可能期間におけるカットイン画像の表示とを実行可能となっている（図 1 1 - 3 3（A）参照）。

【 0 4 3 1 】

尚、リーチ演出 C とリーチ演出 D のバトル演出実行期間については、これら可動体動作可能期間とカットイン画像表示可能期間との後に分岐先示唆演出実行可能期間が設けられている。

10

【 0 4 3 2 】

また、リーチ演出 E とリーチ演出 F のバトル実行期間については、該バトル演出実行期間の前半部分には可動体動作可能期間が設けられており、該バトル演出実行期間の後半部分（バトル演出の終了タイミングの近傍）には、画像表示装置 5 においてプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作に応じて可変表示結果を報知するために遊技者に対してこれらプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を促す操作促進画像を表示する操作促進画像表示期間が設けられている。尚、操作促進画像表示期間は、通常はプッシュボタン 3 1 B の画像が表示される期間である。

【 0 4 3 3 】

20

本特徴部 0 2 9 S G では、リーチ演出 E とリーチ演出 F のバトル実行期間においては、チャンスアップ演出の一部として可動体動作可能期間における可動体の動作と、操作促進画像表示期間におけるスティックコントローラ 3 1 A の画像の表示とを実行可能となっている（図 1 1 - 3 3（B）参照）。

【 0 4 3 4 】

尚、リーチ演出 G、リーチ演出 H、リーチ演出 I については、可動体動作可能期間、カットイン画像表示期間、操作促進画像表示期間が設けられていない。つまり、リーチ演出 G、リーチ演出 H、リーチ演出 I は、チャンスアップ演出が実行されることがないリーチ演出となっている。

【 0 4 3 5 】

30

図 1 1 - 3 1 のステップ 0 2 9 S G S 3 4 4 に戻り、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 3 4（A）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を 6 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン P での実行を 3 5 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン Q での実行を 5 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン R での実行を 0 % の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を 5 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン P での実行を 3 5 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン Q での実行を 6 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン R での実行を 0 % の割合で決定する。

【 0 4 3 6 】

40

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ演出 A 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 5）。リーチ演出 A 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 5；N）はステップ 0 2 9 S G S 3 4 7 に進み、リーチ演出 A 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 5；Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出 A 用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ 0 2 9 S G S 3 4 7 に進む（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 6）。

【 0 4 3 7 】

ステップ 0 2 9 S G S 3 4 7 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S

50

G S 3 4 7)。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合(ステップ0 2 9 S G S 3 4 7 ; N)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合(ステップ0 2 9 S G S 3 4 7 ; Y)は、可変表示結果に応じてリーチ演出F実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する(ステップ0 2 9 S G S 3 4 8)。

【0 4 3 8】

具体的には、図1 1 - 3 4 (B)に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を4 0 %の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を3 0 %の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を2 0 %の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を1 0 %の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を1 0 %の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を2 0 %の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を3 0 %の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を4 0 %の割合で決定する。

10

【0 4 3 9】

そして、演出制御用C P U 1 2 0は、リーチ演出F実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ0 2 9 S G S 3 4 9)。リーチ演出F実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合(ステップ0 2 9 S G S 3 4 9 ; N)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出F実行中のチャンスアップ演出の実行を決定している場合(ステップ0 2 9 S G S 3 4 9 ; Y)は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出F用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する(ステップ0 2 9 S G S 3 5 0)。

20

【0 4 4 0】

また、ステップ0 2 9 S G S 3 4 3において当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかである場合(ステップ0 2 9 S G S 3 4 3 ; N)、演出制御用C P U 1 2 0は、可変表示結果に応じてリーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する(ステップ0 2 9 S G S 3 5 1)。

【0 4 4 1】

具体的には、図1 1 - 3 4 (C)に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を4 0 %の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を3 0 %の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を2 0 %の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を1 0 %の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を1 0 %の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を2 0 %の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を3 0 %の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を4 0 %の割合で決定する。

30

【0 4 4 2】

そして、演出制御用C P U 1 2 0は、リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ0 2 9 S G S 3 5 2)。リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合(ステップ0 2 9 S G S 3 5 2 ; N)はステップ0 2 9 S G S 3 5 4に進み、リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合(ステップ0 2 9 S G S 3 5 2 ; Y)は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出B用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ0 2 9 S G S 3 5 4に進む(ステップ0 2 9 S G S 3 5 3)。

40

【0 4 4 3】

ステップ0 2 9 S G S 3 5 4において演出制御用C P U 1 2 0は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する(ステップ0 2 9 S G S 3 5 4)。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチまたはスーパーリーチの変動パターンである場合(ステップ0 2 9 S G S 3 5 4 ; N)はチャンスアップ演出決

50

定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンである場合（ステップ029SGS354；Y）は、可変表示結果に応じてリーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS355）。

【0444】

具体的には、図11-34（D）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を60％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を35％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を5％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を0％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を5％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を35％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を60％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を0％の割合で決定する。

10

【0445】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS356）。リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS356；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定している場合（ステップ029SGS356；Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出E用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する（ステップ029SGS357）。

20

【0446】

また、ステップ029SGS342の処理において当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ の変動パターンのいずれかである場合（ステップ029SGS342；Y）、演出制御用CPU120は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ とスーパーリーチ の変動パターンのいずれかであるか否かを判定する（ステップ029SGS358）。

【0447】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ の変動パターンのいずれかである場合（ステップ029SGS358；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンである場合（ステップ029SGS358；Y）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてリーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS359）。

30

【0448】

具体的には、図11-34（A）に示すように、実行するリーチ演出がリーチ演出Cであるとき、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を60％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を5％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を5％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を60％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0％の割合で決定する。

40

【0449】

一方で、図11-34（C）に示すように、実行するリーチ演出がリーチ演出Dであるとき、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を40％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を30％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を20％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパター

50

ンRでの実行を10%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を10%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を40%の割合で決定する。

【0450】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS360)。リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合(ステップ029SGS360;N)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合(ステップ029SGS360;Y)は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出Cまたはリーチ演出D用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する(ステップ029SGS361)。

10

【0451】

尚、チャンスアップ演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出開始待ちタイマの値を-1し、チャンスアップ演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、チャンスアップ演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、チャンスアップ演出用のプロセステーブルを選択するとともに、チャンスアップ演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出用プロセスタイマの値を-1していき、チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該チャンスアップ演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてチャンスアップ演出を実行することができる。

20

【0452】

特に本特徴部029SGでは、チャンスアップ演出が実行されるか否かや、リーチ演出の実行期間中におけるチャンスアップ演出の実行回数に応じて大当たり期待度が異なるので、チャンスアップ演出が実行されるか否かにチャンスアップ演出の実行回数に対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

30

【0453】

更に、リーチ演出A～リーチ演出D等の比較的大当たり期待度の低いリーチ演出においては最大で3回のチャンスアップ演出が実行されるので、リーチ演出A～リーチ演出Dの実行中においてチャンスアップ演出の実行回数に応じて効果的に可変表示結果が大当たりとなることを遊技者に対して示唆することができる。

【0454】

一方で、リーチ演出G～リーチ演出I等の大当たり期待度の高いリーチ演出においては、リーチ演出中に実行可能なチャンスアップ演出が1回のみとなっているので、徒にチャンスアップ演出が複数回実行されることによって大当たり期待度の高いリーチ演出の演出興趣が低下してしまうことが防止されている。

40

【0455】

尚、図11-34(E)に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の演出パターンのうち、パターンPは、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体32の動作とカットイン画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターンQは、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作を実行するがカットイン画像を表示しない演出パターンであり、パターンRは、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像の表示の全てを実行する演出パターンである。

【0456】

更に、図11-34(F)に示すように、リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャ

50

ンスアップ演出の演出パターンのうち、パターンSは、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体32の動作とスティックコントローラ31Aの画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターンQは、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作を実行するがスティックコントローラ31Aの画像を表示しない演出パターンであり、パターンRは、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、スティックコントローラ31Aの画像の表示の全てを実行する演出パターンである。

【0457】

以上、本特徴部029SGのチャンスアップ演出としては、図11-34(A)～図11-34(D)に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出全体としては、チャンスアップ演出が非実行である場合が最も大当たり期待度が低く設定されており、チャンスアップ演出がパターンPで実行される場合はチャンスアップ演出が非実行である場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。チャンスアップ演出がパターンQで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンPで実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。そして、チャンスアップ演出がパターンRで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンQで実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている(リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の大当たり期待度：パターンR>パターンQ>パターンP>非実行)。

【0458】

また、リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出全体としては、チャンスアップ演出が非実行である場合が最も大当たり期待度が低く設定されており、チャンスアップ演出がパターンSで実行される場合はチャンスアップ演出が非実行である場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。チャンスアップ演出がパターンTで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンSで実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。そして、チャンスアップ演出がパターンRUで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンTで実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている(リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出の大当たり期待度：パターンU>パターンT>パターンS>非実行)。

【0459】

ここで、リーチ演出A～リーチ演出Dが実行される場合とリーチ演出Eまたはリーチ演出Fが実行される場合とで比較すると、リーチ演出A～リーチ演出Dでは、パターンPとパターンQとが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターンRは、リーチ演出Bまたはリーチ演出Dが実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作は、リーチ演出A～リーチ演出Dのいずれでも実行され得る演出である一方で、カットイン画像029SG200の表示はリーチ演出Bとリーチ演出Dでのみ実行され得る演出である。

【0460】

また、リーチ演出Eが実行される場合とリーチ演出Fが実行される場合とで比較すると、リーチ演出Eとリーチ演出Fでは、パターンSとパターンTとが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターンUは、リーチ演出Fが実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作は、リーチ演出Eとリーチ演出Fのいずれでも実行され得る演出である一方で、操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像の表示はリーチ演出Fでのみ実行され得る演出である。

【0461】

次に、本特徴部029SGにおけるスーパーリーチの可変表示の演出態様について、図11-35～図11-56に基づいて説明する。まず、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Aが実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ029SG005Mは、1段階も増加していない状態として表示されている。図11-35(A)～図11-35(D)に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定(本特徴部029SGではパターンDまたはパターンEでの実行が決定され

10

20

30

40

50

た場合を開示)されると、リーチ前のタイミングである第1タイミング、第2タイミングとリーチ後の第3タイミングにてメータ029SG005Mがそれぞれ1段階ずつ増加する。

【0462】

図11-35(E)及び図11-35(F)に示すように、リーチ演出Aが開始されると、まず画像表示装置5において該リーチ演出Aのタイトル画像と該リーチ演出Aの大当り期待度を示す期待度画像029SG251が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Aのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG161Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Aのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG161Bが表示される。

10

【0463】

そして、リーチ演出Aのタイトル画像の表示が終了すると、図11-35(G)に示すように、味方キャラクタAと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。尚、図11-36(H)に示すように、バトル演出中においても、第4タイミングにおいてメータ029SG005Mが更に一段階増加する。

【0464】

また、該バトル演出中は、パターンQまたはパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図11-36(I)に示すように、可動体32の原点位置から演出位置に向けての動作が実行される。尚、チャンスアップ演出としての可動体32の動作は、原点位置から演出位置に向けての移動であるが、該可動体32の移動は、原点位置と演出位置との中間位置で終了する。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

20

【0465】

更にパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図11-36(J)及び図11-36(K)に示すように、画像表示装置5においてカットイン画像029SG200の表示が実行される。

【0466】

そして、当該可変表示がスーパーリーチ はずれの変動パターン(PA2-2)の可変表示である場合は、図11-36(L)及び図11-36(M)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出A)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

30

【0467】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-2)の可変表示である場合は、図11-36(N)及び図11-36(O)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタAに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出(リーチ演出A)の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

40

【0468】

また、当該可変表示がスーパーリーチ の可変表示である場合は、図11-37(P)及び図11-37(Q)に示すように、カットイン画像表示可能期間終了後の第5タイミングにおいてメータ029SG005Mが更に1段階増加(5段階まで増加)して満タンになる。そして、画像表示装置5の表示領域の下部においてメータ029SG005Mが5段階まで増加した(満タンになった)旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像029SG005Tが表示される。

【0469】

次いで、図11-37(R)に示すように、バトル演出が途中で中断され、該バトル演出に替えて高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置5において高期待度リー

50

チ演出発展報知画像 0 2 9 S G 1 8 0 の表示が実行される。そして、リーチ演出 F が開始される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図 1 1 - 5 5 にて後述する。

【 0 4 7 0 】

図 1 1 - 3 7 (S) 及び図 1 1 - 3 7 (T) に示すように、リーチ演出 F が開始されると、先ず画像表示装置 5 において該リーチ演出 F のタイトル画像と該リーチ演出 A の大当り期待度を示す期待度画像 0 2 9 S G 2 5 6 が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出 F のタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像 0 2 9 S G 1 6 6 A が表示される一方で、パターン S、パターン T、パターン U のいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出 F のタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像 0 2 9 S G 1 6 6 B が表示される。

10

【 0 4 7 1 】

そして、リーチ演出 F のタイトル画像の表示が終了すると、図 1 1 - 3 7 (U) に示すように、味方キャラクタ B と敵キャラクタ B とによるバトル演出が開始される。該バトル演出中は、パターン T またはパターン U の演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図 1 1 - 3 6 (V) 及び図 1 1 - 3 6 (W) に示すように、可動体 3 2 の原点位置から中間位置に向けての動作（移動）が実行される。その後、可動体 3 2 は、中間位置から原点位置に戻る。

【 0 4 7 2 】

20

バトル演出が進行すると、図 1 1 - 3 8 (X)、図 1 1 - 3 8 (Y)、図 1 1 - 3 8 (Z) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の中央部において遊技者に対してブッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を促す操作促進画像が表示される。尚、このとき、パターン U の演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、操作促進画像としてブッシュボタン 3 1 B の画像が表示される一方で、パターン U の演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、操作促進画像としてスティックコントローラ 3 1 A の画像が表示される。

【 0 4 7 3 】

画像表示装置 5 にて操作促進画像が表示された後は、遊技者がブッシュボタン 3 1 B またはスティックコントローラ 3 1 A 等の操作手段を操作する、または、これら操作手段の操作受付期間が終了すると、バトル演出の演出結果として可変表示結果が報知される。

30

【 0 4 7 4 】

具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 8) である場合は、図 1 1 - 3 9 (a) 及び図 1 1 - 3 9 (b) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出 (リーチ演出 F) の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【 0 4 7 5 】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 6) の可変表示である場合は、図 1 1 - 3 9 (c) 及び図 1 1 - 3 9 (d) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出 (リーチ演出 F) の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

40

【 0 4 7 6 】

次に、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 B が実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M は、1 段階も増加していない状態として表示されている。図 1 1 - 4 0 (A) ~ 図 1 1 - 4 0 (D) に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定 (本特徴部 0 2 9 S G ではパターン D またはパターン E での実行が決定された場合を開示) されると、リーチ前のタイミングである第 1 タイミング、第 2 タイミングとリーチ後の第 3 タイミングにてメータ 0 2 9

50

S G 0 0 5 M がそれぞれ 1 段階ずつ増加する。

【 0 4 7 7 】

図 1 1 - 4 0 (E) 及び図 1 1 - 4 0 (F) に示すように、リーチ演出 B が開始されると、先ず画像表示装置 5 において該リーチ演出 B のタイトル画像と該リーチ演出 B の大当り期待度を示す期待度画像 0 2 9 S G 2 5 2 が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出 B のタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像 0 2 9 S G 1 6 2 A が表示される一方で、パターン P、パターン Q、パターン R のいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出 B のタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像 0 2 9 S G 1 6 2 B が表示される。

10

【 0 4 7 8 】

そして、リーチ演出 B のタイトル画像の表示が終了すると、図 1 1 - 4 0 (G) に示すように、味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とによるバトル演出が開始される。尚、図 1 1 - 4 1 (H) に示すように、バトル演出中においても、第 4 タイミングにおいてメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M が更に一段階増加する。

【 0 4 7 9 】

また、該バトル演出中は、パターン Q またはパターン R の演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図 1 1 - 4 1 (I) に示すように、可動体 3 2 の原点位置から中間位置への動作（移動）が実行される。その後、可動体 3 2 は、中間位置から原点位置に戻る。

20

【 0 4 8 0 】

更にパターン R の演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図 1 1 - 4 1 (J) 及び図 1 1 - 4 1 (K) に示すように、画像表示装置 5 においてカットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示が実行される。

【 0 4 8 1 】

そして、当該可変表示がスーパーリーチ はずれの変動パターン（ P A 2 - 3 ）の可変表示である場合は、図 1 1 - 4 1 (L) 及び図 1 1 - 4 1 (M) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出 B ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

30

【 0 4 8 2 】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）の可変表示である場合は、図 1 1 - 4 1 (N) 及び図 1 1 - 4 1 (O) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出 B ）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【 0 4 8 3 】

また、当該可変表示がスーパーリーチ またはスーパーリーチ の可変表示である場合は、図 1 1 - 4 2 (P) 及び図 1 1 - 4 2 (Q) に示すように、カットイン画像表示可能期間の終了後において味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。

40

【 0 4 8 4 】

そして、バトル演出（リーチ演出 B ）の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせでの揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出 E 発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図 1 1 - 4 2 (R) に示すように、リーチ演出 E 発展示唆演出として、画像表示装置 5 の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の表示が行われる。

【 0 4 8 5 】

尚、当該可変表示がスーパーリーチ の変動パターンの可変表示である場合は、図 1 1 - 4 2 (S) に示すように、リーチ演出 E 発展示唆演出実行可能期間の後に、飾り図柄の

50

揺動が停止して改めて可変表示がはずれであることが報知される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンの可変表示である場合は、図11-42(T)に示すように、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の後に、リーチ演出E発展報知演出としてリーチ演出E発展報知画像029SG181の表示が行われる。そして、リーチ演出Eが開始される。

【0486】

図11-42(U)及び図11-42(V)に示すように、リーチ演出Eが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Eのタイトル画像と該リーチ演出Eの大当り期待度を示す期待度画像029SG255が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Eのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG165Aが表示される一方で、パターンS、パターンT、パターンUのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Eのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG165Bが表示される。

【0487】

そして、リーチ演出Eのタイトル画像の表示が終了すると、図11-42(W)に示すように、味方キャラクタAと敵キャラクタBとによるバトル演出が開始される。該バトル演出中は、パターンTまたはパターンUの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図11-43(X)及び図11-43(Y)に示すように、可動体32の原点位置から中間位置に向けての動作(移動)が実行される。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

【0488】

バトル演出が進行すると、図11-43(Z)、図11-43(a)、図11-43(b)に示すように、画像表示装置5の表示領域の中央部において遊技者に対してプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を促す操作促進画像が表示される。尚、このとき、パターンUの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、操作促進画像としてプッシュボタン31Bの画像が表示される一方で、パターンUの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、操作促進画像としてスティックコントローラ31Aの画像が表示される。

【0489】

画像表示装置5にて操作促進画像が表示された後は、遊技者がプッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31A等の操作手段を操作する、または、これら操作手段の操作受付期間が終了すると、バトル演出の演出結果として可変表示結果が報知される。

【0490】

具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-7)である場合は、図11-44(c)及び図11-44(d)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタBに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出E)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0491】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-5)の可変表示である場合は、図11-44(e)及び図11-44(f)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタBに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出(リーチ演出E)の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【0492】

ここで、図11-42(Q)~図11-42(T)にかけてのリーチ演出E発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【0493】

先ず、図11-45(A)~図11-45(B)に示すように、リーチ演出E発展示唆

10

20

30

40

50

演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出E発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出E発展示唆画像029SG170の1段階目の表示が行われる。尚、該1段階目のリーチ演出E発展示唆画像029SG170は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

【0494】

そして、リーチ演出E発展示唆画像029SG170の1段階目の表示期間が終了した後は、図11-45(C)~図11-45(D)に示すように、一旦リーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出E発展示唆画像029SG170の2段階目の表示が行われる。尚、該2段階目のリーチ演出E発展示唆画像029SG170は、1段階目のリーチ演出E発展示唆画像029SG170よりも明度が高い、表示色が多い等の1段階目のリーチ演出E発展示唆画像029SG170よりも遊技者からの視認性が高い画像であればよい。

【0495】

そして、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図11-45(E)に示すように、リーチ演出E発展報知演出として画像表示装置5におけるリーチ演出E発展報知画像029SG181の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図11-45(F)に示すように、リーチ演出E発展報知演出として画像表示装置5においてリーチ演出E発展報知画像029SG181が表示されてリーチ演出Eが実行される。

【0496】

次に、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行される場合について説明する。尚、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行される場合は、メータ演出が実行されることが無いので、可変表示開始からリーチまでの期間の説明は省略する。

【0497】

リーチ演出Cが実行される場合については、図11-46(A)~図11-46(C)に示すように、リーチ演出Cが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Cのタイトル画像と該リーチ演出Cの大当たり期待度を示す期待度画像029SG253が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Cのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG163Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Cのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG163Bが表示される。

【0498】

そして、リーチ演出Cのタイトル画像の表示が終了すると、図11-46(C)に示すように、味方キャラクタCと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。

【0499】

一方で、リーチ演出Dが実行される場合については、図11-46(D)~図11-46(F)に示すように、リーチ演出Dが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Dのタイトル画像と該リーチ演出Dの大当たり期待度を示す期待度画像029SG254が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Dのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG164Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Dのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG164Bが表示される。

【0500】

そして、リーチ演出Dのタイトル画像の表示が終了すると、図11-46(F)に示す

10

20

30

40

50

ように、味方キャラクタ D と敵キャラクタ A とによるバトル演出が開始される。

【 0 5 0 1 】

また、これらリーチ演出 C またはリーチ演出 D のバトル演出中は、パターン Q またはパターン R の演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図 1 1 - 4 7 (G) 及び図 1 1 - 4 7 (H) に示すように、可動体 3 2 の原点位置から中間位置への動作 (移動) が実行される。その後、可動体 3 2 は、中間位置から原点位置に戻る。

【 0 5 0 2 】

更にパターン R の演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図 1 1 - 4 7 (I) 及び図 1 1 - 4 7 (J) に示すように、画像表示装置 5 においてカットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示が実行される。

10

【 0 5 0 3 】

また、図 1 1 - 4 7 (K) ~ 図 1 1 - 4 7 - (M) に示すように、分岐先示唆演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出 C またはリーチ演出 D のバトル演出中のカットイン画像表示可能期間の後に、分岐先示唆演出として画像表示装置 5 にリーチ演出 H 発展報知演出 (リーチ演出 H) が実行されることと高期待度リーチ演出発展報知演出 (リーチ演出 I) が実行されることの両方を示唆する分岐先示唆画像 X (分岐先示唆画像 0 2 9 S G 0 0 5 X)、リーチ演出 H 発展報知演出 (リーチ演出 H) が実行されることを示唆する分岐先示唆画像 Y (分岐先示唆画像 0 2 9 S G 0 0 5 Y)、高期待度リーチ演出発展報知演出 (リーチ演出 I) が実行されることを示唆する分岐先示唆画像 Z (分岐先示唆画像 0 2 9 S G 0 0 5 Z) のいずれかが表示される。

20

【 0 5 0 4 】

分岐先示唆演出実行可能期間の後は、当該可変表示がスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 4) での可変表示である場合は、図 1 1 - 4 8 (N) ~ 図 1 1 - 4 8 (P) に示すように、リーチ演出 C の実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタ C が敵キャラクタ A に敗北することにより可変表示がはずれであることが報知され、リーチ演出 D の実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタ D が敵キャラクタ A に敗北することにより可変表示がはずれであることが報知される。そして、バトル演出 (リーチ演出 C またはリーチ演出 D) の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【 0 5 0 5 】

30

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 4) での可変表示である場合は、図 1 1 - 4 8 (Q) ~ 図 1 1 - 4 8 (S) に示すように、リーチ演出 C の実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタ C が敵キャラクタ A に勝利することにより可変表示が大当りであることが報知され、リーチ演出 D の実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタ D が敵キャラクタ A に勝利することにより可変表示が大当りであることが報知される。そして、バトル演出 (リーチ演出 C またはリーチ演出 D) の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【 0 5 0 6 】

また、当該可変表示がスーパーリーチ またはスーパーリーチ の可変表示である場合は、図 1 1 - 4 9 (T) ~ 図 1 1 - 4 9 (V) に示すように、分岐先示唆演出実行可能期間の終了後において味方キャラクタ C または味方キャラクタ D が敵キャラクタ A に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。

40

【 0 5 0 7 】

そして、バトル演出 (リーチ演出 C またはリーチ演出 D) の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせでの揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出 G 発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図 1 1 - 4 9 (W) に示すように、リーチ演出 G 発展示唆演出として、画像表示装置 5 の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出 G 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 1 の表示が行われる。

【 0 5 0 8 】

尚、当該可変表示がスーパーリーチ の変動パターンの可変表示である場合は、図 1 1

50

- 49 (X) に示すように、リーチ演出 G 発展示唆演出実行可能期間の後に、飾り図柄の揺動が停止して改めて可変表示がはずれであることが報知される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンの可変表示である場合は、図 11 - 49 (Y) に示すように、リーチ演出 G 発展示唆演出実行可能期間の後に、リーチ演出 G 発展報知演出としてリーチ演出 G 発展報知画像 029SG182 の表示が行われる。そして、リーチ演出 G が開始される。

【0509】

図 11 - 50 (Z) に示すように、リーチ演出 G が開始されると、先ず画像表示装置 5 において該リーチ演出 G のタイトル画像 029SG167 と該リーチ演出 G の大当たり期待度を示す期待度画像 029SG257 が表示される。

【0510】

そして、リーチ演出 G のタイトル画像 029SG167 の表示が終了すると、図 11 - 50 (a) 及び図 11 - 50 (b) に示すように、味方キャラクタ C と敵キャラクタ B とによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチはずれの変動パターン (PA2 - 9) である場合は、図 11 - 50 (c) 及び図 11 - 50 (d) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ C が敵キャラクタ B に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出 (リーチ演出 G) の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0511】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ大当たりの変動パターン (PB1 - 7) の可変表示である場合は、図 11 - 50 (e) 及び図 11 - 50 (f) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ C が敵キャラクタ B に勝利することにより可変表示結果が大当たりであることが報知され、バトル演出 (リーチ演出 G) の終了後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示される。

【0512】

ここで、図 11 - 49 (V) ~ 図 11 - 49 (Y) にかけてのリーチ演出 G 発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【0513】

先ず、図 11 - 54 (A) ~ 図 11 - 54 (B) に示すように、リーチ演出 G 発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出 G 発展示唆演出として、画像表示装置 5 の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出 G 発展示唆画像 029SG171 の 1 段階目の表示が行われる。尚、該 1 段階目のリーチ演出 G 発展示唆画像 029SG171 は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

【0514】

そして、リーチ演出 G 発展示唆画像 029SG171 の 1 段階目の表示期間が終了した後は、図 11 - 54 (C) ~ 図 11 - 54 (D) に示すように、一旦リーチ演出 G 発展示唆画像 029SG171 の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出 G 発展示唆画像 029SG171 の 2 段階目の表示が行われる。尚、該 2 段階目のリーチ演出 G 発展示唆画像 029SG171 は、1 段階目のリーチ演出 G 発展示唆画像 029SG171 よりも明度が高い、表示色が多い等の 1 段階目のリーチ演出 G 発展示唆画像 029SG171 よりも遊技者からの視認性が高い画像であればよい。

【0515】

そして、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図 11 - 45 (E) に示すように、リーチ演出 G 発展報知演出として画像表示装置 5 におけるリーチ演出 G 発展報知画像 029SG182 の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図 11 - 54 (F) に示すように、リーチ演出 G 発展報知演出として画像表示装置 5 においてリーチ演出 G 発展報知画像 029S

10

20

30

40

50

G 1 8 2 が表示されてリーチ演出 G が実行される。

【 0 5 1 6 】

また、当該可変表示がスーパーリーチ の変動パターンまたはスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示である場合は、図 1 1 - 5 1 (g) ~ 図 1 1 - 5 1 (h) に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行中における分岐先示唆演出実行可能期間後において、事前演出として画像表示装置 5 の表示領域にてシャッタ画像 0 2 9 S G 0 0 6 が表示され (表示領域の左右から該表示領域の中央部に向けてシャッタ画像 0 2 9 S G 0 0 6 の移動表示が行われて) 、画像表示装置 5 に表示されていた演出画像が該シャッタ画像 0 2 9 S G 0 0 6 によって一時的に視認不能な状態となる。

【 0 5 1 7 】

そして、所定期間が経過したことにもとづいて事前演出の実行期間が終了すると、前兆演出としてシャッタ画像 0 2 9 S G 0 0 6 が画像表示装置 5 の表示領域の中央部から左右側方に向けて退避していくとともに、該シャッタ画像 0 2 9 S G 0 0 6 の退避に応じて画像表示装置 5 の表示領域にてキャラクタ C の画像の遊技者から視認可能となる。

【 0 5 1 8 】

そして、当該可変表示がスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示である場合は、図 1 1 - 5 1 (i) に示すように、リーチ演出 H 発展報知演出として画像表示装置 5 においてリーチ演出 H 発展報知画像 0 2 9 S G 1 8 3 が表示された後にリーチ演出 H が実行される。また、当該可変表示がスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示である場合は、図 1 1 - 5 1 (j) に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置 5 において高期待度リーチ演出発展報知画像 0 2 9 S G 1 8 0 が表示された後リーチ演出 I が実行される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図 1 1 - 5 5 にて後述する。

【 0 5 1 9 】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示である場合は、図 1 1 - 5 2 (k) に示すように、リーチ演出 H が開始されると、先ず画像表示装置 5 において該リーチ演出 H のタイトル画像 0 2 9 S G 1 6 8 と該リーチ演出 H の大当り期待度を示す期待度画像 0 2 9 S G 2 5 8 が表示される。

【 0 5 2 0 】

そして、リーチ演出 H のタイトル画像 0 2 9 S G 1 6 8 の表示が終了すると、図 1 1 - 5 2 (l) 及び図 1 1 - 5 2 (m) に示すように、味方キャラクタ D と敵キャラクタ C とによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 1 0) である場合は、図 1 1 - 5 2 (n) 及び図 1 1 - 5 2 (o) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ D が敵キャラクタ C に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出 (リーチ演出 H) の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【 0 5 2 1 】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 8) の可変表示である場合は、図 1 1 - 5 2 (p) 及び図 1 1 - 5 2 (q) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ D が敵キャラクタ C に勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出 (リーチ演出 H) の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【 0 5 2 2 】

また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示である場合は、図 1 1 - 5 3 (r) ~ 図 1 1 - 5 3 (s) に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出後にリーチ演出 I が開始されると、先ず画像表示装置 5 において該リーチ演出 I のタイトル画像 0 2 9 S G 1 6 9 と該リーチ演出 I の大当り期待度を示す期待度画像 0 2 9 S G 2 5 9 が表示される。このとき、画像表示装置 5 には、リーチ演出 I のタイトル画像 0 2 9 S G 1 6 9 と期待度画像 0 2 9 S G 2 5 9 の後方においてキャラクタ A ~ キャラクタ C の画像が共に表示されることによって、当該リーチ演出 I が他のスーパーリ

10

20

30

40

50

ーチのリーチ演出よりも大当たり期待度が高いことによる特別感を演出する。

【0523】

そして、リーチ演出Iのタイトル画像029SG169の表示が終了すると、図11-53(t)及び図11-53(u)に示すように、味方キャラクタA～味方キャラクタDと敵キャラクタCとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ はずれの変動パターン(PA2-11)である場合は、図11-53(v)及び図11-53(w)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタA～味方キャラクタDが敵キャラクタCに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出H)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

10

【0524】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 大当たりの変動パターン(PB1-9)の可変表示である場合は、図11-53(x)及び図11-53(y)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタA～味方キャラクタDが敵キャラクタCに勝利することにより可変表示結果が大当たりであることが報知され、バトル演出(リーチ演出H)の終了後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示される。

【0525】

ここで、図11-37(R)～図11-37(T)、図11-53(r)～図11-53(s)にかけての高期待度リーチ演出発展報知演出についてより詳細に説明する。

【0526】

20

先ず、図11-55(A)～図11-55(B)に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されると、画像表示装置5の表示領域においてリーチ演出Fまたはリーチ演出Iが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示される。更に、高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示された後は、画像表示装置5の表示領域を暗転させることで該画像表示装置5に表示されている演出画像を視認困難とするブラックアウト演出が実行される。

【0527】

尚、ブラックアウト演出においては、画像表示装置5に暗転した画像が表示されることによって他の演出画像(飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等)の視認を困難とし、且つ、表示画面自体の輝度を低下させるとともに、スピーカ8L、8Rから出力されていた演出音の音量が高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下する。更に、遊技領域、可動体32、ガラス扉枠や遊技機用枠3に設けられている各種発光手段(例えば、LEDなど)の演出光の光量を、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下させることで、他の演出画像(飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等)の視認をより一層困難とする。

30

【0528】

そして、ブラックアウト演出の実行後は、図11-55(C)に示すように、前段演出として、キャラクタCの画像が表示される。前段演出では更に、該キャラクタCが喋るセリフ内容が、文字画像029SG007として画像表示装置5の表示領域に表示されるとともに、該セリフがスピーカ8L、8Rから音声情報として出力される。

40

【0529】

図11-55(D)及び図11-55(E)に示すように、前段演出の終了後は切替演出が実行され、該切替演出の終了後に後段演出が実行される。切替演出としては、前段演出において表示されたキャラクタCの画像とは異なる画像が表示される。尚、本特徴部029SGでは、切替演出として表示される画像を1つのみとする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能としてもよい。尚、このように切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能とする場合は、いずれの画像が表示されるかに応じて大当たり遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

【0530】

50

後段演出では、前述したようにキャラクタの喋るセリフが文字画像 0 2 9 S G 0 0 8 として画像表示装置 5 の表示領域に表示されるとともに、該セリフがスピーカ 8 L , 8 R から音声情報として出力される。このとき表示される文字画像 0 2 9 S G 0 0 8 は、前段演出時に表示された文字画像 0 2 9 S G 0 0 7 よりも文字数が少ない一方で、一文字あたりの大きさは文字画像 0 2 9 S G 0 0 7 よりも大きく且つ明度の高い(図 1 1 - 1 0 参照)。

【 0 5 3 1 】

図 1 1 - 5 5 (F) に示すように、後段演出の終了後は、可動体演出が実行される。該可動体演出としては、可動体 3 2 が画像表示装置 5 の上方位置である原点位置から画像表示装置 5 の表示領域の前面側略中央位置に重複する演出位置まで落下する。尚、演出位置まで落下した可動体 3 2 は、図示しない駆動モータの駆動等により原点位置まで移動する。

10

【 0 5 3 2 】

そして可動体演出が終了した後は、図 1 1 - 5 5 (G) に示すように、各変動パターンに応じたリーチ演出(該可変表示がスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示であればリーチ演出 F、該可変表示がスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示であればリーチ演出 I) が実行される。

【 0 5 3 3 】

次に、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示について説明する。図 1 1 - 5 6 (A) ~ 図 1 1 - 5 6 (D) に示すように、該スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示では、先ず、可変表示が開始されると、リーチ前の第 2 タイミングにおいてメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M が一気に 5 段階目まで増加して満タンになる。次に、画像表示装置 5 の表示領域の下部においてメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M が 5 段階まで増加した(満タンになった)旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像 0 2 9 S G 0 0 5 T が表示される。

20

【 0 5 3 4 】

そして、リーチとなったりリーチ演出 A ~ リーチ演出 D のいずれかが実行されることなく高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される。尚、該高期待度リーチ演出発展報知演出の演出態様は、図 1 1 - 5 5 にて前述した演出態様と同一である。高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後は、図 1 1 - 5 3 に示すように、リーチ演出 I が実行されて最終的に可変表示結果がはずれまたは大当たりであることが報知される。

【 0 5 3 5 】

30

以上、本特徴部 0 2 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 1 1 - 8 及び図 1 1 - 9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ L 7 は、リーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ L 6 b よりも長く設定されているとともに、リーチ演出 E 発展報知演出が開始されてからリーチ演出 E が実行されて該リーチ演出 E の演出結果として可変表示結果が大当たりであると報知されるまでの期間の長さ L 1 1 は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出 F が実行されて該リーチ演出 F の演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さ L 1 2 と、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出 I が実行されて該リーチ演出 I の演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さ L 1 3 と、よりも短く設定されているので、リーチ演出 E 発展報知演出の実行後においてリーチ演出 E が実行される場合については、可変表示結果が大当たりとなることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができる。また、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後においてリーチ演出 I が実行される場合については、可変表示結果が大当たりであると報知されるまでに好適に遊技者を該リーチ演出 I に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【 0 5 3 6 】

また、図 1 1 - 7 に示すように、リーチ演出 B の実行期間の長さ L 2 は、r - 値演出 A の実行期間の長さ L 1 よりも長く設定されているので、リーチ演出 A よりも長期間に亘ってリーチ演出 B に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。また、リーチ演出 B は、図 1 1 - 7 ~ 図 1 1 - 9 に示すように、リーチ演出 A とは異なり演出結果とし

50

て可変表示結果が報知されるよりも前から発展報知演出が実行されることがないので、リーチ演出 E 発展報知演出が実行されない場合であっても該リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知されるか否かに対して遊技者を確実に注目させることが可能となっている。

【0537】

また、図 11 - 7 ~ 図 11 - 9 に示すように、リーチ演出 A やリーチ演出 B の実行中は、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出としてメータ演出が実行される場合があるので、該メータ演出の実行によって高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることに対する遊技者の期待感を喚起することができる。

【0538】

また、本特徴部 029SG では、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出としてメータ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該メータ演出に替えて、或いは加えて、スピーカ 8L、8R からの音の出力態様、遊技効果ランプ 9 の発光態様等によって高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆してもよい。

【0539】

また、本特徴部 029SG では、リーチ演出 A やリーチ演出 B を実行する場合のみメータ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 C やリーチ演出 D を実行する場合においてもメータ演出を実行可能としてもよい。特にリーチ演出 C やリーチ演出 D の途中から事前演出と前兆演出が実行された後に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出 I とが実行されるスーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、事前演出や前兆演出を契機としてメータ 029SG005M が 5 段階目まで増加する（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を報知する表示態様に变化する）場合を設けてもよい。このようにすることで、スーパーリーチの変動パターンの可変表示とスーパーリーチの変動パターンの可変表示とで、事前演出や前兆演出の実行中にメータ 029SG005M が 5 段階目まで増加するか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0540】

また、図 11 - 9 及び図 11 - 25 に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示では、リーチ演出 A の実行を経由せずに第 2 タイミングで一気にメータ 029SG005M が 5 段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、リーチ演出 A が実行されない場合であっても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出 I が実行されることに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0541】

尚、本特徴部 029SG では、図 11 - 7 ~ 図 11 - 9 に示すように、リーチ演出 B が実行される場合は、高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出 I が実行されることがない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 B の実行後に高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出 I が実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、リーチ演出 B が実行される場合においても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出 I が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0542】

また、本特徴部 029SG では、メータ演出としてメータ 029SG005M が第 1 タイミング ~ 第 5 タイミングで 1 段階ずつ増加する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなくメータ 029SG005M が、いずれかのタイミングで 2 段階以上増加する場合を設けてもよい。更に、このように第 1 タイミング ~ 第 5 タイミングのいずれかで 2 段階以上メータ 029SG005M が増加するタイミングを設けるときは、リーチ演出 A やリーチ演出 B が開始されるよりも前のタイミングでメータ 029SG005M が 5 段階目まで増加した場合とリーチ演出 A やリーチ演出 B が開始された後のタイミン

10

20

30

40

50

グでメータ029SG005Mが5段階目まで増加した場合とで、リーチ演出Iに発展する割合が異なってもよい。また、本特徴部029SGではメータ演出としてメータ029SG005Mの表示態様を5段階目まで変化可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ演出としては、メータ029SG005Mの表示態様を4段階以下または6段階以上変化可能としてもよい。

【0543】

また、図11-8及び図11-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Iが実行されて該リーチ演出Iの演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さL13は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Fが実行されて該リーチ演出Fの演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さL12よりも長く設定されているので、より大当たり期待度の高いリーチ演出Iが実行されたときの演出結果が報知されるまでの期間を長くすることで、大当たり遊技状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。

【0544】

また、図11-23～図11-25に示すように、本特徴部029SGにおいて高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆するメータ演出は、可変表示の第1タイミング～第5タイミングにかけて最大で5段階（メータ演出非実行の状態を入れれば6段階）にかけて段階的に表示態様が変化していく演出である。一方で、図11-45に示すように、本特徴部029SGにおいてリーチ演出Eの実行を示唆するリーチ演出E発展示唆演出は、2段階に亘ってリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様が変化していく演出である。つまり、本特徴部029SGでは、メータ演出としては、メータ029SG005Mの表示態様が5段階まで変化可能であるが、リーチ演出E発展示唆演出としては、リーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様は2段階までしか変化することがない。このため、メータ演出においてはリーチ演出E発展示唆演出よりも演出対象の画像（メータ029SG005M）が5段階目まで変化し易いため、メータ029SG005Mが5段階目まで増加するか否に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0545】

尚、本特徴部029SGでは、メータ演出としてメータ029SG005Mの表示態様を5段階目まで変化可能とする一方で、リーチ演出E発展示唆演出としてリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様を2段階目までしか変化できない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出E発展示唆演出としてリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様を5段階目まで変化可能としてもよい。尚、このように、リーチ演出E発展示唆演出としてリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様を5段階目まで変化可能とする場合は、リーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様が5段階目まで変化する割合をメータ029SG005Mの表示態様が5段階目まで変化する割合よりも低く設定すればよい。

【0546】

また、図11-7～図11-9に示すように、スーパーリーチ やスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示では、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されているので、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された後にリーチ演出Aよりも大当たり期待度の高いリーチ演出Fが実行されることを、リーチ演出E発展報知演出の実行が示唆された後にリーチ演出Eが実行されることよりも長期間に亘って示唆することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0547】

尚、本特徴部029SGでは、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも短く設定されていてもよい。

【0548】

10

20

30

40

50

また、本特徴部 0 2 9 S G では、メータ 0 2 9 S G 0 0 5 M をメータ演出の実行が決定された場合以外においても画像表示装置 5 に表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ 0 2 9 S G 0 0 5 M はメータ演出の実行が決定された場合のみ画像表示装置 5 に表示するようにしてもよい。更には、メータ 0 2 9 S G 0 0 5 M は、1 段階目の増加タイミングで初めて画像表示装置 5 に表示されるようにしてもよい。

【 0 5 4 9 】

更に、リーチ演出 E 発展示唆演出は、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている演出であるので、リーチ演出 B の実行中にリーチ演出 E 発展示唆演出が実行されることによって、遊技者がリーチ演出 B の演出結果として可変表示結果が大当たりであると報知されないと認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。

10

【 0 5 5 0 】

尚、本特徴部 0 2 9 S G では、リーチ演出 B からリーチ演出 E に発展するパターンとしては、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果が報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出とリーチ演出 E とが実行されるパターン（図 1 - 8（F）参照）のみが開示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 B からリーチ演出 E に発展するパターンとしては、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出 E 発展報知演出とリーチ演出 E とが実行される場合を設けてもよい。このように、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出 E 発展報知演出とリーチ演出 E とが実行される場合を設けるときは、リーチ演出 B の実行中にリーチ演出 E 発展示唆演出を実行可能としてもよい。

20

【 0 5 5 1 】

また、図 1 1 - 3 1 ~ 図 1 1 - 3 4 に示すように、リーチ演出 A ~ リーチ演出 F の実行中は、チャンスアップ演出を実行可能であり、いずれの演出パターンにてチャンスアップ演出が実行されるかに応じて大当たり期待度が異なっている。

【 0 5 5 2 】

特にリーチ演出 A の後にリーチ演出 F を実行するスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 A の実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作との計 2 回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出 F の実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作及び操作促進画像としてのスティックコントローラ 3 1 A の画像表示の計 3 回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 A の実行中よりもリーチ演出 F の実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が増加することによって、リーチ演出 F の演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができる。

30

【 0 5 5 3 】

更には、リーチ演出 B の実行後にリーチ演出 E を実行するスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 B の実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作とカットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示との計 3 回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出 E の実行中には、チャンスアップ演出としてリーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作との計 2 回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 B の実行中よりもリーチ演出 E の実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が少ないことによって、リーチ演出 E の演出結果に対して遊技者を過度に注目させることが防止できるので、遊技興趣を向上できる。

40

【 0 5 5 4 】

尚、本特徴部 0 2 9 S G では、リーチ演出 B の実行後にリーチ演出 E を実行するスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 B の実行中には、リーチ

50

タイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作とカットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示との計 3 回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出 E の実行中には、チャンスアップ演出としてリーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作との計 2 回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 B の実行後にリーチ演出 E を実行するスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 B の実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出をリーチ演出 E の実行中と同数実行可能としてもよい。

【 0 5 5 5 】

尚、本特徴部 0 2 9 S G では、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体 3 2 の動作、カットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ 3 1 A の画像の表示を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技効果ランプ 9 の特定パターンでの発光、スピーカ 8 L、8 R からの特定音の出力、導光板の発光、画像表示装置 5 での導光板（擬似導光板）の表示、画像表示装置 5 自体の動作等を、チャンスアップ演出を構成する演出に含んでもよい。

【 0 5 5 6 】

また、本特徴部 0 2 9 S G では、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体 3 2 の動作、カットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ 3 1 A の画像の表示等のいずれも遊技者の操作にかかわらず実行される演出（能動的演出）を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出を構成する演出としては、遊技者がプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A 等の操作手段を操作することによって遊技効果ランプ 9 の発光色が変化する（所謂裏ボタン）等の遊技者による操作が行われることではじめて実行される演出（能動的演出）を含んでいてもよい。

【 0 5 5 7 】

また、図 1 1 - 7 ~ 図 1 1 - 9、図 1 1 - 3 0 に示すように、スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出をリーチ演出 C と該リーチ演出 C よりも大当たり期待度の高いリーチ演出 D とから決定可能となっている。そして、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演出と前兆演出とが実行され且つ高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された場合はリーチ演出 I が実行され、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出が実行された場合はリーチ演出 I よりも大当たり期待度の低いリーチ演出 G が実行される。

【 0 5 5 8 】

更に、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演出と前兆演出とが実行され且つリーチ演出 H 発展報知演出が実行された場合はリーチ演出 I よりも大当たり期待度が低いリーチ演出 H が実行されるようになっているので、リーチ演出の種類と発展報知演出との組み合わせによって演出を多様化することができる。

【 0 5 5 9 】

特に、スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示については、図 1 1 - 3 0（A）及び図 1 1 - 3 0（B）に示す割合にてリーチ演出 C とリーチ演出 D とのどちらを実行するかを決定することによって、リーチ演出 C の実行が決定された場合の方がリーチ演出 D の実行が決定された場合よりも前兆演出が実行された後にリーチ演出 I（高期待度リーチ演出発展報知演出）が実行される割合を高く設定されているので、実行されるリーチ演出と高期待度リーチ演出発展報知演出とに所定の関係を持たせることができ、リーチ演出と発展報知演出の演出興趣を向上できる。

10

20

30

40

50

【0560】

また、本特徴部029SGでは、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出をリーチ演出Cとリーチ演出Dとから決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中にリーチ演出Cを実行する変動パターンと、可変表示中にリーチ演出Dを実行する変動パターンと、を個別に設けてもよい。

【0561】

また、前記特徴部029SGでは、図11-34に示すように、チャンスアップ演出の実行の有無や演出パターンを可変表示結果に応じて異なる割合にて決定する、つまり、チャンスアップ演出は、リーチ演出の演出結果として可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出期間中に実行可能なチャンスアップ演出については、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかが実行されること（リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展すること）を示唆する演出として実行可能としてもよい。

10

【0562】

更には、チャンスアップ演出としては、可変表示結果が大当たりとなることやリーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかが実行されることの他に、可変表示結果が大当たりとなった場合の大当たり遊技のラウンド数が10ラウンドであること、大当たり遊技終了後に確変状態に制御されること等を示唆可能としてもよい。

【0563】

20

また、図11-9に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行された後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される場合と、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行された後にリーチ演出H発展報知演出が実行される場合とでは、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dと発展報知演出との間の期間にて共通の事前演出を実行可能であることにより、事前演出が実行されることで発展報知演出への遊技者の注目を高めつつ、発展報知演出として高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出H発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0564】

また、図11-7～図11-9及び図11-27～図11-28に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行期間中においては、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行後にリーチ演出H発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のうちどちらが実行されるかの示唆、及びリーチ演出H発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆可能な分岐先示唆演出を実行可能となっているので、発展先示唆演出が実行されることで発展報知演出が実行されることへの遊技者の注目を高めつつ、リーチ演出H発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

30

【0565】

また、本特徴部029SGでは、発展先示唆演出として、リーチ演出H発展報知演出が実行されることと、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを示唆可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発展先示唆演出としては、リーチ演出G発展報知演出が実行されることを示唆可能としてもよい。

40

【0566】

また、本特徴部029SGでは、リーチ演出Cまたはリーチ演出Cを実行する変動パターンの可変表示にて発展先示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Aを実行する変動パターンの可変表示やリーチ演出Bを実行する変動パターンの可変表示においても発展先示唆演出を実行可能としてもよい。

【0567】

また、図11-30(D)に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして演出結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチの変動パターンと、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして演出結果

50

が報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出とリーチ演出 G が実行されるスーパーリーチの変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなるときには、スーパーリーチの変動パターンの可変表示にてリーチ演出 C が実行される割合とリーチ演出 D が実行される割合との差が 60 % であるのに対して、スーパーリーチの変動パターンの可変表示にてリーチ演出 C が実行される割合とリーチ演出 D が実行される割合との差が 40 % であるので、リーチ演出 C とリーチ演出 D のどちらが実行されるかによって、リーチ演出 I が実行されるスーパーリーチの変動パターンの可変表示であるのか、リーチ演出 H が実行されるスーパーリーチの変動パターンの可変表示であるのかが推測できるようになるので、リーチ演出 C とリーチ演出 D のどちらが実行されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

10

【0568】

尚、本特徴部 029SG では、スーパーリーチの変動パターンと、スーパーリーチの変動パターンの可変表示にてリーチ演出 C が実行される割合とリーチ演出 D が実行される割合との差が、スーパーリーチの変動パターンの可変表示にてリーチ演出 C が実行される割合とリーチ演出 D が実行される割合との差よりも小さく設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれとなる場合について、スーパーリーチの変動パターンの可変表示にてリーチ演出 C が実行される割合とリーチ演出 D が実行される割合との差が、スーパーリーチの変動パターンの可変表示にてリーチ演出 C が実行される割合とリーチ演出 D が実行される割合との差よりも小さく設定されていてもよい。

20

【0569】

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

【0570】

例えば、前記特徴部 029SG では、画像表示装置 5 の表示領域の下部に保留記憶表示を表示可能な、第 1 保留記憶表示エリア 029SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 029SG005U とを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 029SG-1 として図 11-57 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の所定位置（例えば、画像表示装置 5 の表示領域の下部の中央）に、実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示可能なアクティブ表示エリア 029SG005F を設けてもよい。

30

【0571】

また、このようにアクティブ表示を表示可能とする場合は、前述した先読み予告演出と同様に、アクティブ表示の表示態様を複数設け、いずれの表示態様でアクティブ表示が表示されているかに応じて大当たり期待度が異なるアクティブ表示演出を実行可能としてもよい。例えば、アクティブ表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の 3 種類を設け、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形で表示されている場合が最も大当たり期待度が高く、白色の丸形で表示されている場合が最も大当たり期待度が低く設定されていればよい（アクティブ表示の表示態様の大当たり期待度：赤色 > 青色 > 白色）。

40

【0572】

更に、アクティブ表示の表示態様を可変表示中に白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化可能とし、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形の変化したことによって実行中の可変表示の大当たり期待度が上昇したことを示唆可能としてもよい。

【0573】

このようにアクティブ表示の表示態様を可変表示中に変化可能とする場合は、図 11-58 (A) 及び図 11-58 (B) に示すように、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出 E が実行されるスーパーリーチの変動パターンの可変表示について、リーチ演出 E の実行中にアクティブ表示の表示態様が白

50

色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合を P 1 する。

【 0 5 7 4 】

また、リーチ演出 A の実行中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されて更にリーチ演出 F が実行されるスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示について、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合を P 2、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合を P 3 とする。

【 0 5 7 5 】

このとき、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合である P 3 を、リーチ演出 E の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合である P 1 や、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合である P 2 よりも高く設定してもよい。

10

【 0 5 7 6 】

このようにすることで、スーパーリーチ の変動パターンにて可変表示が実行される場合（リーチ演出 A が実行されてリーチ演出 F が実行される場合）は、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始前からアクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化することによりリーチ演出 F が実行されることが遊技者に予め認識されてしまう虞を低減できる。また、リーチ演出 E が実行される場合とリーチ演出 F が実行される場合とでは、リーチ演出 E よりも大当たり期待度が高いリーチ演出 F においてより高い割合でアクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化することで、大当たり期待度に応じて適切にアクティブ表示の表示態様を赤色の丸形に変化させることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【 0 5 7 7 】

また、前記変形例 0 2 9 S G - 1 では、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 3 が、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 2 よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 0 2 9 S G - 2 として、前記変形例 0 2 9 S G - 1 と同じくスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 3 を、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 2 よりも高く設定するとともに、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 E の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 1 を、リーチ演出 B の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定してもよい。

30

【 0 5 7 8 】

このように、アクティブの表示態様として複数の態様を設け、いずれの表示態様でアクティブ表示が表示されるかに応じて大当たり期待度が異なることにより、大当たり期待度を遊技者に認識させ易くできるとともに、アクティブ表示の表示態様がリーチ演出 E 発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前に赤色の丸形に変化することによって遊技者に予め大当たり期待度が高いと認識されてしまうことによる遊技興趣の低下の虞を低減することができる。

40

【 0 5 7 9 】

また、前記特徴部 0 2 9 S G では、リーチ演出 A やリーチ演出 B 等のリーチ演出を経由せずに高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されてリーチ演出 I が実行されるスーパーリーチ の変動パターンが設けられているが、変形例 0 2 9 S G - 3 として、該スーパーリーチ の変動パターンの可変表示においては、リーチ演出 I の開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 5 を、リーチ演出 I の開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化

50

する割合 P 6 よりも高く設定してもよい。このようにリーチ演出 I の実行前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化することによって予め遊技者にリーチ演出 I が実行されることを認識させ易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 8 0 】

尚、本変形例 0 2 9 S G - 3 では、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 I の開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 5 を、リーチ演出 I の開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 6 よりも高く設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 I の開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 5 を、リーチ演出 I の開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 6 よりも低く設定してもよい。このようにすることで、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化していないにも関わらず他のリーチ演出を経由せずにリーチ演出 I が実行される状況を作り出すことができるので、遊技に意外性を付与することができ、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 8 1 】

また、前記特徴部 0 2 9 S G や変形例 0 2 9 S G - 1 ~ 変形例 0 2 9 S G - 3 では、保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の 3 種類を設け、保留記憶表示やアクティブ表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当たり期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様の数としては、2 種類のみや 4 種類以上であってよい。

【 0 5 8 2 】

更に、前記変形例 0 2 9 S G - 1 ~ 変形例 0 2 9 S G - 3 では、リーチ演出の実行中にアクティブ表示の表示態様が変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、アクティブ表示態様の変化タイミングはリーチ演出の実行中以外のタイミング、例えば、発展示唆演出や発展報知演出の実行中、可変表示の開始タイミング等を含んでいてもよい。更に、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能とする場合は、仮停止や再可変表示のタイミングでアクティブ表示の表示態様を変化可能としてもよい。

【 0 5 8 3 】

また、前記特徴部 0 2 9 S G では、保留記憶表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の 3 種類を設け、保留記憶表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当たり期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 0 2 9 S G - 4 として、保留記憶表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を設け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出 E、リーチ演出 F、リーチ演出 G、リーチ演出 H、リーチ演出 I のいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能としてもよい。尚この場合、C P U 1 0 3 は、入賞時乱数値判定処理を実行して変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチ ~ スーパーリーチ のいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出 A ~ リーチ演出 I のいずれを実行するのか）を判定し、該判定に応じたスーパーリーチの変動カテゴリコマンド（いずれのスーパーリーチの変動パターンを実行するかの情報を含む変動カテゴリコマンド）を演出制御基板 1 2 に対して送信すればよい。このようにすることで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から受信したスーパーリーチの変動カテゴリコマンドに基づいて保留記憶表示の表示態様を丸形、三角形、四角形、星形等をから決定すればよい。また、可変表示の開始前から保留記憶表示の形状に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 8 4 】

また、本変形例 0 2 9 S G - 4 では、保留記憶表示の形状によって発展するリーチ演出を示唆可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、保留

10

20

30

40

50

記憶表示の色によって大当たり期待度を示唆するとともに、該保留記憶表示の形状によって発展先のリーチ演出を更に示唆可能としてもよい。このようにすることで、保留記憶表示の色と形状の両方に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0585】

また、本変形例029SG-4では、保留記憶表示の形状によって発展先のリーチ演出を示唆可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶表示の形状によって発展先を示唆可能なリーチ演出はリーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iの一部のみ（例えば、リーチ演出Eとリーチ演出Iのみ）であってもよい。

【0586】

また、前記特徴部029SGでは、チャンスアップ演出として、リーチ演出A～リーチ演出Fの開始時にリーチタイトル画像の文字を赤色で表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-5として、チャンスアップ演出としては、黒色で表示されているリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化可能としてもよい。特に、このようにチャンスアップ演出としてリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化させる場合は、リーチタイトル画像と共に表示されている大当たり期待度を示す期待度画像の表示態様を変化可能とする（例えば、期待度画像として表示されている星の数を増加させる等）ようにしてもよい。このようにすることで、リーチタイトル画像の文字の色の黒色から赤色への変化に伴って期待度画像の表示態様が変わるため、期待度画像への注目を高めることができるので、実行するリーチ演出の期待度を遊技者に的確に認識させることができる。

【0587】

また、前記特徴部029SGでは、図11-28に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで同一割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

【0588】

具体的には、変形例029SG-6として図11-59に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中にこれらリーチ演出Cやリーチ演出Dとして可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出が実行されるスーパーリーチの変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出Cに決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を15%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を20%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を35%の割合で決定する。また、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出Dに決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を10%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を20%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を40%の割合で決定する。

【0589】

特に、本変形例029SG-6では、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている（分岐先示唆演出の非実行の決定割合が低く設定されている）ので、可変表示の実行中においてリーチ演出H発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆を好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

10

20

30

40

50

【0590】

尚、本変形例029SG-6では、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が低く設定されていてもよい。

【0591】

加えて、本変形例029SG-6では、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンZ（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出パターン）での実行決定割合が高く設定されているので、可変表示の実行中においてリーチ演出H発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆をより一層好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

10

【0592】

尚、変形例029SG-6では、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンZでの実行決定割合が高く設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンZでの実行決定割合が低く設定されていてもよい。

20

【0593】

また、本変形例029SG-6では、図11-59に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示についても、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

30

【0594】

また、本変形例029SG-6では、リーチ演出Cの実行中に実行可能な分岐先示唆演出（発明033SGにおける第1有利結果示唆演出）とリーチ演出Dの実行中に実行可能な分岐先示唆演出（発明033SGにおける第2有利結果示唆演出）とを同一の演出態様の演出として実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cの実行中に実行可能な分岐先示唆演出とリーチ演出Dの実行中に実行可能な分岐先示唆演出とは、異なる演出態様の演出として実行可能としてもよい。

40

【0595】

また、前記特徴部029SGでは、図11-5～図11-9に示すように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出A～リーチ演出Dのいずれかが実行されて可変表示結果が報知される報知態様（第1報知態様）が例示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-7として、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、前記第1報知態様に加えて、リーチ演出A～リーチ演出Dの

50

演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様（所謂復活態様）を設けてもよい。

【0596】

尚、このように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第1報知態様と第2報知態様とを設けるときは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様に於て報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様に於て報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が同一であってもよい。

10

【0597】

このように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第2報知態様を設けることで、一旦可変表示結果がはずれと報知されたにもかかわらず改めて可変表示結果が大当たりであると報知されることによって遊技者に意外感を与えることができる。更に、リーチ演出Cとリーチ演出Dを実行する場合の演出結果（可変表示結果）が第1報知態様で報知される場合と第2報知態様で報知される場合とで、分岐先示唆演出の実行を決定する処理を共通化することができるので、該処理に要するデータ量を抑えることができる。

【0598】

20

尚、本変形例029SG-7では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第1報知態様と第2報知態様とを設けるときは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様に於て報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様に於て報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第1報知態様と第2報知態様とを設けるときは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様に於て報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様に於て報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が異なってもよい。

30

【0599】

また、前記変形例029SG-7では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出A～リーチ演出Dのいずれかが実行されて可変表示結果が報知される第1報知態様と、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様と、を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-8として、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行され、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行され、該リーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知される場合（スーパーリーチ 大当たりの変動パターン（PB1-7）に於て可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチ 大当たりの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様に於て報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なってもよい。このようにすることで、リーチ演出Cやリーチ演出Dが実行さ

40

50

れる場合において可変表示結果が大当たりであると報知されるまでにリーチ演出Gが実行されるか否かによってチャンスアップ演出の実行割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0600】

更に、本変形例では、スーパーリーチ 大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ 大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合は、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と同一であってもよい。

10

【0601】

また、前記特徴部029SGでは、図11-27に示すように、複数の演出パターンにおいて分岐先示唆演出を実行可能であり、いずれの演出パターンにて分岐先示唆演出が実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合が異なる形態を例示した。特に前記特徴部029SGでは、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行された場合が最も高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合が高い形態として例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたときは、極めて高い割合（例えば、99%の割合）で高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるようにしてもよい。

20

【0602】

特に、このように、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたときに極めて高い割合で高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるようにする場合については、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出Iが実行される場合（所謂演出矛盾のパターン）を設けてもよい。尚、このような演出矛盾のパターンを設ける場合は、可変表示結果が大当たりであると報知される場合においてのみ該演出矛盾のパターンにて演出パターンZでの分岐先示唆演出やリーチ演出Iを実行することによって、遊技者に意外感を与えることができるとともに、パターンZにて分岐先示唆演出が実行された場合やリーチ演出Iが実行された場合に、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0603】

また、前記特徴部029SGでは、図11-30に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に更にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-10として、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とを同一としてもよい。このようにすることで、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実行されることに対して遊技者が期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0604】

尚、本変形例029SG-10では、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示について、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とを同一とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実

50

行されることに對して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが小さい差（例えば、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合の差が1%～5%程度、つまり、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが略同一）で異なってもよい。

【0605】

また、前記特徴部029SGでは、図11-30に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に更にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度がリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度よりも小さい形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-11として、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度は同一であってもよい。このようにすることで、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Gが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出G発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりとなることが報知されることに對して遊技者が期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【0606】

尚、本変形例029SG-11では、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度とが同一となる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Gが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出G発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりとなることが報知されることに對して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度とが小さい差（例えば、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度の差が1%～5%程度、つまり、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度とが略同一）で異なってもよい。

【0607】

また、前記特徴部029SGでは、図11-34に示すように、チャンスアップ演出を構成する演出としてリーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像029SG200の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像の表示を実行可能とし、リーチ演出E発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出A～リーチ演出Dと、リーチ演出E発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出E及びリーチ演出Fでリーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作とを共通の演出として実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-12として、これらリーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との共通の演出がリーチ演出A～リーチ演出Fのいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、チャンスアップ演出として実行可能な演出数（チャンスアップ演出の演出パターン数）の増加を抑えつつ、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作とがいずれのリーチ演出の実行中にじっこうされるかに對して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0608】

また、前記特徴部029SGでは、図11-34に示すように、可変表示結果が大当たりである場合とはずれである場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無と該チャンスアップ演出の演出パターンを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の実行の有無や該チャンスアップ演出の演出パターンは、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかが実行されるか否かに応じて異なる割

10

20

30

40

50

合で決定してもよい。

【0609】

特に、変形例029SG-13として図11-60に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が(はずれ)が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチの変動パターンについては、リーチ演出Cの実行が決定されている場合とリーチ演出Dの実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能としてもよい。特にスーパーリーチの変動パターンの可変表示では、リーチ演出Dの実行が決定されている場合はリーチ演出Cの実行が決定されている場合よりも高い割合でチャンスアップ演出の実行が決定されるので、リーチ演出Dの実行が決定された場合は大当たり期待度が高いことを遊技者に対して分かり易く示唆することができ、遊技興趣を向上できる。

10

【0610】

また、前記変形例029SG-7では、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様(所謂復活態様)を設ける形態を例示したが、該第2報知態様としては、変形例029SG-14として図11-61(A)に示すように、一旦可変表示結果がはずれであると報知されてから可変表示の停止タイミングとの間において可変表示結果が大当たりであることを報知する復活演出を実行してもよい。

【0611】

特に、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される場合(スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合)については、図11-61(A)～図11-61(C)に示すように、復活演出の演出期間の長さL21を、リーチ演出Bの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出E発展報知演出、リーチ演出Eが実行される場合(スーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合)のリーチ演出E発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング(可変表示結果報知タイミング)までの期間の長さL22や、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出G発展示唆演出、リーチ演出G発展報知演出、リーチ演出Gが実行される場合(スーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合)のリーチ演出G発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出Gの終了タイミング(可変表示結果報知タイミング)までの期間の長さL23よりも短く設定することで、演出が冗長になってしまうことによる遊技興趣の低下を防止できるようにしてもよい(L22>L21、L23>21)。

20

30

【0612】

更には、図11-61(A)～図11-61(C)に示すように、復活演出の演出期間の長さL21を、リーチ演出E発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出E発展報知演出の終了タイミングまでの期間の長さL32や、リーチ演出G発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出G発展報知演出の終了タイミングまでの期間の長さL33よりも短く設定することで、可変表示結果がはずれであると報知したことに対して意外性を付与することができる。

40

【0613】

また、本変形例029SG-14では、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される形態について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出Fが実行される場合(スーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合)、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から事前演出、前兆演出、リーチ演出H発展報知演出、リーチ演出Hが実行される場合(スーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合)、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から事前演出、前兆演出、高期待度リーチ演出発展報知

50

演出、リーチ演出Ⅰが実行される場合（スーパーリーチ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）についても、復活演出が実行される場合を設けてもよい。

【0614】

尚、前記特徴部029SGに示したように、リーチ演出A～リーチ演出Dが実行されて大当たりとなる割合（大当たり期待度）は、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出Ⅰが実行されて大当たりとなる割合（大当たり期待度）よりも低く設定されているので、可変表示結果が大当たりとなる場合については、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される割合を、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出Ⅰが実行されて大当たりとなる割合よりも高く設定することによって、リーチ演出A～リーチ演出Dが実行されて可変表示結果がはずれであると報知された場合であっても復活演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

10

【0615】

尚、リーチ演出Bがリーチ演出Bの演出結果として可変表示結果がはずれであると一旦報知された後にリーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出E発展報知演出、リーチ演出Eが実行されて大当たりとなる場合（スーパーリーチ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）や、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果がはずれであると一旦報知された後にリーチ演出G発展示唆演出、リーチ演出G発展報知演出、リーチ演出Gが実行されて大当たりとなる場合（スーパーリーチ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）についても復活演出が実行される場合を設けてもよいが、これらスーパーリーチ やスーパーリーチ の変動パターンにて可変表示が実行される場合については、復活演出前に一度可変表示結果がはずれとなることが報知されるので、リーチ演出の演出結果として可変表示結果がはずれとなることが2回以上報知されることにより演出が冗長となってしまう遊技興趣の低下を招いてしまう虞を抑えるためにも、スーパーリーチ やスーパーリーチ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合については、復活演出を実行しない、あるいは、スーパーリーチ ～スーパーリーチ 、スーパーリーチ 、スーパーリーチ スーパーリーチ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合よりも引く割合で復活演出が実行されるようにしてもよい。

20

【0616】

30

また、前記特徴部029SGでは、大当たり遊技終了後に時短状態に制御可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示の実行回数が特定回数（例えば、900回等）に達したことに応じて時短状態に制御可能としてもよいし、また、可変表示結果がはずれとなる場合について、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御可能としてもよい。

【0617】

特に、このように、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合については、前記特徴部029SGに示した高期待度リーチ演出発展報知演出や、前記変形例029SG-14に示した復活演出を実行した後に時短状態に制御される旨を報知する演出を実行してもよい。このようにすることで、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合について、高期待度リーチ演出発展報知演出や復活演出を実行することで時短状態に制御されるのか、可変表示結果が大当たりであることが報知されるのか、リーチ演出Ⅰ等の期待度の高いリーチ演出が実行されるのかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0618】

また、前記特徴部029SGとしては、発明029SGと発明033SGとの両方を実施する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発明029SGと発明033SGのいずれか一方のみを実施するようにしてもよい。

50

【 0 6 1 9 】

また、前記特徴部 0 2 9 S G では、本発明をパチンコ遊技機 1 に適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はスロットマシンに適用してもよい。

【 0 6 2 0 】

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

【 0 6 2 1 】

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

10

【 0 6 2 2 】

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

【 0 6 2 3 】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出 I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第 1 示唆演出（例えば、リーチ演出 A）、第 2 示唆演出（例えば、リーチ演出 B）、第 3 示唆演出（例えば、リーチ演出 F）、第 4 示唆演出（例えば、リーチ演出 E）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、前記第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第 1 発展パターンとして実行可能であるととも（例えば、図 1 1 - 8 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第 2 発展パターンとして実行可能（例えば、図 1 1 - 8 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 4 8 に示す群予告実行処理、図 9 5 ~ 図 1 0 1 に示す 6 人群予告演出）と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記発展演出実行手段によって前記第 1 発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第 1 示唆演出よりも前記期待度の高い前記第 3 示唆演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 8 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 F が実行される部分）、前記発展演出実行手段によって前記第 2 発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 8 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 E が実行される部分）、前記第 2 示唆演出の演出期間は、前記第 1 示唆演出の演出期間よりも長く（例えば、図 1 1 - 7 に示すように、リーチ演出 B の実行期間の長さ L 2 は、リーチ演出 A の実行期間の長さ L 1 よりも長く設定されている部分）、前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図 1 1 - 8 及び図 1 1 - 9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ L 7 は

20

30

40

50

リーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ L 6 b よりも長い部分)、前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第 1 次演出(例えば、図 1 1 - 1 0 及び図 1 1 - 5 5 に示すブラックアウト演出)と、該第 1 次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第 2 次演出(例えば、図 1 1 - 1 0 及び図 1 1 - 5 5 に示す前段演出)と、該第 2 次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第 3 次演出(例えば、図 1 1 - 1 0 及び図 1 1 - 5 5 に示す後段演出)と、を含み、前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短く(例えば、図 1 1 - 8 及び図 1 1 - 9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 I の終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さ L 1 3 と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出 F の終了タイミングまでの期間の長さ L 1 2 とは、リーチ演出 E 発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 E の終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さ L 1 1 よりも長く設定されている部分)、前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み(たとえば、図 6 0 に示す期間)、前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図 9 5 (a 2 3) ~ 図 9 7 (a 3 0) に示す期間)、前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 9 8 (a 3 1) ~ 図 9 9 (a 3 6) に示す期間)、前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 1 0 0 (a 3 7) ~ 図 1 0 1 (a 4 2) に示す期間)、前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になる(たとえば、図 5 8 , 図 9 5 に示す例)遊技機が挙げられる。

【0 6 2 4】

このような構成によれば、特殊発展演出の実行後において第 4 示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、第 1 示唆演出よりも長期間にわたって第 2 示唆演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、第 2 示唆演出は、第 1 示唆演出とは異なり演出結果が報知されるよりも前から発展演出が実行されることがないので、特殊発展演出が実行されない場合であっても、該第 2 示唆演出の演出結果として有利状態に制御されることが報知されるか否かに対して遊技者を確実に注目させることができる。また、より好適に群演出を実行することができる。

【0 6 2 5】

つまり、発展演出の種類によって演出期間の長さ、および発展演出が実行されてから有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が変化し、発展演出の種類に応じて適度な長さの演出期間で発展演出および有利状態に制御されることの報知が実行されるので、遊技興趣を向上できるとともに、第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になったのち、第 1 表示期間よりも長い第 2 表示期間において、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続するので、単一のキャラクタのみが表示される状況をなくすことで群演出であることを遊技者に確実に伝えることができ、群演出の開始と継続が好適に実行されて群演出の興趣を向上できる。すなわち、遊

10

20

30

40

50

技場に設置したときに適度な長さの演出期間で複数種類の発展演出を実行でき遊技者の興味をひきやすい遊技機を提供することができる。

【 0 6 2 6 】

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

【 0 6 2 7 】

〔パチンコ遊技機の構成など〕

図 1 2 および図 1 3 は、他の実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。図 1 2 および図 1 3 には、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 における主要部材の配置レイアウトが示されている。遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 0 6 2 8 】

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

【 0 6 2 9 】

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

【 0 6 3 0 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示

装置 5 は、たとえば L C D（液晶表示装置）や有機 E L（Electro Luminescence）などから構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【 0 6 3 1 】

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

10

【 0 6 3 2 】

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

【 0 6 3 3 】

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

【 0 6 3 4 】

20

画像表示装置 5 の左側の遊技盤 2 上には、パチンコ遊技機 1 で実行される演出において登場する夢夢ちゃんというキャラクタが描かれている。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公である。また、画像表示装置 5 の右下の遊技盤 2 上には、パチンコ遊技機 1 で実行される演出において登場するジャムちゃんというキャラクタが描かれている。ジャムちゃんは、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクタである。夢夢ちゃんは、主人公であるため、全てのキャラクタの中で最も重要度が高く、ジャムちゃんを含む他のキャラクタよりも演出において登場する頻度（回数）が大きい。また、ジャムちゃんは、主人公である夢夢ちゃん以外のキャラクタの中で最も重要度が高く、夢夢ちゃん以外の他のキャラクタよりも演出において登場する頻度（回数）が大きい。また、夢夢ちゃんやジャムちゃんのように、他のキャラクタよりも優先度の高いキャラクタは、キャラクタを選択する場面において最初に登場するキャラクタや最も目立つ位置に配置されるキャラクタ、あるいは全選択キャラクタのうちで最も上位に位置するキャラクタであってもよい。

30

【 0 6 3 5 】

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

【 0 6 3 6 】

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

40

【 0 6 3 7 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 1 9 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口（電チュー）を形成する。可変入賞球装置 6 B は、たとえば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個

50

(たとえば３個)の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【０６３８】

遊技盤２の所定位置(図１２に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所)には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数(たとえば１０個)の遊技球が賞球として払い出される。

【０６３９】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７Ａが設けられている。特別可変入賞球装置７Ａは、ソレノイド８２(図１９参照)によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口(以下、通常大入賞口と称する)を形成する。

10

【０６４０】

たとえば、特別可変入賞球装置７Ａは、パチンコ遊技機１の奥側に位置する遊技盤２と、パチンコ遊技機１の手前側(遊技者側)に位置するガラス扉枠３ａ(図１４参照)との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド８２がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入(通過)できなくなる。一方、ソレノイド８２がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

20

【０６４１】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ２３によって検出される。遊技球がカウントスイッチ２３(図１９参照)によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球(たとえば、１回の検出ごとに１０個)が遊技者に払い出される。通常大入賞口に遊技球が進入したときには、たとえば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。また、カウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数が上限数(たとえば、１０個)に達すると、１ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

30

【０６４２】

パチンコ遊技機１においては、特別可変入賞球装置７Ａの隣にＶ可変入賞球装置７Ｂが設けられている。Ｖ可変入賞球装置７Ｂは、ソレノイド８３(図１９参照)によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口(以下、Ｖ大入賞口と称する)を形成する。

【０６４３】

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

40

【０６４４】

Ｖ大入賞口に進入した遊技球は、Ｖ大入賞口の内部に設けられた特定領域(Ｖ入賞領域とも称する)を通過することでＶ入賞スイッチ２４(図１９参照)によって検出される。遊技球がＶ入賞スイッチ２４によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御され

50

る。つまり、本実施の形態においては、大当り遊技状態のラウンド中においてV大入賞口に遊技球が進入したことを条件にV入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口およびV大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

【0645】

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

【0646】

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

10

【0647】

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

【0648】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0649】

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

20

【0650】

遊技盤2の所定位置（図12では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。可動体32は、「POWERFUL」という文字が付された部材が、「2」という文字が付された部材の前面側に位置するように構成されている。これにより、「POWERFUL2」という文字が形成されている。「POWERFUL2」は、パチンコ遊技機1の機種名であってもよいし、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツを表す名称（たとえば、アニメのタイトルや歌手の名前など）であってもよい。また、可動体32に付された文字は、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公や当該主人公の次に優先度の高いキャラクタの名前（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）を示してもよい。本実施の形態においては、パチンコ遊技機1の機種名（パワフル2）が可動体32に示されている。

30

【0651】

本実施の形態において、可動体32は、図12に示すように画像表示装置5の上方の位置と、図13に示すように画像表示装置5の前面に被さる位置との間で移動可能である。具体的には、可動体32は、「POWERFUL」という文字が付された部材と、「2」という文字が付された部材とのうち、「POWERFUL」という文字が付された部材のみが図12に示す位置から落下することで、図13に示すように画像表示装置5の前面に被さる位置で停止する。なお、可動体32は、役物とも称される。

【0652】

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

40

【0653】

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

【0654】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31

50

Aには、遊技者が押圧（または押下）操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図19参照）により検出される。

【0655】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押圧操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図19参照）により検出される。

【0656】

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

10

【0657】

パチンコ遊技機1は、遊技盤2の左下に特図LED基板9020を備える。特図LED基板9020は、遊技制御用マイクロコンピュータ100によって制御され、第1保留記憶数や第2保留記憶数などを、LEDの点灯／点滅／消灯によって報知するLED基板である。特図LED基板9020においては、複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図ゲームにおける特別図柄（第1特図）の種類や第2特図ゲームにおける特別図柄（第2特図）の種類を表す。たとえば、後述する図16（a）に示すように、特図LED基板9020においては、特図1可変表示部9021に設けられた複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図の種類を表し、特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第2特図の種類を表す。

20

【0658】

さらに、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5の左下に第4図柄ユニット9050を備える。第4図柄ユニット9050は、演出制御用CPU120によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、LEDの点灯／点滅／消灯によって報知するLED基板である。第4図柄ユニット9050においては、複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図ゲームにおける特別図柄（第1特図）の種類や第2特図ゲームにおける特別図柄（第2特図）の種類を表す。たとえば、後述する図16（b）に示すように、第4図柄ユニット9050においては、特図1可変表示部9053に設けられた複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図の種類を表し、特図2可変表示部9054に設けられた複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第2特図の種類を表す。

30

【0659】

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

40

【0660】

役物ランプ9Aは、役物ランプ9A1～9A4といった複数のランプから構成されている。具体的には、可動体32に含まれる「POWERFUL」という文字が付された部材が4分割されており、役物ランプ9A1は「P」および「O」の部分の裏側、役物ランプ9A2は「W」および「E」の部分の裏側、役物ランプ9A3は「R」および「F」の部

50

分の裏側、役物ランプ 9 A 4 は「U」および「L」の部分の裏側に各々配置されている。これにより、役物ランプ 9 A 1 ~ 9 A 4 が「POWERFUL」という文字が付された部材の裏側で点灯（発光）することで、「POWERFUL」が点灯（発光）するようになっている。

【0661】

盤左ランプ 9 B は、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 といった複数のランプから構成されている。遊技盤 2 の左側には、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツにおいて主人公（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）が描かれており、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 は、その主人公が描かれた遊技盤 2 の部分の裏側に各々配置されている。これにより、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 が主人公が描かれた遊技盤 2 の部分の裏側で点灯（発光）することで、主人公が描かれた遊技盤 2 の部分が点灯（発光）するようになっている。

10

【0662】

盤上ランプ 9 C は、図 13 に示すように、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 13 といった複数のランプから構成されている。遊技盤 2 の上側には、左、中、右の 3 つの領域に分かれて、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8、盤上ランプ 9 C 9 ~ 9 C 13 が遊技盤 2 の裏側に各々配置されている。盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8、盤上ランプ 9 C 9 ~ 9 C 13 が設けられている遊技盤 2 の部分は光を透過可能な透明部材で形成されており、これにより、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 13 が遊技盤 2 の上側の部分の裏側で点灯（発光）することで、遊技盤 2 の上側の部分が白色や赤色などで点灯（発光）するようになっている。

20

【0663】

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

【0664】

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

30

【0665】

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

【0666】

枠左ランプ 9 L は、遊技機用枠 3 の左側に設けられた複数のランプ 9 L 1 ~ 9 L 12（図 15 で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠 3 の左側を点灯（発光）するようになっている。枠右ランプ 9 R は、遊技機用枠 3 の右側に設けられた複数のランプ 9 R 2 ~ 9 L 12（図 15 で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠 3 の右側を点灯（発光）するようになっている。なお、枠左ランプ 9 L および枠右ランプ 9 R を総称して枠ランプとも称する。また、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、Vランプ 9 G、電チューランプ 9 H、スティックコントローラランプ 9 J、トリガボタンランプ 9 K、枠左ランプ 9 L、および枠右ランプ 9 R を、総称して遊技効果ランプ 9 とも称する。

40

【0667】

50

図 1 4 は、他の実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率などの設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、たとえば電源基板 1 7 (図 1 9 参照) の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

【 0 6 6 8 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 0 (図 1 9 参照) が配置されている。表示モニタ 2 9 は、たとえば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 0 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

10

【 0 6 6 9 】

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

20

【 0 6 7 0 】

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

【 0 6 7 1 】

30

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

【 0 6 7 2 】

図 1 5 は、枠ランプを説明するための図である。枠左ランプ 9 L は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って左回りに、枠左ランプ 9 L 1 ~ 9 L 1 2 の 1 2 個のランプ群を有する。枠左ランプ 9 L は、複数のランプ (この例では 1 2 個のランプ) を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠 3 の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ 9 R は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って右回りに、枠右ランプ 9 R 1 ~ 9 R 1 2 の 1 2 個のランプ群を有する。枠右ランプ 9 R は、複数のランプ (この例では 1 2 個のランプ) を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠 3 の右側付近を発光させる。

40

【 0 6 7 3 】

図 1 6 は、特図 LED 基板 9 0 2 0 および第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 を説明するための図である。図 1 6 (a) に示すように、特図 LED 基板 9 0 2 0 は、第 1 特図の可変表示を示す特図 1 可変表示部 9 0 2 1 と、第 2 特図の可変表示を示す特図 2 可変表示部 9 0 2 2 と、第 1 特図ゲームに対応する第 1 保留記憶数を示す特図 1 記憶表示部 9 0 2 3 と、第 2 特図ゲームに対応する第 2 保留記憶数を示す特図 2 記憶表示部 9 0 2 4 と、普図保留記憶

50

数を示す普図記憶表示部 9 0 2 5 と、普通図柄の可変表示を示す普図表示部 9 0 2 6 と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部 9 0 3 0 と、確変状態の有無を示す確変表示部 9 0 2 8 と、時短状態の有無を示す時短表示部 9 0 2 9 と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部 9 0 2 7 とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

【0674】

たとえば、特図 1 可変表示部 9 0 2 1 は、第 1 特図ゲームにおける第 1 特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第 1 特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって遊技者に報知する。特図 2 可変表示部 9 0 2 2 は、第 2 特図ゲームにおける第 2 特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第 2 特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって遊技者に報知する。

【0675】

さらに、特図 LED 基板 9 0 2 0 は、右打ち表示部 9 0 3 0 における LED などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 9 0 3 0 における LED などの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 9 0 3 0 における LED などの点灯手段が消灯する。CPU 1 0 3 は、図柄確定後に、演出制御用 CPU 1 2 0 に右打ち表示点灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 9 0 3 0 を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用 CPU 1 2 0 に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 9 0 3 0 を消灯させる。なお、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部 9 0 3 0 を点灯させてもよい。この場合、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に大当り終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 9 0 3 0 を消灯させる。

【0676】

ここで、右打ちとは、遊技盤 2 に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路と第 2 流下経路とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル 3 0 を操作すること（打ち方）である。第 1 流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口が存在しない経路である。第 2 流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V 大入賞口）が存在する経路である。遊技者が第 1 流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第 1 流下経路を通過して、第 1 始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第 2 流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第 2 流下経路を通過して、第 2 始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V 大入賞口）の方へと流れ込む。

【0677】

本実施の形態においては、大当りが発生した後の大当り遊技、および大当り遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第 2 始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部 9 0 3 0 は、右打ちをすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、第 2 始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば 3 個）の賞球が払い出されるとともに第 2 特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば 10 個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当たりのラウンド中においては V 大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちをすることを促す表示が行われている間に

右打ちすることで、V大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第1流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。

【0678】

図16(b)に示すように、第4図柄ユニット9050は、第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数を示す特図1記憶表示部9051と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部9052と、第1特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図1可変表示部9053と、第2特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図2可変表示部9054と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部9055とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

10

【0679】

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

20

【0680】

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

【0681】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第4図柄ユニット9050の右打ち表示部9055におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9055におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。演出制御用CPU120は、図柄確定後に、CPU103から右打ち表示点灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、CPU103から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態後に高ベースに制御されない大当たりや小当たりを有する場合、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部9055を点灯させてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、CPU103から大当たり終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を消灯させる。

30

【0682】

図17は、遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた図である。図12に示すように、遊技盤2は、画像表示装置5の画面の端部に覆い被さるようにして固定されている。このため、図17に示すように、遊技盤2と画像表示装置5との間を覗くと、遊技盤2の背面側に位置する画像表示装置5の画面の端部を視認可能になっている。

40

【0683】

図18は、画像表示装置5における画面の表示態様を説明するための図である。画像表示装置5の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの画像が表示される。具体的には、画像表示装置5の画面中央、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期し

50

て、「左」，「中」，「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L，5 C，5 R において飾り図柄が可変表示（たとえば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0684】

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

【0685】

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

【0686】

なお、図 18 に示すように、画像表示装置 5 の画面の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄 5 M は、画像表示装置 5 の画面の左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄 5 M の視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【0687】

なお、図 18 (a) に示すように、画像表示装置 5 の画面の形状は四角形または略四角形であるが、上述したように、遊技盤 2 は、画像表示装置 5 の画面の端部に覆いかぶさるようにして固定されている。このため、図 18 (b) に示すように、パチンコ遊技機 1 を正面から見た場合、画像表示装置 5 の画面の一部（特に端部）は、遊技盤 2 によって視認できない、または視認困難になっている。

【0688】

〔基板構成〕

図 19 は、パチンコ遊技機 1 に搭載された各種基板などを説明するための図である。図 19 に示すように、パチンコ遊技機 1 には、主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ 91 に接続された電源基板 17 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電气的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【0689】

パチンコ遊技機 1 では、商用電源などの外部電源における AC 100V といった交流電源からの電力を、電源基板 17 により主基板 11 や演出制御基板 12 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 17 は、たとえば交流 (AC) を直流 (DC) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（たとえば直流 12V や直流 5V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【0690】

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

10

20

30

40

50

【 0 6 9 1 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、たとえば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 1 0 1 と、RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I / O (Input/Output port) 1 0 5 と、RTC (Real Time Clock) 1 0 6 とを備える。

【 0 6 9 2 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

10

【 0 6 9 3 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

20

【 0 6 9 4 】

I / O 1 0 5 は、たとえば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（特図 L E D 基板 9 0 2 0 など制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 6 9 5 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3、V 入賞スイッチ 2 4）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

30

【 0 6 9 6 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押圧操作などに応じてオン状態となる。

40

【 0 6 9 7 】

出力回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号を、ソレノイド 8 1、ソレノイド 8 2、またはソレノイド 8 3 に伝送する。

【 0 6 9 8 】

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

【 0 6 9 9 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部と

50

して、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況などを指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、たとえば主基板 1 1 における各種の決定結果（たとえば、特図ゲームの表示結果（大当たり種類を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（たとえば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生などを指定するコマンドなどが含まれる。

【 0 7 0 0 】

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

10

【 0 7 0 1 】

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

【 0 7 0 2 】

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

20

【 0 7 0 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【 0 7 0 4 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 7 0 5 】

30

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 7 0 6 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L , 8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L , 8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L , 8 R から出力させる。

40

【 0 7 0 7 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 0 7 0 8 】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給など）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給など）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

50

【 0 7 0 9 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 7 1 0 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、たとえば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 7 1 1 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 0 7 1 2 】

第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 は、演出制御基板 1 2 に接続されており、制御用 C P U 1 2 0 の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【 0 7 1 3 】

〔 遊技の進行の概略 〕

上述した構成を備えるパチンコ遊技機 1 においては、以下のようにして遊技が進行する。パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などに遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（たとえば 4 ）まで保留される。

【 0 7 1 4 】

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

【 0 7 1 5 】

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

【 0 7 1 6 】

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

【 0 7 1 7 】

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

【 0 7 1 8 】

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

10

20

30

40

50

022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せが、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「小当り」となる。また、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せが、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「ハズレ」となる。なお、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せにおける、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様を、「ハズレ表示結果」とも称する。

【0719】

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

10

【0720】

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

20

【0721】

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

【0722】

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

30

【0723】

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

【0724】

40

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

【0725】

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

【0726】

50

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0727】

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

【0728】

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

【0729】

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

【0730】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0731】

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

【0732】

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

【0733】

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

【0734】

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

10

20

30

40

50

る態様などのことである。

【 0 7 3 5 】

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

10

【 0 7 3 6 】

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

20

【 0 7 3 7 】

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

30

【 0 7 3 8 】

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

40

【 0 7 3 9 】

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

【 0 7 4 0 】

50

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

【0741】

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

10

【0742】

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

20

【0743】

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

【0744】

〔大当りに関する各種テーブル〕

図 20 および図 21 を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。

【0745】

（当り種別）

30

図 20 は、当り種別を説明するための図である。図 20 に示すように、当り種別表においては、大当りにおける当りの種別（種類）ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、および、大当りにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。

【0746】

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

【0747】

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

40

【0748】

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

【0749】

確変大当り 1～5 は、3 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベー

50

ス状態に制御される大当りである。確変大当り 1 においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【0750】

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

【0751】

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

10

【0752】

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

【0753】

（各乱数）

20

図 21 は、各乱数を説明するための図である。図 21 に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダム 1 は、大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム 1 は、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 65536 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。ランダム 2 は、大当り種類（種別）を決定する（大当り種類決定用）ランダムカウンタである。

【0754】

ランダム 3 およびランダム 4 は、変動パターンの中の後変動に対応する変動パターン（以下、後変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（後変動パターン判定用）ランダムカウンタである。後変動とは、特別図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。なお、ランダム 3 は、ハズレ時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1 ずつ更新され、1 から加算更新されてその上限である 65519 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。ランダム 4 は、当り時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 239 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。

30

【0755】

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

40

【0756】

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

【0757】

50

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

【0758】

（大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル）

図 22 は、大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。これらテーブルは、ROM 101 に記憶されている。

【0759】

図 22（a）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム 1 と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

10

【0760】

通常時大当り判定テーブルには、図 22（a）の上欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図 22（a）の下欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、通常時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値が設定されている。これにより、確変状態においては、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

20

【0761】

CPU 103 は、所定の時期に、乱数回路 104 のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダム 1）の値と比較するが、大当り判定用乱数値が図 22（a）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、または、確変大当り）にすることに決定する。なお、図 22（a）には、大当りになる確率（割合）またはハズレになる確率（割合）が示されている。

【0762】

図 22（b），（c）は、大当り種類判定テーブルを示す説明図である。図 22（b）は、第 1 特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第 1 特図大当り種類判定テーブルである。図 22（c）は、第 2 特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第 2 特図大当り種類判定テーブルである。

30

【0763】

図 22（b）の第 1 特図大当り種類判定テーブルには、大当り種類判定用のランダム 2 の値と比較される数値であって、通常大当り 1，2 および確変大当り 1～4 のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図 22（b）に示すように、第 1 特図について、通常大当り 1 は 100 個のランダム 2 のうちの 25 個のランダム 2 の値が割り当てられ、通常大当り 2 は 100 個のランダム 2 のうちの 25 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 1 は 100 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 2 は 100 個のランダム 2 のうちの 37 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 3 は 100 個のランダム 2 のうちの 4 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 4 は 100 個のランダム 2 のうちの 4 個のランダム 2 の値が割り当てられている。

40

【0764】

図 22（c）の第 2 特別図柄大当り種類判定テーブルには、ランダム 2 の値と比較される数値であって、確変大当り 5～9 のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図 22（c）に示すように、第 2 特図について、確変大当り 5 は 100 個のランダム 2 のうちの 10 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 6 は

50

1 0 0 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 7 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 8 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 7 0 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 9 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 1 0 個のランダム 2 の値が割り当てられている。

【 0 7 6 5 】

このような各種の大当り種類判定テーブルを用いて、C P U 1 0 3 は、大当り種類として、ランダム 2 の値が一致した大当り種類判定値に対応する種類を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム 2 の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種類と、大当り種類に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【 0 7 6 6 】

[演出制御コマンド]

図 2 3 は、演出制御コマンドの一例を説明するための図である。メイン側の制御基板である主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を示す。なお、図 2 3 に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「(H)」は 1 6 進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

【 0 7 6 7 】

コマンド 8 0 X X (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、前変動に対応する変動パターン(前変動パターン)を指定する変動パターンコマンドである(X X は、前変動パターンの番号に対応)。サブ側における前変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。複数種類の前変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される前変動パターンのそれぞれに対応する前変動パターンコマンドがある。

【 0 7 6 8 】

コマンド 8 1 0 1 (H) は、第 1 特図の可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 0 2 (H) は、第 2 特図の可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド 8 1 0 1 (H) またはコマンド 8 1 0 2 (H) を受信すると、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【 0 7 6 9 】

コマンド 8 4 X X (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、後変動に対応する変動パターン(後変動パターン)を指定する変動パターンコマンドである(X X は、後変動パターンの番号に対応)。サブ側における後変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。複数種類の後変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される後変動パターンのそれぞれに対応する後変動パターンコマンドがある。

【 0 7 7 0 】

コマンド 8 C 0 1 (H) は、ハズレに決定されていることを示す表示結果 1 指定コマンド(ハズレ指定コマンド)である。コマンド 8 C 0 2 (H) は、通常大当り 1 に決定されていることを示す表示結果 2 指定コマンド(通常大当り 1 指定コマンド)である。コマンド 8 C 0 3 (H) は、通常大当り 2 に決定されていることを示す表示結果 3 指定コマンド(通常大当り 2 指定コマンド)である。コマンド 8 C 0 4 (H) は、確変大当り 1 に決定されていることを示す表示結果 4 指定コマンド(確変大当り 1 指定コマンド)である。コマンド 8 C 0 5 (H) は、確変大当り 2 に決定されていることを示す表示結果 5 指定コマンド(確変大当り 2 指定コマンド)である。コマンド 8 C 0 6 (H) は、確変大当り 3 に決定されていることを示す表示結果 6 指定コマンド(確変大当り 3 指定コマンド)である

10

20

30

40

50

。コマンド 8 C 0 7 (H) は、確変大当り 4 に決定されていることを示す表示結果 7 指定コマンド (確変大当り 4 指定コマンド) である。コマンド 8 C 0 8 (H) は、確変大当り 5 に決定されていることを示す表示結果 8 指定コマンド (確変大当り 5 指定コマンド) である。コマンド 8 C 0 9 (H) は、確変大当り 6 に決定されていることを示す表示結果 9 指定コマンド (確変大当り 6 指定コマンド) である。コマンド 8 C 1 0 (H) は、確変大当り 7 に決定されていることを示す表示結果 1 0 指定コマンド (確変大当り 7 指定コマンド) である。コマンド 8 C 1 1 (H) は、確変大当り 8 に決定されていることを示す表示結果 1 1 指定コマンド (確変大当り 8 指定コマンド) である。コマンド 8 C 1 2 (H) は、確変大当り 9 に決定されていることを示す表示結果 1 2 指定コマンド (確変大当り 9 指定コマンド) である。ハズレ指定コマンド、通常大当り 1 , 2 指定コマンド、および確変大当り 1 ~ 9 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 8 C 系コマンドとも称する。

10

【 0 7 7 1 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特図の可変表示を開始することを示す第 1 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特図の可変表示を開始することを示す第 2 図柄変動指定コマンドである。第 1 図柄変動指定コマンドおよび第 2 図柄変動指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 8 D 系コマンドとも称する。コマンド 8 F 0 0 (H) は、第 1 特図や第 2 特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【 0 7 7 2 】

コマンド 9 0 0 0 (H) は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定 (電源投入時の初期画面を表示することを指定) する初期化指定コマンドである。コマンド 9 2 0 0 (H) は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定 (停電復旧画面を表示することを指定) する停電復旧指定コマンドである。コマンド 9 5 0 0 (H) は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 1 (H) は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 2 (H) は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 9 5 系コマンドや背景指定コマンドとも称する。コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちのデモンストレーションを指定する客待ちデモ指定コマンドである。

20

【 0 7 7 3 】

コマンド A 0 0 1 (H) は、通常大当り 1 の開始を指定する大当り開始 1 指定コマンドである。コマンド A 0 0 2 (H) は、通常大当り 2 の開始を指定する大当り開始 2 指定コマンドである。コマンド A 0 0 3 (H) は、確変大当り 1 の開始を指定する確変大当り開始 3 指定コマンドである。コマンド A 0 0 4 (H) は、確変大当り 2 の開始を指定する確変大当り開始 4 指定コマンドである。コマンド A 0 0 5 (H) は、確変大当り 3 の開始を指定する確変大当り開始 5 指定コマンドである。コマンド A 0 0 6 (H) は、確変大当り 4 の開始を指定する確変大当り開始 6 指定コマンドである。コマンド A 0 0 7 (H) は、確変大当り 5 の開始を指定する確変大当り開始 7 指定コマンドである。コマンド A 0 0 8 (H) は、確変大当り 6 の開始を指定する確変大当り開始 8 指定コマンドである。コマンド A 0 0 9 (H) は、確変大当り 7 の開始を指定する確変大当り開始 9 指定コマンドである。コマンド A 0 1 0 (H) は、確変大当り 8 の開始を指定する確変大当り開始 1 0 指定コマンドである。コマンド A 0 1 1 (H) は、確変大当り 9 の開始を指定する確変大当り開始 1 1 指定コマンドである。大当り開始 1 ~ 1 1 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて A 0 系コマンドとも称する。

30

【 0 7 7 4 】

A 1 X X (H) は、X X で示す回数 (ラウンド) の大入賞口の開放中を示す大入賞口開放中指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンドを、A 1 系コマンドとも称する。A 2 X X (H) は、X X で示す回数 (ラウンド) の大入賞口の閉鎖を示す大入賞口開放後指定コマンドである。大入賞口開放後指定コマンドを、A 2 系コマンドとも称する。

40

【 0 7 7 5 】

50

コマンド A 3 0 1 (H) は、通常大当り 1 の終了を指定する大当り終了 1 指定コマンドである。コマンド A 3 0 2 (H) は、通常大当り 2 の終了を指定する大当り終了 2 指定コマンドである。コマンド A 3 0 3 (H) は、確変大当り 1 の終了を指定する大当り終了 3 指定コマンドである。コマンド A 3 0 4 (H) は、確変大当り 2 の終了を指定する大当り終了 4 指定コマンドである。コマンド A 3 0 5 (H) は、確変大当り 3 の終了を指定する大当り終了 5 指定コマンドである。コマンド A 3 0 6 (H) は、確変大当り 4 の終了を指定する大当り終了 6 指定コマンドである。コマンド A 3 0 7 (H) は、確変大当り 5 の終了を指定する大当り終了 7 指定コマンドである。コマンド A 3 0 8 (H) は、確変大当り 6 の終了を指定する大当り終了 8 指定コマンドである。コマンド A 3 0 9 (H) は、確変大当り 7 の終了を指定する大当り終了 9 指定コマンドである。コマンド A 3 1 0 (H) は、確変大当り 8 の終了を指定する大当り終了 1 0 指定コマンドである。コマンド A 3 1 1 (H) は、確変大当り 9 の終了を指定する大当り終了 1 1 指定コマンドである。大当り終了 1 ~ 1 1 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて A 3 系コマンドとも称する。

10

【 0 7 7 6 】

コマンド A D 0 0 (H) は、V 入賞が発生したことを指定する確変判定装置通過指定コマンドである。確変判定装置通過指定コマンドは、V 大入賞口を通過した遊技球が V 入賞領域に進入して V 入賞スイッチ 2 4 により検出されるときに送信されるコマンドである。

【 0 7 7 7 】

コマンド B 1 0 0 (H) は、第 1 始動入賞があったことを指定する第 1 始動入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 (H) は、第 2 始動入賞があったことを指定する第 2 始動入賞指定コマンドである。

20

【 0 7 7 8 】

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

【 0 7 7 9 】

コマンド C 4 X X (H) およびコマンド C 6 X X (H) は、第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種類判定、変動パターン種類判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド C 4 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種類の判定結果を示す図柄指定コマンドである。

30

【 0 7 8 0 】

C 7 X X (H) は、X X で示す回数目 (ラウンド) の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

【 0 7 8 1 】

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

40

【 0 7 8 2 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、始動入賞時に、大当りとなるか否か、大当りの種類、変動パターン種類判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドの E X T データに、大当りとなることを指定する値、および、大当りの種類を指定する値を設定し、演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動種別コマンドの E X T データに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドに設定さ

50

れている値に基づいて、表示結果が大当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

【 0 7 8 3 】

〔 変動パターン 〕

図 2 4 ~ 図 3 0 を参照しながら、変動パターンの内容および変動パターンの決定などについて説明する。

【 0 7 8 4 】

本実施の形態においては、メイン側である遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、メイン変動番号によって管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。なお、前変動パターンは、図 2 3 を用いて説明した前変動パターンコマンド (8 0 X X (H)) に対応し、後変動パターンは、図 2 3 を用いて説明した後変動パターンコマンド (8 4 X X (H)) に対応する。

【 0 7 8 5 】

(メイン側の前変動パターン)

図 2 4 は、メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。前変動番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号 1 は、通常変動 (たとえば、1 3 秒間に亘る飾り図柄の変動) を指定する前変動パターンコマンド (8 0 0 0 (H)) である。前変動番号 2 は、短縮変動 (たとえば、7 秒間に亘る飾り図柄の変動) を指定する前変動パターンコマンド (8 0 0 1 (H)) である。前変動番号 3 は、超短縮変動 (たとえば、3 秒間に亘る飾り図柄の変動) を指定する前変動パターンコマンド (8 0 0 2 (H)) である。

【 0 7 8 6 】

前変動番号 4 は、ノーマルリーチ (役物 x) (リーチ態様となるが可動体 3 2 が動作しないリーチ) を指定する前変動パターンコマンド (8 0 0 3 (H)) である。前変動番号 5 は、ノーマルリーチ (役物) (リーチ態様となって可動体 3 2 が動作するリーチ) を指定する前変動パターンコマンド (8 0 0 4 (H)) である。前変動番号 6 は、ノーマルリーチ (最終リーチ発展) (リーチ態様となって最終リーチに発展するリーチ) を指定する前変動パターンコマンド (8 0 0 5 (H)) である。

【 0 7 8 7 】

前変動番号 7 は、擬似変動を 1 回した後にノーマルリーチ (役物 x) を実行することを指定する前変動パターンコマンド (8 0 0 6 (H)) である。擬似変動とは、飾り図柄の可変表示 (変動表示) が開始されてから当該可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該可変表示を一旦仮停止させた後に当該可変表示を再開するような可変表示 (変動表示) である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似連を実行することで、1 個の保留記憶に基づく可変表示を、擬似的に複数回の可変表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する可変表示を「再可変表示」とも称する。前変動番号 8 は、擬似変動を 1 回した後にノーマルリーチ (役物) を実行することを指定する前変動パターンコマンド (8 0 0 7 (H)) である。前変動番号 9 は、擬似変動を 1 回した後にノーマルリーチ (最終リーチ発展) を指定する前変動パターンコマンド (8 0 0 8 (H)) である。

【 0 7 8 8 】

前変動番号 1 0 は、擬似変動を 2 回した後にノーマルリーチ (役物 x) を実行することを指定する前変動パターンコマンド (8 0 0 9 (H)) である。前変動番号 1 1 は、擬似変動を 2 回した後にノーマルリーチ (役物) を実行することを指定する前変動パターンコマンド (8 0 0 A (H)) である。前変動番号 1 2 は、擬似変動を 2 回した後にノーマルリーチ (最終リーチ発展) を指定する前変動パターンコマンド (8 0 0 B (H)) である。

【 0 7 8 9 】

10

20

30

40

50

前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置 5 にアニメーション（動画）が表示される。なお、パチンコ遊技機 1 においては、動画を構成する静止画 1 枚分（フレームと称する）につき、約 33.3 msec 分の時間を要する。たとえば、前変動番号 7～9 のパターンの場合、変動時間として 41500 msec が設定されており、そのフレーム数は、約 1246 枚となる。また、前変動番号 10～12 のパターンの場合、変動時間として 62000 msec が設定されており、そのフレーム数は、約 1861 枚となる。

【0790】

（メイン側の後変動パターン）

図 25 は、メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。後変動番号が各々割り当てられた複数種類の後変動パターンのうち、後変動番号 1 は、13 秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8400（H））である。後変動番号 2 は、7 秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8401（H））である。後変動番号 3 は、3 秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8402（H））である。後変動番号 4 は、擬似連ガセを実行することを指定する後変動パターンコマンド（8403（H））である。擬似連ガセとは、擬似連を実行すると見せかけて結局は擬似連を実行しない演出などである。

【0791】

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

【0792】

後変動番号 9 は、ノーマルリーチ（当り）（リーチ態様となって当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8408（H））である。後変動番号 10 は、SP 前半（当り）（SP リーチに発展して SP リーチの前半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8409（H））である。後変動番号 11 は、SP 後半（当り）（SP リーチの後半に発展して SP リーチの後半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（840A（H））である。後変動番号 12 は、最終リーチ（当り）（最終リーチに発展して最終リーチで当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（840B（H））である。

【0793】

（後変動パターンの判定）

後変動パターンは、大当たり判定において、大当たりおよびハズレのいずれに決定されたかに応じて異なるランダムカウンタを用いて決定される。図 26 は、ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図 26 に示すように、大当たり判定においてハズレに決定された場合、図 21 で説明したランダム 3 を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当たり判定においてハズレに決定された場合、消化後の保留記憶数に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、決定される後変動番号も異なる。

【0794】

具体的には、図 26（a）に示すように、消化後の保留記憶数が 0 個の場合、後変動番号 1, 4, 5～8 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SP リーチや最終リーチに発展する後変動番号 6～8 のいずれかに決定される確率（後変動番号 6～8 の選択率）は、約 1 /

10

20

30

40

50

102となっている。

【0795】

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

【0796】

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

10

【0797】

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

【0798】

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

20

【0799】

図27は、大当たり時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図27に示すように、大当たり判定において大当たりに決定された場合、図21で説明したランダム4を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当たり判定において大当たりに決定された場合、大当たりの種類に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定される。

【0800】

具体的には、図27(a)に示すように、通常大当たり1, 2、確変大当たり1, 2, 5~8のいずれかに決定された場合、後変動番号9~12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10~12のいずれかに決定される確率(後変動番号10~12の選択率)は、約1/1.1となっている。

30

【0801】

確変大当たり3, 9のいずれかに決定された場合、後変動番号9~12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10~12のいずれかに決定される確率(後変動番号10~12の選択率)は、約1/1.1となっている。

【0802】

確変大当たり4に決定された場合、後変動番号9~12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10~12のいずれかに決定される確率(後変動番号10~12の選択率)は、約1/1.1となっている。

40

【0803】

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

【0804】

また、図26に示すように、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6~8のいずれかに決定される確率は、ハズレ時が約1/102となっているのに対して、大当たり時

50

がそれよりも高い約 1 / 1 . 1 となっているため、S P リーチや最終リーチに発展した場合には、大当たりが発生することに対して遊技者に期待させることができる。

【 0 8 0 5 】

(前変動パターンの判定)

図 2 8 は、前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。前変動パターンは、先に決定された後変動パターンの種類に応じて異なるランダム 5 の判定値数を用いて決定される。さらに、先に決定された後変動パターンの種類に応じて、決定される前変動番号も異なる。

【 0 8 0 6 】

具体的には、図 2 8 (a) に示すように、後変動番号 1 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 1 の前変動パターンに決定される。図 2 8 (b) に示すように、後変動番号 2 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 2 の前変動パターンに決定される。図 2 8 (c) に示すように、後変動番号 3 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 3 の前変動パターンに決定される。図 2 8 (d) に示すように、後変動番号 4 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 1 の前変動パターンに決定される。

【 0 8 0 7 】

図 2 8 (e) に示すように、後変動番号 5 , 9 のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号 4 , 7 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 2 8 (f) に示すように、後変動番号 6 , 1 0 のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号 4 , 7 , 1 0 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 2 8 (g) に示すように、後変動番号 7 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 5 , 8 , 1 1 のいずれかの前変動パターンに決定される。

【 0 8 0 8 】

図 2 8 (h) に示すように、後変動番号 1 1 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 5 , 8 , 1 1 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 2 8 (i) に示すように、後変動番号 8 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 6 , 9 , 1 2 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 2 8 (j) に示すように、後変動番号 1 2 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 6 , 9 , 1 2 のいずれかの前変動パターンに決定される。

【 0 8 0 9 】

(全変動パターン)

図 2 9 は、メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。図 2 6 ~ 図 2 8 で説明したようにして、後変動パターンおよび前変動パターンが決定されると、図 2 9 に示すようなメイン変動番号 1 ~ 2 6 の変動パターンのいずれかとなる。

【 0 8 1 0 】

図 3 0 は、サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。さらに、サブ側においても、メイン変動番号 1 ~ 2 6 の変動パターンの各々に対応するように、サブ変動番号 1 ~ 2 6 の変動パターンが定められている。

【 0 8 1 1 】

[各予告演出]

図 3 1 は、各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。本実施の形態においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当たり図柄になることを示唆する予告演出が実行されることがある。予告演出は、大当たりの発生を示唆または予告する演出、遊技者に対して大当たりを期待させる演出でもある。予告演出には、群予告演出 (群予告、群演出とも称する) と S P 前半タイトル予告演出 (S P 前半タイトル予告とも称する) が含まれる。

【 0 8 1 2 】

群予告演出は、複数のオブジェクトが群となって進行する画像を表示する演出である。複数のオブジェクトは、人や魚や動物などのキャラクタ、飛行機や車などの機械など、進行するものであればいずれのものも含まれる。キャラクタなどのオブジェクトは 1 種類で

10

20

30

40

50

あってもよいし、複数種類であってもよい。パチンコ遊技機 1 において、複数種類の群予告演出が設けられている。具体的には、メイドの格好をした 6 人のキャラクタが群となって進行する 6 人群予告、爆チューという名前の爆弾の体を持つネズミのキャラクタが群となって進行する爆チュー群予告、ボインゴという名前のキャラクタが群となって進行するボインゴ群予告が実行されうる。

【0813】

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

【0814】

図 31 (a) には、ステージ A において群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。本実施の形態においては、同じ変動パターンに基づき可変表示が行われたとしても、その演出態様（背景画像、BGM や効果音、登場するキャラクタなど）が互いに異なる複数種類のステージが設けられている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージ A は、メイドの格好をした 6 人のキャラクタに含まれる夢夢ちゃんというキャラクタによる演出が行われるステージである。

【0815】

図 31 (a) に示すように、ハズレに対応する後変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンに決定された場合、15 % の確率で群予告演出が実行され、そのうち、13 % の確率で 6 人群予告に決定され、2 % の確率でボインゴ群予告に決定される。また、当りに対応する後変動番号 10 ~ 12 の後変動パターンに決定された場合、85 % の確率で群予告演出が実行され、そのうち、55 % の確率で 6 人群予告に決定され、30 % の確率でボインゴ群予告に決定される。

【0816】

ここで、ハズレになる確率が約 $319 / 320$ であり、後変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンに決定される確率が約 $1 / 102$ であることを考慮すると、ハズレ時に変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンに決定される確率は約 $1 / 102$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約 15 % であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約 0.15 % になる。一方、大当りになる確率が約 $1 / 320$ であり、後変動番号 10 ~ 12 の後変動パターンに決定される確率が約 $1 / 1.1$ であることを考慮すると、当り時に変動番号 10 ~ 12 の後変動パターンに決定される確率は約 $1 / 320$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約 85 % であるため、当り時に群予告が実行される確率は約 0.27 % になる。このことから、群予告が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約 64 % になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、64 % に限らず、50 % を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。

【0817】

図 31 (b) には、ステージ B において群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージ B は、爆チューというキャラクタによる演出が行われるステージである。

【0818】

図 31 (b) に示すように、ハズレに対応する後変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンに決定された場合、10 % の確率で群予告演出が実行され、そのうち、8 % の確率で爆チュー群予告に決定され、2 % の確率でボインゴ群予告に決定される。また、当りに対応する後変動番号 10 ~ 12 の後変動パターンに決定された場合、90 % の確率で群予告演出が実行され、そのうち、60 % の確率で爆チュー群予告に決定され、30 % の確率でボインゴ群予告に決定される。

【0819】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンに決定される確率は約 $1 / 102$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約 10 %

10

20

30

40

50

であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約 0.10% になる。一方、当り時に変動番号 10 ~ 12 の後変動パターンに決定される確率は約 1/320 である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約 90% であるため、当り時に群予告が実行される確率は約 0.28% になる。このことから、群予告が実行された場合に大当たりとなる確率（信頼度、期待度）は約 74% になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、74% に限らず、50% を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当たりが発生することを期待させることができる。

【0820】

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

10

【0821】

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

【0822】

図 3 1 (c) に示すように、ハズレに対応する後変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンに決定された場合、20% の確率で S P 前半タイトル予告が実行され、当りに対応する後変動番号 10 ~ 12 の後変動パターンに決定された場合、80% の確率で S P 前半タイトル予告が実行される。

20

【0823】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンに決定される確率は約 1/102 である。そして、この場合において S P 前半タイトル予告が実行される確率は約 20% であるため、ハズレ時に S P 前半タイトル予告が実行される確率は約 0.20% になる。一方、当り時に変動番号 10 ~ 12 の後変動パターンに決定される確率は約 1/320 である。そして、この場合において S P 前半タイトル予告が実行される確率は約 80% であるため、当り時に S P 前半タイトル予告が実行される確率は約 0.25% になる。このことから、S P 前半タイトル予告が実行された場合に大当たりとなる確率（信頼度、期待度）は約 56% になる。なお、S P 前半タイトル予告の信頼度（期待度）は、56% に限らず、50% を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当たりが発生することを期待させることができる。

30

【0824】

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

40

【0825】

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

50

【 0 8 2 6 】

同様に、ステージ B におけるボインゴ群予告は、ハズレ時においては 2 % の確率でしか実行されないのに対して、当り時においては 3 0 % の確率で実行されるため、ボインゴ群予告が実行されたときは、ほぼ大当りである可能性が高い。一方、ステージ B における爆チュー群予告は、ハズレ時においては 8 % の確率で実行されるのに対して、当り時には 6 0 % の確率で実行されるため、爆チュー群予告が実行されてもハズレである可能性はボインゴ群予告よりも大きい。このため、ボインゴ群予告が実行されたときは、爆チュー群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、爆チュー群予告よりもボインゴ群予告が実行されることを期待するようになっている。

【 0 8 2 7 】

さらに、ステージ A における 6 人群予告は、ハズレ時においては 1 3 % の確率で実行されるのに対して、当り時には 5 5 % の確率で実行される。一方、ステージ B における爆チュー群予告は、ハズレ時においては 8 % の確率で実行されるのに対して、当り時には 6 0 % の確率で実行される。このため、ステージ B における爆チュー群予告は、ステージ A における 6 人群予告よりも、大当り時に実行される割合が高くなっている。これにより、ステージ B において爆チュー群予告が実行されたときは、ステージ A において 6 人群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、6 人群予告よりも 6 人群予告が実行されることを期待するようになっている。

【 0 8 2 8 】

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

【 0 8 2 9 】

〔 動作 〕

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 8 3 0 】

（ 主基板 1 1 の主要な動作 ）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。

【 0 8 3 1 】

（ 特別図柄プロセス処理 ）

図 3 2 は、遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。

【 0 8 3 2 】

図 3 2 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1 ）。続いて、C P U 1 0 3 は、必要な初期設定を行う（ステップ S 2 ）。初期設定には、スタックポイントの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポートなど）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

【 0 8 3 3 】

次に、C P U 1 0 3 は、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3 ）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ R A M が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無や

10

20

30

40

50

データ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【 0 8 3 4 】

C P U 1 0 3 は、復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3 で Y）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。C P U 1 0 3 は、ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、たとえば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【 0 8 3 5 】

C P U 1 0 3 は、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 で N）、初期化処理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 0 8 3 6 】

ステップ S 5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【 0 8 3 7 】

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【 0 8 3 8 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドル 3 0 の操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 8 3 9 】

C P U 1 0 3 は、ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【 0 8 4 0 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、C P U 1 0 3 は、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）すると

10

20

30

40

50

ともに、表示モニタ 29 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【0841】

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

【0842】

演出制御基板 12 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。たとえば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8L, 8R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0843】

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

【0844】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S8）。そして、CPU 103 は、所定時間（たとえば 2ms）ごとに定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S9）、割込みを許可する（ステップ S10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（たとえば 2ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0845】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図 33 は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 33 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 33 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S21）。続いて、CPU 103 は、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S22）。この後、CPU 103 は、所定の情報出力処理を実行することにより、たとえばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップ S23）。

【0846】

CPU 103 は、情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少

10

20

30

40

50

なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込みごとに特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0847】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基

10

【0848】

づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普図表示部26を駆動することにより行われ、普図記憶表示部25を点灯させることにより普図保留数を表示する。

20

【0849】

（特別図柄プロセス処理）

図34は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理は、図33に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0850】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図33に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【0851】

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

40

【0852】

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

50

れた表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【 0 8 5 3 】

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

10

【 0 8 5 4 】

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

【 0 8 5 5 】

20

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

【 0 8 5 6 】

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

30

【 0 8 5 7 】

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

40

【 0 8 5 8 】

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

50

ラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【 0 8 5 9 】

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

【 0 8 6 0 】

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

【 0 8 6 1 】

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

【 0 8 6 2 】

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

【 0 8 6 3 】

パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当たり確率が 1 / 3 2 0、確変状態が 6 5 % の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当たり確率が 1 / 2 0 0、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆる V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値

10

20

30

40

50

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

10

【0864】

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

20

【0865】

（始動入賞判定処理）

図35は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。CPU103は、図34に示す特別図柄プロセス処理のS101において始動入賞判定処理を実行する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（ステップS51）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（ステップS51でY）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS52）。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS52にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS52でN）、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップS53）。

30

【0866】

ステップS51にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップS51でN）、ステップS52にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップS52でY）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS54）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（ステップS54でY）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS55）。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS55にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS55でN）、たとえば図示しない

40

50

遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップS56）。

【0867】

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

10

【0868】

ステップS58の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、大当たり判定用の乱数値ランダム1や大当たり種類判定用の乱数値ランダム2、変動パターン判定用の乱数値ランダム3、4を示す数値データを抽出する（ステップS59）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップS60）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには、図示しない第1特図保留記憶部に乱数値ランダム1～ランダム4を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、図示しない第2特図保留記憶部に乱数値ランダム1～ランダム4を示す数値データが格納される。

20

【0869】

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

30

【0870】

ステップS59の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップS60）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図33に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0871】

CPU103は、ステップS60の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する（ステップS61）。その後、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS62）、始動入賞判定処理を終了

50

する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【 0 8 7 2 】

(特別図柄通常処理)

図 3 6 は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図 3 6 に示すように、特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、第 1 保留記憶バッファ (第 1 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ) または第 2 保留記憶バッファ (第 2 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ) に保留記憶データがあるか否かを判定する (ステップ S 1 0 0 1)。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には (ステップ S 1 0 0 1 で N)、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する (ステップ S 1 0 0 2)。変動停止から所定期間が経過しない場合 (ステップ S 1 0 0 2 で N)、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合 (ステップ S 1 0 0 2 で Y)、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし (ステップ S 1 0 0 3)、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【 0 8 7 3 】

第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには (ステップ S 1 0 0 1 で Y)、CPU 1 0 3 は、保留特定領域に設定されているデータのうちの 1 番目のデータが「第 2 」を示すデータであるか否かを判定する (ステップ S 1 0 0 4)。保留特定領域に設定されている 1 番目のデータが「第 2 」を示すデータでない (すなわち、「第 1 」を示すデータである) 場合 (ステップ S 1 0 0 4 で N)、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタ (第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ) に「第 1 」を示すデータを設定する (ステップ S 1 0 0 5)。保留特定領域に設定されている 1 番目のデータが「第 2 」を示すデータである場合 (ステップ S 1 0 0 4 で Y)、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタに「第 2 」を示すデータを設定する (ステップ S 1 0 0 6)。

【 0 8 7 4 】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第 1 」を示すデータが設定されたか「第 2 」を示すデータが設定されたかに応じて、第 1 特別図柄の変動表示と、第 2 特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第 1 」を示すデータが設定されたときには、第 1 保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第 1 特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第 2 」を示すデータが設定されたときには、第 2 保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第 2 特別図柄の変動表示が行われる。

【 0 8 7 5 】

ステップ S 1 0 0 4 ~ ステップ S 1 0 0 6 の制御により、第 2 保留記憶バッファ内に第 2 保留記憶のデータが 1 つでも存在すれば、その第 2 保留記憶のデータに基づいた第 2 特別図柄の変動表示が、第 1 保留記憶のデータに基づいた第 1 特別図柄の変動表示に優先して実行される。

【 0 8 7 6 】

次に、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する (ステップ S 1 0 0 7)。具体的には、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1 」を示している場合には、第 1 保留記憶バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領

域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 102の保留記憶バッファに格納する。また、CPU 103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 102の保留記憶バッファに格納する。

【0877】

そして、CPU 103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS1008)。具体的には、CPU 103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

10

【0878】

すなわち、CPU 103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM 102の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM 102の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【0879】

20

よって、各第1保留記憶数(または、各第2保留記憶数)に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数(または、第2保留記憶数) = 1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【0880】

次に、CPU 103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU 120に送信する制御を行う(ステップS1009)。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU 103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU 103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

30

【0881】

次に、CPU 103は、背景指定コマンドを送信し(ステップS1010)、保留記憶バッファからランダムR(大当たり判定用乱数)を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する(ステップS1011)。なお、この場合、CPU 103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値(図21参照)と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0882】

40

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態(高確率状態)の場合は、遊技状態が非確変状態(通常遊技状態および時短状態)の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル(図22(a)の下欄の数値が設定されているテーブル)と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル(図22(a)の上欄の数値が設定されているテーブル)とが設けられている。そして、CPU 103は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU 103は、大当たり判定用乱数(ランダム1)の値が図22

50

(a) に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には (ステップ S 1 0 1 1 で Y) 、ステップ S 1 0 1 2 に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【 0 8 8 3 】

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

【 0 8 8 4 】

大当たり判定用乱数 (ランダム 1) の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ (ステップ S 1 0 1 1 で N) 、後述するステップ S 1 0 1 5 に進む。

【 0 8 8 5 】

ステップ S 1 0 1 1 において大当たり判定用乱数 (ランダム 1) の値がいずれかの大当たり判定値に一致すれば、CPU 1 0 3 は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする (ステップ S 1 0 1 2) 。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときリセットされる。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図 2 2 (b) の第 1 特別図柄大当たり種類判定用テーブルおよび図 2 2 (c) の第 2 特別図柄大当たり種類判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する。具体的には、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1 」を示している場合には、図 2 2 (b) に示す第 1 特別図柄大当たり種類判定用テーブルを選択する。また、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 2 」を示している場合において、図 2 2 (c) の第 2 特別図柄大当たり種類判定用テーブルを選択する。そして、CPU 1 0 3 は、始動入賞判定処理で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファに予め格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当たり種類判定用の乱数 (ランダム 2) の値と一致する値に対応した大当たり種別および大当たり図柄を決定する (ステップ S 1 0 1 3) 。

【 0 8 8 6 】

また、CPU 1 0 3 は、決定した大当たり種別を示す大当たり種別データを RAM 1 0 2 における大当たり種別バッファに設定する (ステップ S 1 0 1 4) 。

【 0 8 8 7 】

次に、CPU 1 0 3 は、特別図柄の停止図柄を設定する (ステップ S 1 0 1 5) 。具体的には、大当たりフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「 - 」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、ステップ S 1 0 1 4 により決定された大当たり図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。

【 0 8 8 8 】

そして、CPU 1 0 3 は、表示結果指定コマンドを送信し (ステップ S 1 0 1 6) 、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理 (ステップ S 1 1 1) に対応した値に更新する (ステップ S 1 0 1 7) 。

【 0 8 8 9 】

(変動パターン設定処理)

図 3 7 は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図 3 7 に示すように、変動パターン設定処理において、CPU 1 0 3 は、保留記憶数および大当たりの有無に応じて、ランダム 3 , 4 に基づいて後変動パターンを決定する (ステップ S 1 1 0 1) 。具体的には、CPU 1 0 3 は、ハズレ時の場合、保留記憶数に応じて図 2 6 に示す後変

10

20

30

40

50

動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム 3 の値とに基づいて後変動パターンを決定する。また、CPU 103 は、大当たり時の場合、大当たりの種類に応じて図 27 に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム 4 の値とに基づいて後変動パターンを決定する。

【0890】

次に、CPU 103 は、ランダム 5 に基づいて、前変動パターンを決定する（ステップ S1102）。具体的には、CPU 103 は、S1102 で決定した後変動パターンに応じて図 28 に示す前変動パターン判定テーブルを選択し、選択した前変動パターン判定テーブルと、ランダム 5 の値とに基づいて前変動パターンを決定する。

【0891】

次に、CPU 103 は、決定した変動パターン（前変動パターンおよび後変動パターン）に対応する変動パターンコマンドを、演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行う（ステップ S1103）。

【0892】

次に、CPU 103 は、RAM 102 に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ S1104）。そして、CPU 103 は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行い（ステップ S1105）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（ステップ S112）に対応した値に更新する（ステップ S1106）。

【0893】

（特別図柄変動処理）

図 38 は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図 38 に示すように、特別図柄変動処理において、CPU 103 は、変動時間タイマを 1 減算し（ステップ S1201）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ S1202 で Y）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップ S113）に対応した値に更新する（ステップ S1203）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップ S1202 で N）、そのまま処理を終了する。

【0894】

（特別図柄停止処理）

図 39 は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図 39 に示すように、特別図柄停止処理において、CPU 103 は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図 1 可変表示部 21 または特図 2 可変表示部 22 に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップ S1301）。なお、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されている場合には特図 1 可変表示部 21 での第 1 特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されている場合には特図 2 可変表示部 22 での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用 CPU 120 に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップ S1302）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用 CPU 120 に送信される。次に、CPU 103 は、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S1303）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には（ステップ S1303 で N）、ステップ S1309 に移行する。

【0895】

大当たりフラグがセットされている場合には（ステップ S1303 で Y）、CPU 103 は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップ S1304）。次に、演出制御用 CPU 120 に、大当たり開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する（ステップ S1305）。

【0896】

また、RO 101 に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口および V 大入賞口について、開放回数（たとえば、5 回や 10 回）、開放時間（たとえば、2.9 秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、0.5 秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップ S1306）。たとえば、3R の通常大当

10

20

30

40

50

りの場合、1～3Rの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5Rの確変大当りの場合、1～3R目および5R目に通常大入賞口を開放させ、4R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、10Rの確変大当りの場合、1～8R目および10R目に通常大入賞口を開放させ、9R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数(5回や10回)のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

【0897】

また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間であるファンファーレ時間(大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS1307)。以降、大当り開放前処理において、大入賞口制御タイマが1減算されて、0になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(ステップS114)に対応した値に更新し(ステップS1308)、処理を終了する。

10

【0898】

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

20

【0899】

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

30

【0900】

(大当り開放前処理)

図40は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図40に示すように、大当り開放前処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1(減算更新)する(ステップS1401)。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを判定し(ステップS1402)、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ(ステップS1402でN)、処理を終了する。

40

【0901】

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

50

ップ S 1 4 0 4)。これにより、1 R 目においては通常大入賞口が開放する。

【 0 9 0 2 】

次に、CPU 1 0 3 は、開放パターンデータ（たとえば、ステップ S 1 3 0 6 により RAM 1 0 2 に記憶されたデータ）に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた大入賞口開放時間（たとえば、2 9 秒）を設定する（ステップ S 1 4 0 5）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップ S 1 1 5）に応じた値に更新し（ステップ S 1 4 0 6）、処理を終了する。

【 0 9 0 3 】

（大当り開放中処理）

図 4 1 は、大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図 4 1 に示すように、大当り開放中処理において、CPU 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値を - 1（減算更新）する（ステップ S 1 5 0 1）。

【 0 9 0 4 】

そして、CPU 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値が 0 になったか否かを確認する（ステップ S 1 5 0 2）。大入賞口制御タイマの値が 0 になっているときは（ステップ S 1 5 0 2 で Y）、ステップ S 1 5 1 1 の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が 0 になっていないときは（ステップ S 1 5 0 2 で N）、通常大入賞口または V 大入賞口を開放中か否かを判定する（ステップ S 1 5 0 3）。通常大入賞口または V 大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

【 0 9 0 5 】

ステップ S 1 5 0 3 で、通常大入賞口または V 大入賞口が開放中でないと判定された場合には（ステップ S 1 5 0 3 で N）、処理を終了する。

【 0 9 0 6 】

通常大入賞口または V 大入賞口が開放中であれば（ステップ S 1 5 0 3 で Y）、カウントスイッチ 2 3 または V 入賞スイッチ 2 4 がオンになっているか否かを判定する（ステップ S 1 5 0 4）。カウントスイッチ 2 3 と V 入賞スイッチ 2 4 のいずれもがオンになっていなければ（ステップ S 1 5 0 4 で N）、処理を終了する。一方、カウントスイッチ 2 3 または V 入賞スイッチ 2 4 のいずれか一方がオンとなっていれば（ステップ S 1 5 0 4 で Y）、入賞個数カウンタを + 1（加算更新）する（ステップ S 1 5 0 5）。

【 0 9 0 7 】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 5 0 6）。確変決定フラグは、V 入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば（ステップ S 1 5 0 6 で Y）、ステップ S 1 5 1 0 の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップ S 1 5 0 6 で N）、V 入賞スイッチ 2 4 がオンになっているか否かを判定する（ステップ S 1 5 0 7）。V 入賞スイッチ 2 4 がオンになっていなければ（ステップ S 1 5 0 7 で N）、ステップ S 1 5 1 0 の処理へ移行する。一方、V 入賞スイッチがオンになっていれば（ステップ S 1 5 0 7 で Y）、確変決定フラグをセットし（ステップ S 1 5 0 8）、確変判定装置通過指定コマンドを送信し（ステップ S 1 5 0 9）、ステップ S 1 5 1 0 の処理へ移行する。

【 0 9 0 8 】

そして、CPU 1 0 3 は、入賞個数カウンタの値が所定数（たとえば 1 0）になっているか否かを判定する（ステップ S 1 5 1 0）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ（ステップ S 1 5 1 0 で N）、処理を終了する。

【 0 9 0 9 】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには（ステップ S 1 5 1 0 で Y）、CPU 1 0 3 は、ソレノイド 8 2 を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド 8 3 を駆動して V 大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う（ステップ S 1 5 1 1）。次に、CPU 1 0 3 は、入賞個数カウンタの値をクリアする（0 にする）処理を行う（ステップ S 1 5 1 2）。次に、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値

10

20

30

40

50

を大当り開放後処理（ステップ S 1 1 6）に応じた値に更新し（ステップ S 1 5 1 3）、処理を終了する。

【 0 9 1 0 】

（大当り開放後処理）

図 4 2 は、大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図 4 2 に示すように、大当り開放後処理において、CPU 1 0 3 は、開放回数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する（ステップ S 1 6 0 1）。

【 0 9 1 1 】

開放回数カウンタの値が 0 であれば（ステップ S 1 6 0 1 で Y）、演出制御用 CPU 1 2 0 に大当り終了指定マンドを送信し（ステップ S 1 6 0 2）、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置 5 において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップ S 1 6 0 3）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップ S 1 1 7）に応じた値に更新し（ステップ S 1 6 0 4）、処理を終了する。

10

【 0 9 1 2 】

ステップ S 1 6 0 1 において、開放回数カウンタの値が 0 でなければ（ステップ S 1 6 0 1 で N）、演出制御用 CPU 1 2 0 に大入賞口開放後指定マンドを送信し（ステップ S 1 6 0 5）、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する（ステップ S 1 6 0 6）。

【 0 9 1 3 】

次に、CPU 1 0 3 は、V 大入賞口が開放するラウンド（V 開放ラウンドとも称する）の前、すなわち、次のラウンドが V 開放ラウンドであるか否かを判定する（ステップ S 1 6 0 7）。V 開放ラウンド前でない場合（ステップ S 1 6 0 7 で N）、ソレノイド 8 2 を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う（ステップ S 1 6 0 8）。一方、V 開放ラウンド前である場合（ステップ S 1 6 0 7 で Y）、ソレノイド 8 3 を駆動して V 大入賞口を開放する制御を行う（ステップ S 1 6 0 9）。

20

【 0 9 1 4 】

ステップ S 1 6 0 8 またはステップ S 1 6 0 9 の後、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップ S 1 6 1 0）。そして、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップ S 1 1 5）に応じた値に更新し（ステップ S 1 6 1 1）、処理を終了する。

30

【 0 9 1 5 】

（大当り終了処理）

図 4 3 は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図 4 3 に示すように、大当り終了処理において、CPU 1 0 3 は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を 1 減算する（ステップ S 1 7 0 1）。そして、CPU 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値が 0 になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップ S 1 7 0 2）。大入賞口制御タイマの値が 0 になっていなければ（ステップ S 1 7 0 2 で N）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が 0 になっていれば（ステップ S 1 7 0 2 で Y）、大当りフラグをリセットする（ステップ S 1 7 0 3）。

40

【 0 9 1 6 】

次に、CPU 1 0 3 は、V 入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 7 0 4）。確変決定フラグがセットされていないければ（ステップ S 1 7 0 4 で N）、ステップ S 1 7 0 5 の処理へ移行する。ステップ S 1 7 0 4 において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップ S 1 7 0 4 で Y）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップ S 1 7 0 7）。次に、演出制御用 CPU 1 2 0 に確変状態指定コマンドを送信し（ステップ S 1 7 0 8）、確変決定フラグをリセットし（ステップ S 1 7 0 9）、ステップ S 1 7 1 0 の処理へ移行する。

【 0 9 1 7 】

50

ステップ S 1 7 1 0 では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップ S 1 7 1 0）、時短回数カウンタに 1 5 0 をセットする（ステップ S 1 7 1 1）。そして、ステップ S 1 7 1 2 の処理へ移行する。

【 0 9 1 8 】

一方、ステップ S 1 7 0 4 において、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップ S 1 7 0 4 で N）、ステップ S 1 7 0 5 では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップ S 1 7 0 5）、時短回数カウンタに 1 0 0 をセットし（ステップ S 1 7 0 6）、ステップ S 1 7 1 2 の処理へ移行する。

【 0 9 1 9 】

ステップ S 1 7 1 2 では、演出制御用 C P U 1 2 0 に時短状態指定コマンドを送信する（ステップ S 1 7 1 2）。そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 1 1 0）に対応した値に更新し（ステップ S 1 7 1 3）、処理を終了する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 側は、C P U 1 0 3 から送信される確変状態指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。

10

【 0 9 2 0 】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。

【 0 9 2 1 】

（演出制御メイン処理）

20

演出制御基板 1 2 では、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 4 4 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 4 4 は、演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。図 4 4 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定などを行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 9 2 2 】

30

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、たとえば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（たとえば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3 で N）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 9 2 3 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、たとえば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発光することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、たとえば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、たとえば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

40

【 0 9 2 4 】

50

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 で Y）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、たとえば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。たとえば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容などを演出制御プロセス処理などで確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

10

【 0 9 2 5 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、たとえば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドなどに応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 0 9 2 6 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

20

【 0 9 2 7 】

（演出制御プロセス処理）

図 4 5 は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理は、図 4 4 のステップ S 7 6 にて実行される処理である。図 4 5 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、たとえば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【 0 9 2 8 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、たとえば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 9 2 9 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

40

【 0 9 3 0 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果などを反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり

50

）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 123 に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 123 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0931】

ステップ S172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L, 8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、たとえば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0932】

ステップ S173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0933】

ステップ S174 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、たとえば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、たとえば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0934】

ステップ S175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、たとえば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0935】

（可変表示開始設定処理）

図 46 は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図 46 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、可変表示の結果がハズレに決定されているか否かを確認する（ステップ S7101）。演出制御用 CPU 120 は、ハズレに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かを確認する（ステップ S7103）。

10

20

30

40

50

【0936】

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

【0937】

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

【0938】

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

【0939】

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

【0940】

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

【0941】

ROM121に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における画像表示装置5の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

【0942】

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

【0943】

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

【0944】

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

10

20

30

40

50

わせるために、ランプ制御基板 14 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L, 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0945】

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップ S 7 1 1 1）、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）に対応した値にし（ステップ S 7 1 1 2）、可変表示開始設定処理が終了する。

【0946】

（群予告設定処理）

図 47 は、群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。群予告設定処理は、可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）に含まれる処理である。

【0947】

図 47 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 7 0 6 1）。具体的には、演出制御用 CPU 120 は、ハズレ時においては後変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを、当り時においては後変動番号 10 ~ 12 の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する。なお、後変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番号 8 ~ 15 の変動パターンであり、後変動番号 10 ~ 12 の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番号 18 ~ 26 の変動パターンである。

【0948】

演出制御用 CPU 120 は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信していない場合（ステップ S 7 0 6 1 で N）、処理を終了する。一方、演出制御用 CPU 120 は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信した場合（ステップ S 7 0 6 1 で Y）、変動パターンコマンドに対応する変動パターンの変動時間をフレーム数に変換する（ステップ S 7 0 6 2）。たとえば、メイン変動番号 22 の変動パターンの場合、前変動時間が 4 1 5 0 0 m s e c であるため、そのフレーム数は約 1 2 4 6 枚となり、後変動時間が 9 1 9 0 0 m s e c であるため、そのフレーム数は約 3 0 0 0 枚となる。また、たとえば、メイン変動番号 26 の変動パターンの場合、前変動時間が 6 2 0 0 0 m s e c であるため、そのフレーム数は約 1 8 6 1 枚となり、後変動時間が 1 4 2 8 0 0 m s e c であるため、そのフレーム数は約 4 2 8 8 枚となる。

【0949】

演出制御用 CPU 120 は、群予告抽選を実行する（ステップ S 7 0 6 3）。具体的には、演出制御用 CPU 120 は、図 31（a）、（b）に示す群予告抽選テーブルを用いて、後変動番号に基づいて群予告を実行するか否か、および実行する群予告の種類を決定する。

【0950】

演出制御用 CPU 120 は、群予告抽選で当選したか否かを判定する。演出制御用 CPU 120 は、群予告抽選で当選しなかった場合（ステップ S 7 0 6 4 で N）、処理を終了する。一方、演出制御用 CPU 120 は、群予告抽選で当選した場合（ステップ S 7 0 6 4 で Y）、ステージに応じた群予告実行用の演出制御パターンを抽出し（ステップ S 7 0 6 5）、処理を終了する。

【0951】

たとえば、例 1 に示すように、メイン変動番号 22 の変動パターンの場合であってかつステージ A の場合、前変動における 1 2 4 6 枚のフレームのうち、9 8 5 フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。また、メイン変動番号 22 の変動パターンの場合であってかつステージ B の場合、後変動における 3 0 0 0 枚のフレームのうち、1 3 8 5 フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。

【0952】

10

20

30

40

50

たとえば、例 2 に示すように、メイン変動番号 2 6 の変動パターンの場合であってかつステージ A の場合、前変動における 1 8 6 1 枚のフレームのうち、1 6 0 0 フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。また、メイン変動番号 2 6 の変動パターンの場合であってかつステージ B の場合、後変動における 4 2 8 8 枚のフレームのうち、2 0 0 0 フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。

【 0 9 5 3 】

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

【 0 9 5 4 】

（群予告実行処理）

図 4 8 は、群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。群予告実行処理は、可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2 ）に含まれる処理である。

【 0 9 5 5 】

図 4 8 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示開始設定処理において設定された演出制御パターンに対応するフレーム数から 1 フレームずつ減算する（ステップ S 7 2 0 1 ）。たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、メイン変動番号 2 6 の変動パターンに対応する演出制御パターンが設定されている場合、全フレーム数である 6 1 4 9 フレーム目から 1 フレームずつ減算する。

【 0 9 5 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告実行用の演出制御パターンを設定していない場合（ステップ S 7 2 0 2 で N ）、処理を終了する。一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告実行用の演出制御パターンを設定している場合（ステップ S 7 2 0 2 で Y ）、群予告の実行タイミングのフレームに到達したか否かを判定する（S 7 2 0 3 ）。たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、メイン変動番号 2 6 の変動パターンの場合であってかつステージ A の場合、1 6 0 0 フレーム目に到達したか否かを判定する。

【 0 9 5 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告の実行タイミングのフレームに到達していない場合（ステップ S 7 2 0 3 で N ）、処理を終了する。一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告の実行タイミングのフレームに到達した場合（ステップ S 7 2 0 3 で Y ）、群予告を実行するために各種演出装置を制御する（ステップ S 7 2 0 4 ）。たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する図 6 3 ～図 6 9 に示す群予告点灯テーブルに基づき遊技効果ランプ 9 に対して点灯、点滅、または消灯させるための制御を行い、スピーカ 8 R , 8 L に対して音を出力させるための制御を行う。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、処理を終了する。

【 0 9 5 8 】

〔遊技の進行の概略〕

上述したように構成されているパチンコ遊技機 1 においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機 1 においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第 1 流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入すると、第 1 特図ゲームが開始される。第 1 特図ゲームの結果、特図 1 可変表示部 2 1 が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たりが発生する。

【 0 9 5 9 】

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

10

20

30

40

50

、特図LED基板9020の右打ち表示部9030および第4図柄ユニット9050の右打ち表示部9055においてもたとえばLEDなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

【0960】

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

【0961】

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

【0962】

大当りラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当り（初当りとも称する）が発生した以降、大当りラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【0963】

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

【0964】

大当りラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入することで、第2特図ゲームが開始される。第2特図ゲームの結果、特図2可変表示部9022が大当り図柄を示す表示態様となると、大当り（連チャン当りとも称する）が発生する。

【0965】

第2特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、確変大当り5～9がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055による右打ち促進演出は、初当り時から継続している。

【0966】

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

【0967】

そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数（たとえば、100回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当りラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当りが発生した以降、大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当

10

20

30

40

50

該連チャン当りの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【 0 9 6 8 】

初当りの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当たりが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置 5、右打ち表示部 9 0 3 0、および右打ち表示部 9 0 5 5 による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第 1 流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

【 0 9 6 9 】

〔 群予告演出の設計 〕

次に、パチンコ遊技機 1 の開発段階における群予告演出の設計について説明する。

【 0 9 7 0 】

（ 群予告作業工程 ）

図 4 9 は、群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。図 4 9 に示すように、群予告の作業工程は、その作業順に、概要書の作成工程（ステップ S 9 0 1）と、アニメーション制作工程（ステップ S 9 0 2）と、本映像制作工程（ステップ S 9 0 3）と、オーサリング工程（ステップ S 9 0 4）と、音作成工程（ステップ S 9 0 5）と、抽選の組込工程（ステップ S 9 0 6）と、映像の組込工程（ステップ S 9 0 7）と、音の組込工程（ステップ S 9 0 8）と、ランプデータ作成工程（ステップ S 9 0 9）と、ランプの組込工程（ステップ S 9 1 0）とを含む。

【 0 9 7 1 】

ステップ S 9 0 1 の概要書の作成工程においては、パチンコ遊技機 1 において群予告を新たに設計するための概要書が作成される。

【 0 9 7 2 】

ステップ S 9 0 2 のアニメーション制作工程においては、群予告で用いられるアニメーションの絵コンテの作成、アニメーションに用いられるキャラクタや背景などのデザイン、アニメーションを作成するための台本となる V コンテの作成、アニメーション用の CG 制作、および実際のアニメーションの制作などが行われる。

【 0 9 7 3 】

ステップ S 9 0 3 の本映像制作工程においては、アニメーション制作工程において作成されたアニメーションを用いて、群予告で用いられる映像データが作成される。なお、群予告で用いられる映像データは、この本映像制作工程において作成されるが、その作成される映像データの再生時間は、実際にパチンコ遊技機 1 において実行される群予告の実行時間よりも長めに作成される。これにより、設計変更によって群予告の実行時間が長くなったとしても、本映像制作工程において作成された映像データを変更することなく、そのまま使用することができる。また、本映像制作工程においては、演出ごとに予め定められたタイミングで映像データが再生されるように、映像データごとに再生タイミングも設計される。たとえば、メイン変動番号 2 2 の変動パターンにおいては、ステージ A の群予告は 9 8 5 フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージ B の群予告は 1 3 8 5 フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。また、メイン変動番号 2 6 の変動パターンにおいては、ステージ A の群予告は 1 6 0 0 フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージ B の群予告は 2 0 0 0 フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。

【 0 9 7 4 】

ステップ S 9 0 4 のオーサリング工程においては、本映像制作工程で作成された映像データを用いて、パチンコ遊技機 1 で実行される映像再生用のソフトウェア（プログラム）が作成される。

【 0 9 7 5 】

10

20

30

40

50

ステップ S 9 0 5 の音作成工程においては、群予告の映像に合わせて、群予告で用いられる B G M (背景音) や効果音などの各種音のデータが作成される。

【 0 9 7 6 】

ステップ S 9 0 6 の抽選の組込工程においては、群予告抽選など、群予告に関連する各種の抽選についてのデータが作成される。なお、この抽選の組込工程において、群予告の期待度 (信頼度) などが設計される。作成された抽選データは、パチンコ遊技 1 で実行される抽選用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機 1 に組み込まれる。

【 0 9 7 7 】

ステップ S 9 0 7 の映像の組込工程においては、オーサリング工程で作成された映像再生用のソフトウェアが、群予告で実行される映像再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機 1 に組み込まれる。

10

【 0 9 7 8 】

ステップ S 9 0 8 の音の組込工程においては、音作成工程で作成された音のデータが、群予告で実行される音再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機 1 に組み込まれる。

【 0 9 7 9 】

ステップ S 9 0 8 のランプデータ作成工程においては、群予告で用いられるランプや L E D などの点灯手段 (発光手段) における点灯、点滅、消灯などの各種点灯のデータが作成される。

【 0 9 8 0 】

ステップ S 9 1 0 のランプの組込工程においては、ランプデータ作成工程で作成されたランプや L E D などの各種の点灯、点滅、消灯などのデータが、パチンコ遊技 1 で実行されるランプ再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機 1 に組み込まれる。

20

【 0 9 8 1 】

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

【 0 9 8 2 】

(本映像制作)

図 5 0 ~ 図 5 3 を参照しながら、群予告の本映像制作工程について具体的に説明する。図 5 0 ~ 図 5 3 は、本映像制作工程の一例を説明するための図である。

30

【 0 9 8 3 】

図 5 0 に示すように、まず、 S T E P 1 において、群予告で用いられるキャラクタ画像を準備する。たとえば、群予告においては夢夢ちゃんという主人公のキャラクタが用いられるが、夢夢ちゃんが走る態様を表すための 4 つの画像 g 1 ~ g 4 を準備する。なお、このようなキャラクタ画像は、アニメーション制作工程において作成される。

【 0 9 8 4 】

次に、 S T E P 2 において、動画作成ツールを用いて、4 つのキャラクタ画像 g 1 ~ g 4 によってキャラクタが足踏みをする動画を作成する。たとえば、動画作成ツールを起動すると、タイムライン画面 7 1 0 が表示される。タイムライン画面 7 1 0 においては、縦軸に 1 または複数のレイヤーが配置され、横軸が時間軸となっている。各レイヤーは、上から順にレイヤー 1、2、3 ... といったように番号順に配置され、上に配置されるほど (つまり、番号が若いほど)、画像表示装置 5 の画面上において背面側に画像が位置するようになっている。レイヤーの数および時間軸の幅は、ユーザが所望する値に設定可能である。

40

【 0 9 8 5 】

S T E P 2 においては、各キャラクタ画像 g 1 ~ g 4 が所定のレイヤーの欄に配置される。たとえば、(a) に示す例では、キャラクタ画像 g 1 ~ g 4 がレイヤー 1 に対応するタイムライン上に配置され、動画データ A 1 ~ A 4 を構成する。動画データ A 1 ~ A 4 によれば、キャラクタ画像 g 1 ~ g 4 からなるパターンの足踏み動画となる。

【 0 9 8 6 】

50

上述したようにして作成された足踏みをする動画データ A 1 ~ A 4 のセットを繰り返しタイムライン上に配置すれば、キャラクタが足踏みをする動画が繰り返される。たとえば、(b) に示す例では、動画データ A 1 ~ A 4 が 3 周期分繰り返されている。そして、この足踏み動画データが出力される。このようにして、他のキャラクタも同様の作業で足踏み動画が作成される。

【 0 9 8 7 】

図 5 1 に示すように、STEP 3 においては、キャラクタが進行する動画が作成される。まず、画像表示装置 5 における画面サイズを所定のサイズに設定する。たとえば、(a) に示す例では、画面上の横方向に沿った X 軸の幅が 8 0 0、画面上の縦方向に沿った X Y 軸の幅が 6 4 0 に設定されている。なお、X 軸および Y 軸ともに、中央の位置に対応する値が 0 になっている。このため、画面サイズは、- 4 0 0 X 4 0 0、- 3 2 0 Y 3 2 0 となる。

10

【 0 9 8 8 】

動画作成ツールの設定画面 7 3 0 を用いれば、動画データが移動する幅を設定することができる。たとえば、(b) に示す例では、キャラクタ画像 g 1 ~ g 4 からなるパターンの足踏み動画データ A 1 ~ A 4 の 1 周期分を 5 0 0 とし、- 1 0 0 0 X 5 0 0 の範囲で X 軸上を直線移動するように設定されている。

【 0 9 8 9 】

図 5 2 に示すように、STEP 4 においては、複数のキャラクタが進行する動画が作成される。たとえば、(a) に示す例では、同様の作成手順で、群予告に用いられるジャムちゃんというキャラクタが - 1 0 0 0 X 5 0 0 の範囲で X 軸上を直線移動する動画データが作成されている。

20

【 0 9 9 0 】

上述したように、複数のキャラクタについて、- 1 0 0 0 X 5 0 0 の範囲で X 軸上を直線移動する動画データを作成すると、(b) に示すように、各キャラクタの動画データを互いに異なるレイヤーに配置する。また、キャラクタ間で時間軸をずらせば、登場するタイミングをずらすことができる。さらに、キャラクタ間で Y 軸の位置をずらせば、キャラクタが登場する Y 軸上の位置をずらすことができる。なお、Z 軸は、画面の前面側（手前側）と背面側（奥行側）との間の軸であり、値が入力されることで、画面の前面側（手前側）と背面側（奥行側）の間をキャラクタが移動するように群予告（本実施の形態のポインゴ群予告）の演出を設計することができる。

30

【 0 9 9 1 】

図 5 3 に示すように、STEP 5 においては、最終的に群予告の動画が作成される。たとえば、(a) に示すように、キャラクタ A ~ F といった 6 種類のキャラクタの動画データがレイヤーのタイムライン上に配置されることで、群予告の動画が完成する。

【 0 9 9 2 】

また、タイムライン上の動画データの長さを変更すれば、アニメーション自体はキャラクタ画像 g 1 ~ g 4 からなるパターンの動画が 3 周期分繰り返される動画を維持しつつ、キャラクタが移動する速度を変化させることができる。たとえば、レイヤー 1 0 に配置されたキャラクタ C の動画データは、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C の動画データと同じく、キャラクタ画像 g 1 ~ g 4 からなるパターンの動画が 3 周期分繰り返される動画データであるが、レイヤー 1 0 に配置されたキャラクタ C の動画データにおけるタイムライン上の長さは、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C の動画データにおけるタイムライン上の長さよりも短い。これにより、レイヤー 1 0 に配置されたキャラクタ C は、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C と同じアニメーションを保ちつつも、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C よりも速い速度で画面上を進行するようになる。

40

【 0 9 9 3 】

なお、6 人群予告においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されないようになっている。たとえば、図 5 3 (a) に示す例においても、タイムライン上で同じタイミングかつ同じ長さで複数のキャラク

50

タの動画データが配置されないようになっている。

【0994】

さらに、(b)に示すように、最も背面側に位置するレイヤー1に砂煙の動画データを配置すれば、複数のキャラクタが進行する動画に対して、砂煙の動画を組み合わせることができる。

【0995】

以上のようにして、複数のキャラクタが進行する群予告の動画データを作成することができる。なお、群予告の動画データの実際の作成においては、所定サイズ(たとえば、19インチ)の画面の端部に遊技盤2が覆い被さることを想定して、画面に対して遊技盤2が覆い被さる位置に対応する領域にマスクを被せた状態で群予告の動画データが作成される。さらに、画面の所定サイズ(たとえば、19インチ)よりも大きなサイズ(たとえば、20インチなど)に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで群予告の動画データが作成される。

10

【0996】

(群予告作業工程)

図54は、6人群予告の全体像を示す図である。図54に示すように、群予告演出に含まれる6人群予告においては、メイドA～メイドFといった6人のキャラクタが群となって進行する画像が表示される。群予告演出は、6人のキャラクタに限らず、各キャラクタが複数人登場することで、パチンコ遊技機1において実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出となっている。メイドA～メイドFは、いずれも同一または略同一のメイド服を着ているため、顔で認識する以外にはキャラクタの種類を見分けることは難しくなっている。本実施の形態においては、各キャラクタが身につけているエプロンの図柄がキャラクタごとに異なっているが、一見しただけではその違いを認識することは難しくなっている。なお、メイドAは、主人公である夢夢ちゃんであり、メイドBは、主人公である夢夢ちゃんの次の優先度の高いキャラクタであるジャムちゃんである。

20

【0997】

6人群予告においては、キャラクタ画像が画像表示装置5の表示領域に収まる場合もあれば、キャラクタ画像の一部(たとえば、顔や足)が画像表示装置5の表示領域に収まらずにはみ出している場合もある。たとえば、6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドA(夢夢ちゃん)は6人登場するが、そのうち顔が見えているメイドAは5人である。すなわち、メイドAは登場する6人のうち、1人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドB(ジャムちゃん)は5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドBは4人である。すなわち、メイドBは登場する5人のうち、1人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドCは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドCは3人である。すなわち、メイドCは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドDは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドDは3人である。すなわち、メイドDは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドEは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドEは3人である。すなわち、メイドEは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドFは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドFは3人である。すなわち、メイドFは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。

30

40

【0998】

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

【0999】

50

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

【1000】

（補助表示）

図55は、群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。図55に示すように、群予告演出においては、キャラクタが進行していることを強調する補助表示が行われる。本実施の形態においては、補助表示として、砂煙の画像が表示される。キャラクタの近辺、より効果的には進行するキャラクタの後ろに続くように砂煙の画像を表示すれば、キャラクタの進行によって砂煙が生じているかのように遊技者に思わせることができ、そうすることで、キャラクタが走り抜ける態様を強調することができる。上述した図53（b）に示すように、補助表示である砂煙の画像は、最も背面側に位置するレイヤー1に配置される。このため、図55に示すように、砂煙の画像は、登場するキャラクタのいずれよりも背面側に位置するようになっている。

10

【1001】

具体的には、図55に示すように、メイドEの画像が配置されるレイヤーは、メイドCの画像が配置されるレイヤーよりも前面側であるため、メイドEの画像はメイドCの画像よりも前面側で表示される。その一方で、メイドEに対応する補助表示の画像は、メイドEの画像およびメイドCの画像のいずれよりも背面側に位置するようになっている。

20

【1002】

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

【1003】

（モーションブラー処理）

図56は、群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図である。図56に示すように、群予告演出においては、進行するキャラクタに対してモーションブラー処理が施されている。モーションブラー処理とは、オブジェクト（たとえば、キャラクタ）を残像表示させるための処理であり、進行するキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が施されることで、進行するキャラクタの後に当該キャラクタの残像が表示されるようになる。これにより、躍動感のある群予告演出を作成することができる。また、一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が、他のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像に重なったときは、当該他のキャラクタの視認性を阻害しないように、当該一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が透明になっている。

30

40

【1004】

（キャラクタが重なるときの輪郭の態様）

図57は、群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図である。図57に示すように、群予告演出においては、一のキャラクタが他のキャラクタを追い抜くことがある。その際、追い抜くキャラクタの表示と他のキャラクタの表示とが重なるときに、追い抜くキャラクタの輪郭が、他のキャラクタの輪郭よりも太く表示されるようになっている。

【1005】

たとえば、（a）に示す例では、メイドAの前面側に位置するメイドBが当該メイドAを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドBの輪郭は、メイドAの輪

50

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

【1006】

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

10

【1007】

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

【1008】

(画像表示装置の画面の表示)

図58は、群予告演出の実行中に遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた図である。上述した図55～図57に示すように、画像表示装置5の画面の端部には遊技盤2が覆い被さっているため、パチンコ遊技機1を正面から見ると、画像表示装置5の画面の端部のうち、遊技盤2が覆い被さっている部分は見えなくなっている。しかし、図58に示すように、遊技盤2と画像表示装置5との間を覗くと、遊技盤2の背面側に位置する画像表示装置5の画面の端部を視認可能になっている。

20

【1009】

ここで、図58においては、6人群予告において、(a)に示すように、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部(この例では顔の一部)が表示されている第1状況から、(b)に示すように、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB(ジャムちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部(この例では顔の一部)が表示された第2状況になることが示されている。また、最初に表示されたキャラクタ(メイドA)と、2番目に表示されたキャラクタ(メイドB)とは、画面上の縦方向に沿ったY軸の位置座標が異なっている。

30

【1010】

このような第1状況から第2状況への変化は、遊技盤2が画像表示装置5の画面の端部に覆い被さった状態で画像表示装置5を視認した場合、および遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた状態で画像表示装置5を視認した場合のいずれであっても起こる。つまり、図58は遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた状態で画像表示装置5を視認した場合であるが、図18(b)に示すように、遊技盤2が画像表示装置5の画面の端部に覆い被さった状態であっても、6人群予告において、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部(この例では顔の一部)が表示されている第1状況から、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB(ジャムちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部(この例では顔の一部)が表示された第2状況になる。

40

【1011】

(爆チュー群予告の全体像)

図59は、爆チュー群予告の全体像を示す図である。図59に示すように、群予告演出に含まれる爆チュー群予告においては、爆チューといったキャラクタが群となって進行す

50

る画像が表示される。

【1012】

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

【1013】

このように、爆チュー群予告においては、1種類のキャラクタが進行するように動作するアニメーションの画像を画面上に配置することで、爆チュー群予告の動画データが作成されている。なお、爆チュー群予告における動画データも、6人群予告における動画データと同様の手法で、図49～図53に示す作業工程に基づき作成される。

10

【1014】

（群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル）

図60は、群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための図である。図60に示すように、群予告演出（6人群予告、爆チュー予告、ポインゴ群予告）は、第1表示期間（1000ms）と、第2表示期間（1310ms）と、第3表示期間（830ms）とに分かれている。

【1015】

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

20

30

【1016】

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

【1017】

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

40

【1018】

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

50

いる。

【 1 0 1 9 】

たとえば、図 5 9 に示すように、群予告演出に対応する演出音について、第 1 表示期間の最初においては音量が最小（たとえば、消音または最低音量）であり、その後段階的に徐々に大きくなって規定値に達し、それ以降は規定値（たとえば、設定音量または最大音量）で維持される。第 2 表示期間においても、音量は規定値を維持したままである。その後、第 3 表示期間においては、音量が規定値で維持された後、段階的に徐々に小さくなって最小となる。

【 1 0 2 0 】

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

【 1 0 2 1 】

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

【 1 0 2 2 】

（ステージ A における 6 人群予告の発生タイミング）

図 6 1 は、ステージ A における 6 人群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージ A においては、前変動中の 1 6 0 0 フレーム目から 6 人群予告が実行される。

【 1 0 2 3 】

たとえば、図 6 1 に示すように、S P リーチ前半でハズレになる変動番号 9 の変動パターンの場合、前変動の変動時間が 6 2 0 0 0 m s e c（1 8 6 1 フレーム）となり、後変動の変動時間が 3 7 4 0 0 m s e c（1 1 2 3 フレーム）となっており、6 人群予告は、前変動の 5 3 2 8 0 m s e c 目（1 6 0 0 フレーム目）から開始する。このため、S P リーチ前半でハズレになる変動番号 9 の変動パターンの場合、6 人群予告が実行されるタイミング（1 6 0 0 フレーム目）は、全変動時間（2 9 8 4 フレーム）のうちの後半に属する。つまり、S P リーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（2 9 8 4 フレーム）においては、当該所定期間のうちの後半（1 6 0 0 フレーム目）で 6 人群予告の第 1 表示期間が開始する。

【 1 0 2 4 】

S P リーチ前半で当りになる変動番号 2 0 の変動パターンの場合、前変動の変動時間が 6 2 0 0 0 m s e c（1 8 6 1 フレーム）となり、後変動の変動時間が 9 3 3 0 0 m s e c（2 8 0 1 フレーム）となっており、6 人群予告は、前変動の 5 3 2 8 0 m s e c 目（1 6 0 0 フレーム目）から開始する。このため、S P リーチ前半で当りになる変動番号 2

10

20

30

40

50

0の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング(1600フレーム目)は、全変動時間(4662フレーム)のうちの前半に属する。つまり、SPリーチ前半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間(4662フレーム)においては、当該所定期間のうちの前半(1600フレーム目)で6人群予告の第1表示期間が開始する。さらに、6人群予告が実行されるタイミング(1600フレーム目)は、全変動時間(4662フレーム)のうちの前半部分のうち、全変動時間(4662フレーム)の半分(2331フレーム目)に近いタイミング(後半部分)である。

【1025】

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

【1026】

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

【1027】

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

【1028】

図62は、ステージBにおける爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージBにおいては、後変動中の2000フレーム目から爆チュー群予告が実行される。

【1029】

たとえば、図62に示すように、SPリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec(1861フレーム)となり、後変

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

【1030】

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

【1031】

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

【1032】

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

【1033】

なお、本実施の形態においては、SPリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号

10

20

30

40

50

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

【1034】

〔輝度データ〕

図63～図87を参照しながら、本実施の形態に係るパチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120が各種点灯手段を制御する際に参照する輝度データについて説明する。これら輝度データテーブルは、ROM121に格納されている。たとえば、演出制御用CPU120は、輝度データテーブルに格納された輝度データに基づき、群予告における表示に合わせて遊技効果ランプの点灯（発光）箇所を移動させる。本実施の形態において、点灯箇所とは、文字通り点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、その他の点灯していないランプ（つまり、消灯しているランプ）が位置する箇所を点灯箇所とは言わない。なお、他の例において、点灯箇所とは、高輝度で点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、高輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、当該点灯箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所とは言わないものであってもよい。

【1035】

より具体的には、ランプを点灯または消灯させるためのデータ（要素とも称する）は、輝度データテーブルによって規定されるが、このような輝度データテーブルにおいて、特定のランプが参照するデータの格納領域に0のデータ（たとえば、RGBに対応して「000」のデータ）が格納されていれば、当該特定のランプは消灯する。また、輝度データテーブルにおいて特定のランプが参照するデータの格納領域が存在しないか、あるいは、輝度データテーブル自体が存在しない場合には、当該特定のランプは消灯する。一方、特定のランプが参照する輝度データテーブルが存在し、かつ特定のランプが参照するデータの格納領域に1以上のデータ（たとえば、RGBに対応して「100」、「010」、「001」が格納されていれば、当該特定のランプは点灯する。なお、たとえば、通常背景に対応する演出時に大当りの予告演出のような特定演出が実行される場合において、当該特定演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていなくても、通常背景に対応する演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていれば、当該特定のランプは点灯することになる。

【1036】

（群予告輝度データテーブルにおける親テーブル）

図63は、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図63に示すように、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ9R、枠左ランプ9L）、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプ9Eといった、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプについて、群予告演出の各々の演出時間が規定されている。

【1037】

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

【1038】

（群予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図64は、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図64に示すように、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間

帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

【 1 0 3 9 】

たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第 1 表示期間（後述する図 9 6 ～ 図 9 7、図 1 5 2 ～ 図 1 5 4 に示す演出の期間）においては、枠ランプについて W 1、役物ランプ 9 A について Y 1、盤左ランプ 9 B について L 1、盤上ランプ 9 C について U 1、およびアタッカランプ 9 E について A 1 の孫テーブルが各々設けられている。これら、第 1 表示期間で用いられる孫テーブルは、図 6 0 に示す第 1 輝度データテーブルに対応する。

【 1 0 4 0 】

群予告演出が実行される期間のうち、第 2 表示期間（後述する図 9 8、図 9 9、図 1 5 5、図 1 5 6 に示す演出の期間）においては、枠ランプについて W 2、役物ランプ 9 A について Y 2、盤左ランプ 9 B について L 2、盤上ランプ 9 C について U 2、およびアタッカランプ 9 E について A 2 の孫テーブルが各々設けられている。これら、第 2 表示期間で用いられる孫テーブルは、図 6 0 に示す第 2 輝度データテーブルに対応する。

【 1 0 4 1 】

群予告演出が実行される期間のうち、第 3 表示期間（後述する図 1 0 0、図 1 0 1、図 1 5 7、図 1 5 8 に示す演出の期間）においては、枠ランプについて W 3、役物ランプ 9 A について Y 3、盤左ランプ 9 B について L 3、盤上ランプ 9 C について U 3、およびアタッカランプ 9 E について A 3 の孫テーブルが各々設けられている。これら、第 3 表示期間で用いられる孫テーブルは、図 6 0 に示す第 3 輝度データテーブルに対応する。

【 1 0 4 2 】

図 6 4 に示すように、群予告演出で参照される輝度データテーブルについて、第 1 表示期間、第 2 表示期間、および第 3 表示期間のいずれにおいても、枠左ランプ 9 L、枠右ランプ 9 R、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプの 6 種類の輝度データテーブルが設けられている。

【 1 0 4 3 】

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

【 1 0 4 4 】

また、スティックコントローラ 3 1 A に設けられたスティックコントローラランプ 9 J やプッシュボタン 3 1 B に設けられたトリガボタンランプ 9 K は、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置（たとえば、群予告演出においてキャラクタが進行している真下付近）にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。スティックコントローラランプ 9 J は、操作演出（後述する図 1 3 3（c 9 1）に示す演出）などにおいて、スティックコントローラ 3 1 A を引く操作を促すために点灯し、トリガボタンランプ 9 K は、P U S H 演出（後述する図 9 4（a 1 9）に示す演出）などにおいて、プッシュボタン 3 1 B を押圧する操作を促すために点灯するランプであるため、群予告演出において点灯してしまうと、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を操作できるのではないかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、スティックコントローラランプ 9 J やトリガボタンランプ 9 K は、群予告演出において用いられていない。なお、スティックコントローラランプ 9 J やトリガボタンランプ 9 K は、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ 9 B の付近などその他の位置に設けられてもよ

10

20

30

40

50

いが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

【1045】

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

【1046】

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

【1047】

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

【1048】

(群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル)

図65は、群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1049】

図65(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルW1においては、100msで等間隔でT1-1～T1-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間(60000ms)のデータが規定されている。また、W1においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第1輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第1輝度データと異なる第2輝度データとで構成されている。たとえば、T1-2に対応する各ランプのデータの集まりを第1輝度データとすれば、T1-3に対応する各ランプのデータの集まりを第2輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

【1050】

W1においては、第1表示期間の最初の100ms(T1-1)において、枠ランプに含まれる全てのランプに対して「R」に低輝度を示す「1」が規定され、「G」および「B」に消灯を示す「0」が規定されている。これにより、後述する図95(a22)

および図 1 5 2 (b 4 3) に示すように、群予告演出における第 1 表示期間の最初においては、枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。なお、本実施の形態においては、各ランプが赤色を主体として点灯することで演出を効果的にするため、「R」に低輝度を示す「1」が規定され、「G」および「B」に消灯を示す「0」が規定されているが、たとえば、各ランプが緑色を主体として点灯する場合には「G」に低輝度を示す「1」が規定され、「R」および「B」に消灯を示す「0」が規定されればよく、各ランプが青色を主体として点灯する場合には「B」に低輝度を示す「1」が規定され、「R」および「G」に消灯を示す「0」が規定されればよい。

【 1 0 5 1 】

また、W 1 においては、点線の矢印で示すように、T 1 - 2 から T 1 - 1 0 に亘って、枠右ランプ 9 R 5 ~ 9 R 8 付近から枠左ランプにかけて高輝度で点灯するランプの箇所が 1 0 0 m s e c の等間隔で移動するように輝度データが規定されている。ここで、枠右ランプ 9 R 5 ~ 9 R 8 付近は、群予告においてキャラクタが登場する箇所に対応しており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。枠左ランプについては、最初は消灯または低輝度で点灯するようになっており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、段階的に徐々に高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。一方、最初に高輝度で点灯していた枠右ランプ 9 R 5 ~ 9 R 8 は、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 9 5 ~ 図 9 7 および図 1 5 2 ~ 図 1 5 4 に示すように、群予告においてキャラクタが画面の右端から登場して進行する演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機 1 の右側から左側にかけて高輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【 1 0 5 2 】

また、W 1 においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプを消灯させるデータを含み、段階的に点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。これにより、W 1 においては、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所を移動させることができる。

【 1 0 5 3 】

また、W 1 においては、第 1 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 1 - 1 1) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の第 2 表示期間に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル W 2 に合わせて、枠ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 0 5 4 】

ここで、仮にこの 1 0 分間のデータを設けなかった場合、W 1 を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常で W 2 に移行しなかったときに再度 T 1 - 1 からランプの点灯制御が行われてしまい、既に群予告のキャラクタが登場して進行しているにも関わらず、点線の矢印で示すように、T 1 - 2 から T 1 - 1 0 に亘って、再び枠右ランプ 9 R 5 ~ 9 R 8 付近から高輝度で点灯するランプの箇所が移動するようになってしまい、遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施の形態においては、T 1 - 1 1 で 1 0 分間のデータを設けているため、W 1 を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常で W 2 に移行しなかった場合でも、1 0 分間においては孫テーブル W 2 に合わせた発光態様で枠ランプを点灯させることができるため、違和感を生じさせなくすることができる。そして、この 1 0 分間において異常が解消すれば、特に違和感なく遊技者に遊技を続けさせることができる。

【 1 0 5 5 】

W 1 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 1 - 1 ~ T 1 - 1 0 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われない

10

20

30

40

50

ようになっている。

【1056】

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

【1057】

図65(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルW2においては、50~80msecで非等間隔でT2-1~T2-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定されている。また、W2においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第1輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第1輝度データと異なる第2輝度データとで構成されている。たとえば、T2-2に対応する各ランプのデータの集まりを第1輝度データとすれば、T2-3に対応する各ランプのデータの集まりを第2輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

10

【1058】

W2においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、W2においては、複数箇所にも亘って高輝度で点灯するようにまばらに高輝度のデータ(たとえば、「A」)が規定されている。これにより、後述する図98, 図99および図155, 図156に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、W2は、W1よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

20

【1059】

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

30

【1060】

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

40

【1061】

図65(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルW3においては、80msec間隔でT3-1~T3-6に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対してRGBのデータが規定されている。その後、枠左ランプについては10msecという短い間隔でT3-7~T3-38に亘ってRGBのデータが規定され、枠右ランプについては引き続き80msecという長い間隔でT3-7~T3-38に亘ってRGBのデータが規

50

定されている。

【 1 0 6 2 】

また、W 3 においては、点線の矢印で示すように、T 3 - 2 から T 3 - 3 0 に亘って、枠右ランプ 9 R 5 ~ 9 R 8 付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、T 3 - 7 ~ T 3 - 3 8 について、枠右ランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2 の場合は 8 0 m s e c 間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠左ランプ 9 L 5 ~ 9 L 1 2 については、1 0 m s e c という短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 1 0 0 , 図 1 0 1 および図 1 5 7 , 図 1 5 8 に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機 1 の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

10

【 1 0 6 3 】

また、W 3 においては、T 3 - 3 0 移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、W 3 においては、W 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 3 - 3 9) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 0 6 4 】

W 3 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3 - 1 ~ T 3 - 3 8 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

20

【 1 0 6 5 】

(群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図 6 6 は、群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、役物ランプ 9 A は、役物ランプ 9 A 1 ~ 9 A 4 といった複数のランプから構成されており、図 6 6 に示す輝度データテーブルにおいては、役物ランプ 9 A 1 ~ 9 A 4 に対応して順番に「R R R R」と表されている。なお、役物ランプ 9 A 1 ~ 9 A 4 の各々は、単色 (この例では赤色) の L E D であり、データとしては、「0」~「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「6」のうち、「1」~「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」~「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、単色の L E D は、フルカラーの L E D よりも、光を遮るフィルタとなるものが少ないため、その分光が強く発光される。このため、単色の L E D は、フルカラーの L E D よりも、高輝度に対応する輝度データが小さくなっている。

30

【 1 0 6 6 】

図 6 6 (a) に示すように、第 1 表示期間で用いられる孫テーブル Y 1 においては、1 0 0 m s e c で等間隔で T 1 - 1 ~ T 1 - 1 0 に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間 T 1 - 1 1 においては不具合対策用の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s e c) のデータが規定されている。

40

【 1 0 6 7 】

Y 1 においては、第 1 表示期間の最初の 1 0 0 m s e c (T 1 - 1) において、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」が規定されている。これにより、後述する図 9 5 (a 2 2) および図 1 5 2 (b 4 3) に示すように、群予告演出における第 1 表示期間の最初においては、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることにに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【 1 0 6 8 】

50

また、Y 1においては、第 1 表示期間の最後の 10 分間 (60000ms) (T 1 - 11) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 10 分間においては、次の第 2 表示期間に移行した場合に役物ランプ 9 A の点灯態様について違和感がないように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル Y 2 に合わせて、役物ランプ 9 A がまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1069】

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

【1070】

図 66 (b) に示すように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル Y 2 においては、50 ~ 80 msec で非等間隔で T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘って役物ランプ 9 A の各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1071】

Y 2 においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに (ランダムに) 高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 98, 図 99 および図 155, 図 156 に示すように、群予告演出における第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて役物ランプ 9 A がまばらに高輝度で点灯するようになる。

【1072】

なお、Y 2 においては、Y 1 のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【1073】

図 66 (c) に示すように、第 3 表示期間で用いられる孫テーブル Y 3 においては、80 msec 間隔で T 3 - 1 ~ T 3 - 6 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。その後、10 msec という短い間隔で T 3 - 7 ~ T 3 - 38 に亘って輝度データが規定されている。

【1074】

さらに、Y 3 においては、Y 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 10 分間 (60000ms) (T 3 - 39) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 10 分間においては、次の演出に移行した場合に役物ランプ 9 A の点灯態様について違和感がないように、役物ランプ 9 A が低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1075】

Y 3 においては、上述したような 10 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3 - 1 ~ T 3 - 38 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1076】

(群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図 67 は、群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤左ランプ 9 B は、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 といった複数のランプから構成されており、図 67 に示す輝度データテーブルにおいては、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 に対応して順番に「WWWWW」と表されている。なお、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 の各々は、単色 (この例では白色) の LED であり、データとしては、「0」~「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「6」のうち、「1」~「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」~「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、上述した役物ランプ 9 A の場合、赤色のみの LED であった

10

20

30

40

50

が、盤左ランプ 9 B のような白色のみの LED であっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

【1077】

図 67 (a) に示すように、第 1 表示期間で用いられる孫テーブル L 1 においては、100 msec で等間隔で T 1 - 1 ~ T 1 - 10 に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間 T 1 - 11 においては不具合対策用の 10 分間 (600000 msec) のデータが規定されている。

【1078】

L 1 においては、第 1 表示期間の最初の 100 msec (T 1 - 1) において、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」が規定されている。これにより、後述する図 95 (a22) および図 152 (b43) に示すように、群予告演出における第 1 表示期間の最初においては、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることにに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【1079】

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

【1080】

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

【1081】

図 67 (b) に示すように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル L 2 においては、50 ~ 80 msec で非等間隔で T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘って盤左ランプ 9 B の各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1082】

L 2 においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに (ランダムに) 高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 98, 図 99 および図 155, 図 156 に示すように、群予告演出における第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤左ランプ 9 B がまばらに高輝度で点灯するようになる。

【1083】

なお、L 2 においては、L 1 のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【1084】

図 67 (c) に示すように、第 3 表示期間で用いられる孫テーブル L 3 においては、80 msec 間隔で T 3 - 1 ~ T 3 - 6 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。その後、10 msec という短い間隔で T 3 - 7 ~ T 3 - 38 に亘って輝度データが規定されている。

【1085】

さらに、L 3 においては、L 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 10 分間 (600000 ms) (T 3 - 39) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 10 分間においては、次の演出に移行した場合に盤左ランプ 9 B の点灯態様について違和感がないように、盤左ランプ 9 B が低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1086】

L 3 においては、上述したような 10 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3 - 1 ~ T 3 - 38 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【1087】

(群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図 6 8 は、群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤上ランプ 9 C は、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 13 とした複数のランプから構成されており、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5 , 9 C 9 ~ 9 C 13 の各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)の LED であり、データとしては、「0」~「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 の各々は、単色(この例では白色)の LED であり、データとしては、「0」~「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「6」のうち、「1」~「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」~「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色の LED で用いられる高輝度の値は、単色の LED で用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ 9 A の場合、赤色のみの LED であったが、盤上ランプ 9 C のような白色のみの LED であっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

【1088】

図 6 8 (a) に示すように、第 1 表示期間で用いられる孫テーブル U 1 においては、100 msec で等間隔で T 1 - 1 ~ T 1 - 10 に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間 T 1 - 11 においては不具合対策用の 10 分間(600000 msec)のデータが規定されている。

【1089】

U 1 においては、第 1 表示期間の最初の 100 msec (T 1 - 1) において、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」または「0」が規定されている。これにより、後述する図 9 5 (a 2 2) および図 1 5 2 (b 4 3) に示すように、群予告演出における第 1 表示期間の最初においては、盤上ランプ 9 C に含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに對して遊技者に注目させ易くすることができる。

【1090】

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

【1091】

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

【1092】

図 6 8 (b) に示すように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル U 2 においては、50 ~ 80 msec で非等間隔で T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘って盤上ランプ 9 C の各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1093】

10

20

30

40

50

U 2 においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 9 8 , 図 9 9 および図 1 5 5 , 図 1 5 6 に示すように、群予告演出における第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤上ランプ 9 C がまばらに高輝度で点灯するようになる。

【 1 0 9 4 】

なお、U 2 においては、U 1 のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2 - 1 ~ T 2 - 1 0 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【 1 0 9 5 】

図 6 8 (c) に示すように、第 3 表示期間で用いられる孫テーブル U 3 においては、8 0 m s e c 間隔で T 3 - 1 ~ T 3 - 6 に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されている。その後、1 0 m s e c という短い間隔で T 3 - 7 ~ T 3 - 3 8 に亘って輝度データが規定されている。

【 1 0 9 6 】

さらに、U 3 においては、U 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 3 - 3 9) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の演出に移行した場合に盤上ランプ 9 C の点灯態様について違和感がないように、盤上ランプ 9 C が消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 0 9 7 】

U 3 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3 - 1 ~ T 3 - 3 8 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【 1 0 9 8 】

なお、U 1、U 2、および U 3 のいずれにおいても、単色である盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 については「 0 」のデータのみが規定されている。すなわち、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 は、群予告演出において用いられないようになっている。

【 1 0 9 9 】

(群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

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

【 1 1 0 0 】

図 6 9 (a) に示すように、第 1 表示期間で用いられる孫テーブル A 1 においては、 1

10

20

30

40

50

0 0 m s e c で等間隔で T 1 - 1 ~ T 1 - 1 0 に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間 T 1 - 1 1 においては不具合対策用の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s e c) のデータが規定されている。

【 1 1 0 1 】

A 1 においては、第 1 表示期間の最初の 1 0 0 m s e c (T 1 - 1) において、全てのランプに対して低輝度を示す「 1 」または「 0 」が規定されている。これにより、後述する図 9 5 (a 2 2) および図 1 5 2 (b 4 3) に示すように、群予告演出における第 1 表示期間の最初においては、アタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F が消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることにに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

10

【 1 1 0 2 】

また、A 1 においては、第 1 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 1 - 1 1) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の第 2 表示期間に移行した場合に各ランプの点灯態様について違和感がないように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル A 2 に合わせて、各ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 1 0 3 】

A 1 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 1 - 1 ~ T 1 - 1 0 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

20

【 1 1 0 4 】

図 6 9 (b) に示すように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル A 2 においては、5 0 ~ 8 0 m s e c で非等間隔で T 2 - 1 ~ T 2 - 1 0 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【 1 1 0 5 】

A 2 においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに (ランダムに) 高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 9 8 , 図 9 9 および図 1 5 5 , 図 1 5 6 に示すように、群予告演出における第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせてアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F がまばらに高輝度で点灯するようになる。

30

【 1 1 0 6 】

なお、A 2 においては、A 1 のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2 - 1 ~ T 2 - 1 0 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【 1 1 0 7 】

図 6 9 (c) に示すように、第 3 表示期間で用いられる孫テーブル A 3 においては、8 0 m s e c 間隔で T 3 - 1 ~ T 3 - 6 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。その後、1 0 m s e c という短い間隔で T 3 - 7 ~ T 3 - 3 8 に亘って輝度データが規定されている。

40

【 1 1 0 8 】

さらに、A 3 においては、A 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 3 - 3 9) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の演出に移行した場合にアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F の点灯態様について違和感がないように、アタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F が消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 1 0 9 】

A 3 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されてい

50

るため、T 3 - 1 ~ T 3 - 3 8 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【 1 1 1 0 】

(リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブル)

図 7 0 は、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 7 0 に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ (枠右ランプ 9 R、枠左ランプ 9 L)、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプ 9 E といった、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプについて、リーチライン演出の各々の演出時間が規定されている。

【 1 1 1 1 】

リーチライン演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果が大当たり図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、リーチになったことを遊技者に示唆 (あるいは報知) する演出である。リーチライン演出においては、後述する図 9 0 ~ 図 9 3 および図 1 4 0 ~ 図 1 4 3 に示すように、画像表示装置 5 の画面の中央部分から光のフラッシュとともに光の筋 (リーチラインとも称する) が現れて、リーチを構成する左右の飾り図柄を繋げるようにリーチラインが内外 (左右方向) に延び縮みしながら広がり、その後リーチラインが消えるような演出が実行される。

【 1 1 1 2 】

リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ 9 における各ランプは、リーチライン演出に合わせるように 1 5 0 0 m s e c に亘って制御されるようになっている。

【 1 1 1 3 】

(リーチラインデータテーブルにおける子テーブル)

図 7 1 は、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 7 1 に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ 9 における各ランプについて、リーチライン演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル (輝度データテーブルともいう) が指定されている。

【 1 1 1 4 】

たとえば、リーチライン演出が実行される期間のうち、フラッシュが発生する期間 (後述する図 9 0 (a 8) , (a 9) および図 1 4 0 (a 8) , (a 9) に示す演出の期間) においては、枠ランプについて W 1 1、役物ランプ 9 A について Y 1 1、盤左ランプ 9 B について L 1 1、盤上ランプ 9 C について U 1 1、およびアタッカランプ 9 E について A 1 1 の孫テーブルが各々設けられている。

【 1 1 1 5 】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが発生する期間 (後述する図 9 1 および図 1 4 1 に示す演出の期間) においては、枠ランプについて W 1 2、役物ランプ 9 A について Y 1 2、および盤左ランプ 9 B について L 1 2 の孫テーブルが各々設けられている。なお、リーチラインが発生する期間においては、盤上ランプ 9 C およびアタッカランプ 9 E は用いられないため、孫テーブルが用意されていない。

【 1 1 1 6 】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが内外に延び縮みしながら広がる期間 (後述する図 9 2 (a 1 3) ~ 図 9 3 (b 1 7) および図 1 4 2 (a 1 3) ~ 図 1 4 3 (b 1 7) に示す演出の期間) においては、枠ランプについて W 1 3、役物ランプ 9 A について Y 1 3、盤左ランプ 9 B について L 1 3、盤上ランプ 9 C について U 1 3、およびアタッカランプ 9 E について A 1 3 の孫テーブルが各々設けられている。

【 1 1 1 7 】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが消える期間 (後述する図 9 3 (a 1 8) および図 1 4 3 (b 1 8) に示す演出の期間) においては、枠ランプについて W 1 4、役物ランプ 9 A について Y 1 4、盤左ランプ 9 B について L 1 4、盤上ランプ

10

20

30

40

50

９ＣについてＵ１４、およびアタッカランプ９ＥについてＡ１４の孫テーブルが各々設けられている。

【１１１８】

図７１に示すように、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、フラッシュが発生する期間、リーチラインが内外に延び縮みしながら広がる期間、およびリーチラインが消える期間のいずれにおいても、枠左ランプ９Ｌ、枠右ランプ９Ｒ、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプの６種類の輝度データテーブルが設けられている。一方、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、リーチラインが発生する期間で参照される輝度データテーブルにおいては、枠左ランプ９Ｌ、枠右ランプ９Ｒ、役物ランプ９Ａ、および盤左ランプ９Ｂの４種類の輝度データテーブルが設けられている。

10

【１１１９】

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

【１１２０】

(リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル)

図７２は、リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色(この例では、赤色(Ｒ)、緑色(Ｇ)、青色(Ｂ)の３色)のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」の１６進数で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

20

【１１２１】

図７２(ａ)に示すように、孫テーブルＷ１１においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。リーチライン演出はリーチになったことを遊技者に示唆する演出であり、群予告演出のように大当りを示唆することで遊技者の期待感を煽る演出ではない。このため、リーチライン演出は、群予告演出のように枠右ランプ９Ｒと枠左ランプ９Ｌとで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ９Ｒと枠左ランプ９Ｌとで共通の輝度データを設けて各ランプを一緒に制御するようになっている。さらに、リーチライン演出は群予告演出よりも実行時間が短いため、群予告演出のように枠右ランプ９Ｒと枠左ランプ９Ｌとで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ９Ｒと枠左ランプ９Ｌとで共通の輝度データを設けて各ランプを一緒に制御するようになっている。

30

【１１２２】

Ｗ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１１－１～Ｔ１１－２に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図９０(ａ８)および図１４０(ｂ８)に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

40

【１１２３】

図７２(ｂ)に示すように、孫テーブルＷ１２においては、枠左ランプ９Ｌの輝度データのみが規定され、枠右ランプ９Ｒの輝度データは省略されているが、枠右ランプ９Ｒの輝度データは枠左ランプ９Ｌの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ９Ｒ２～９Ｒ１２の各々の輝度データは、枠左ランプ９Ｌ２～９Ｌ１２の各々の輝度データと共通である。

50

【 1 1 2 4 】

W 1 2 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 2 - 1 ~ T 1 2 - 2 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 1 および図 1 4 1 に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L 6 , 9 L 7 , 9 R 6 , 9 R 7 が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 1 2 5 】

図 7 2 (c) に示すように、孫テーブル W 1 3 においては、枠左ランプ 9 L の輝度データのみが規定され、枠右ランプ 9 R の輝度データは省略されているが、枠右ランプ 9 R の輝度データは枠左ランプ 9 L の輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2 の各々の輝度データは、枠左ランプ 9 L 2 ~ 9 L 1 2 の各々の輝度データと共通である。

10

【 1 1 2 6 】

W 1 3 においては、6 0 m s e c 間隔で T 1 3 - 1 ~ T 1 3 - 4 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 2 および図 1 4 2 に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L 6 , 9 L 7 , 9 R 6 , 9 R 7 が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 1 2 7 】

図 7 2 (d) に示すように、孫テーブル W 1 4 においては、枠左ランプ 9 L の輝度データのみが規定され、枠右ランプ 9 R の輝度データは省略されているが、枠右ランプ 9 R の輝度データは枠左ランプ 9 L の輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2 の各々の輝度データは、枠左ランプ 9 L 2 ~ 9 L 1 2 の各々の輝度データと共通である。

20

【 1 1 2 8 】

W 1 4 においては、1 0 0 m s e c (T 1 4 - 1) に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「 0 」である。これにより、後述する図 9 3 (a 1 8) および図 1 4 3 (b 1 8) に示すように、リーチラインが消えることに合わせて枠ランプも消灯する。

【 1 1 2 9 】

(リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図 7 3 は、リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ 9 A 1 ~ 9 A 4 の各々は、単色 (この例では赤色) の L E D であり、データとしては、「 0 」 ~ 「 F 」で輝度が表されている。「 0 」は消灯に対応するデータであり、「 1 」 ~ 「 F 」は各々点灯に対応するデータである。「 1 」 ~ 「 F 」のうち、「 1 」 ~ 「 7 」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「 8 」 ~ 「 F 」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「 0 」は低輝度に対応するデータに含まれる。

30

【 1 1 3 0 】

図 7 3 (a) に示すように、孫テーブル Y 1 1 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 1 - 1 ~ T 1 1 - 2 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 0 (a 8) および図 1 4 0 (b 8) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

40

【 1 1 3 1 】

図 7 3 (b) に示すように、孫テーブル Y 1 2 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 2 - 1 ~ T 1 2 - 2 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 1 および図 1 4 1 に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 1 3 2 】

50

図 7 3 (c) に示すように、孫テーブル Y 1 3 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 3 - 1 ~ T 1 3 - 2 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 2 および図 1 4 2 に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 1 3 3 】

図 7 3 (d) に示すように、孫テーブル Y 1 4 においては、1 0 0 m s e c (T 1 4 - 1) に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されているが、その値は「 0 」である。これにより、後述する図 9 3 (a 1 8) および図 1 4 3 (b 1 8) に示すように、リーチラインが消えることに合わせて役物ランプ 9 A も消灯する。

【 1 1 3 4 】

(リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図 7 4 は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 の各々は、単色 (この例では白色) の L E D であり、データとしては、「 0 」 ~ 「 F 」で輝度が表されている。「 0 」は消灯に対応するデータであり、「 1 」 ~ 「 F 」は各々点灯に対応するデータである。「 1 」 ~ 「 F 」のうち、「 1 」 ~ 「 7 」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「 8 」 ~ 「 F 」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「 0 」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【 1 1 3 5 】

図 7 4 (a) に示すように、孫テーブル L 1 1 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 1 - 1 ~ T 1 1 - 2 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 0 (a 8) および図 1 4 0 (b 8) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 1 3 6 】

図 7 4 (b) に示すように、孫テーブル L 1 2 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 2 - 1 ~ T 1 2 - 2 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 1 および図 1 4 1 に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 1 3 7 】

図 7 4 (c) に示すように、孫テーブル L 1 3 においては、6 0 m s e c 間隔で T 1 3 - 1 ~ T 1 3 - 4 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 2 および図 1 4 2 に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 1 3 8 】

図 7 4 (d) に示すように、孫テーブル L 1 4 においては、1 0 0 m s e c (T 1 4 - 1) に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されているが、その値は「 0 」である。これにより、後述する図 9 3 (a 1 8) および図 1 4 3 (b 1 8) に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤左ランプ 9 B も消灯する。

【 1 1 3 9 】

(リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図 7 5 は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5 , 9 C 9 ~ 9 C 1 3 の各々は、複数色 (この例では、赤色 (R)、緑色 (G)、青色 (B) の 3 色) の L E D であり、データとしては、「 0 」 ~ 「 F 」で輝度が表されている。また、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 の各々は、単色 (この例では白色) の L E D であり、データとしては、「 0 」 ~ 「 F 」で輝度が表されている。「 0 」は消灯に対応するデータであり、「 1 」 ~ 「 F 」は各々点灯に対応するデータである。「 1 」 ~ 「 F 」のうち、「 1 」 ~ 「 7 」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「 8 」 ~ 「 F 」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「 0 」は低輝度に対応するデータに含まれ

10

20

30

40

50

る。

【 1 1 4 0 】

図 7 5 (a) に示すように、孫テーブル U 1 1 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 1 - 1 ~ T 1 1 - 2 に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 0 (a 8) および図 1 4 0 (b 8) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤上ランプ 9 C に含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 1 4 1 】

図 7 5 (b) に示すように、孫テーブル U 1 3 においては、6 0 m s e c 間隔で T 1 3 - 1 ~ T 1 3 - 4 に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 2 および図 1 4 2 に示すように、リーチラインが発生する間では、盤上ランプ 9 C に含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 1 4 2 】

図 7 5 (d) に示すように、孫テーブル L 1 4 においては、1 0 0 m s e c (T 1 4 - 1) に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されているが、その値は「 0 」である。これにより、後述する図 9 3 (a 1 8) および図 1 4 3 (b 1 8) に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤上ランプ 9 C も消灯する。

【 1 1 4 3 】

(リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

図 7 6 は、リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ 9 E および電チューランプ 9 H の各々は、複色 (この例では、赤色 (R) 、緑色 (G) 、青色 (B) の 3 色) の L E D であり、データとしては、「 0 」 ~ 「 F 」で輝度が表されている。また、V アタッカランプ 9 F は、単色 (この例では白色) の L E D であり、データとしては、「 0 」 ~ 「 F 」で輝度が表されている。「 0 」は消灯に対応するデータであり、「 1 」 ~ 「 F 」は各々点灯に対応するデータである。「 1 」 ~ 「 F 」のうち、「 1 」 ~ 「 7 」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「 8 」 ~ 「 F 」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「 0 」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【 1 1 4 4 】

図 7 6 (a) に示すように、孫テーブル A 1 1 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 1 - 1 ~ T 1 1 - 2 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 0 (a 8) および図 1 4 0 (b 8) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、アタッカランプ 9 E 、電チューランプ 9 H 、および V アタッカランプ 9 F が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 1 4 5 】

図 7 6 (b) に示すように、孫テーブル A 1 3 においては、6 0 m s e c 間隔で T 1 3 - 1 ~ T 1 3 - 4 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 2 および図 1 4 2 に示すように、リーチラインが発生する間では、アタッカランプ 9 E 、電チューランプ 9 H 、および V アタッカランプ 9 F が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 1 4 6 】

図 7 6 (d) に示すように、孫テーブル A 1 4 においては、1 0 0 m s e c (T 1 4 - 1) に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「 0 」である。これにより、後述する図 9 3 (a 1 8) および図 1 4 3 (b 1 8) に示すように、リーチラインが消えることに合わせてアタッカランプ 9 E 、電チューランプ 9 H 、および V アタッカランプ 9 F も消灯する。

【 1 1 4 7 】

(背景予告輝度データテーブルにおける親テーブル)

図 7 7 は、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図

10

20

30

40

50

である。図 77 に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ 9 R、枠左ランプ 9 L）、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプ 9 E といった、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプについて、背景予告演出の各々の演出時間が規定されている。

【 1 1 4 8 】

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

【 1 1 4 9 】

背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ 9 における各ランプは、背景予告演出に合わせるように 5 5 0 0 m s e c に亘って制御されるようになっている。

【 1 1 5 0 】

（背景予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図 78 は、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 78 に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ 9 における各ランプについて、背景予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

【 1 1 5 1 】

たとえば、背景予告演出が実行される期間のうち、最初の 2 0 0 0 m s e c においては、枠ランプについて W 2 1、役物ランプ 9 A について Y 2 1、盤左ランプ 9 B について L 2 1、盤上ランプ 9 C について U 2 1、およびアタッカランプ 9 E について A 2 1 の孫テーブルが各々設けられている。

【 1 1 5 2 】

背景予告演出が実行される期間のうち、途中の 1 0 0 m s e c においては、枠ランプについて W 2 2、役物ランプ 9 A について Y 2 2、盤左ランプ 9 B について L 2 2、盤上ランプ 9 C について U 2 2、およびアタッカランプ 9 E について A 2 2 の孫テーブルが各々設けられている。

【 1 1 5 3 】

背景予告演出が実行される期間のうち、最後の 6 0 0 0 0 0 m s e c においては、枠ランプについて W 2 3、役物ランプ 9 A について Y 2 3、盤左ランプ 9 B について L 2 3、盤上ランプ 9 C について U 2 3、およびアタッカランプ 9 E について A 2 3 の孫テーブルが各々設けられている。

【 1 1 5 4 】

図 78 に示すように、背景予告演出で参照される輝度データテーブルについて、最初の 2 0 0 m s e c、途中の 1 0 0 m s e c、および最後の 6 0 0 0 0 0 m s e c のいずれにおいても、枠左ランプ 9 L、枠右ランプ 9 R、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプの 6 種類の輝度データテーブルが設けられている。

【 1 1 5 5 】

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

【 1 1 5 6 】

（背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）

図 79 は、背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の 3 色）の LED であり、データとしては、「0」～「F」の 16 進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。

10

20

30

40

50

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

【1157】

図79(a)に示すように、孫テーブルW21においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。W21においては、50msec間隔でT21-1～T21-4に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1158】

図79(b)に示すように、孫テーブルW22においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。W22においては、20msec間隔でT22-1～T22-2に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1159】

図79(c)に示すように、孫テーブルW23においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。W23においては、240msecと230msecとを繰り返しながらT23-1～T23-6に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1160】

(背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図80は、背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ9A1～9A4の各々は、単色(この例では赤色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1161】

図80(a)に示すように、孫テーブルY21においては、50msec間隔でT21-1～T21-4に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。

【1162】

図80(b)に示すように、孫テーブルY22においては、20msec間隔でT22-1～T22-2に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。

【1163】

図80(c)に示すように、孫テーブルY23においては、240msecと230msecとを繰り返しながらT23-1～T23-6に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。

【1164】

(背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図81は、背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ9B1～9B5の各々は、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～

10

20

30

40

50

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

【1165】

図81(a)に示すように、孫テーブルL21においては、50 msec 間隔でT21-1~T21-4に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されている。

【1166】

図81(b)に示すように、孫テーブルL22においては、20 msec 間隔でT22-1~T22-2に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されている。

【1167】

図81(c)に示すように、孫テーブルL23においては、240 msec と230 msec とを繰り返しながらT23-1~T23-6に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されている。

10

【1168】

(背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図82は、背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ9C1~9C5, 9C9~9C13の各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。また、盤上ランプ9C6~9C8の各々は、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

20

【1169】

図82(a)に示すように、孫テーブルU21においては、50 msec 間隔でT21-1~T21-4に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。

【1170】

図82(b)に示すように、孫テーブルU22においては、20 msec 間隔でT22-1~T22-2に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。

【1171】

30

図82(c)に示すように、孫テーブルU23においては、240 msec と230 msec とで繰り返しながらT23-1~T23-6に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。

【1172】

(背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

図83は、背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ9Eおよび電チューランプ9Hの各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。また、Vアタッカランプ9Fは、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

40

【1173】

図83(a)に示すように、孫テーブルA21においては、50 msec 間隔でT21-1~T21-2に亘ってアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1174】

図83(b)に示すように、孫テーブルA22においては、20 msec 間隔でT22

50

- 1 ~ T 2 2 - 2 に亘ってアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F の各ランプに対して輝度データが規定されている。

【 1 1 7 5 】

図 8 3 (c) に示すように、孫テーブル A 2 3 においては、2 4 0 m s e c と 2 3 0 m s e c とで繰り返しながら T 2 3 - 1 ~ T 2 3 - 6 に亘ってアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F の各ランプに対して輝度データが規定されている。

【 1 1 7 6 】

(全点灯時輝度データテーブル)

図 8 4 は、全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。図 8 4 (a) ~ (h) に示すように、全点灯時輝度データテーブルにおいては、枠ランプ、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、アタッカランプ 9 E、V アタッカランプ 9 F、電チューランプ 9 H、V ランプ 9 G、スティックコントローラランプ 9 J、およびトリガボタンランプ 9 K といった各遊技効果ランプ 9 に対して、高輝度の輝度データ (この例では最大値である「 F 」) が規定されている。

【 1 1 7 7 】

(P U S H 演出時輝度データテーブル)

図 8 5 は、P U S H 演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。P U S H 演出とは、後述する図 9 4 (a 1 9) に示すように、プッシュボタン 3 1 B を押圧する操作を促す演出である。

【 1 1 7 8 】

図 8 5 (a) は、スティックコントローラランプ 9 J に対する輝度データテーブル S 4 1 が示されている。S 4 1 においては、2 0 m s e c 間隔で T 4 1 - 1 ~ T 4 1 - 4 に亘ってスティックコントローラランプ 9 J に対して輝度データが規定されている。なお、P U S H 演出時におけるスティックコントローラランプ 9 J の点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色と同じ色 (この例では赤色) である。

【 1 1 7 9 】

図 8 5 (b) は、トリガボタンランプ 9 K に対する輝度データテーブル T 4 1 が示されている。T 4 1 においては、1 5 0 m s e c 間隔で T 5 1 - 1 ~ T 5 1 2 に亘ってトリガボタンランプ 9 K に対して輝度データが規定されている。なお、P U S H 演出時におけるトリガボタンランプ 9 K の点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色と同じ色 (この例では赤色) である。

【 1 1 8 0 】

(変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブル)

図 8 6 は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 8 6 に示すように、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ 9 における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル (輝度データテーブルともいう) が指定されている。

【 1 1 8 1 】

たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第 1 表示期間の途中までの期間 (2 0 0 0 m s e c) においては、枠ランプについて W 1 0 1、役物ランプ 9 A について Y 1 0 1、盤左ランプ 9 B について L 1 0 1、盤上ランプ 9 C について U 1 0 1、およびアタッカランプ 9 E について A 1 0 1 の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第 1 輝度データテーブルに対応する。

【 1 1 8 2 】

群予告演出が実行される期間のうち、第 1 表示期間の残り、第 2 表示期間、および第 3 表示期間の途中までの期間 (2 7 9 0 m s e c) においては、枠ランプについて W 1 0 2、役物ランプ 9 A について Y 1 0 2、盤左ランプ 9 B について L 1 0 2、盤上ランプ 9 C について U 1 0 2、およびアタッカランプ 9 E について A 1 0 2 の孫テーブルが各々設け

10

20

30

40

50

られている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第2輝度データテーブルに対応する。

【1183】

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

【1184】

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

【1185】

(変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル)

図87は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1186】

図87(a)に示すように、孫テーブルW101においては、20msで等間隔でT101-1~T101-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定され、さらに最後の時間T101-11においては不具合対策用の10分間(60000ms)のデータが規定されている。

【1187】

図87(b)に示すように、孫テーブルW102においては、50~80msで非等間隔でT102-1~T102-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定されている。W102においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、W102においては、複数箇所を亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ(たとえば、「A」)が規定されている。これにより、群予告演出においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、W102は、W101よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

【1188】

図87(c)に示すように、孫テーブルW103においては、14ms間隔でT103-1~T103-6に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対してRGBのデータが規定されている。その後、枠左ランプについては2msという短い間隔でT103-7~T103-38に亘ってRGBのデータが規定され、枠右ランプについては引き続き14msという長い間隔でT103-7~T103-38に亘ってRGBのデータが規定されている。

【1189】

また、W103においては、T103-2からT103-30に亘って、枠右ランプ9

10

20

30

40

50

R 5 ~ 9 R 8 付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、T 1 0 3 - 7 ~ T 1 0 3 - 3 8 について、枠右ランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2 の場合は 1 4 m s e c 間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠左ランプ 9 L 5 ~ 9 L 1 2 については、2 m s e c という短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機 1 の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【 1 1 9 0 】

また、W 1 0 3 においては、T 1 0 3 - 3 0 移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、W 1 0 3 においては、W 1 0 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 1 0 3 - 3 9) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 1 9 1 】

[パチンコ遊技機 1 の演出態様]

次に、図 8 8 ~ 図 1 7 3 を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様について説明する。なお、本実施の形態においては、擬似変動が 2 回行われるメイン変動番号 9、1 2、1 5、2 0、2 3、2 6 のいずれかの変動パターンが選択された場合の演出態様について説明する。また、図中においては、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯や点滅する様子をハッチングで示す。

【 1 1 9 2 】

(ステージ A における演出態様)

図 8 8 ~ 図 1 1 0 を参照しながら、ステージ A における演出態様について説明する。

【 1 1 9 3 】

図 8 8 (a 1) に示すように、1 個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置 5 の画面上では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示するとともに、第 4 図柄 5 J が可変表示し、さらに、小図柄 5 M が可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージ A で登場するキャラクタとしてメイド A (夢夢ちゃん) が飛んでいる画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ 9 が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【 1 1 9 4 】

図 8 8 (a 2) に示すように、擬似連演出が行われて、2 回目の可変表示が行われることを示す「 x 2 」の文字が表示されると、図 8 8 (a 3) に示すように、2 回目の可変表示が行われる。

【 1 1 9 5 】

図 8 9 (a 4) に示すように、さらに擬似連演出が行われて、3 回目の可変表示が行われることを示す「 x 3 」の文字が表示されると、図 8 9 (a 5) に示すように、3 回目の可変表示が行われる。その後、図 8 9 (a 6) に示すように、左の飾り図柄表示エリア 5 L において「 3 」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア 5 R においても「 3 」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。

【 1 1 9 6 】

図 9 0 (a 7) に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図 9 0 (a 8) に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置 5 の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図 7 0 ~ 図 7 6 に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する

10

20

30

40

50

。図 9 0 (a 8) に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ 8 L , 8 R から出力される。

【 1 1 9 7 】

図 9 0 (a 9) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。

【 1 1 9 8 】

図 9 1 (a 1 0) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋（光線）であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。

【 1 1 9 9 】

図 9 1 (a 1 1) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸び始める。図 9 1 (a 1 2) に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びる。図 9 1 に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L 6 , 9 L 7 , 9 R 6 , 9 R 7 が高輝度で点灯する。

【 1 2 0 0 】

図 9 2 (a 1 3) に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸びていく。図 9 2 (a 1 4) に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図 9 2 (a 1 5) に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図 9 2 に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L 6 , 9 L 7 , 9 R 6 , 9 R 7 が高輝度で点灯する。

【 1 2 0 1 】

図 9 3 (a 1 6) に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）に縮み始める。図 9 3 (b 1 7) に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L 6 , 9 L 7 , 9 R 6 , 9 R 7 が高輝度で点灯する。その後、図 9 3 (a 1 8) に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ 9 も消灯する。

【 1 2 0 2 】

図 9 3 (a 1 8) に示すようにリーチライン演出が終了した後、6 人群予告が実行される場合には図 9 4 (a 1 9) に示す演出に移行し、背景予告が実行される場合には図 1 0 3 (a 1 0 1) に示す演出に移行し、ランプ予告が実行される場合には図 1 0 4 (a 1 1 1) に示す演出に移行する。

【 1 2 0 3 】

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

10

20

30

40

50

や点滅をしてもよい。

【1204】

ステージAにおいては、前変動のリーチライン演出の後に群予告（たとえば、6人群予告やボインゴ群予告）が実行される。たとえば、リーチライン演出の後に6人群予告が実行される場合、図94（a19）に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にプッシュボタン31Bを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH演出中においては、図85に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、PUSH演出中においては、スティックコントローラランプ9Jおよびトリガボタンランプ9Kが点灯や点滅をする。なお、PUSH演出中においては、スピーカ8L、8Rからプッシュボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促す効果音が出力されてもよい。このように、PUSH演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

10

【1205】

図94（a20）に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン31Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていたプッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消えるようなエフェクト発生する。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8L、8RからPUSH音が出力される。当該PUSH音が出力されることで、遊技者はPUSH演出中にプッシュボタン31Bを有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ8L、8RからのPUSH音の出力は、群予告演出（この例では6人群予告）が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

20

【1206】

図94（a21）に示すように、一旦、画像表示装置5の画面の表示が通常的背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。

【1207】

図95（a22）に示すように、6人群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ9が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

30

【1208】

図95（a23）に示すように、第1表示期間において、1番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイドA（夢夢ちゃん）が登場する。なお、図95（a23）に示す状態は、図58（a）に示す状態に対応しており、主人公であるメイドA（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部（この例では顔の一部）が表示されている第1状況を表している。

【1209】

6人群予告の実行中においては、図63～図69に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、図95～図97に示す第1表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ9R5～9R8が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。なお、群予告演出（6人群予告、爆チュー予告、後述のボインゴ予告）が実行された場合、群予告演出に関する画像以外の他の画像（たとえば、背景画像やSPリーチ前半予告演出に関する画像など）については、明度が下がるようになっている。群予告演出中に下がっている他の画像の明度は、第3表示期間において段階的に徐々に元の明度に戻る。一方、第1保留記憶数や第2保留記憶数を示す第4図柄5Jや小図柄5M、および第1保留記憶表示エリア

40

50

5 D、第2保留記憶表示エリア5 U、アクティブ表示エリア5 Aなど、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないようにしている。

【1210】

群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ8 L、8 Rから出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図60に示したように、第1表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第1表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第2表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第3表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ8 L、8 Rから出力されるが、2番目のキャラクタが登場するまでには開始音の出力が停止する。

10

【1211】

図95(a24)に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、2番目のキャラクタが登場する。なお、図95(a24)に示す状態は、図58(b)に示す状態に対応しており、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB(ジャムちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部(この例では顔の一部)が表示された第2状況を表している。

【1212】

20

図96(a25)に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図96(a26)に示すように、2番目に登場したキャラクタが1番目に登場したキャラクタを抜かすようなアニメーションが表示される。図96(a27)に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【1213】

図97(a28)に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ(先頭)を走る2番目に登場したキャラクタが画面左端に到達する。図97(a29)に示すように、トップ(先頭)を走る2番目に登場したキャラクタが画面左端から見え始める。図97(a30)に示すように、トップを走る2番目に登場したキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第1表示期間が終了する。

30

【1214】

図98(a31)に示すように、第2表示期間において、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図98および図99に示す第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ8 L、8 Rから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図98(a32)~図99(a36)に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

40

【1215】

図100(a37)に示すように、第3表示期間においては、最後のキャラクタが登場し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第3表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第3表示期においては、図100および図101に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図100(a37)に示すように、第3表示期間に入ると、遊技効果ランプ9の全てが一旦、高輝度で点灯する。

50

【 1 2 1 6 】

図 1 0 0 (a 3 8) に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図 1 0 0 (a 3 8) に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクタが表示されていないため、枠右ランプ 9 R の一部が消灯している。図 1 0 0 (a 3 9) に示すように、さらにキャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ 9 R の数が増加する。

【 1 2 1 7 】

図 1 0 1 (a 4 0) および (a 4 1) に示すように、キャラクタが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ 9 の数が増加する。図 1 0 1 (a 4 2) に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

10

【 1 2 1 8 】

ここで、図 1 0 2 を参照しながら、6 人群予告の比較例と、本実施の形態に係る 6 人群予告とを比較する。図 1 0 2 (a 2 0 1) に示す比較例においては、図 9 5 (a 2 3) に示す本実施の形態と同様に、主人公であるメイド A (夢夢ちゃん) の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部 (この例では顔の一部) が表示されている第 1 状況となる。

【 1 2 1 9 】

その後、図 9 5 (a 2 4) に示す本実施の形態においては、最初に表示されたメイド A の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたメイド B (ジャムちゃん) の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド B の一部 (この例では顔の一部) が表示された第 2 状況となるのに対して、図 1 0 2 (a 2 0 2) に示す比較例においては、2 番目のメイド B が登場することなく、メイド A が走り続けて、当該メイド A の全体が表示されている。そして、図 1 0 2 (a 2 0 3) に示す比較例においては、1 番目のメイド A が画面中央よりも左側を走り抜けた後によりやく 2 番目のメイド B が登場している。このような比較例では、単に 1 人のキャラクタが登場しているに過ぎず、群予告演出には見えない。

20

【 1 2 2 0 】

一方、本実施の形態においては、図 9 5 ~ 図 1 0 1 に示すように、複数のキャラクタが間を空けることなく次々と登場して走り抜けるアニメーションが表示されるため、複数のキャラクタが群となって進行することで、迫力のある演出とすることができる。また、他のキャラクタを追い抜かずキャラクタの数は、追い抜くキャラクタによって追い抜かれる他のキャラクタの数よりも少なくなっているため、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができる。なお、他のキャラクタを追い抜かずキャラクタの数は、追い抜くキャラクタによって追い抜かれる他のキャラクタの数よりも多くてもよい。この場合、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

30

【 1 2 2 1 】

リーチライン演出の後に背景予告が実行される場合、図 1 0 3 (a 1 0 1) に示すように、P U S H 演出が実行される。P U S H 演出が実行されると、画像表示装置 5 の画面中央にプッシュボタン 3 1 B を示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「P U S H !!」の文字画像が表示される。さらに、P U S H 演出中においては、図 8 5 に示した輝度データテーブルに基づき、P U S H 演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。

40

【 1 2 2 2 】

図 1 0 3 (a 1 0 2) に示すように、P U S H 演出中にプッシュボタン 3 1 B が押圧操作されると、画像表示装置 5 の画面中央に表示されていたプッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「P U S H !!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から P U S H 音が出力される。プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

50

【 1 2 2 3 】

その後、図 1 0 3 (a 1 0 3) に示すように、背景予告の演出として、特定のキャラクタ (この例では、メイド B (ジャムちゃん)) が特定の背景 (この例では、星空の背景) とともに画像表示装置 5 の画面上に表示される。さらに、背景予告の演出中においては、図 6 9 に示した輝度データテーブルに基づき、背景予告の演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、背景予告の演出に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

【 1 2 2 4 】

リーチライン演出の後にランプ予告が実行される場合、図 1 0 4 (a 1 1 1) に示すように、P U S H 演出が実行される。P U S H 演出が実行されると、画像表示装置 5 の画面中央にプッシュボタン 3 1 B を示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「P U S H !!」の文字画像が表示される。さらに、P U S H 演出中においては、図 8 5 に示した輝度データテーブルに基づき、P U S H 演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。

10

【 1 2 2 5 】

図 1 0 4 (a 1 1 2) に示すように、P U S H 演出中にプッシュボタン 3 1 B が押圧操作されると、画像表示装置 5 の画面中央に表示されていたプッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「P U S H !!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から P U S H 音出力される。プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

20

【 1 2 2 6 】

その後、図 1 0 4 (a 1 1 3) に示すように、ランプ予告が実行され、遊技効果ランプ 9 に含まれる所定のランプ (たとえば、役物ランプ 9 A など) が点灯や点滅をする。なお、ランプ予告の演出に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

【 1 2 2 7 】

図 1 0 1 (a 4 2) に示すように群予告の第 3 表示期間が終了した後、あるいは、図 1 0 3 (a 1 0 3) に示す背景予告や図 1 0 4 (a 1 1 3) に示すランプ予告が終了した後、図 1 0 5 ~ 図 1 0 9 に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出は、リーチ態様となった飾り図柄において、可変表示中の飾り図柄 (本実施の形態においては、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄) が停止するか否か、および停止する飾り図柄が大当たり図柄を構成する飾り図柄であるか否かを遊技者に煽る演出である。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

30

【 1 2 2 8 】

図 1 0 5 (a 4 3) に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第 1 速度 (たとえば、遅めの速度) で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 R に位置する飾り図柄と同じ飾り図柄 (すなわち、大当たりを構成する飾り図柄) から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

40

【 1 2 2 9 】

その後、図 1 0 5 (a 4 4) ~ 図 1 0 6 (a 4 8) に示すように、所定の第 1 速度 (たとえば、遅めの速度) で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図 1 0 7 (a 4 9) ~ 図 1 0 8 (a 5 4) に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図 1 0 9 (a 5 5) ~ (a 5 7) に示すように、最終的には所定の第 2 速度 (たとえば、第 1 速度よりも速い速度) で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図 1 0 9 (a 5 7) に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が 2 周に亘っ

50

て可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

【 1 2 3 0 】

図柄送り演出が終了した後、図 1 1 0 (a 5 8) , (a 5 9) に示すように、ホワイトアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「 3 」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「 3 」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図 1 1 0 (a 5 9) に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

【 1 2 3 1 】

(S P リーチ前半における演出態様)

図 1 1 1 ~ 図 1 1 9 を参照しながら、S P リーチ前半における演出態様について説明する。

【 1 2 3 2 】

図 1 1 1 (a 6 1) , (a 6 2) に示すように、後変動に移行した後、S P リーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、S P リーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図 1 1 1 (a 6 3) に示すように、S P リーチのタイトルが表示される。本実施の形態においては、S P リーチの演出として、夢夢ちゃんなどのメイドキャラクタが爆チューを捕まえる演出が行われるため、「爆チューを捕まえる！」のタイトルが表示される。S P リーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、S P リーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、S P リーチ前半に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

【 1 2 3 3 】

図 1 1 2 (c 1) に示すように、S P リーチ前半の演出が実行されると、メイド A (夢夢ちゃん) が仁王立ちした画像が表示される。その後、図 1 1 2 (c 2) に示すように、相手方のキャラクタ (敵キャラクタ) である爆チューが驚く画像が表示される。その後、図 1 1 2 (c 3) ~ 図 1 1 3 (c 5) に示すように、逃げる爆チューをメイド A が追いかけるようなアニメーションが表示される。

【 1 2 3 4 】

図 1 1 3 (c 6) に示すように、メイド A が爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時 (メイン変動番号 9 の変動パターンの場合) は図 1 1 4 (c 1 1) に示す演出へ移行し、大当たり時 (メイン変動番号 2 0 の変動パターンの場合) は図 1 1 6 (c 2 1) に示す演出へ移行し、S P リーチの後半に移行する場合 (メイン変動番号 1 2 , 2 3 の変動パターンの場合) または最終リーチに移行する場合 (メイン変動番号 1 5 , 2 6 の変動パターンの場合) は図 1 1 9 (c 3 1) に示す演出へ移行する。

【 1 2 3 5 】

S P リーチの前半でハズレが確定する場合、図 1 1 3 (c 6) に示す演出の後、図 1 1 4 (c 1 1) に示す演出に移行する。図 1 1 4 (c 1 1) に示す演出においては、メイド A が爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「 4 」が停止する。その後、図 1 1 4 (c 1 2) に示すように、ブラックアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「 3 」, 「 4 」, 「 3 」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図 1 1 4 (c 1 3) に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「 3 」, 「 4 」, 「 3 」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【 1 2 3 6 】

その後、図 1 1 5 (c 1 4) , (c 1 5) に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられて

10

20

30

40

50

いた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図 1 1 5 (c 1 6) に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄 5 M の可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【 1 2 3 7 】

S P リーチの前半で大当たりが確定する場合、図 1 1 3 (c 6) に示す演出の後、図 1 1 6 (c 2 1) に示す演出に移行する。図 1 1 6 (c 2 1) に示す演出においては、メイド A が爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する飾り図柄として大当たり図柄である「 3 」が停止する。

【 1 2 3 8 】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図 1 1 6 (c 2 2) に示すように、「 3 」, 「 3 」, 「 3 」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図 1 1 6 (c 2 3) に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図 1 1 7 (c 2 4) , (c 2 5) に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図 1 1 7 (c 2 6) に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄 5 M の可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

【 1 2 3 9 】

その後、図 1 1 8 (c 2 7) ~ (c 2 9) に示すように、主人公であるメイド A (夢夢ちゃん) の顔画像が大きく表示され、「 F E V E R ! 」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【 1 2 4 0 】

S P リーチの後半または最終リーチに移行する場合、図 1 1 3 (c 6) に示す演出の後、図 1 1 9 (c 3 1) に示す演出に移行する。図 1 1 9 (c 3 1) に示す演出においては、メイド A が爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「 4 」が停止する。その後、図 1 1 9 (c 3 2) に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「 3 」, 「 4 」, 「 3 」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなる。ここまでは図 1 1 4 (c 1 1) , (c 1 2) で示した S P リーチ前半でハズレになった場合と同じ演出である。ところが、図 1 1 9 (c 3 3) に示すように、S P リーチ後半または最終リーチに移行する場合は、S P リーチ前半でハズレになった場合では起こらなかった可動体 3 2 が落下する演出が実行される。

【 1 2 4 1 】

そして、可動体 3 2 が落下する演出が実行された後、S P リーチの後半に移行する場合 (メイン変動番号 1 2 , 2 3 の変動パターンの場合) は図 1 2 0 (c 4 1) に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合 (メイン変動番号 1 5 , 2 6 の変動パターンの場合) は図 1 2 7 (c 7 1) に示す演出へ移行する。このように、大当たりとなる変動パターンの中には、一旦、S P リーチの前半でハズレが確定するかと見せかけて、S P リーチの後半や最終リーチに移行する変動パターンが含まれる。これにより、遊技者からすると、一旦、S P リーチの前半でハズレが確定と思った後に、救済によって S P リーチの後半や最終リーチに移行することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 2 4 2 】

(S P リーチ後半における演出態様)

図 1 2 0 ~ 図 1 2 6 を参照しながら、S P リーチ後半における演出態様について説明する。

【 1 2 4 3 】

S P リーチの後半に移行する場合、図 1 1 9 (c 3 3) に示す演出の後、図 1 2 0 (c 4 1) に示す演出に移行する。図 1 2 0 (c 4 1) に示す演出においては、キャラクタ画像および背景画像などが完全に見えなくなる。

【 1 2 4 4 】

その後、図 1 2 0 (c 4 2) に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側

10

20

30

40

50

の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた S P リーチ後半の演出画像が現れて見えるようになる。S P リーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、S P リーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、S P リーチ後半に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

【 1 2 4 5 】

図 1 2 0 (c 4 2) に示すように、S P リーチ後半の演出が実行されると、メイド A (夢夢ちゃん) およびメイド B (ジャムちゃん) が仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図 1 2 0 (c 4 3) ~ 図 1 2 1 (c 4 5) に示すように、逃げる爆チューをメイド A およびメイド B が追いかけるようなアニメーションが表示される。

10

【 1 2 4 6 】

図 1 2 0 (c 4 6) に示すように、メイド A およびメイド B が爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時 (メイン変動番号 1 2 の変動パターンの場合) は図 1 2 2 (c 5 1) に示す演出へ移行し、大当たり時 (メイン変動番号 2 3 の変動パターンの場合) は図 1 2 4 (c 6 1) に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合 (メイン変動番号 1 5 , 2 6 の変動パターンの場合) は図 1 2 7 (c 7 1) に示す演出へ移行する。

【 1 2 4 7 】

S P リーチの後半でハズレが確定する場合、図 1 2 1 (c 4 6) に示す演出の後、図 1 2 4 (c 5 1) に示す演出に移行する。図 1 2 4 (c 5 1) に示す演出においては、メイド A およびメイド B が爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「 4 」が停止する。その後、図 1 2 2 (c 5 2) に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「 3 」, 「 4 」, 「 3 」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図 1 2 2 (c 5 3) に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「 3 」, 「 4 」, 「 3 」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

20

【 1 2 4 8 】

その後、図 1 2 3 (c 5 4) , (c 5 5) に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図 1 2 3 (c 5 6) に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄 5 M の可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

30

【 1 2 4 9 】

S P リーチの後半で大当たりが確定する場合、図 1 2 1 (c 4 6) に示す演出の後、図 1 2 4 (c 6 1) に示す演出に移行する。図 1 2 4 (c 6 1) に示す演出においては、メイド A およびメイド B が爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する飾り図柄として大当たり図柄である「 3 」が停止する。

40

【 1 2 5 0 】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図 1 2 4 (c 6 2) に示すように、「 3 」, 「 3 」, 「 3 」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図 1 2 4 (c 6 3) に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図 1 2 5 (c 6 4) , (c 6 5) に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図 1 2 5 (c 6 6) に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄 5 M の可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

【 1 2 5 1 】

その後、図 1 2 6 (c 6 7) ~ (c 6 9) に示すように、主人公であるメイド A (夢夢

50

ちゃん)の顔画像が大きく表示され、「F E V E R !」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【 1 2 5 2 】

(最終リーチにおける演出態様)

図 1 2 7 ~ 図 1 3 7 を参照しながら、最終リーチにおける演出態様について説明する。

【 1 2 5 3 】

最終リーチに移行する場合、図 1 2 1 (c 4 6) に示す演出の後、図 1 2 7 (c 7 1) に示す演出に移行する。最終リーチに移行するときには、図 1 2 7 (c 7 1) に示すように、突然、画面全体が真っ黒になるとともに、図 1 2 7 (c 7 2) に示すように、画面の中央に十字型をした光のエフェクトが表示される。その後、図 1 2 7 (c 7 3) に示すように、最終リーチの開始を報知する演出が実行され、画面いっぱいに主人公であるメイド A (夢夢ちゃん)の顔画像が表示されるとともに、「行くよー!」の文字画像が表示される。なお、図 1 2 7 (c 7 2) に示すような光のエフェクト表示の演出は、図 1 2 7 (c 7 1) に示すブラックアウトの演出と、図 1 2 7 (c 7 3) に示す主人公の顔画像が表示される演出との間に敢えて挿入される。これにより、図 1 2 7 (c 7 2) に示す演出によって、最終リーチに発展することを遊技者により分かり易く伝えることができる。

10

【 1 2 5 4 】

それ以降、最終リーチ中の演出が実行される。最終リーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、最終リーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、最終リーチ後半に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

20

【 1 2 5 5 】

図 1 2 8 (c 7 4) に示すように、メイド A がピースサインを出している画像が表示される。その後、図 1 2 8 (c 7 5) ~ 図 1 2 8 (c 7 8) に示すように、複数タイミングごとに 1 文字ずつの画像が表示されるとともに、図 1 2 8 (c 7 9) に示すように、文章全体の画像が表示されることで最終リーチで実行される演出のテーマが示される。この例では、「全員集合」と示される。

【 1 2 5 6 】

その後、図 1 3 0 (c 8 0) ~ 図 1 3 1 (c 8 5) に示すように、複数タイミングごとに、最終リーチの演出で登場するキャラクタが紹介されるアニメーションが表示される。たとえば、この例では、メイド F、メイド E、メイド D、メイド C、メイド B、メイド A といったように、脇役のキャラクタから順番に登場し、最終付近(あるいは後半)で主人公などの優先度の高いキャラクタが登場する。なお、主人公などの優先度の高いキャラクタから順番に登場してもよい。すなわち、主人公などの優先度の高いキャラクタは、脇役などの優先度の低いキャラクタよりも目立つように、最初(あるいは前半)や最終の付近(あるいは後半)で登場する方が好ましい。

30

【 1 2 5 7 】

その後、図 1 3 2 (c 8 6) に示すように、最終リーチの演出が実行されると、6 人群予告で登場した 6 人のキャラクタが仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図 1 3 2 (c 8 7) ~ 図 1 3 3 (c 8 9) に示すように、逃げる爆チューを 6 人のキャラクタが追いかけるようなアニメーションが表示される。

40

【 1 2 5 8 】

図 1 3 3 (c 9 0) に示すように、6 人のキャラクタが爆チュー追い込むようなアニメーションが表示された後、図 1 3 3 (c 9 1) に示すように、トリガー演出が実行される。トリガー演出が実行されると、画像表示装置 5 の画面中央にスティックコントローラ 3 1 A を示す画像およびスティックコントローラ 3 1 A の操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「引け!!」の文字画像が表示される。

【 1 2 5 9 】

図 1 3 3 (c 9 1) に示すトリガー演出中にスティックコントローラ 3 1 A を引く操作がされた後、ハズレ時(メイン変動番号 1 5 の変動パターンの場合)は図 1 3 4 (c 1 0

50

1) に示す演出へ移行し、大当たり時(メイン変動番号 26 の変動パターンの場合)は図 135 (c111) に示す演出へ移行する。

【1260】

最終リーチでハズレが確定する場合、図 133 (c91) に示すトリガー演出中にスティックコントローラ 31A を引く操作がされた後、図 134 (c101) に示す演出に移行する。図 134 (c101) に示す演出においては、6 人のキャラクタが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア 5C に位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図 134 (c102) に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図 134 (c103) に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

10

【1261】

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

【1262】

最終リーチで大当たりが確定する場合、図 133 (c91) に示す演出の後、図 135 (c111) に示す演出に移行する。図 135 (c111) に示す演出においては、6 人のキャラクタが爆チューを捕まえている画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア 5C に位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

20

【1263】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図 135 (c112) に示すように、「3」, 「3」, 「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図 135 (c113) に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図 136 (c114), (c115) に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図 136 (c116) に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄 5M の可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

30

【1264】

その後、図 137 (c117) ~ (c119) に示すように、主人公であるメイド A (夢夢ちゃん) の顔画像が大きく表示され、「FEVER!」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【1265】

(ステージ B における演出態様)

図 138 ~ 図 158 を参照しながら、ステージ B における演出態様について説明する。

【1266】

図 138 (b1) に示すように、1 個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置 5 の画面上では、飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R において飾り図柄が可変表示するとともに、第 4 図柄 5J が可変表示し、さらに、小図柄 5M が可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージ B で登場するキャラクタとして爆チューの画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ 9 が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ 8L, 8R から出力される。

40

【1267】

図 138 (b2) に示すように、擬似連演出が行われて、2 回目の可変表示が行われることを示す「x2」の文字が表示されると、図 138 (b3) に示すように、2 回目の可変表示が行われる。

【1268】

50

図 1 3 8 (b 4) に示すように、さらに擬似連演出が行われて、3 回目の可変表示が行われることを示す「× 3」の文字が表示されると、図 1 3 9 (b 5) に示すように、3 回目の可変表示が行われる。その後、図 1 3 9 (b 6) に示すように、左の飾り図柄表示エリア 5 L において「3」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア 5 R においても「3」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。

【 1 2 6 9 】

図 1 4 0 (b 7) に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図 1 4 0 (b 8) に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置 5 の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図 7 0 ~ 図 7 6 に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、図 7 0 ~ 図 7 6 に示した輝度データテーブルは、ステージ A のリーチライン演出において用いられる輝度データテーブルと同じである。図 1 4 0 (b 8) に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ 8 L , 8 R から出力される。

【 1 2 7 0 】

図 1 4 0 (b 9) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。

【 1 2 7 1 】

図 1 4 1 (b 1 0) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋（光線）であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。なお、ステージ B において現れるリーチラインは、ステージ A において現れるリーチラインと同じであってもよいし、たとえば、色や形、大きさなどが異なってもよい。

【 1 2 7 2 】

図 1 4 1 (b 1 1) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸び始める。図 1 5 1 (b 1 2) に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びる。図 1 5 1 に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L 6 , 9 L 7 , 9 R 6 , 9 R 7 が高輝度で点灯する。

【 1 2 7 3 】

図 1 5 2 (b 1 3) に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸びていく。図 1 5 2 (b 1 4) に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図 1 4 2 (b 1 5) に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図 1 4 2 に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L 6 , 9 L 7 , 9 R 6 , 9 R 7 が高輝度で点灯する。

【 1 2 7 4 】

図 1 4 3 (b 1 6) に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）に縮み始める。図 1 4 3 (b 1 7) に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L 6 , 9 L 7 , 9 R 6 , 9 R 7 が高輝度で点灯する。その後、図 1 4 3 (b 1 8) に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ 9 も消灯する。

【 1 2 7 5 】

10

20

30

40

50

図 1 4 3 (b 1 8) に示すようにリーチライン演出が終了した後、図 1 4 4 ~ 図 1 4 8 に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

【 1 2 7 6 】

図 1 4 4 (b 1 9) に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第 1 速度（たとえば、遅めの速度）で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 R に位置する飾り図柄と同じ飾り図柄（すなわち、大当りを構成する飾り図柄）から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

10

【 1 2 7 7 】

その後、図 1 4 4 (b 2 0) ~ 図 1 4 5 (b 2 4) に示すように、所定の第 1 速度（たとえば、遅めの速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図 1 4 6 (b 2 5) ~ 図 1 4 7 (b 3 0) に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図 1 4 8 (b 3 1) ~ (b 3 3) に示すように、最終的には所定の第 2 速度（たとえば、第 1 速度よりも速い速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図 1 4 8 (b 3 3) に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が 2 周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

20

【 1 2 7 8 】

図柄送り演出が終了した後、図 1 4 9 (b 3 4) , (b 3 5) に示すように、ホワイトアウトによって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図 1 4 9 (b 3 6) に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

【 1 2 7 9 】

図 1 5 0 (b 3 7) , (b 3 8) に示すように、後変動に移行した後、S P リーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、S P リーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図 1 5 0 (b 3 9) に示すように、S P リーチのタイトル（「爆チューを捕まえろ！」）が表示される。S P リーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、S P リーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、S P リーチ前半に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

30

【 1 2 8 0 】

ステージ B においては、後変動の S P リーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に群予告（たとえば、爆チュー予告やポインゴ群予告）が実行される。たとえば、S P リーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に爆チュー群予告が実行される場合、図 1 5 1 (b 4 0) に示すように、P U S H 演出が実行される。P U S H 演出が実行されると、画像表示装置 5 の画面中央にプッシュボタン 3 1 B を示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「P U S H !!」の文字画像が表示される。さらに、P U S H 演出中においては、図 8 5 に示した輝度データテーブルに基づき、P U S H 演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、P U S H 演出中においては、スティックコントローラランプ 9 J およびトリガボタンランプ 9 K が点灯や点滅をする。なお、P U S H 演出中においては、スピーカ 8 L , 8 R からプッシュボタン 3 1 B を押圧する操作を遊技者に促す効果音も出力されてよい。このように、P U S H 演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン 3 1 B を押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

40

50

【 1 2 8 1 】

図 1 5 1 (b 4 1) に示すように、 P U S H 演出中にプッシュボタン 3 1 B が押圧操作されると、画像表示装置 5 の画面中央に表示されていたプッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「 P U S H ! ! 」の文字画像が消える。また、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から P U S H 音出力される。当該 P U S H 音出力されることで、遊技者は P U S H 演出中にプッシュボタン 3 1 B を有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ 8 L , 8 R からの P U S H 音出力は、群予告演出（この例では爆チュー群予告）が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

10

【 1 2 8 2 】

図 1 5 1 (b 4 2) に示すように、一旦、画像表示装置 5 の画面の表示が通常背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。

【 1 2 8 3 】

図 1 5 2 (b 4 3) に示すように、爆チュー群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ 9 が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【 1 2 8 4 】

図 1 5 2 (b 4 4) に示すように、第 1 表示期間において、1 番目（最初）のキャラクタが登場する。なお、図 1 5 2 (b 4 4) に示す状態は、最初（1 番目）に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部（この例では顔の一部）が表示されている第 1 状況を表している。

20

【 1 2 8 5 】

爆チュー群予告の実行中においては、図 6 3 ~ 図 6 9 に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、図 1 5 2 ~ 図 1 5 4 に示す第 1 表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ 9 R 5 ~ 9 R 8 が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。

【 1 2 8 6 】

30

群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ 8 L , 8 R から出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図 6 0 に示したように、第 1 表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第 1 表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第 2 表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第 3 表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ 8 L , 8 R から出力されるが、2 番目のキャラクタが登場するまでには開始音の出力が停止する。

【 1 2 8 7 】

40

図 1 5 2 (b 4 5) に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、2 番目のキャラクタが登場する。なお、図 1 5 2 (b 4 5) に示す状態は、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該 2 番目に表示されたキャラクタの一部（この例では顔の一部）が表示された第 2 状況を表している。

【 1 2 8 8 】

図 1 5 3 (b 4 6) ~ (b 4 8) に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、群予告演出において用いられる画面上の表示領域は、S P 前半タイトル予告演出における「爆チューを捕まえる！」の表示領域よりも大きい。

50

【 1 2 8 9 】

図 1 5 4 (b 4 9) に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ (先頭) を走る最初に表示されたキャラクタが画面左端に到達する。図 1 5 4 (b 5 0) に示すように、トップ (先頭) を走る最初に表示されたキャラクタが画面左端から消え始める。図 1 5 4 (b 5 1) に示すように、トップを走る最初に表示されたキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第 1 表示期間が終了する。

【 1 2 9 0 】

図 1 5 5 (b 5 2) に示すように、第 2 表示期間において、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図 1 5 5 および図 1 5 6 に示す第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ 8 L , 8 R から出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図 1 5 5 (b 5 2) ~ 図 1 5 6 (b 5 7) に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【 1 2 9 1 】

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

【 1 2 9 2 】

図 1 5 7 (b 5 8) に示すように、第 3 表示期間においては、最後のキャラクタが登場し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第 3 表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第 3 表示期においては、図 1 5 7 および図 1 5 8 に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機 1 の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図 1 5 7 (b 5 8) に示すように、第 3 表示期間に入ると、遊技効果ランプ 9 の全てが一旦、高輝度で点灯する。

【 1 2 9 3 】

図 1 5 7 (b 5 9) に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図 1 5 7 (b 5 9) に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクタが表示されていないため、枠右ランプ 9 R の一部が消灯している。図 1 5 7 (b 6 0) に示すように、さらにキャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ 9 R の数が増加する。

【 1 2 9 4 】

図 1 5 7 に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、「爆チューを捕まえる！」のタイトル表示が段階的に徐々に再び現れる。このとき、S P 前半タイトル予告抽選で当選している場合、「爆チューを捕まえる！」のタイトル表示の表示態様 (たとえば、色、模様、形など) が変化することで S P 前半タイトル予告が行われる。たとえば、図 1 5 0 (b 3 9) に示すように爆チュー群予告が実行される前においては、S P リーチ前半におけるタイトル表示の「爆チューを捕まえる！」の文字が白色であるが、図 1 5 6 (b 5 6) に示すように、その後、タイトル表示が行われているレイヤーの前面側のレイヤーで群予告におけるキャラクタ画像が表示されると、タイトル表示が視認困難または見えなくなる。群予告におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、タイトル表示における「爆チューを捕まえる！」の文字が赤色に切り替わり、図 1 5 7 (b 5 9) , (b 6 0) に示すように、群予告におけるキャラクタが画面の左端へと消えていくと、その赤色になったタイトル表示が段階的に徐々に現れて見えるようになる。

【 1 2 9 5 】

図 1 5 8 (b 6 1) および (b 6 2) に示すように、キャラクタが段階的に徐々に消え

10

20

30

40

50

るに従って、消灯する遊技効果ランプ9の数が増加する。図158(b63)に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。その後、図112(c1)に示すSPリーチ前半の演出に移行する。

【1296】

(ポインゴ群予告)

図159～図168を参照しながら、ポインゴ群予告の演出態様について説明する。

【1297】

前述した6人群予告および爆チュー群予告は、画面の右端から左端に向かって複数のキャラクタが群となって進行するものであった。このように、6人群予告および爆チュー群予告は、図51に示すX-Y平面においてX軸方向にキャラクタが進行する演出であった。一方、ポインゴ群予告は、画面のZ軸方向にもキャラクタ(ポインゴ)が移動可能である。すなわち、ポインゴ群予告は、X-Y-Zの3次元の立体空間においてキャラクタが進行する3D演出である。

【1298】

図159～図164は、ステージAにおいてポインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。なお、ステージBにおいてポインゴ群が実行された場合においても、図159～図164に示す演出態様と同じである。また、図示は省略するが、ポインゴ群予告演出においても、6人群予告演出や爆チュー群予告演出と同様に、第1表示期間、第2表示期間、および第3表示期間が設けられている。

【1299】

図159(d1)に示すように、ポインゴ群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ9が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【1300】

ポインゴ群予告の実行中においては、たとえば、図63～図69に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ9R5～9R8が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。また、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ8L, 8Rから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。

【1301】

図159(d2)に示すように、画面における特定位置においてキャラクタ(ポインゴ)が現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示される。特定位置は、キャラクタ群が出現する群出現ポイントである。その後、図159(d3)に示すように、光のエフェクトによる前段画像によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタが現れる。

【1302】

その後、図160(d4), (d5)に示すように2番目および3番目のキャラクタが登場するとともに、各キャラクタが段階的に徐々に画面に向かうようにして進行してくるようなアニメーションが表示される。図160(d6)に示すように、最初に表示されたキャラクタ(1番目のキャラクタ)が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が1番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。

【1303】

その後、図161(d7)～(d9)に示すように、キャラクタが群となって画面の奥行側から手前側に向かって進行することにより、画面全体をキャラクタが覆うことになる。図162(d10)～(d12)に示すように、最後のキャラクタが登場し、画面の奥行側から手前側に向かって進行する。

10

20

30

40

50

【 1 3 0 4 】

その後、図 1 6 3 (d 1 3) , (d 1 4) に示すように、最後のキャラクタが画面の奥行側から手前側に向かって進行するに従って、画面の大部分を覆うようになる。そして、図 1 6 3 (d 1 5) に示すように、最後のキャラクタが画面の一端部から他端部に及び範囲に亘って拡大表示され、最後のキャラクタによって画面全体が覆われる。

【 1 3 0 5 】

その後、図 1 6 4 (d 1 6) , (d 1 7) に示すように、最後のキャラクタが画面から消えるに従って、元の背景画像が表示されていき、 1 5 3 (d 1 8) に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

【 1 3 0 6 】

図 1 6 5 は、ボインゴ群予告の詳細を説明するための図である。図 1 6 5 (A) ~ (F) は、各々図 1 5 9 (d 3) ~ 図 1 6 0 (d 6) , 図 1 6 1 (d 8) , (d 9) に対応する。

【 1 3 0 7 】

図 1 6 5 (A) に示すように、群出現ポイントから最初のキャラクタが登場し、図 1 6 5 (B) ~ (F) に示すように、群出現ポイントからキャラクタが次々と登場する。ここで、最初に表示されたキャラクタ (1 番目のキャラクタ) が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が 1 番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。このため、図 1 6 5 (E) , (F) に示すように、 1 番目のキャラクタによって隠れた位置には後続のキャラクタ画像を配置しても視認できないため、当該後続のキャラクタ画像を配置しなくてもよい。

【 1 3 0 8 】

ここで、図 1 6 6 および図 1 6 7 を参照しながら、ボインゴ群予告の比較例と、本実施の形態に係るボインゴ群予告とを比較する。図 1 6 6 に示す比較例においては、画面における特定位置 (群出現ポイント) においてキャラクタ (ボインゴ) が現れるが、図 1 5 9 (d 2) に示すような光のエフェクトによる前段画像は表示されない。このため、突然、キャラクタが大きく現れるという違和感を無くすために、図 1 6 6 および図 1 6 7 に示すように、キャラクタを小さく表示させて、段階的に徐々に大きく表示するようにアニメーションを作成しなければならない。

【 1 3 0 9 】

よって、比較例においては、図 1 6 7 (d 1 0 6) に示すような図 1 5 9 (d 3) に示す大きさでキャラクタが表示できるまで、図 1 6 6 (d 1 0 1) ~ 図 1 6 7 (d 1 0 5) に示すようなアニメーション表示を経由しなければならない。その分、演出時間も余分に掛かるし、アニメーション用の画像も作成しなければならない。これに対して、本実施の絵形態の場合、図 1 5 9 (d 2) , (d 3) に示すように、キャラクタが現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示されるため、この光のエフェクトによる前段画像の表示によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタを表示させることで、ある程度の大きさ (図 1 5 9 (d 3) や図 1 6 7 (d 1 0 6) に示す大きさ) で最初からキャラクタを表示させることができる。

【 1 3 1 0 】

(ボインゴ群予告の変形例)

図 1 6 8 は、変形例に係るボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。図 1 6 8 に示す例を、図 1 6 4 に示す例に置き換えてもよい。たとえば、図 1 6 8 (d 1 0 1) ~ (d 1 0 3) に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、 S P 前半のタイトル画像が表示されてもよい。すなわち、図 1 5 9 (d 1) に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図 1 6 8 (d 1 0 3) に示すように、通常背景の画像が S P 前半のタイトル画像に切り替わってもよい。このように、 S P 前半タイトル予告演出などの予告演出の実行中において、群予告演出が実行されてもよい。

10

20

30

40

50

【 1 3 1 1 】

また、ボインゴ群予告における S P 前半のタイトル画像は、図 1 5 8 に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。また、最後のキャラクタが拡大表示されることで画面全体を覆うのではなく、群予告演出に用いられた背景画像が巻物のように巻かれるアニメーションによって、次の演出に切り替わってもよい。

【 1 3 1 2 】

(犬群予告)

図 1 6 9 ~ 図 1 7 1 を参照しながら、犬群予告の演出態様について説明する。

【 1 3 1 3 】

本実施の形態においては、群予告演出として、6 人群予告、爆チュー予告、およびボインゴ群予告を例示したが、パチンコ遊技機 1 は、図 1 6 9 ~ 図 1 7 1 に示すような犬群予告と称される群予告演出を実行するものであってもよい。

【 1 3 1 4 】

具体的には、図 1 6 9 (e 1) に示すように、1 番目のキャラクタが表示され、その後、図 1 6 9 (e 2) に示すように複数の犬のキャラクタが次々と登場し、図 1 6 9 (e 3) に示すように画面領域がキャラクタ群によって覆われてもよい。

【 1 3 1 5 】

その後、図 1 7 0 (e 4) ~ (e 6) に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、S P 前半のタイトル画像が表示される。すなわち、図 1 6 9 (e 3) に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演出におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図 1 7 0 (e 6) に示すように、通常背景の画像が S P 前半のタイトル画像に切り替わる。そして、最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後の S P リーチ前半の演出に対応する S P 前半のタイトル画像の表示が行われる。

【 1 3 1 6 】

また、犬群予告における S P 前半のタイトル画像は、図 1 5 8 に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。

【 1 3 1 7 】

図 1 7 1 に示すように、6 人群予告と犬群予告とを比較すると、犬群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離 (X 軸上における両者間の長さ) X 2 は、6 人群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離 (X 軸上における両者間の長さ) X 1 よりも短い。また、実行時間は両者で同じまたは略同一であるため、犬群予告においてキャラクタが進行する速度 V 2 は、6 人群予告においてキャラクタが進行する速度 V 1 よりも遅い。さらに、犬群予告における複数のキャラクタの密集度 D 2 は、6 人群予告における複数のキャラクタの密集度 D 1 よりも大きい。また、犬群予告演出は 6 人群予告演出よりも大当りの期待度 (信頼度) が高くなっており、犬群予告演出は 6 人群予告演出よりも出現率 (実行確率) が低くなっている。

【 1 3 1 8 】

(リーチライン演出中の群予告演出の実行)

図 1 7 2 および図 1 7 3 を参照しながら、リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様について説明する。

【 1 3 1 9 】

図 1 7 2 (f 1) に示すように、リーチライン演出が実行された状態において、図 1 7 2 (f 2) ~ (f 4) に示すように群予告演出が実行され、その後、図 1 7 3 (f 5) , (f 6) に示すように、図柄送り演出が実行されてもよい。

【 1 3 2 0 】

[主な構成および効果]

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

【 1 3 2 1 】

10

20

30

40

50

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

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図 4 8 に示す群予告実行処理, 図 9 5 ~ 図 1 0 1 に示す 6 人群予告演出)と、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する祝福演出(たとえば、ファンファーレ演出)を実行する祝福演出実行手段(たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 によるファンファーレ演出を実行する処理)と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み(たとえば、図 6 0 に示す期間)、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図 9 5 (a 2 3) ~ 図 9 7 (a 3 0) に示す期間)、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 9 8 (a 3 1) ~ 図 9 9 (a 3 6) に示す期間)、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 1 0 0 (a 3 7) ~ 図 1 0 1 (a 4 2) に示す期間)、

前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり(たとえば、図 9 5 ~ 図 1 0 1 に示す 6 人群予告演出が実行された後に図 1 1 6 ~ 図 1 1 8 に示すファンファーレ演出が実行される)、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果とは異なるハズレ表示結果であることが示唆される場合(たとえば、変動番号 9 の変動パターンの場合)であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該ハズレ表示結果であることが示唆されるまでの第 1 所定期間(たとえば、図 6 1 に示す T 1 + T 2 の期間)においては、当該第 1 所定期間のうちの後半で前記第 1 表示期間が開始し(たとえば、図 6 1 , 図 6 2 に示す例)、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合(たとえば、変動番号 2 0 , 2 3 , 2 6 の変動パターンの場合)であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの第 2 所定期間(たとえば、T 3 + T 4 の期間、T 5 + T 6 の期間、T 7 + T 8 の期間)においては、当該第 2 所定期間のうちの前半で前記第 1 表示期間が開始する(たとえば、図 6 1 , 図 6 2 に示す例)。

【 1 3 2 2 】

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

【 1 3 2 3 】

「特定表示結果」は、可変表示の表示結果がその特定表示結果となったことに基づいて有利状態に制御可能となる表示結果である。すなわち、特定表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されるための表示結果である。本実施の形態においては、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 における点灯態様の組合せが大当たりに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当たりが発生し、当該大当たりに対応する点

10

20

30

40

50

灯態様の組合せが特定表示結果となる。また、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 2 可変表示部 9 0 2 2 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。さらに、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R において可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（たとえば、「3 , 3 , 3 」や「7 , 7 , 7 」などの大当り図柄組合せ）となって停止したときに大当りが発生し、当該特定の特別図柄の表示が特定表示結果となる。

【 1 3 2 4 】

「ハズレ表示結果」は、特定表示結果とは異なる表示結果であり、可変表示の表示結果がそのハズレ表示結果となったことに基づいては有利状態に制御されない表示結果である。すなわち、ハズレ表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されることがない表示結果である。本実施の形態においては、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。また、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 2 可変表示部 9 0 2 2 における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。さらに、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R において可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（たとえば、「3 , 2 , 3 」などのハズレ図柄組合せ）となって停止したときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該所定図柄の表示がハズレ表示結果となる。

【 1 3 2 5 】

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

【 1 3 2 6 】

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

【 1 3 2 7 】

「祝福演出」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する演出であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づき有利状態に制御されることを祝福する画像を表示する演出でもある。「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりすることを含む。また、「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを示唆または報知したりすることで、遊技者の有利状態に対する期待感を向上させたりすることを含む。たとえば、祝福演出は、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったこと、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 2 可変表示部 9 0 2 2 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったこと、あるいは、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R において可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当り図柄）となったこと、あるいは大当り遊技状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりする画像を表示することを含む。

【 1 3 2 8 】

「前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり」は、1 の保留記憶に基づく可変表示内において群予告演出が実行され、その後、当該 1 の保留記憶に基づく可変表示内において祝福演出が実行されることを含む。また、「前記祝福演出は、前記群演出より

10

20

30

40

50

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

【１３２９】

「第１所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図６１および図６２に示す $T1 + T2$ の期間によって例示される。「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図１可変表示部９０２１における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図２可変表示部９０２２における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（ハズレ図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるときに特定タイミングで可動体３２が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるときに特定タイミングで可動体３２が動作する場合、「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体３２が動作しないことで遊技者に可変表示の表示結果がハズレ表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述したＰＵＳＨ演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体３２が動作するタイミングであってもよい。

【１３３０】

「第２所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図６１および図６２に示す $T3 + T4$ の期間、 $T5 + T6$ の期間、および $T7 + T8$ の期間によって例示される。「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図１可変表示部９０２１における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、特図ＬＥＤ基板９０２０の特図２可変表示部９０２２における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当り図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるときに特定タイミングで可動体３２が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるときに特定タイミングで可動体３２が動作する場合、「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体３２が動作することで遊技者に可変表示の表示結果が特定表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述したＰＵＳＨ演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体３２が動作するタイミングであってもよい。

【１３３１】

（１－２）前記第２表示期間は、前記第１表示期間および前記第３表示期間の各々よりも長い期間であり、前記第３表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間である（たとえば、図６０に示す各表示期間）。

【１３３２】

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

【１３３３】

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

【 1 3 3 4 】

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

【 1 3 3 5 】

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

【 1 3 3 6 】

(1 - 4) 可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号 2 0 , 2 3 , 2 6 の変動パターンの場合）であって、前記群演出においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングは、前記第 2 所定期間のうちの前半部分のうち、当該第 2 所定期間の半分に近いタイミングである（たとえば、図 6 1 , 図 6 2 に示す例）。

【 1 3 3 7 】

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

【 1 3 3 8 】

(1 - 5) 可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、変動番号 2 0 , 2 3 , 2 6 の変動パターン）は、当該可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示結果が前記特定表示結果となる救済パターン（たとえば、変動番号 2 3 , 2 6 の変動パターン）を含み、

前記救済パターンにおいても、可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの前記第 2 所定期間においては、当該第 2 所定期間のうちの前半で前記第 1 表示期間が開始する（たとえば、図 6 1 , 図 6 2 に示す例）。

【 1 3 3 9 】

これにより、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示の表示結果が当り表示結果となる救済パターンの場合においても、祝福演出であるファンファーレ演出が実行されるため、可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されることで高揚感を持たせ、その後、時間の経過とともに高揚感が薄れたとしても、祝福演出によって高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。

【 1 3 4 0 】

(1 - 6) 可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号 9 , 1 2 , 1 5 の変動パターン）と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号 2 0 , 2 3 , 2 6 の変動パターン）とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前記特定表示結果であることが示唆されるまで、共通する表示が行われる（たとえば、図 8 8 ~ 図 1 3 7 に示す例）。

【 1 3 4 1 】

これにより、たとえば、変動番号 9 の変動パターンと変動番号 2 0 の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、変動番号 1 2 の変動パターンと変動番号 2 3 の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、さらに、変動番号 1 5 の変動パターンと変動番号 2 6 の変動パターンとでは表示結果が確定するまで

10

20

30

40

50

共通の演出が実行されるため、共通の演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに對して遊技者に注目させることができる。

【 1 3 4 2 】

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

【 1 3 4 3 】

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

10

【 1 3 4 4 】

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

前記予告演出は、前記第 3 表示期間が終了した後に終了し、

前記群演出における表示は、前記予告演出における表示よりも、表示領域が大きい（たとえば、図 152 ~ 図 158 に示す例）。

【 1 3 4 5 】

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

20

【 1 3 4 6 】

（ 1 - 8 ） 前記予告演出の実行中において、前記群演出が実行される（たとえば、図 152 ~ 図 158 に示す例）。

【 1 3 4 7 】

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

【 1 3 4 8 】

（ 1 - 9 ） 前記群演出が実行されたときは、前記予告演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高い（たとえば、図 31 に示すように、群予告は、S P 前半タイトル予告よりも信頼度が高い）。

30

【 1 3 4 9 】

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

【 1 3 5 0 】

（ 1 - 12 ） 前記群演出の実行中において、背景表示、および前記予告演出における表示のいずれにおいても明度が下がる一方で、遊技に関する情報の表示（たとえば、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数を示す第 4 図柄 5 J や小図柄 5 M、および第 1 保留記憶表示エリア 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 A）においては明度が下らない。

40

【 1 3 5 1 】

これにより、群予告演出が実行された場合、背景表示や他の予告演出に関する画像（たとえば、群予告演出よりも期待度の低い S P 前半タイトル予告演出に関する画像）については明度を下げる一方で、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないため、極力、遊技者に対して重要な情報を示すことができる。

【 1 3 5 2 】

50

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

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図 4 8 に示す群予告実行処理, 図 9 5 ~ 図 1 0 1 に示す 6 人群予告演出)を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み(たとえば、図 6 0 に示す期間)、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図 9 5 (a 2 3) ~ 図 9 7 (a 3 0) に示す期間)、

10

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 9 8 (a 3 1) ~ 図 9 9 (a 3 6) に示す期間)、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 1 0 0 (a 3 7) ~ 図 1 0 1 (a 4 2) に示す期間)、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になる(たとえば、図 5 8 , 図 9 5 に示す例)。

20

【 1 3 5 3 】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、群予告演出において、1 人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や 1 人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

【 1 3 5 4 】

「最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況」は、図 5 8 (a) に示したように、画像表示装置 5 の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置 5 の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図 9 5 (a) に示したように、遊技機用枠 3 が画像表示装置 5 の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第 2 状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見えないが、当該最初に登場するキャラクタの一部は見える状況を含む。

30

【 1 3 5 5 】

「当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況」は、図 5 8 (b) に示したように、画像表示装置 5 の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置 5 の画面の端において、当該キャラクタの一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置 5 の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図 9 5 (b) に示したように、遊技機用枠 3 が画像表示装置 5 の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部

40

50

が表示されている状況を含む。すなわち、第2状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見える前に、当該最初に登場するキャラクタに続いて2番目のキャラクタが登場する状況を含む。

【1356】

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

【1357】

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

10

【1358】

(2-3) 前記群演出におけるキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が行われている(たとえば、図56に示す例)。

【1359】

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

【1360】

(2-4) 前記群予告演出の開始を示唆する音は、当該群演出において最初に表示されるキャラクタの表示中では出力されるが、2番目に表示されるキャラクタの表示が開始するまでに終了する(たとえば、図95に示す例)。

20

【1361】

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

【1362】

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

【1363】

(2-5) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部分が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタとを含む(たとえば、図54に示す例)。

30

【1364】

これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くのキャラクタを群予告演出に登場させることができる。

【1365】

(2-6) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、第1キャラクタ(たとえば、メイドA)と、当該第1キャラクタとは種類が異なる第2キャラクタ(たとえば、メイドB)とを含み、

40

前記第1表示期間、前記第2表示期間、および前記第3表示期間の各々において、全身が画面の表示領域に収まって表示される前記第1キャラクタと、全身の一部分が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される前記第1キャラクタとが混在して表示される(たとえば、図54に示す例)。

【1366】

これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くの種類のキャラクタが群予告演出に登場しているかのように錯覚させることができる。

【1367】

(2-7) 画面の一部に遮蔽物(たとえば、遊技機用枠3)が覆い被さっており、当

50

該遮蔽物が覆い被さっている位置において、前記群演出において最初に表示されるキャラクタの表示が開始し、その後、２番目に表示されるキャラクタの表示が開始するものであり、

前記遮蔽物が覆い被さった状態で画面を視認した場合であっても、前記第１表示期間において、前記第１状況から前記第２状況になる（たとえば、図５８に示す例）。

【１３６８】

これにより、遊技者が実際に見る画面の表示領域においても、群予告演出において、１人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や１人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

【１３６９】

（２－８） 前記画面と前記遮蔽物との間に向けて前記遊技機を横から視認した場合、当該画面の端部を視認することが可能である（たとえば、図５８に示す例）。

【１３７０】

これにより、遊技者がパチンコ遊技機１を横から視認して画面の端部を視認した場合であっても、群予告演出において、１人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や１人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

【１３７１】

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

【１３７２】

これにより、急に所定サイズよりも大きなサイズを用いるようにパチンコ遊技機１が設計変更された場合でも、作成した群予告演出のデータを適用することができる。

【１３７３】

（２－１０） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、前記遊技機のコンテンツにおいて重要度の低い低重要度キャラクタ（たとえば、メイドＣ～Ｆ）と、当該低重要度キャラクタよりも当該遊技機のコンテンツにおいて重要度の高い高重要度キャラクタ（たとえば、メイドＡ，Ｂ）とを含み、

前記高重要度キャラクタは、前記低重要度キャラクタよりも、顔が画面の表示領域に収まることなく全身の顔以外の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される割合が低い（たとえば、図５４に示す例）。

【１３７４】

これにより、主人公のような重要度の高いキャラクタは、脇役のような重要度の低いキャラクタよりも、群予告演出において顔を認識させ易くすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【１３７５】

（３－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行する演出実行手段（たとえば、図４８に示す群予告実行処理などを実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出実行手段によって実行される演出は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、図９５～図１０１に示す群予告演出）を含み、

前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図６０に示す期間）、

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

10

20

30

40

50

であり（たとえば、図 9 5（a 2 3）～図 9 7（a 3 0）に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 8（a 3 1）～図 9 9（a 3 6）に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 1 0 0（a 3 7）～図 1 0 1（a 4 2）に示す期間）、

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

【 1 3 7 6 】

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

【 1 3 7 7 】

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

【 1 3 7 8 】

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

【 1 3 7 9 】

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

【 1 3 8 0 】

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

【1381】

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

【1382】

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

【1383】

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

【1384】

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

【1385】

(4-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図48に示す群予告実行処理、図95~図101に示す6人群予告演出)を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図60に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図95(a23)~図97(a30)に示す期間)、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図98(a31)~図99(a36)に示す期間)、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図100(a37)~図101(a42)に示す期間)、

前記群演出において、

キャラクタが進行していることを表す補助表示が行われ、

第1キャラクタの表示と第2キャラクタの表示とが重なったときは、当該第1キャラクタの表示が当該第2キャラクタの表示よりも優先される一方で、当該第1キャラクタに対応する前記補助表示と前記第2キャラクタの表示とが重なったときは、当該第2キャラクタの表示が当該第1キャラクタに対応する前記補助表示よりも優先される(たとえば、図55に示す例)。

【1386】

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

【1387】

「補助表示」は、キャラクタが進行していることを表す表示であればいずれのものであってもよく、たとえば、図55に示したようにキャラクタが進行していることを強調する画像表示(たとえば、砂煙の画像表示)であってもよいし、キャラクタが通った形跡を表

10

20

30

40

50

す画像表示（たとえば、キャラクタの足跡の画像表示）であってもよいし、キャラクタ自体に付される画像表示（たとえば、キャラクタのオーラを表す画像表示）であってもよい。「補助表示」は、キャラクタの進行と関連して当該キャラクタの近辺において行われる画像表示であればよい。

【1388】

（4-2）前記群演出におけるキャラクタの表示と、当該群演出における前記補助表示とでは、画面に表示されるレイヤーが異なる（たとえば、図53に示すように、砂煙の画像はレイヤー1、キャラクタの画像はレイヤー2以降のレイヤーに配置される）。

【1389】

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

【1390】

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

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

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

【1391】

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

【1392】

（4-4）前記群演出においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されない（たとえば、図53に示す例）。

【1393】

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

【1394】

（5-1）可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図48に示す群予告実行処理、図95～図101に示す6人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図60に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図95（a23）～図97（a30）に示す期間）、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図98（a31）～図99（a36）に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図100（a37）～図101（a42）に示す期間）、

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

10

20

30

40

50

(たとえば、図 9 6 , 図 9 7 に示す例)。

【 1 3 9 5 】

「新たに表示されたキャラクタ」は、図 9 5 ~ 図 9 7 に示したように群予告演出において 2 番目に登場したキャラクタであってもよいし、群予告演出において 3 番目以降に登場したキャラクタであってもよい。群予告演出が複数のキャラクタが群となって進行する演出であることを鑑みると、「新たに表示されたキャラクタ」として、群予告演出において 2 番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタの直後に位置して、当該 2 番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタを追い抜かす方が躍動感や臨場感が出て好ましい。

【 1 3 9 6 】

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

【 1 3 9 7 】

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

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

【 1 3 9 8 】

これにより、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができたり、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができたりといったように、群予告演出を好適に遊技者にみせることができる。

【 1 3 9 9 】

(5 - 3) 前記追い抜くキャラクタが前記他のキャラクタを追い抜く場合において、当該追い抜くキャラクタの表示と当該他のキャラクタの表示とが重なるときに、当該追い抜くキャラクタの輪郭は、当該他のキャラクタの輪郭よりも太く表示される(たとえば、図 5 7 に示す例)。

【 1 4 0 0 】

これにより、キャラクタが他のキャラクタを追い抜かす様子を分かり易く遊技者に見せることができる。

【 1 4 0 1 】

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

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図 4 8 に示す群予告実行処理、図 9 5 ~ 図 1 0 1 に示す 6 人群予告演出)と、

前記群演出の実行を示唆する示唆画像(たとえば、プッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像)を表示する示唆演出(たとえば、PUSH 演出)を実行する示唆演出実行手段(たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 による PUSH 演出を実行する処理)と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み(たとえば、図 6 0 に示す期間)、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図 9 5 (a 2 3) ~ 図 9 7 (a 3 0) に示す期間)、

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

10

20

30

40

50

(たとえば、図 9 8 (a 3 1) ~ 図 9 9 (a 3 6) に示す期間)、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 1 0 0 (a 3 7) ~ 図 1 0 1 (a 4 2) に示す期間)、

前記示唆画像の表示は、前記群演出における前記第 1 表示期間が開始するまでに終了する(たとえば、図 9 4 に示す例)。

【 1 4 0 2 】

「示唆画像」は、群予告演出の実行を示唆する画像であればいずれの画像であってもよく、図 9 4 に示したように操作手段の操作を遊技者に促す画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する前に実行される光や模様などのエフェクト画像であってもよいし、群予告演出が実行されるまでの時間を計時するタイマー演出における時計画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する文字画像(たとえば、「群」の文字画像)であってもよい。なお、タイマー演出において時計画像によって群予告演出が実行されるまでの時間を計時し、計時された時間が所定時間になったときに群予告演出の実行を示唆する文字画像(「群」の文字画像)を表示するものであってもよい。

【 1 4 0 3 】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【 1 4 0 4 】

(6 - 2) 前記示唆画像に関するエフェクト(たとえば、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたことを示すエフェクト)の表示が終了した後に、前記第 1 表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始する(たとえば、図 9 4 に示す例)。

【 1 4 0 5 】

これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【 1 4 0 6 】

(6 - 3) 前記示唆画像は、操作手段の操作を遊技者に促す画像(たとえば、プッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「P U S H ! !」の文字画像)を含み、

前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときの音(たとえば、P U S H 音)の出力は、前記第 1 表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始するまでに終了する(たとえば、図 9 4 に示す例)。

【 1 4 0 7 】

これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【 1 4 0 8 】

(6 - 4) 前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときに、前記群演出を含む複数の演出(たとえば、6 人群予告、背景予告、ランプ予告)のうちのいずれかが実行される(たとえば、図 9 4 , 図 1 0 3 , 図 1 0 4 に示す例)。

【 1 4 0 9 】

これにより、遊技者による操作を分岐点として、複数の演出が実行されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 4 1 0 】

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

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図 4 8 に示す群予告実行処理, 図 9 5 ~ 図 1 0 1 に示す 6 人群予告演出, 図 1 6 9 ~ 図 1 7 1 に示す犬群予告演出)を備え、

10

20

30

40

50

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 6 0 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 9 5（a 2 3）～図 9 7（a 3 0）に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 8（a 3 1）～図 9 9（a 3 6）に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 1 0 0（a 3 7）～図 1 0 1（a 4 2）に示す期間）、

10

前記群演出は、第 1 群演出（たとえば、6 人群予告演出）と第 2 群演出（たとえば、犬群予告演出）とを含み、

前記第 1 群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第 1 速度（たとえば、速度 V 1）で進行し、

前記第 2 群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第 2 速度（たとえば、速度 V 2）で進行し、

前記第 1 速度は、前記第 2 速度よりも速く、

前記第 1 群演出は、前記第 2 群演出よりも、最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離が長くなるように構成されている（たとえば、図 1 7 1 に示す例）。

20

【1 4 1 1】

「最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離」は、図 1 7 1 に示したように、6 人群予告演出や犬群予告演出などの群予告演出において、最初に表示されるキャラクタの端から最後に表示されるキャラクタの端までの直線距離（X 軸状の距離）である。この直線距離は、画像表示装置 5 の画面の端から最初のキャラクタが表示されてから最後のキャラクタが表示されるまでの時間を T とし、かつ各キャラクタの速度を V とすれば、時間 T に速度 V を乗算すること（ $T \times V$ ）によって算出できる。

【1 4 1 2】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、2 種類の群予告演出を好適に遊技者に見せることができる。

30

【1 4 1 3】

（7 - 2） 前記第 1 群演出の実行時間（たとえば、 $X 1 / V 1$ ）は、前記第 2 群演出の実行時間（たとえば、 $X 2 / V 2$ ）と同じまたは略同一である（たとえば、図 1 7 1 に示す例）。

【1 4 1 4】

これにより、同一または略同一の時間を用いて 2 種類の群予告演出を実行することができる。

40

【1 4 1 5】

（7 - 3） 前記第 2 群演出が実行されたときは、前記第 1 群演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高く、

前記第 2 群演出の実行確率は、前記第 1 群演出の実行確率よりも低い。

【1 4 1 6】

これにより、6 人群予告よりも実行確率が低くて期待度の高い犬群予告演出について、キャラクタの速度を 6 人群予告よりも遅くすることで、たとえば、遊技者が犬群予告演出のキャラクタを撮影する機会を増やすことができる。

【1 4 1 7】

（7 - 4） 前記第 2 群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い（

50

たとえば、密集度 D 2) は、前記第 1 群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い (たとえば、密集度 D 1) よりも大きい。

【 1 4 1 8 】

これにより、群予告演出においてキャラクタの速度や移動距離を考慮して適切な密集度でキャラクタが配置されるため、遊技者に好適な群予告演出を提供することができる。

【 1 4 1 9 】

(7 - 5) 前記第 2 群演出において、画面の下部から上部に亘って最後尾に位置する複数のキャラクタが配置され、

前記最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後の演出に対応する表示が行われる (たとえば、図 1 7 0 に示す例)。

【 1 4 2 0 】

これにより、群予告演出を契機に次の演出のための画像に切り替えて遊技者に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 4 2 1 】

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

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出 (たとえば、群予告演出) を実行する群演出実行手段 (たとえば、図 4 8 に示す群予告実行処理、図 1 5 9 ~ 図 1 6 8 に示すポインゴ群予告演出) を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み (たとえば、図 6 0 に示す期間)、

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

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

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

前記第 1 表示期間において、画面上の奥側から手前側へ向けてキャラクタが進行するように特定位置からキャラクタの表示が開始され、

前記特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始することに関連したタイミングで、当該特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする前段表示 (たとえば、光のエフェクトによる前段画像の表示) が行われる (たとえば、図 1 5 9 に示す例)。

【 1 4 2 2 】

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

【 1 4 2 3 】

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

【 1 4 2 4 】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間

10

20

30

40

50

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

【1425】

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

拡大表示されたキャラクタによって前記特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする(図165に示す例)。

【1426】

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

【1427】

(8-3) 前記群演出において最後に表示されるキャラクタは、少なくとも画面の一端部から当該一端部に対向する他端部にまで及び範囲に亘って拡大表示される(図163に示す例)。

【1428】

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

【1429】

(8-4) 前記群演出において最後に表示されるキャラクタの動作に連動して、前記第3表示期間で表示された背景表示が、その後の演出に対応する背景表示に切り替わる(たとえば、図163, 図164に示す例)。

【1430】

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

【1431】

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

前記最後に表示されるキャラクタの背面側では前記群演出における他のキャラクタは表示されていない(たとえば、図165に示す例)。

【1432】

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

【1433】

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

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図48に示す群予告実行処理, 図95~図101に示す6人群予告演出)と、

音を出力する音出力手段(たとえば、スピーカ8L, 8R)と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図60に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図95(a23)~図97(a30)に示す期間)、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな

10

20

30

40

50

表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 8（a 3 1）～図 9 9（a 3 6）に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 1 0 0（a 3 7）～図 1 0 1（a 4 2）に示す期間）、

前記音出力手段は、前記第 1 表示期間の開始に関連するタイミングで前記群演出に対応する演出音の出力を所定音量で開始し、その後の当該第 1 表示期間において当該演出音の音量を当該所定音量よりも大きい特定音量とし、前記第 2 表示期間においても当該演出音の音量を当該特定音量とし、前記第 3 表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量よりも小さい音量となるように当該演出音を出力する。

10

【1 4 3 4】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、第 1 表示期間中に音量を特定音量まで上げ、第 2 表示期間中においても特定音量で出音を維持することで、第 2 表示期間の前から特定音量で群予告演出を盛り上げることができる。

【1 4 3 5】

音量は、音出力手段が上げたり下げたりするように制御してもよいし、音出力手段の音量制御は一定であるが当該音出力手段が参照する音データにおいて音量の上げ下げが規定されていることで音量が上がったり下がったりするものであってもよい。

20

【1 4 3 6】

（9 - 2） 前記第 1 表示期間において前記演出音が出力されてから当該演出音の音量が特定音量まで上がるまでのフェードイン時間は、前記第 3 表示期間において当該演出音の音量が下がり始めてから当該演出音の音量が無くなるまでのフェードアウト時間よりも短い（たとえば、図 6 0 に示す例）。

【1 4 3 7】

これにより、群予告演出における出音は、フェードインが短い時間で行われ、フェードアウトはフェードインよりも長い時間で行われるため、群予告演出の音を好適に出力することができる。

30

【1 4 3 8】

（1 0 - 1） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 4 8 に示す群予告実行処理，図 9 5～図 1 0 1 に示す 6 人群予告演出）と、

複数の点灯手段（たとえば、枠ランプなどの遊技効果ランプ 9）と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 6 0 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 9 5（a 2 3）～図 9 7（a 3 0）に示す期間）、

40

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 8（a 3 1）～図 9 9（a 3 6）に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 1 0 0（a 3 7）～図 1 0 1（a 4 2）に示す期間）、

前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、前記第 1 表示期間に対応する第 1 輝度データテーブル（たとえば、図 6 5

50

(a) に示す枠ランプ用孫テーブル W 1) と、前記第 2 表示期間に対応する第 2 輝度データテーブル (たとえば、図 6 5 (b) に示す枠ランプ用孫テーブル W 2) と、前記第 3 表示期間に対応する第 3 輝度データテーブル (たとえば、図 6 5 (c) に示す枠ランプ用孫テーブル W 3) とを含み、

前記第 1 輝度データテーブルおよび前記第 2 輝度データテーブルの各々は、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第 1 輝度データと、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第 1 輝度データと異なる第 2 輝度データとで構成され (たとえば、図 6 5 に示す枠ランプ用孫テーブルの例)、

10

前記第 2 輝度データテーブルは、前記第 1 輝度データテーブルよりも、多くの前記点灯手段を高輝度で点灯させるように設定されている (たとえば、枠ランプ用孫テーブル W 2 は枠ランプ用孫テーブル W 1 よりも多くのランプに高輝度 (「 0 」 ~ 「 F 」) のデータが格納されている)。

【 1 4 3 9 】

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

20

【 1 4 4 0 】

「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」は、各点灯手段に含まれる複数の点灯部 (たとえば、枠左ランプ 9 L 1 における R G B、盤上ランプ 9 C における中の W W W) における時間ごとの点灯データ (点灯要素) であり、たとえば、図 6 5 (a) に示す例では、T 1 - 1 における枠左ランプ 9 L 1 (R G B) のデータ (1 0 0) である。なお、R G B のデータとして、消灯に対応するデータは「 0 0 0 」であり、低輝度の点灯に対応するデータは「 1 0 0 」であり、高輝度の点灯に対応するデータは「 F 0 0 」である。

30

【 1 4 4 1 】

「輝度データ」は、各点灯手段 (たとえば、枠ランプ、盤上ランプ 9 C) における時間ごとの点灯データであって、「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」の時間ごとの集まりであり、たとえば、図 6 5 (a) に示す例では、T 1 - 1 における枠左ランプ 9 L や枠右ランプ 9 R のデータである。

【 1 4 4 2 】

輝度データテーブルは、所定期間 (たとえば、親テーブルや子テーブルで規定された点灯時間) における「輝度データ」の集まりであり、たとえば、図 6 5 (a) に示す例では、T 1 - 1 ~ T 1 - 1 1 における枠左ランプ 9 L や枠右ランプ 9 R のデータである。

40

【 1 4 4 3 】

(1 0 - 2) 前記第 1 輝度データテーブルは、前記第 2 輝度データテーブルよりも、輝度データの切替間隔が長い (たとえば、図 6 4 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 1 は 1 0 0 m s e c 間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブル W 2 は 5 0 ~ 8 0 m s e c 間隔で切り替える)。

【 1 4 4 4 】

これにより、第 2 表示期間においては、第 1 表示期間よりも、キャラクタが速く走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 1 4 4 5 】

(1 0 - 3) 前記第 1 輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔である

50

一方で、前記第 2 輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔でない（たとえば、図 6 4 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 1 は 1 0 0 m s e c 間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブル W 2 は 5 0 ~ 8 0 m s e c 間隔で切り替える）。

【 1 4 4 6 】

これにより、第 2 表示期間においては、第 1 表示期間よりも、複数のキャラクタが足並みを揃えずに走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 1 4 4 7 】

（ 1 1 - 1 ） 前記第 1 輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させる輝度データを含み（たとえば、図 6 4 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 1 は群予告の進行方向に合わせて高輝度で点灯し）、

10

前記第 2 輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させない輝度データを含む（たとえば、図 6 4 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 2 は複数箇所亘って高輝度で点灯する）。

【 1 4 4 8 】

これにより、第 1 表示期間においてキャラクタが登場し、第 2 表示期間において複数のキャラクタが次々と登場する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 1 4 4 9 】

（ 1 1 - 2 ） 前記第 1 輝度データテーブルは、前記群演出において最初に表示されたキャラクタの進行位置に合わせて、当該キャラクタの近辺に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該キャラクタが到達していない箇所の近辺に位置する前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む（たとえば、図 6 5（ a ）に示す枠ランプ用孫テーブル W 1 の例）。

20

【 1 4 5 0 】

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

【 1 4 5 1 】

30

（ 1 1 - 3 ） 前記第 1 輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出において最初に表示されたキャラクタが進行するにつれて、当該点灯手段消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む（たとえば、図 6 5（ a ）に示す枠ランプ用孫テーブル W 1 の例）。

【 1 4 5 2 】

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

【 1 4 5 3 】

40

（ 1 1 - 4 ） 前記第 1 輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させる輝度データを含み（たとえば、図 6 5（ a ）に示す枠ランプ用孫テーブル W 1 の例）、

前記第 2 輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させない輝度データを含む（たとえば、図 6 5（ b ）に示す枠ランプ用孫テーブル W 2 の例）。

【 1 4 5 4 】

これにより、第 1 表示期間においては、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇

50

所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。また、第2表示期間においては、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1455】

(11-5) 前記第1輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を消灯させる輝度データを含み(たとえば、図65(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例)、

前記第2輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を点灯させる輝度データを含む(たとえば、図65(b)に示す枠ランプ用孫テーブルW2の例)。

10

【1456】

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

【1457】

(12-1) 前記第3輝度データテーブルは、前記群演出におけるキャラクタの進行に合わせて消灯させる前記点灯手段の数を増やす輝度データを含む(たとえば、図64に示すように、枠ランプ用孫テーブルW3は群予告の進行方向に合わせて消灯または低輝度で点灯する)。

20

【1458】

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

【1459】

(12-3) 前記第3輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔が、前記群演出においてキャラクタが進行する方向とは逆に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔よりも短い(たとえば、図64に示すように、枠左ランプ9Lの切替間隔は10msecであり、枠右ランプ9Rの切替間隔は80msecである)。

30

【1460】

これにより、第3表示期間においては、キャラクタがパチンコ遊技機1の右側から左側へと進行して消えていく様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1461】

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

40

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

前記第3輝度データテーブルは、前記第3表示期間中に前記点灯手段の制御が開始する(たとえば、図86に示す群予告輝度データテーブルの例)。

【1462】

これにより、第1表示期間の途中から、第2表示期間と同じように高輝度でランプが点灯するため、第2表示期間の前からキャラクタが進行する様子をランプの点灯で盛り上げ

50

て表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1463】

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

前記第1輝度データテーブルは、前記第3輝度データテーブルよりも、前記点灯手段の制御期間が長く設定されている（たとえば、図86に示す群予告輝度データテーブルの例）。

【1464】

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

【1465】

(14-1) 前記第1輝度データテーブルにおいて最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである（たとえば、図64に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては全てのランプについて最初の輝度データが消灯または低輝度で点灯する）。

【1466】

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

【1467】

(14-2) 前記第2輝度データテーブルおよび前記第3輝度データテーブルの各々において最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させない輝度データである（たとえば、図64に示すように、枠ランプ用孫テーブルW2，W3においては最初の輝度データについて高輝度でランプが点灯する）。

【1468】

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

【1469】

(14-3) 前記第3輝度データテーブルにおいて最後に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである（たとえば、図64に示すように、枠ランプ用孫テーブルW3においては全てのランプについて最後の輝度データが消灯または低輝度で点灯する）。

【1470】

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

【1471】

(15-1) 前記第1輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第2輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されている（たとえば、図64に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブルW2においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている）。

【1472】

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

10

20

30

40

50

【 1 4 7 3 】

(1 5 - 2) 前記第 3 輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている(たとえば、図 6 4 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 3 においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されていない)。

【 1 4 7 4 】

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

【 1 4 7 5 】

(1 6 - 1) 前記第 1 輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第 2 輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されており(たとえば、図 6 4 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 1 においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブル W 2 においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている)、

10

前記第 1 輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されている一方で、前記第 2 輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されていない(たとえば、図 6 4 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 1 においては不具合対策用の 1 0 分間データが規定され、枠ランプ用孫テーブル W 2 においては不具合対策用の 1 0 分間データが規定されていない)。

20

【 1 4 7 6 】

これにより、長時間に亘って設定されている第 2 表示期間における輝度データについて、データ容量を削減することができる。一方、第 1 表示期間における輝度データについては、輝度データをそのまま規定しているが、その代わり、不具合対策用の 1 0 分間データが規定されていることで、その 1 0 分間の間に不具合対策をすることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 1 4 7 7 】

(1 6 - 2) 前記不具合対策用の輝度データは、前記第 1 輝度データテーブルを構成する輝度データの中で最も長い時間が規定された輝度データであって、前記第 1 輝度データテーブルの最初から前記点灯手段が制御されてしまうことを防止するための輝度データである(たとえば、図 6 4 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 1 においては不具合対策用の 1 0 分間データが規定されている)。

30

【 1 4 7 8 】

これにより、第 1 輝度データテーブルの最初からランプの点灯制御が行われてしまうことを不具合対策用の 1 0 分間データによって防止することができるため、好適な群予告演出を提供することができる。

【 1 4 7 9 】

(1 6 - 3) 前記不具合対策用の輝度データは、隣合う前記点灯手段を順番に規則的に点灯させる輝度データである(たとえば、図 6 5 (a) に示すように、1 0 分間の不具合対策用の輝度データは、1 つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させる輝度データである)。

40

【 1 4 8 0 】

これにより、不具合が発生しても、1 つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させるため、見栄えが悪くなることを防ぐことができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【 1 4 8 1 】

(1 7 - 1) 前記点灯手段は、単色で点灯する単色点灯手段(たとえば、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8)と、複数の色で点灯する複数色点灯手段(たとえば、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5 , 9 C 9 ~ 9 C 1 3)とを含み、

前記単色点灯手段を特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯

50

に対応する値として特定値（たとえば、「6」）を含み、

前記複数色点灯手段を前記特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値よりも大きい値（たとえば、「8」～「F」）を含む。

【1482】

これにより、発光手段の種類に応じて高輝度の点灯に対応する値を適切なものにするこ
とで、高輝度で点灯するランプ間の光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演
出を提供することができる。

【1483】

（17-2）前記単色点灯手段は、第1色で点灯する第1色点灯手段（たとえば、盤
上ランプ9C6～9C8）と、第2色で点灯する第2色点灯手段（たとえば、盤左ランプ
9B1～9B5）とを含み、

10

前記第1色点灯手段および前記第2色点灯手段のいずれを前記特定の高輝度で点灯させ
る輝度データであっても、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として前記特定値（た
とえば、「6」）を含む。

【1484】

これにより、同じ単色で点灯するランプ間においても、光のばらつきを調整することが
でき、好適な群予告演出を提供することができる。

【1485】

（18-1）前記第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルはいず
れも、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して互いに異なる輝度デー
タを含み（たとえば、図65に示す枠ランプ用孫テーブル）、

20

前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となること
を予告する予告演出において用いられる前記輝度データテーブルは、前記遊技機の左右に
設けられた前記点灯手段の各々に対して共通の輝度データを含む（たとえば、図72に示
す枠ランプ用孫テーブル）。

【1486】

これにより、群予告演出においては枠左ランプ9Lと枠右ランプ9Rとで個別に点灯制
御を行うことで、より詳細な点灯態様を実現することができ、好適な群予告演出を提供す
ることができる。

【1487】

30

（19-1）前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示
結果となることを予告する予告演出（たとえば、リーチライン演出）の実行中において、
前記群演出が割り込んで実行されることがあり、

前記群演出が割り込んで実行された場合においても、前記予告演出に対応する前記輝度
データテーブルに従って前記点灯手段が点灯し続けるものであり（たとえば、図172、
図173に示す例）、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記予告演出において用いられる前記
点灯手段と同じであるか、または当該予告演出において用いられる前記点灯手段と当該予
告演出において用いられない前記点灯手段とを含む（たとえば、図71に示すように、リー
チライン演出においては、群予告演出で常に用いられる盤上ランプおよびアタッカラン
プが用いられない期間がある）。

40

【1488】

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

50

【 1 4 8 9 】

(1 9 - 2) 前記群演出の実行中に前記予告演出が終了し、かつ当該予告演出とは異なる所定演出（たとえば、図柄送り演出）が実行されるものであり（たとえば、図 1 7 2 , 図 1 7 3 に示す例）、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記所定演出において用いられる前記点灯手段と同じであるか、または当該所定演出において用いられる前記点灯手段と当該所定演出において用いられない前記点灯手段とを含む（たとえば、図 1 7 2 , 図 1 7 3 に示す例）。

【 1 4 9 0 】

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

10

【 1 4 9 1 】

(1 9 - 3) 前記群演出は 1 0 0 % 未満の所定の実行確率で実行される（たとえば、図 3 1 に示す群予告抽選）。

【 1 4 9 2 】

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

【 1 4 9 3 】

20

(2 0 - 1) 前記点灯手段は、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段（たとえば、V ランプ 9 G ）を含み、

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

前記第 1 輝度データテーブルおよび前記第 2 輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図 6 4 に示す輝度データテーブルの例）。

【 1 4 9 4 】

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

30

【 1 4 9 5 】

(2 0 - 2) 前記点灯手段は、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段（たとえば、スティックコントローラランプ 9 J , トリガボタンランプ 9 K ）を含み、

前記特定点灯手段は、遊技者に対して操作手段の操作が有効であることを点灯によって示唆するものであり（たとえば、スティックコントローラランプ 9 J はスティックコントローラ 3 1 A を引く操作を促すために点灯し、トリガボタンランプ 9 K はプッシュボタン 3 1 B を押圧する操作を促すために点灯する）、

40

前記第 1 輝度データテーブルおよび前記第 2 輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図 6 4 に示す輝度データテーブルの例）。

【 1 4 9 6 】

これにより、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、操作手段の操作を促しているのかと遊技者に勘違いをさせてしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 1 4 9 7 】

[変形例]

上述したパチンコ遊技機 1 の変形例について説明する。

50

【 1 4 9 8 】

（ 群予告演出の表示期間について ）

本実施の形態においては、第 3 表示期間が第 1 表示期間よりも長い期間であったが、第 1 表示期間が第 3 表示期間よりも長い期間であってもよい。

【 1 4 9 9 】

これにより、第 1 表示期間において最初に登場したキャラクタを長めにみせることで、大当りを示唆する群予告演出が実行されたことに対して注目させ易くすることができる。

【 1 5 0 0 】

（ 群予告演出の実行タイミングについて ）

本実施の形態においては、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、100%の確率で可変表示の時間の後半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の前半よりも、可変表示の時間の後半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。

10

【 1 5 0 1 】

また、本実施の形態においては、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、100%の確率で可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半よりも、可変表示の時間の前半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。

20

【 1 5 0 2 】

（ 群予告演出で登場するキャラクタについて ）

本実施の形態においては、第 1 表示期間において、1 番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイド A（夢夢ちゃん）が登場したが、第 2 表示期間において最も多く登場するキャラクタが主人公のメイド A（夢夢ちゃん）であってもよい。

【 1 5 0 3 】

これにより、最も長い第 2 表示期間において、主人公のキャラクタを遊技者に頻繁に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 0 4 】

また、第 1 表示期間において最初に表示されるキャラクタは、プレミアムキャラクタであってもよい。

30

【 1 5 0 5 】

これにより、最初の第 1 表示期間において、プレミアムキャラクタを遊技者に最初に見せることができ、群予告演出をインパクトのあるものとするすることができる。なお、第 1 表示期間において最初に表示されるキャラクタがプレミアムキャラクタの場合、大当りが確定するものであってもよい。さらに、この場合、枠ランプなどの各ランプの点灯パターンをレインボー（七色）を含むパターンにしてもよい。

【 1 5 0 6 】

なお、プレミアムキャラクタは、全ての状態や演出の中で最も登場割合の低いキャラであってもよいし、群予告演出以外では登場しないキャラクタであってもよい。また、プレミアムキャラクタは、他のキャラクタよりも、登場することで大当りの期待度が高いことを示唆するキャラクタであってもよい。

40

【 1 5 0 7 】

（ 群予告演出における点灯制御について ）

本実施の形態においては、図 6 5 に示す枠ランプ用孫テーブルに示すように輝度データが規定されていたが、以下のように輝度データが規定されてもよい。すなわち、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第 1 特定輝度データと、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータを含む一方で点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータを含まない第 2 特定輝度データとがあり、第 1 輝度データテーブルは、第 1 特定点灯データが用いられず、第 2 輝度データテーブ

50

ルは、第2特定点灯データを用いるものであってもよい。

【1508】

このようにすれば、第1表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されないため、低輝度でランプが点灯することで複数のキャラクタが近づいてくる様子を表現することができ、第2表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されるため、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。

【1509】

また、第3輝度データテーブルは、第2輝度データテーブルで点灯していた点灯手段を全て消灯させる輝度データを含むものであってもよい。

【1510】

このようにすれば、第3表示期間においてキャラクタが進行して消える様子をランプの消灯によって表現することができる。

【1511】

また、点灯手段は、群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段を含み、

特定点灯手段の前面側には、光を透過可能な特定部材が配置されており、

特定点灯手段が点灯することで、特定部材を介して視認される色味が特定色となり、

第1輝度データテーブルおよび第2輝度データテーブルは、特定色とは異なる色で点灯手段を点灯させる輝度データを含み、

第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルは、特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まないものであってもよい。

【1512】

このようにすれば、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、当該ランプの前面側に位置する透明な特定部材を介して視認される色味が群予告演出においては用いられていない特定色になってしまうことで、群予告演出の色味を邪魔してしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1513】

(群予告演出の動画データについて)

本実施の形態においては、図53に示すように、動作対象となるキャラクタと当該キャラクタの動作内容(動作パターン)とが予め対応付けられた動画データを設計段階で作成しておき、当該動画データをRAM122またはROM121に格納するものであった。そして、パチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、RAM122またはROM121に格納された動画データを再生するようになっていた。しかしながら、上記と異なる方法で群予告演出の動画を再生するものであってもよい。

【1514】

たとえば、動作対象となるキャラクタのデータと、動作内容(動作パターン)を示すデータとを、各々別のデータとしてRAM122またはROM121に格納してもよい。そして、パチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、RAM122またはROM121に格納されたキャラクタのデータと動作パターンを示すデータとを各々選択し、両者を組み合わせて動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。

【1515】

より具体的には、RAM122またはROM121においては、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタCの各々が走ったり歩いたりする複数のデータを記憶領域1に格納するとともに、キャラクタが決められていないが任意の複数のキャラクタが群予告演出に係る複数の動作パターンを示す動画データを記憶領域2に格納すればよく、演出制御用CPU120は、群予告演出の実行タイミングになったときに、記憶領域1からキャラクタを

10

20

30

40

50

抽出し、さらに記憶領域 2 から群予告演出に係る動画データを抽出し、それらを組み合わせて 1 つの群予告演出の動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。

【 1 5 1 6 】

(群予告演出と他の予告演出とが重なる場合について)

本実施の形態においては、図 1 5 7 および図 1 7 0 に示すように、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの(たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側)であった。しかしながら、これに限らない。たとえば、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの(たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側)であってもよい。あるいは、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの(たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側)であってもよい。また、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの(たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側)であってもよい。なお、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きい場合とは、たとえば、大当りを示唆する画像など遊技者が注目する予告画像については群予告演出における画像によって隠されているが、当該予告画像の周りに位置する画像(たとえば、予告画像を取り巻く炎やオーラなどを示す画像)については群予告演出における画像によって隠されずに視認可能であるものを含む。

【 1 5 1 7 】

(当りを経由しない時短制御例)

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

(時短図柄を用いた時短制御例)

【 1 5 1 8 】

(A 1) 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態(高ベース状態)への移行については、必ず特別可変入賞球装置 7 A が作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置 7 A を作動させることなく時短状態(高ベース状態)に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り(大当り、小当りなど)を経由しない時短制御を実行してもよい。

【 1 5 1 9 】

(A 2) なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【 1 5 2 0 】

(A 3) また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【 1 5 2 1 】

(A 4) また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【1522】

(A 5) また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第1特図と第2特図とで異なる確率としてもよい。

10

【1523】

(A 6) また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口(第1始動入賞口、第2始動入賞口)への入賞時でよい。

【1524】

(A 7) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数(時短抽選乱数)を用いる場合は専用の乱数(時短抽選乱数)による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置7A内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

20

【1525】

(A 8) なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数(時短回数)は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【1526】

(A 9) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

30

【1527】

(A 10) また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態(高ベース)や高確率時には実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【1528】

(A 11) また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値(図柄)と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

40

【1529】

(A 12) また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図1と特図2で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【1530】

(A 13) また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【1531】

50

(A 1 4) また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数 0 回」の抽選結果を含めることができる。

【 1 5 3 2 】

(A 1 5) また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【 1 5 3 3 】

(A 1 6) また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【 1 5 3 4 】

(A 1 7) また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【 1 5 3 5 】

(A 1 8) また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【 1 5 3 6 】

(A 1 9) また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ S T 機 ））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【 1 5 3 7 】

(A 2 0) また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【 1 5 3 8 】

(A 2 1) また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【 1 5 3 9 】

（時短図柄を用いたその他の時短制御例）

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

【 1 5 4 0 】

(B 1) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい（飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど）。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【 1 5 4 1 】

(B 2) (B 1) の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい（たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハ

10

20

30

40

50

ズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど)。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 5 4 2 】

(B 3) (B 1) の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄(時短図柄)となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄(時短図柄)となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 5 4 3 】

(B 4) (B 1) の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間(確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間)が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【 1 5 4 4 】

(B 5) 第 1 特別図柄による第 1 可変表示を行った後と、第 2 特別図柄による第 2 可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない(時短図柄が表示されても時短状態を上書きするような(時短状態が再度発生するような)遊技状態の切替制御をしない)ようにしてもよい。そして、第 2 可変表示の方が第 1 可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり(時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など)、時短状態中は右打ち報知(右打ちを指示する報知)に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知(左打ちを指示する報知)をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるとき 20 30 の状態に応じて好適な制御が可能となる(たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する)。

【 1 5 4 5 】

(B 6) 第 1 特別図柄による第 1 可変表示を行った後と、第 2 特別図柄による第 2 可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない(時短図柄が表示されても時短状態を上書きするような(時短状態が再度発生するような)遊技状態の切替制御をしない)ようにしてもよい。そして、第 2 可変表示の方が第 1 可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり(時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など)、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知(左打ちを指示する報知)をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるとき 40 50 の状態に応じて好適な制御が可能となる(たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する)。

【 1 5 4 6 】

(B 7) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)が終了した後に実行される可変表示(第1可変表示)において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 4 7 】

(B 8) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)において当り(小当り、大当り)となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

10

【 1 5 4 8 】

(B 9) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行可能(たとえば4個の残保留記憶のうち4個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、3個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、4個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能)であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

20

【 1 5 4 9 】

(B 1 0) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

30

【 1 5 5 0 】

(B 1 1) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)における表示結果の確定表示時間(確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間)と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。

【 1 5 5 1 】

(B 1 2) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次回の変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 1 5 5 2 】

(B 1 3) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄(特定表示結果)になる場合と時短図柄(特別表示結果)になる場合とで、共通の特定演出(リーチ演出、予告演出)を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄(特別表示結果)になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次回の変表示

50

示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるときに遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。

【 1 5 5 3 】

（ B 1 4 ） 前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 5 4 】

（ B 1 5 ） 遊技制御用の C P U 1 0 3 は、当り図柄（特定表示結果）となる場合と、時短図柄（特別表示結果）になる場合と、ハズレ図柄（所定表示結果）となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技制御用の C P U 1 0 3 から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 1 5 5 5 】

（ B 1 6 ） 前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 5 6 】

（ B 1 7 ） 前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい（たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど）。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 1 5 5 7 】

（ B 1 8 ） 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 1 5 5 8 】

（ B 1 8 ） 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 5 9 】

（ B 1 9 ） 前記共通の特定演出とは異なる所定演出（たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示（保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示）を表示する演出）の演出態様に応じて、時短図柄（特別表示結果）になる期待度（割合）が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 1 5 6 0 】

（ B 2 0 ） 時短図柄（特別表示結果）になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄（特別表示結果）になることを示唆する演出（時短示唆演出など）を実行した後に、当り図柄（特定表示結果）を報知する演出（時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当りなど）を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 5 6 1 】

（ B 2 1 ） 遊技制御用の C P U 1 0 3 は、複数種類設けられた時短図柄（特別表示結

50

果)の種類に応じて時短回数(時短継続期間)が異なる時短状態(特別状態)に制御可能であり(たとえば第1時短図柄:時短50回、第2時短図柄:時短100回など)、演出制御用CPU120は、実行した演出の種類(たとえばリーチ演出の種類など)によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数(継続期間)が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。

【1562】

(B22) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103(遊技制御手段)からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120(演出制御手段)により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態(特別状態)に移行(制御)することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用CPU120は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態(特別状態)に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限(まったく実行しない、稀に実行可能とするなど)するようにしてもよい。これにより、時短図柄(特別表示結果)が表示されるときに遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。

10

【1563】

(B23) 保留記憶情報の先読みに基づいて、大当たり遊技状態(特定遊技状態)に移行(制御)可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

20

【1564】

(B24) 先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄(特別表示結果)が表示される可変表示である場合と、時短図柄(特別表示結果)が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

30

【1565】

(B25) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない(たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど)。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1566】

(B26) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない(たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど)。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

40

【1567】

(ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例)
次に、通常状態において所定表示結果(ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など)となった可変表示回数(ハズレとなった可変表示の継続回数)を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態(特別状態)は、所定表示結果(ハズレ表示結

50

果、大当たりとならない小当たり表示結果など)となった可変表示の継続回数が特別回数(たとえば1000回)に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態(特別状態)を実行可能としてもよい。

【1568】

(C1) 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果(ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など)となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数(継続回数)が特別回数(たとえば1000回など)に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第1可変表示で前記所定表示結果となったときと、第2可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第1可変表示と第2可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

10

【1569】

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

20

【1570】

(C3) 前記数値情報は、通常状態とは異なる状態(確変状態、時短状態)においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

【1571】

(C4) 前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

30

【1572】

(C5) 通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果(時短図柄)が可変表示結果として表示されたときに、時短状態(特別状態)に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態(特別状態)になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

40

【1573】

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

【1574】

(C7) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックア

50

ップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

【 1 5 7 5 】

(C 8) 前記数値情報が前記特別回数(たとえば1000回など)となったことに基づいて前記特別回数以上(たとえばさらに1000回以上など)の期間の時短状態(特別状態)に制御可能であり、前記時短状態(特別状態)中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態(特別状態)に制御可能であり、1回目の時短状態(特別状態)と、2回目の時短状態(特別状態)とで異なる演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態(特別状態)に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、2回目の時短状態の方が1回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、1回目の時短状態(特別状態)と、2回目の時短状態(特別状態)とで同様の演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態(特別状態)に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

10

【 1 5 7 6 】

(C 9) 特図プロセスフラグの値が第1数値(0~2)のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値(4以降)のときに有利状態(大当たり遊技状態)に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値(3)のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するための第3処理を実行する。また、第1経路(左側遊技領域)と第2経路(右側遊技領域)とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第1経路に遊技球を打込み、時短状態(特別状態)では第2経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第3処理の実行中においては、時短状態(特別状態)に制御されていないが、前記第2経路に発射すべき旨の報知(たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知)をするようにしてもよい。また、前記第3処理の実行中においては、時短状態(特別状態)に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のCPU103により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態(特別状態)に移行するときに早め(現実の時短変動開始前)に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

20

30

【 1 5 7 7 】

(C 1 0) 前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第1処理の実行後に前記第2処理を実行し、前記第3処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 1 5 7 8 】

(C 1 1) 前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後(次変動開始、客待ち)に時短状態(特別状態)に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報(特別回数到達フラグ)を第1数値から第2数値に変更し(フラグセット)、時短状態(特別状態)へ制御するときに、当該特別情報を第2数値から第1数値へ変更する(フラグリセット)ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態(特別状態)へ移行させる制御を好適に実行することができる。

40

【 1 5 7 9 】

(C 1 2) 遊技制御用のCPU103は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第1情報のときと前記第2情報のときとで異なる図柄確定時間の変動パ

50

ターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

【1580】

(C13) 特図プロセスフラグの値が第1数値(0~2)のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値(4以降)のときに有利状態(大当たり遊技状態)に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値(3)のときに特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するための第3処理を実行する。また、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103(遊技制御手段)からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120(演出制御手段)により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第2数値であるときと前記第3数値であるときに応じた特定情報(背景指定、変動パターン)を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用CPU120(演出制御手段)により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

10

【1581】

(C14) 前記時短状態(特別状態)中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第1数値、前記第2数値、および、前記第3数値とは異なる第4数値とすることにより、再度前記時短状態(特別状態)に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

20

【1582】

(C15) 時短状態(特別状態)中においては、前記特定表示結果(当り図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当たり遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど)。これにより、遊技状況に応じた時短状態(特別状態)の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

30

【1583】

(C16) 時短状態(特別状態)中においては、前記特定表示結果(当り図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときと、大当たり終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど)。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【1584】

40

(C17) 時短状態(特別状態)中においては、前記特別表示結果(時短図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当たり終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど)。これにより、遊技状況に応じた時短状態(特別状態)の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【1585】

(C18) 時短状態(特別状態)中においては、前記特別表示結果(時短図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変

50

表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当たり終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど)。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【1586】

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

10

【1587】

(C20) 遊技制御用CPU103は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報(時短状態に関する情報を特定可能なコマンド)を演出制御用CPU120へ送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出(時短状態回数の終了示唆の演出など)を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値(たとえば127)以下であることを特定可能な第1特定情報(第1背景指定、専用のカウントダウン演出情報)と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値(たとえば127)より大きいことを特定可能な第2特定情報(100回転ごとにカウントダウンするコマンドなど)と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

20

【1588】

(C21) 演出制御用CPU120は、前記特別回数より少ない第1所定回数(例えば300回など)の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態(特別状態)に制御されることを示唆する示唆演出(時短状態示唆演出制御用)を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第1所定回数より少ない第2所定回数(たとえば100回など)の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

30

【1589】

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

40

50

増えて遊技興趣を向上させることができる。

【 1 5 9 0 】

(C 2 3) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用 C P U 1 0 3 は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件(可変表示回数の条件)の成立に基づいて時短状態(特別状態)に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果(当り図柄)が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態(特別状態)に制御された後に異なる演出を実行する(時短状態に移行した後の演出が異なるなど)。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

10

【 1 5 9 1 】

(D 1) 可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当りが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【 1 5 9 2 】

20

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機 1 の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

【 1 5 9 3 】

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

【 1 5 9 4 】

30

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

【 1 5 9 5 】

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

40

【 1 5 9 6 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現(「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現)は、一方が「 0 %」の割合であることを含んでもよい。たとえば、一方が「 0 %」の割合で、他方が「 1 0 0 %」の割合または「 1 0 0 %」未満の割合であることも含む。

【 1 5 9 7 】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えら

50

れるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

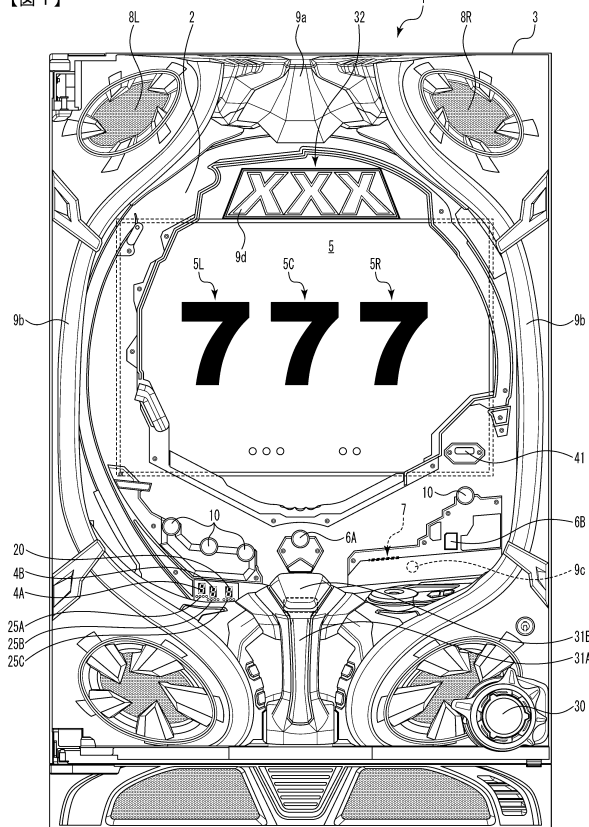
【 1 5 9 8 】

1	パチンコ遊技機	
2	遊技盤	
3	遊技機用枠	
4 A	第 1 特別図柄表示装置	
4 B	第 2 特別図柄表示装置	10
5	画像表示装置	
5 C , 5 L , 5 R	飾り図柄表示エリア	
6 A	入賞球装置	
6 B	可変入賞球装置	
8 L , 8 R	スピーカ	
9	遊技効果ランプ	
1 0	一般入賞口	
1 1	主基板	
1 2	演出制御基板	
1 3	音声制御基板	20
1 4	ランプ制御基板	
1 5	中継基板	
9 0 2 0	特図 L E D 基板	
2 1	ゲートスイッチ	
2 2 A	第 1 始動口スイッチ	
2 2 B	第 2 始動口スイッチ	
2 3	カウントスイッチ	
2 4	V 入賞スイッチ	
3 0	打球操作ハンドル	
3 1 A	スティックコントローラ	30
3 1 B	プッシュボタン	
3 2	可動体	
3 5 A	コントローラセンサユニット	
3 5 B	プッシュセンサ	
4 1	通過ゲート	
9 0 5 0	第 4 図柄ユニット	
8 1 , 8 2 , 8 3	ソレノイド	
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1 , 1 2 1	R O M	
1 0 2 , 1 2 2	R A M	40
1 0 3	C P U	
1 0 4 , 1 2 4	乱数回路	
1 0 6	R T C	
1 1 0	スイッチ回路	
1 1 1	出力回路	
1 2 0	演出制御用 C P U	
1 2 3	表示制御部	

【図面】

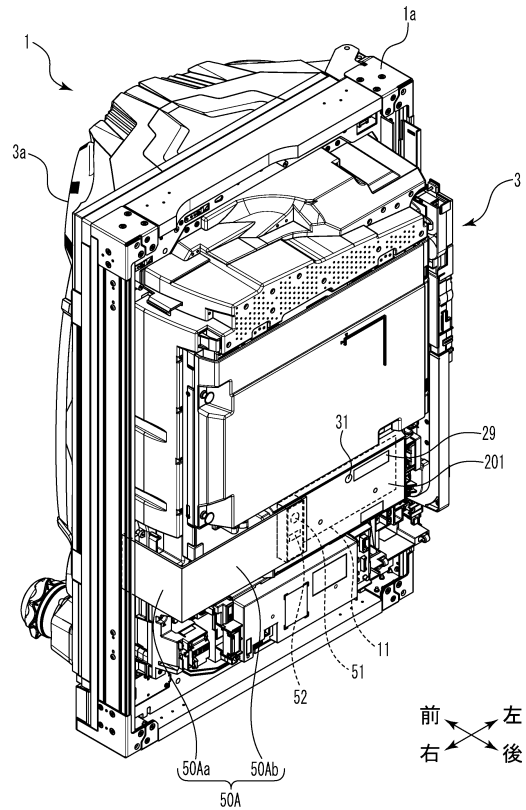
【図 1】

【図 1】



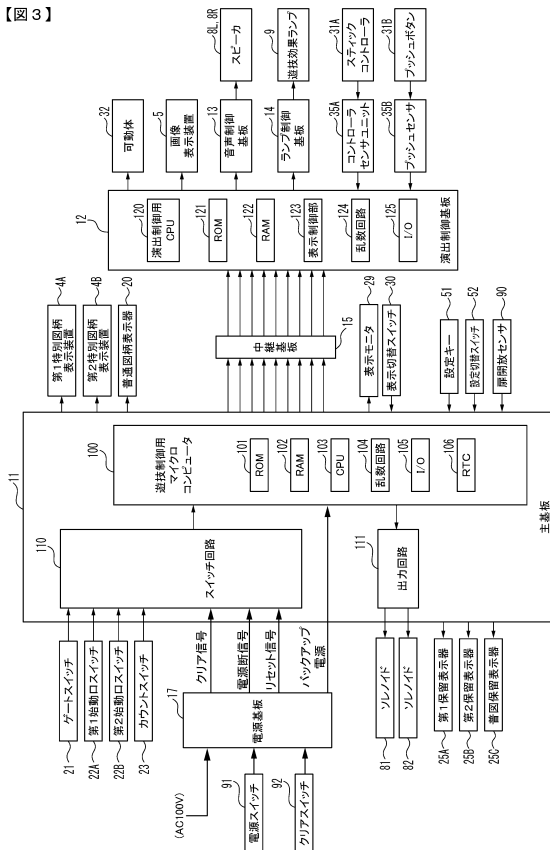
【図 2】

【図 2】



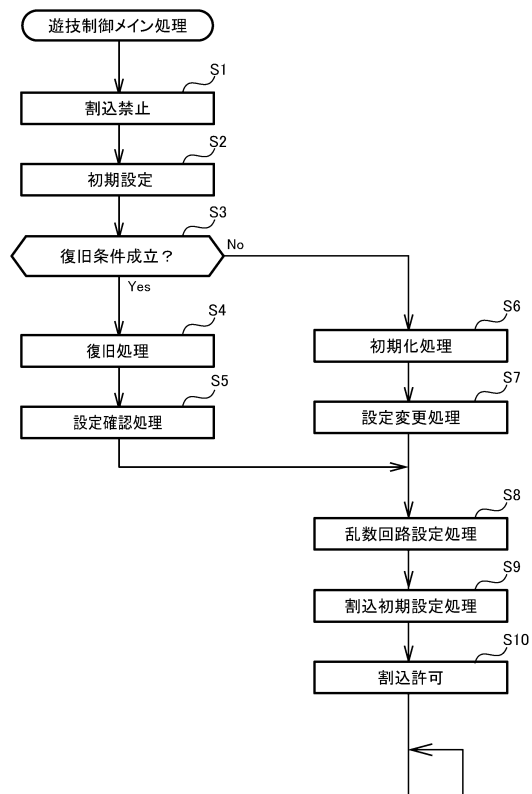
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



10

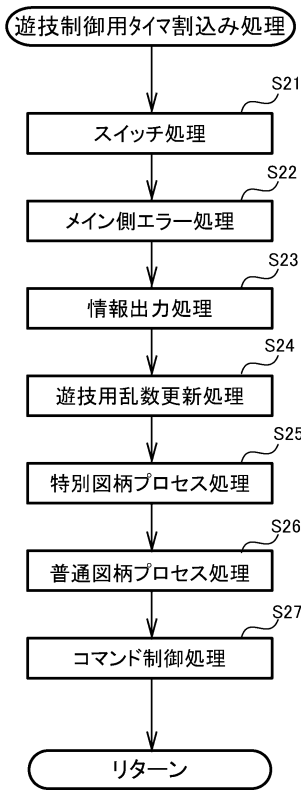
20

30

40

50

【図 5】
【図 5】



【図 7】
【図 7】

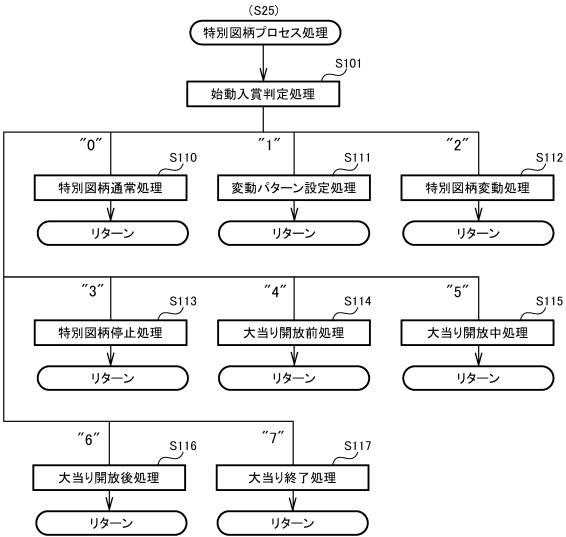
(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態	1020~1237 (確率1/200)	1020~1237 (確率1/200)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
通常状態 または時短状態	65317~65535 上記数値以外	65317~65535 上記数値以外	65317~65535 上記数値以外	65317~65535 上記数値以外	65317~65535 上記数値以外	65317~65535 上記数値以外
確変状態	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
確変状態	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

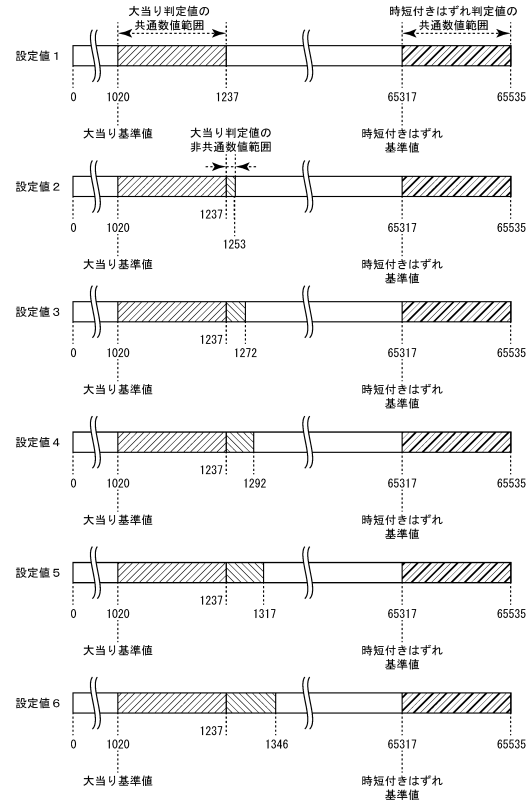
遊技状態	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/160)	1020~1272 (確率1/140)	1020~1292 (確率1/120)	1020~1317 (確率1/100)	1020~1346 (確率1/80)
通常状態 または時短状態	65317~65535 上記数値以外	65317~65535 上記数値以外	65317~65535 上記数値以外	65317~65535 上記数値以外	65317~65535 上記数値以外	65317~65535 上記数値以外
確変状態	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
確変状態	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 6】
【図 6】



【図 8】
【図 8】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



10

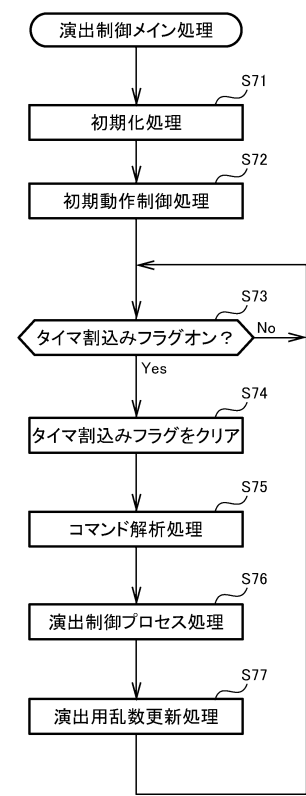
20

30

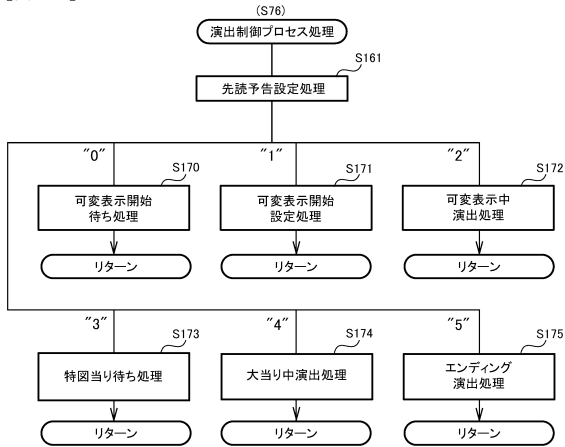
40

50

【図 9】
【図 9】



【図 10】
【図 10】



10

20

【図 11 - 1】
【図 11 - 1】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図 11 - 2】
【図 11 - 2】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

30

40

50

【図 1 1 - 3】
【図 1 1 - 3】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当たり
	上記数値以外	はずれ

【図 1 1 - 4】
【図 1 1 - 4】

(A) 大当たり種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当たり種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当たりまで	次回大当たりまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当たりまで	次回大当たりまで	5(通常開放ラウンド)
確変C	次回大当たりまで	次回大当たりまで	2(通常開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当たりまで)	10(通常開放ラウンド)

【図 1 1 - 5】
【図 1 1 - 5】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	50000	スーパーリーチα(リーチ演出Aはずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチβ(リーチ演出Bはずれ)
PA2-4	65000	スーパーリーチγ(リーチ演出CまたはDはずれ)
PA2-5	70000	スーパーリーチδ(リーチ演出Dはずれ→リーチ演出E発展示唆演出はずれ)
PA2-6	75000	スーパーリーチε(リーチ演出GまたはHはずれ→リーチ演出G発展示唆演出はずれ)
PA2-7	80000	スーパーリーチζ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→リーチ演出E発展報知演出→リーチ演出Fはずれ)
PA2-8	90000	スーパーリーチη(リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出Fはずれ)
PA2-9	95000	スーパーリーチθ(リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出→リーチ演出Gはずれ)
PA2-10	100000	スーパーリーチι(リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出→リーチ演出H発展報知演出→リーチ演出Hはずれ)
PA2-11	105000	スーパーリーチκ(リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出→高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出Iはずれ)
PA2-12	85000	スーパーリーチλ(高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出Iはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-2	50000	スーパーリーチα(リーチ演出A大当たり)
PB1-3	60000	スーパーリーチβ(リーチ演出B大当たり)
PB1-4	65000	スーパーリーチγ(リーチ演出CまたはD大当たり)
PB1-5	80000	スーパーリーチδ(リーチ演出Dはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→リーチ演出E発展報知演出→リーチ演出E大当たり)
PB1-6	90000	スーパーリーチη(リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出F大当たり)
PB1-7	95000	スーパーリーチθ(リーチ演出CまたはD大当たり→リーチ演出G発展示唆演出→リーチ演出G発展報知演出→リーチ演出G大当たり)
PB1-8	100000	スーパーリーチι(リーチ演出CまたはD大当たり→事前演出・前兆演出→リーチ演出H発展報知演出→リーチ演出H大当たり)
PB1-9	105000	スーパーリーチκ(リーチ演出CまたはD大当たり→事前演出・前兆演出→高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出I大当たり)
PB1-10	85000	スーパーリーチλ(高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出I大当たり)

【図 1 1 - 6】
【図 1 1 - 6】

可変表示結果	大当たり	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当たり変動パターン判定テーブル	はずれ変動パターンA	はずれ変動パターンB	はずれ変動パターンC	はずれ変動パターンD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	○	○	○	○	○
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	○	○	○	○	○
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	○	○	○	○	○
PA1-4(非Rはずれ短縮3)	○	○	○	○	○
PA2-1(ノーマルRはずれ)	○	○	○	○	○
PA2-2(スーパーRαはずれ)	○	○	○	○	○
PA2-3(スーパーRβはずれ)	○	○	○	○	○
PA2-4(スーパーRγはずれ)	○	○	○	○	○
PA2-5(スーパーRδはずれ)	○	○	○	○	○
PA2-6(スーパーRεはずれ)	○	○	○	○	○
PA2-7(スーパーRζはずれ)	○	○	○	○	○
PA2-8(スーパーRηはずれ)	○	○	○	○	○
PA2-9(スーパーRθはずれ)	○	○	○	○	○
PA2-10(スーパーRιはずれ)	○	○	○	○	○
PA2-11(スーパーRκはずれ)	○	○	○	○	○
PA2-12(スーパーRλはずれ)	○	○	○	○	○
PB1-1(ノーマルR大当たり)	○	○	○	○	○
PB1-2(スーパーRα大当たり)	○	○	○	○	○
PB1-3(スーパーRβ大当たり)	○	○	○	○	○
PB1-4(スーパーRγ大当たり)	○	○	○	○	○
PB1-5(スーパーRδ大当たり)	○	○	○	○	○
PB1-6(スーパーRε大当たり)	○	○	○	○	○
PB1-7(スーパーRζ大当たり)	○	○	○	○	○
PB1-8(スーパーRη大当たり)	○	○	○	○	○
PB1-9(スーパーRθ大当たり)	○	○	○	○	○
PB1-10(スーパーRι大当たり)	○	○	○	○	○

・大当たり変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合
 $\alpha < \beta < \gamma < \zeta < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$

・はずれ変動パターン判定テーブルA～D選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合
 $\alpha > \beta > \gamma > \delta > \varepsilon > \zeta > \eta > \theta > \iota > \kappa > \lambda$

・各スーパーリーチの変動パターンの大当たり期待度
 $\alpha < \beta < \gamma < \zeta < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$

10

20

30

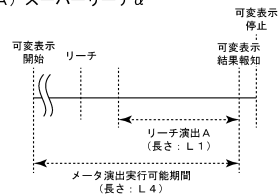
40

50

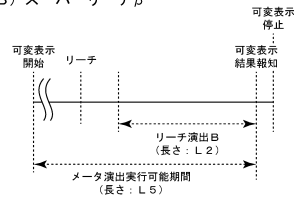
【図 11 - 7】

【図 11-7】

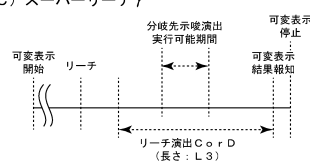
(A) スーパーリーチ α



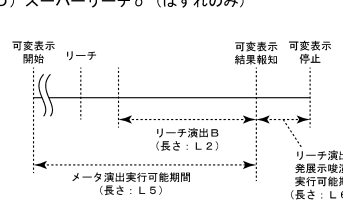
(B) スーパーリーチ β



(C) スーパーリーチ γ



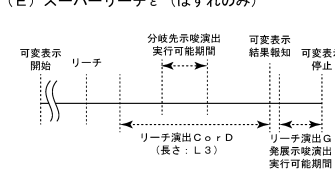
(D) スーパーリーチ δ (はずれのみの)



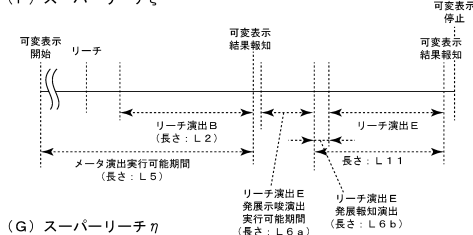
【図 11 - 8】

【図 11-8】

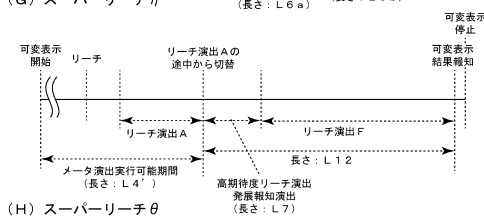
(E) スーパーリーチ ε (はずれのみの)



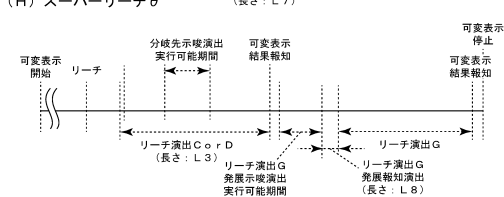
(F) スーパーリーチ ζ



(G) スーパーリーチ η



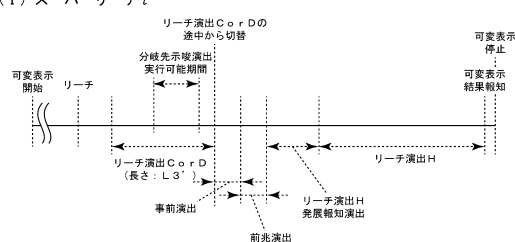
(H) スーパーリーチ θ



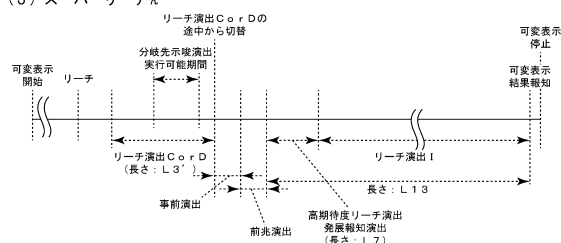
【図 11 - 9】

【図 11-9】

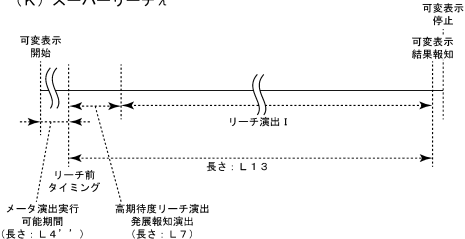
(I) スーパーリーチ ι



(J) スーパーリーチ κ



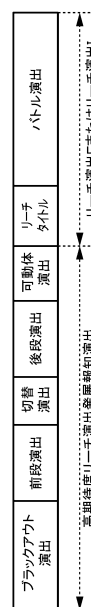
(K) スーパーリーチ λ



【図 11 - 10】

【図 11-10】

(A) 高期待度リーチ演出発展告知演出と実行する6場合の詳細



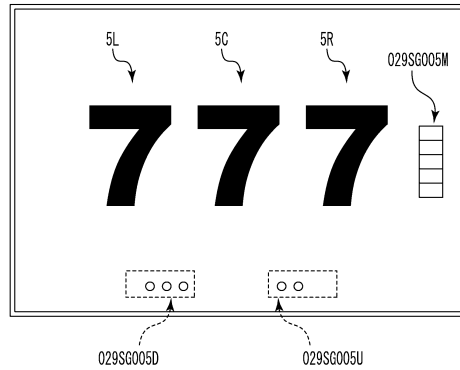
(B) 前段演出と後段演出との比較

種別	セリフ文字の表示態様			セリフ文字の表示態様		
	文字数	大きさ	形態	動き	明度	表示開始時
前段演出	セリフ内容 (第1期間)	7	1人じゃ足りない...	遅	低	フェードイン
後段演出	セリフ内容 (第2期間)	4	アタック!	速	高	フェードアウト

※「...」は文字として扱う

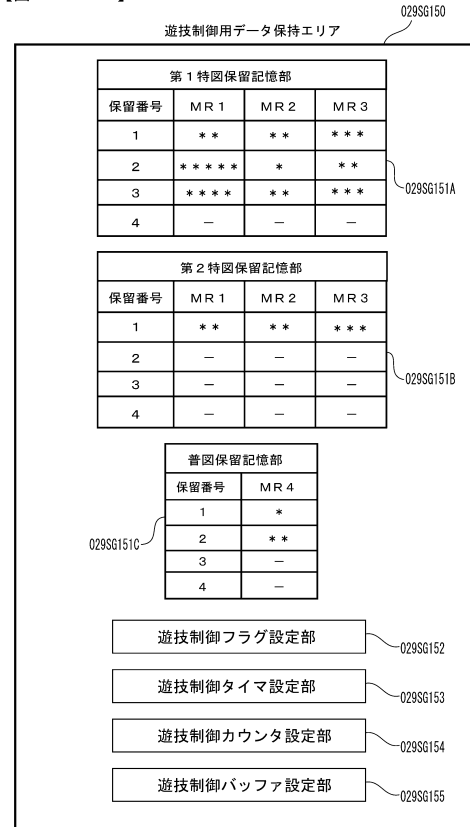
【図 11 - 11】

【図 11 - 11】



【図 11 - 12】

【図 11 - 12】



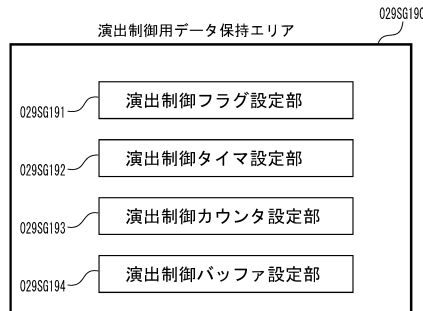
10

20

【図 11 - 13】

【図 11 - 13】

(A)



(B)

Q29SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ						
	バッファ番号	始動口 入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	保留表示 フラグ
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

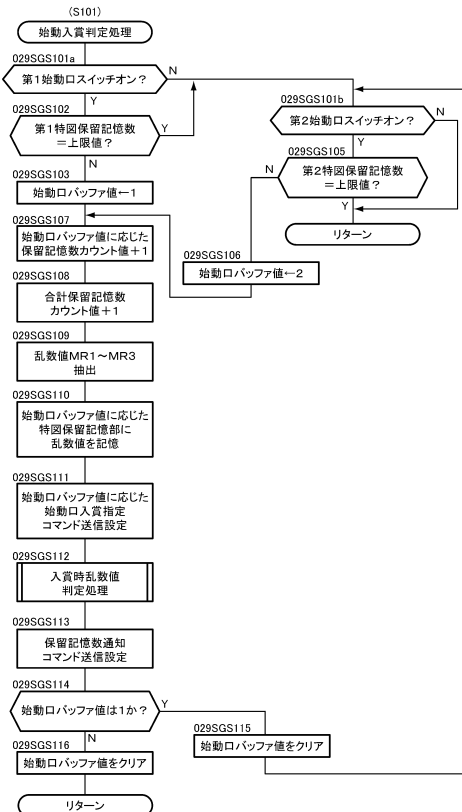
保留表示フラグ "0" → 白

保留表示フラグ "1" → 青

保留表示フラグ "2" → 赤

【図 11 - 14】

【図 11 - 14】



30

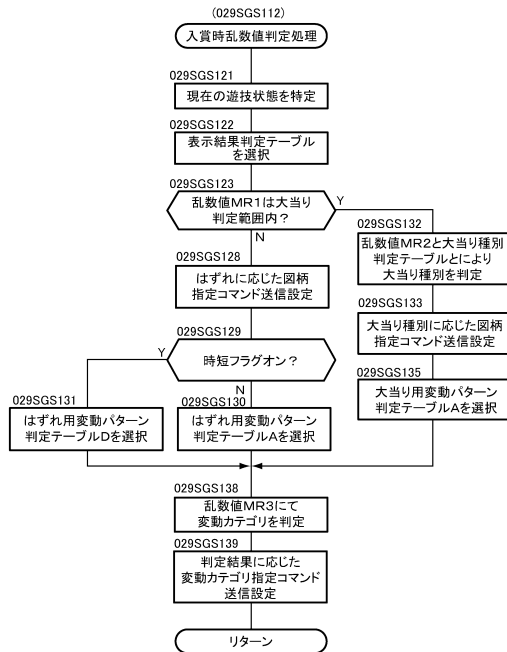
40

50

【図 11 - 15】

【図 11 - 15】

(A)

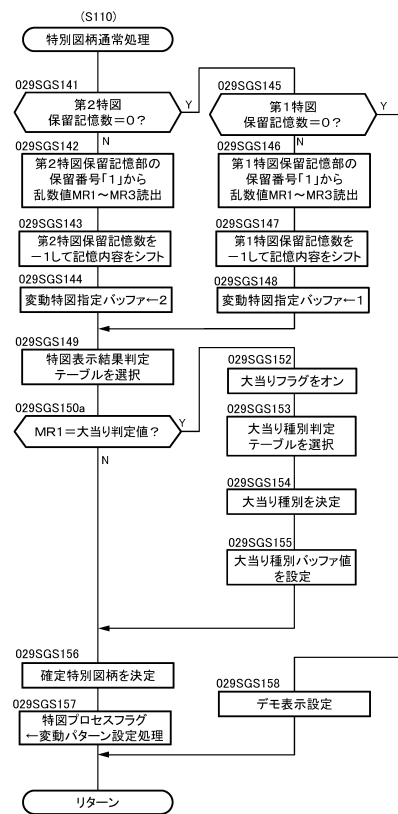


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

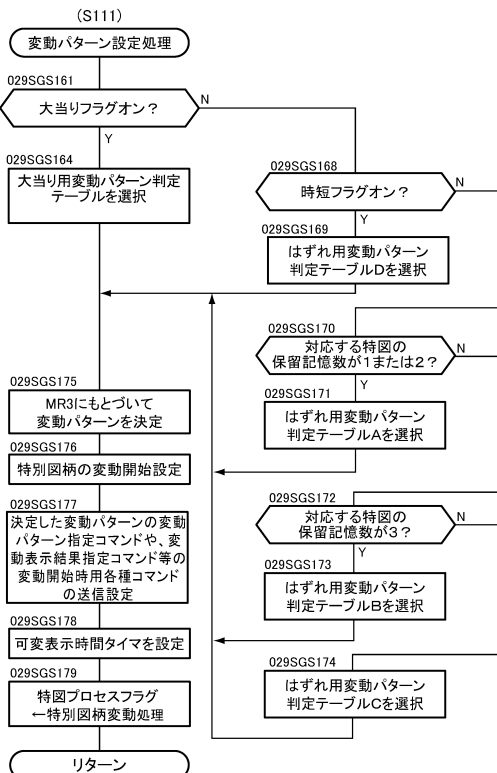
【図 11 - 16】

【図 11 - 16】



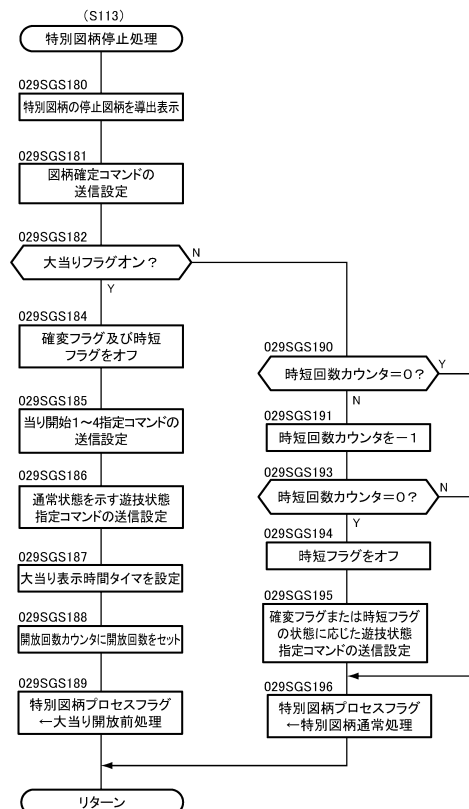
【図 11 - 17】

【図 11 - 17】



【図 11 - 18】

【図 11 - 18】



10

20

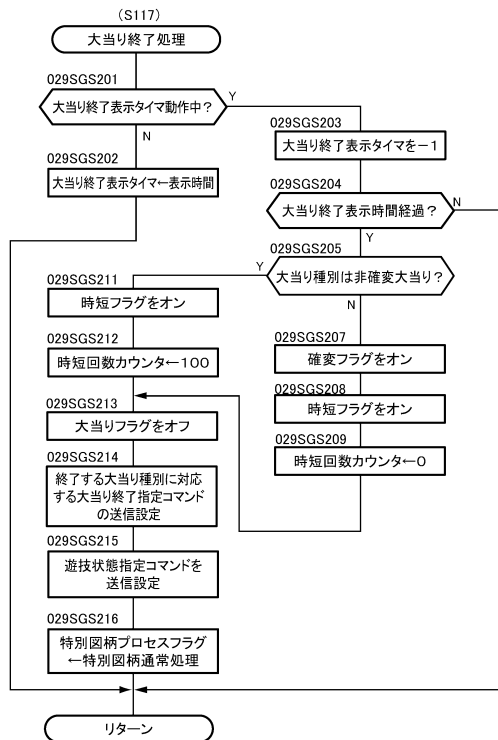
30

40

50

【 図 1 1 - 1 9 】

【图 11-19】



【 図 1 1 - 2 1 】

【图 11-21】

(A) 029SGS245における決定割合

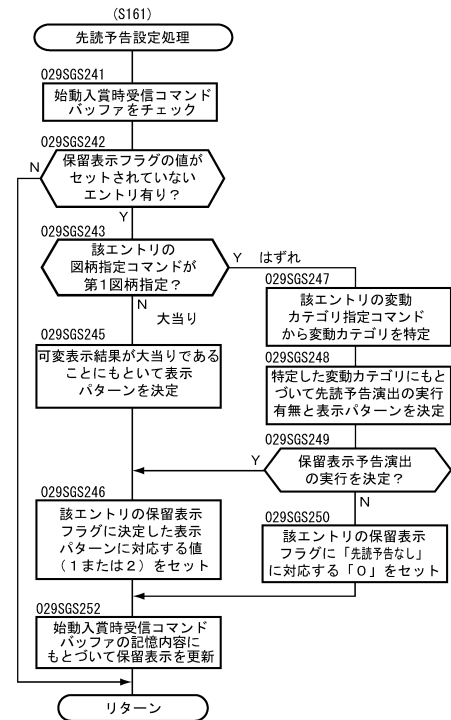
可変表示結果	先読予告演出 なし	先読予告演出あり	
		表示パターン α	表示パターン β
	白色	青色	赤色
大当り	5%	30%	65%

(B) 029SGS248における決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターン α	表示パターン β
	白色	青色	赤色
はずれ（非リーチ）	95%	5%	0%
はずれ（その他）	75%	20%	5%
はずれ（Sリーチ）	65%	25%	10%

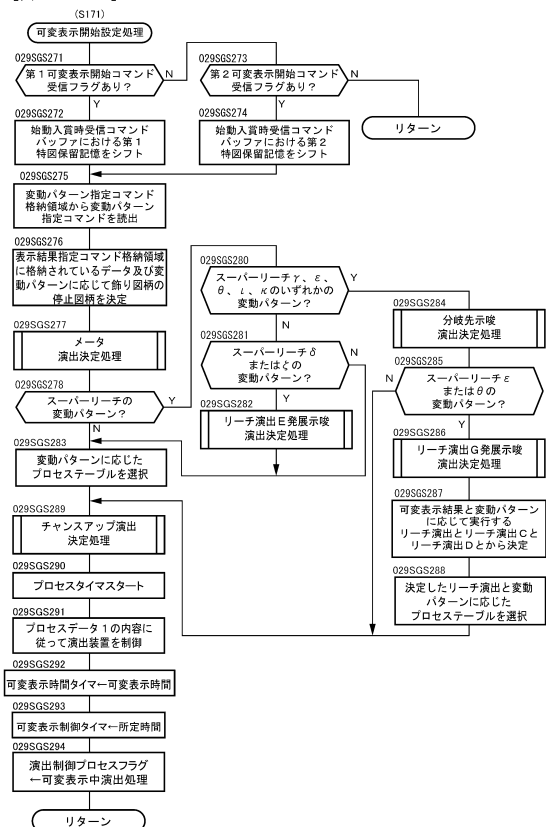
【図 1 1 - 2 0】

【図 11-20】



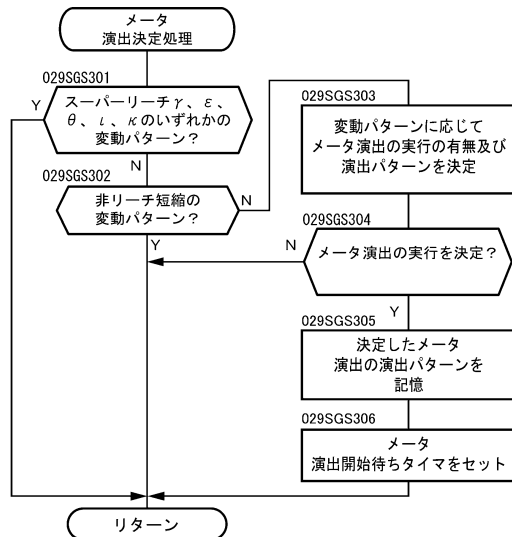
【 図 1 1 - 2 2 】

【图 11-22】



【図 11 - 23】

【図 11 - 23】



【図 11 - 24】

【図 11 - 24】
(A)

変動パターン	非実行	パターンA	パターンB	パターンC	パターンD	パターンE	パターンF
短縮なし非リーチ	90%	10%	5%	0%	0%	0%	0%
ノーマルリーチ	20%	25%	50%	5%	0%	0%	0%
スーパーリーチα、β、δ、ζ、	10%	5%	15%	40%	30%	0%	0%
スーパーリーチη	5%	0%	0%	0%	0%	95%	0%
スーパーリーチι	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%

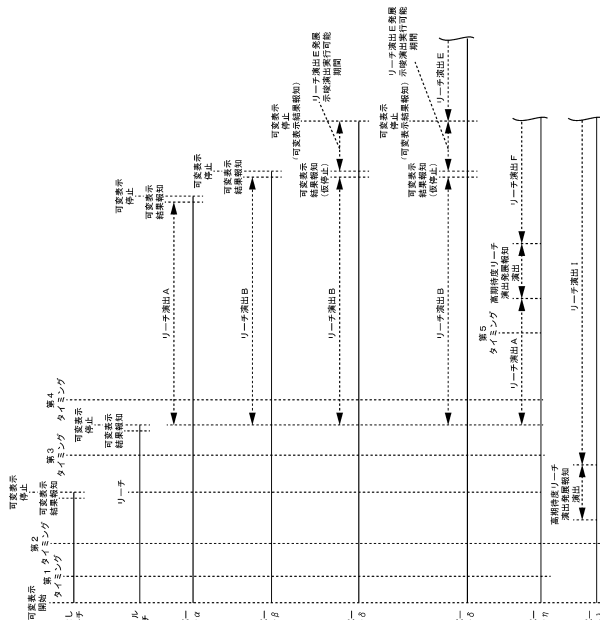
(B) メータ演出の演出パターン

演出パターン	演出内容
パターンA	第1タイミングでメータ1段階増加
パターンB	第1タイミングと第2タイミングとでメータを1段階ずつ増加
パターンC	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンD	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンE	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミング、第5タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンF	第2タイミングでメータを5段階増加

10

【図 11 - 25】

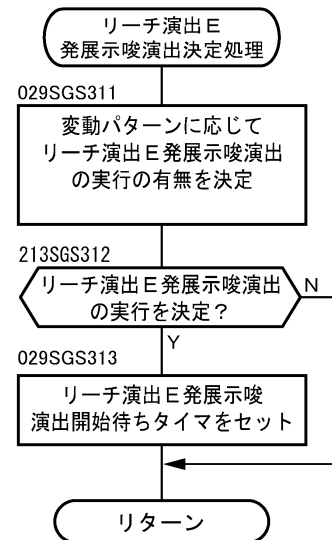
【図 11 - 25】



【図 11 - 26】

【図 11 - 26】

(A)



(B)

変動パターン	非実行	実行
スーパーリーチδ	50%	50%
スーパーリーチζ	20%	80%

20

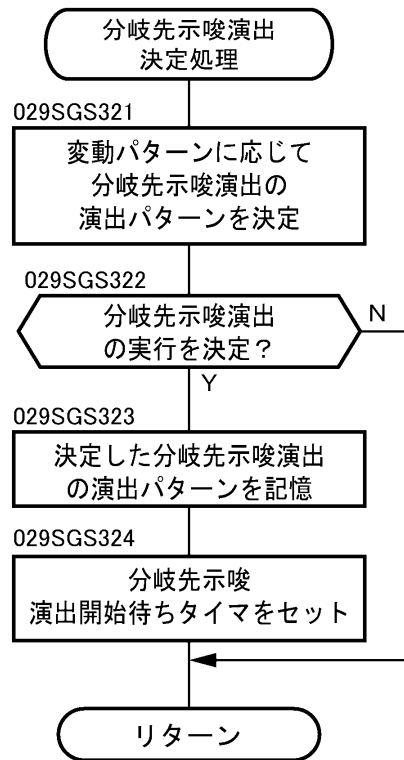
30

40

50

【図 1 1 - 2 7】

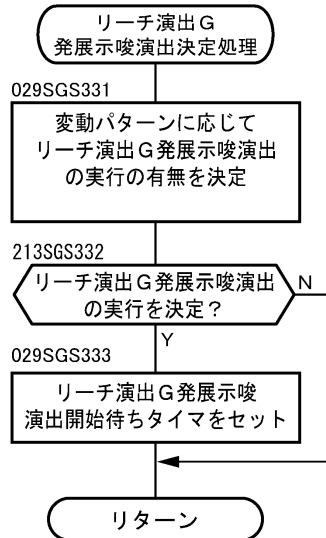
【図 1 1 - 2 7】



【図 1 1 - 2 9】

【図 1 1 - 2 9】

(A)



(B)

変動パターン	非実行	実行
スーパーリーチ ε	5 0 %	5 0 %
スーパーリーチ θ	2 0 %	8 0 %

【図 1 1 - 2 8】

【図 1 1 - 2 8】

(A)

変動パターン	非実行	パターン X	パターン Y	パターン Z
スーパーリーチ γ	9 0 %	1 0 %	0 %	0 %
スーパーリーチ ε	7 0 %	3 0 %	0 %	0 %
スーパーリーチ θ	5 0 %	3 0 %	1 5 %	5 %
スーパーリーチ ι	1 0 %	1 0 %	7 0 %	1 0 %
スーパーリーチ κ	1 0 %	3 0 %	2 0 %	4 0 %

(B) 分岐先示唆演出の演出パターン

演出パターン	演出内容
パターン X	分岐先示唆画像 X (リーチ演出 H 発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆)
パターン Y	分岐先示唆画像 Y (リーチ演出 H 発展報知演出の実行を示唆)
パターン Z	分岐先示唆画像 Z (高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆)

【図 1 1 - 3 0】

【図 1 1 - 3 0】

(A) 大当り時のリーチ演出決定割合

変動パターン	リーチ演出 C	リーチ演出 D
スーパーリーチ γ	5 0 %	5 0 %
スーパーリーチ θ	3 0 %	7 0 %
スーパーリーチ ι	0 %	1 0 0 %
スーパーリーチ κ	2 0 %	8 0 %

(B) はずれ時のリーチ演出決定割合

変動パターン	リーチ演出 C	リーチ演出 D
スーパーリーチ γ	9 0 %	1 0 %
スーパーリーチ ε	8 0 %	2 0 %
スーパーリーチ θ	7 0 %	3 0 %
スーパーリーチ ι	0 %	1 0 0 %
スーパーリーチ κ	6 0 %	4 0 %

(C) リーチ演出 C とリーチ演出 D との比較

リーチ演出	大当り期待度	前兆演出実行時の高期待度リーチ演出発展報知演出実行割合
リーチ演出 C	低	高 (確定)
リーチ演出 D	高	低

(D) 大当り時のスーパーリーチ θ とスーパーリーチ κ との比較

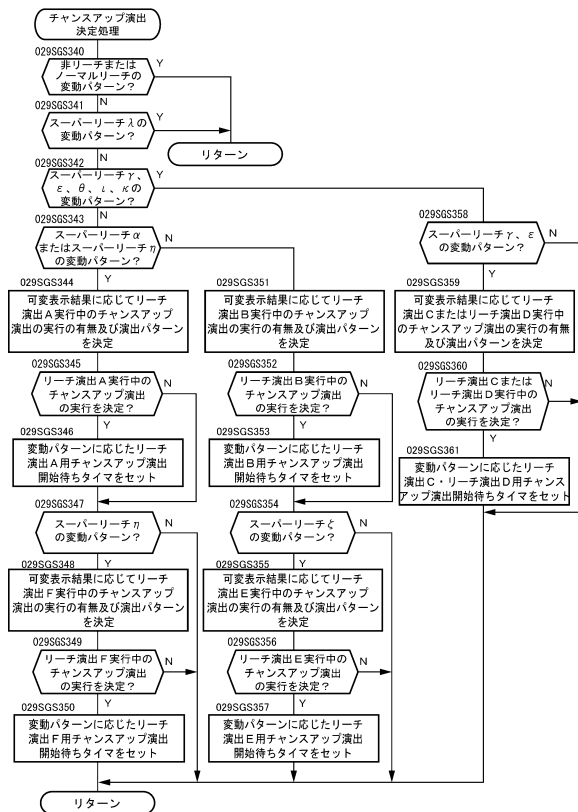
変動パターン	リーチ演出	決定割合	決定割合の差
スーパーリーチ θ	リーチ演出 C	3 0 %	4 0 %
	リーチ演出 D	7 0 %	
スーパーリーチ κ	リーチ演出 C	2 0 %	6 0 %
	リーチ演出 D	8 0 %	

(E) はずれ時のスーパーリーチ θ とスーパーリーチ κ との比較

変動パターン	リーチ演出	決定割合	決定割合の差
スーパーリーチ θ	リーチ演出 C	7 0 %	4 0 %
	リーチ演出 D	3 0 %	
スーパーリーチ κ	リーチ演出 C	6 0 %	2 0 %
	リーチ演出 D	4 0 %	

【 図 1 1 - 3 1 】

【图 1 1-3 1】



【 図 1 1 - 3 3 】

【図 1 1 - 3 3】

(A)リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出Dにおけるチャンスアップ態様

	非チャンスアップ態様	チャンスアップ態様
リーチタイトル表示期間	リーチタイトルを黒色表示	リーチタイトルを赤色表示
可動体動作可能期間	可動体動作非実行	可動体動作実行
カットイン画像表示可能期間	カットイン画像非表示	カットイン画像表示

(B)リーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出Hにおけるチャンスアップ態様

	非チャンスアップ態様	チャンスアップ態様
リーチタイトル表示期間	リーチタイトルを黒色表示	リーチタイトルを赤色表示
可動体動作可能期間	可動体動作非実行	可動体動作実行
操作促進画像表示期間	ブッシュボタン画像表示	スティックコントローラ画像表示

【 図 1 1 - 3 2 】

【图 1 1-3 2】

(A)リーチ演出Aのリーチ演出内容

図11-36(I) 図11-36(K) スーパーリーチの変動パターンであれば
このタイミングでバトル演出終了(切替)

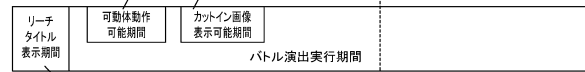
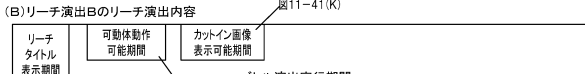


图11-35(E)、图11-35(F)



Year	Number of people (millions)
1990	60
1995	70
2000	90

(C)リーチ演出C、リーチ演出Dのリーチ演出内容

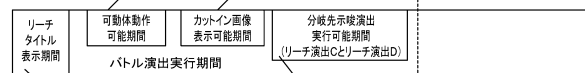
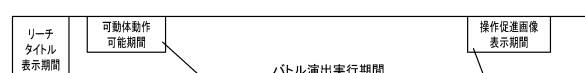


图11-46(A)、图11-46(B)
 图11-46(D)、图11-46(E)

(D)リーチ演出E、リーチ演出Fのリーチ演出内容



11 03 (C) 11 03 (T)

(E)リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iのリーチ演出内容

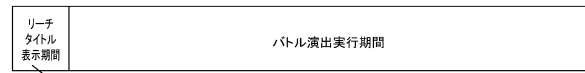


图11-50(z)、图11-52(k)、图11-53(s)

【 図 1 1 - 3 4 】

【图 1 1-3 4】

(A) リーチ演出A及びリーチ演出Cの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンP	パターンQ	パターンR
はずれ	60%	35%	5%	0%
大当たり	5%	35%	60%	0%

(B) リーチ演出F実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンS	パターンT	パターンL
はずれ	40%	30%	20%	10%
大当たり	10%	20%	30%	40%

(C) リーチ演出B及びリーチ演出Dの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンP	パターンQ	パターンR
はずれ	40%	30%	20%	10%
大当たり	10%	20%	30%	40%

(D) リーチ演出E実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンS	パターンT	パターンL
はずれ	60%	35%	5%	0%
大当たり	5%	35%	60%	0%

(E) リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

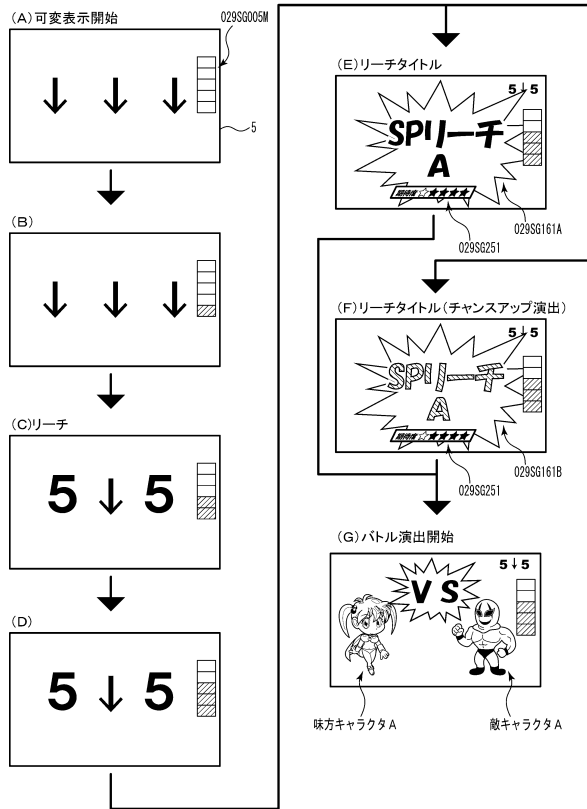
演出パターン	リーチタイトル 赤色表示	可動体動作	カットイン画像 表示
パターンP	実行	非実行	非実行
パターンQ	実行	実行	非実行
パターンR	実行	実行	実行

(F) リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

演出パターン	リーチタイトル 赤色表示	可動体動作	ステック コントロール 画像表示
パターンS	実行	非実行	非実行
パターンT	実行	実行	非実行
パターンU	実行	実行	実行

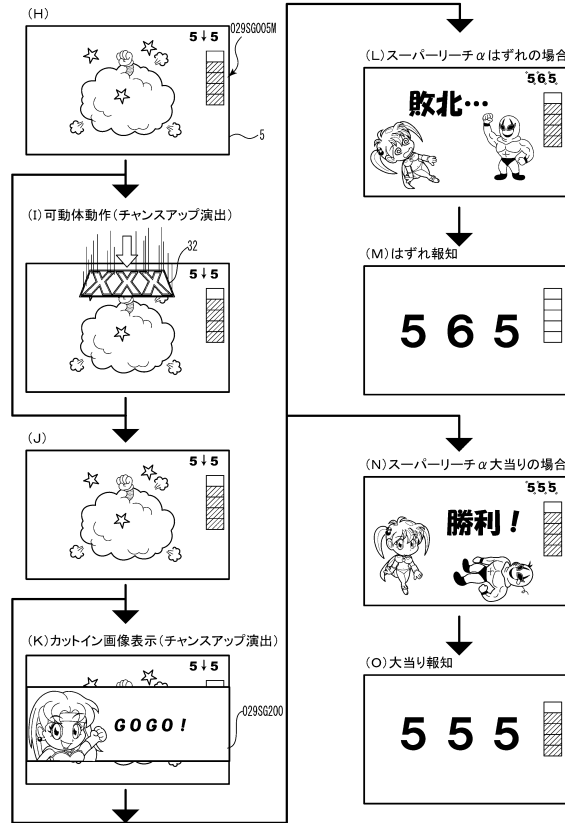
【図 11 - 35】

【図 11-35】



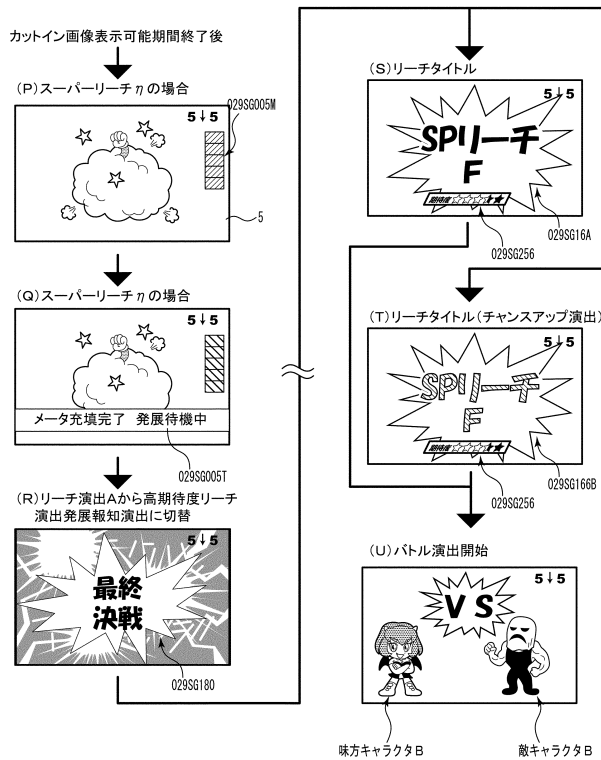
【図 11 - 36】

【図 11-36】



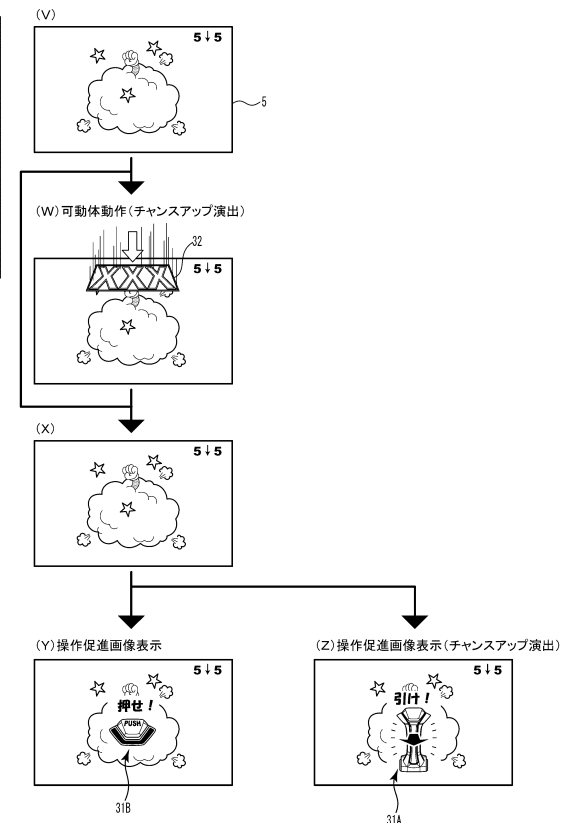
【図 11 - 37】

【図 11-37】



【図 11 - 38】

【図 11-38】



10

20

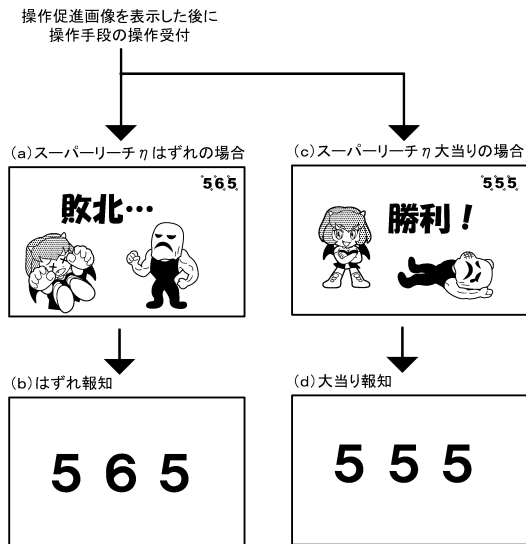
30

40

50

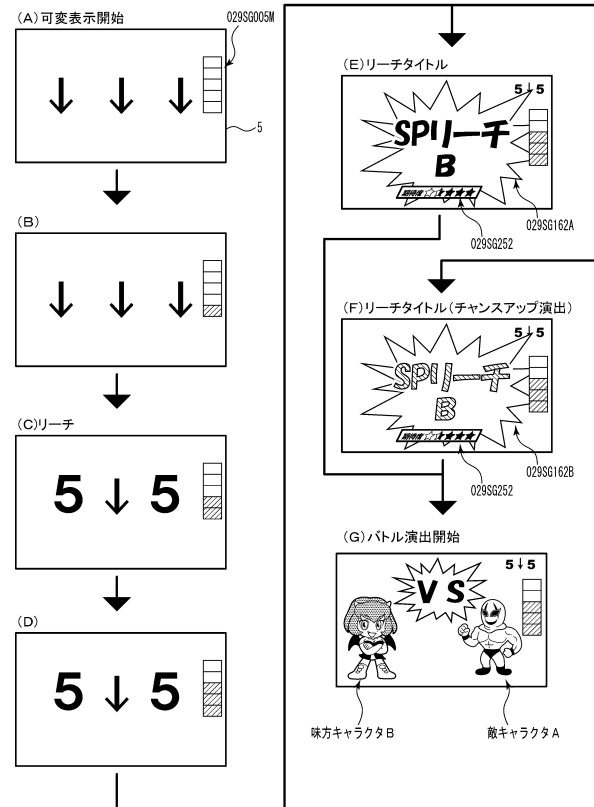
【図 11 - 39】

【図 11 - 39】



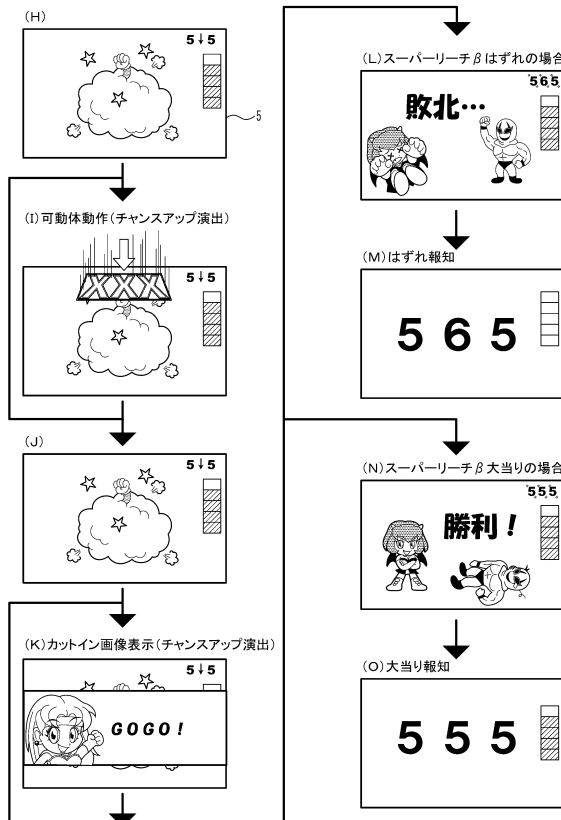
【図 11 - 40】

【図 11 - 40】



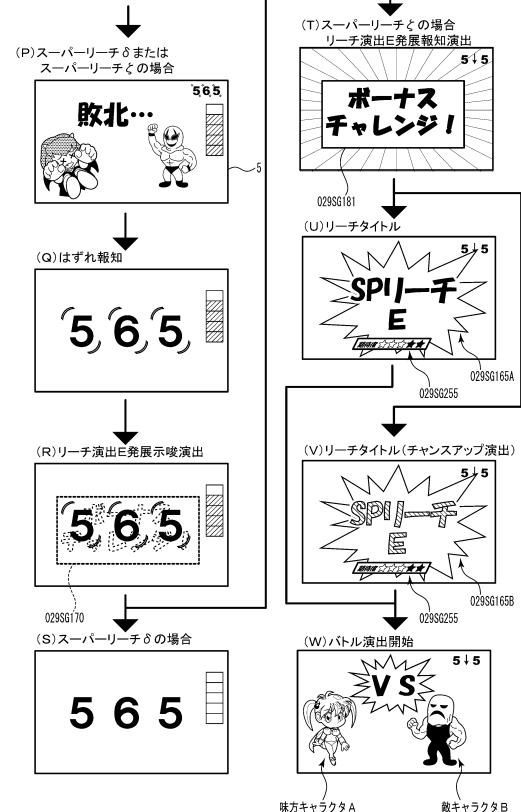
【図 11 - 41】

【図 11 - 41】



【図 11 - 42】

【図 11 - 42】
カットイン画像表示可能期間終了後



10

20

30

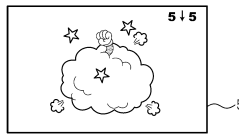
40

50

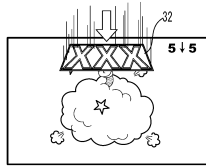
【図 11 - 43】

【図 11 - 43】

(X)



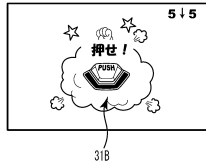
(Y) 可動体動作 (チャンスアップ演出)



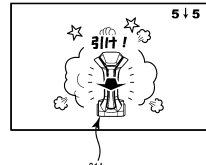
(Z)



(a) 操作促進画像表示



(b) 操作促進画像表示 (チャンスアップ演出)



【図 11 - 44】

【図 11 - 44】

操作促進画像を表示した後に
操作手段の操作受付

(c) スーパーリーチとはずれの場合



(d) はずれ報知



(e) スーパーリーチと大当りの場合



(f) 大当り報知



【図 11 - 45】

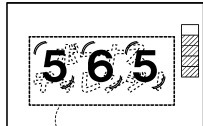
【図 11 - 45】

(Q) ~ (T) における詳細

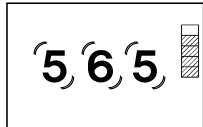
(A) はずれ報知



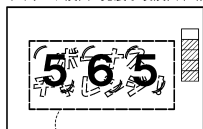
(B) リーチ演出E発展示唆演出 (1段階目)



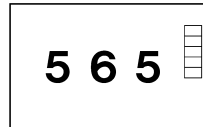
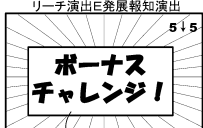
(C)



(D) リーチ演出E発展示唆演出 (2段階目)



(E) スーパーリーチと大当りの場合

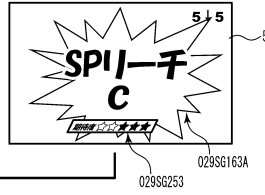
(F) スーパーリーチと大当りの場合
リーチ演出E発展報知演出

【図 11 - 46】

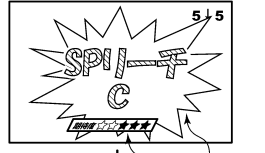
【図 11 - 46】

リーチ

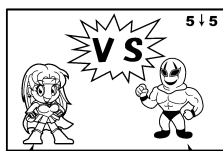
(A) リーチタイトル



(B) リーチタイトル (チャンスアップ演出)



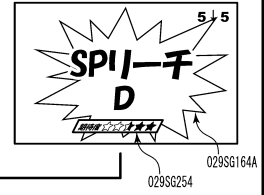
(C) バトル演出開始



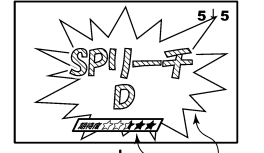
味方キャラクター C

敵キャラクター A

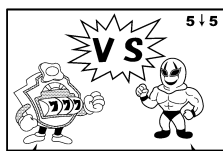
(D) リーチタイトル



(E) リーチタイトル (チャンスアップ演出)



(F) バトル演出開始



味方キャラクター D

敵キャラクター A

10

20

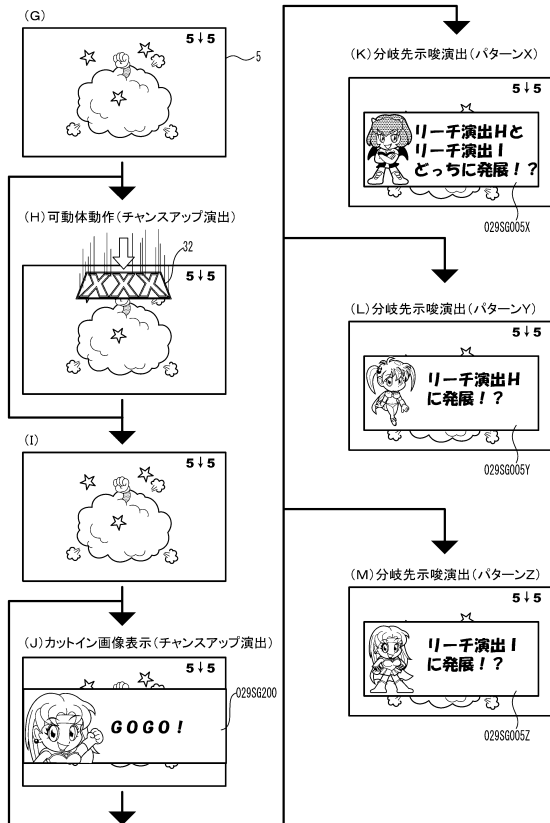
30

40

50

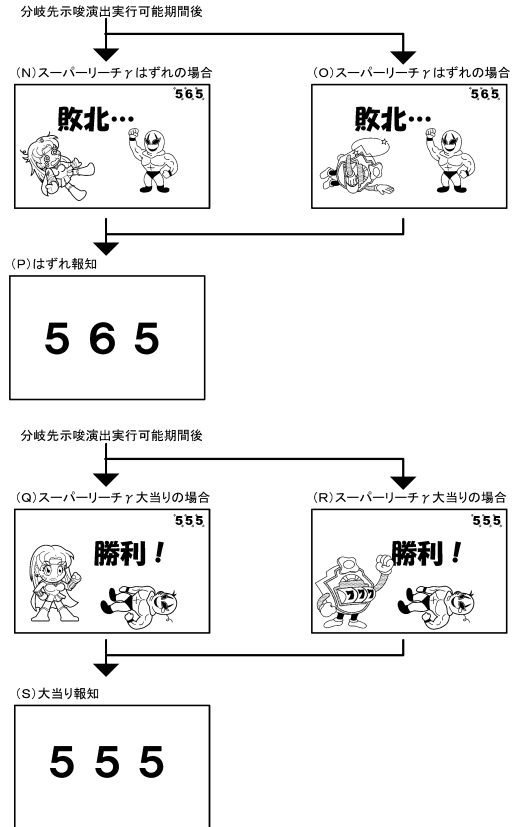
【図 11 - 47】

【図 11 - 47】



【図 11 - 48】

【図 11 - 48】



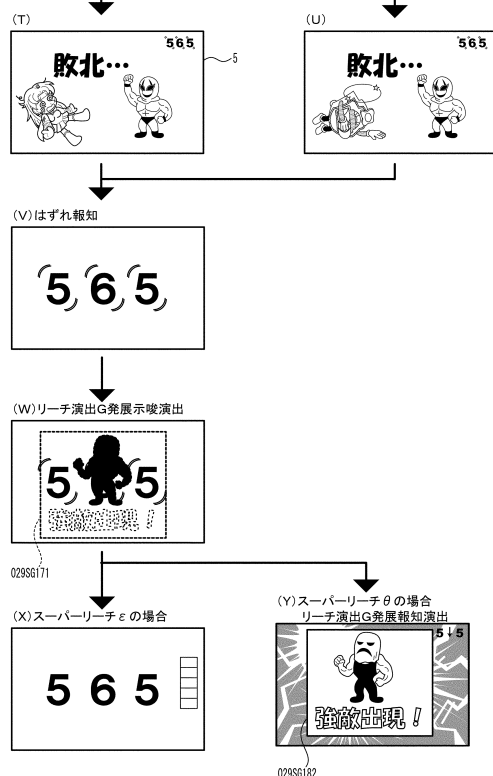
10

20

【図 11 - 49】

【図 11 - 49】

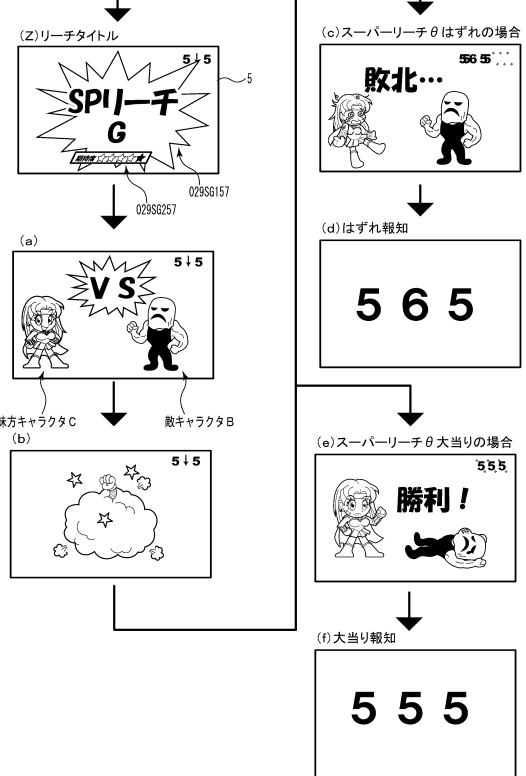
分岐先示唆演出実行可能期間後



【図 11 - 50】

【図 11 - 50】

リーチ演出G発展報知演出実行後



30

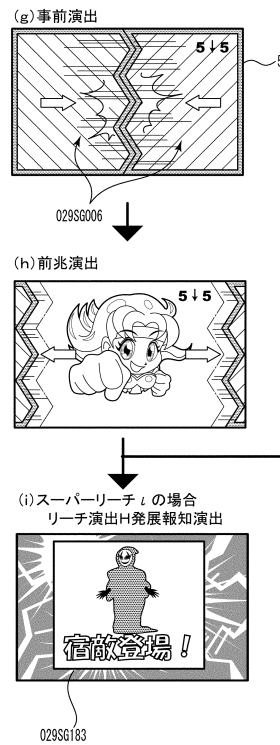
40

50

【図 11 - 51】

【図 11 - 51】

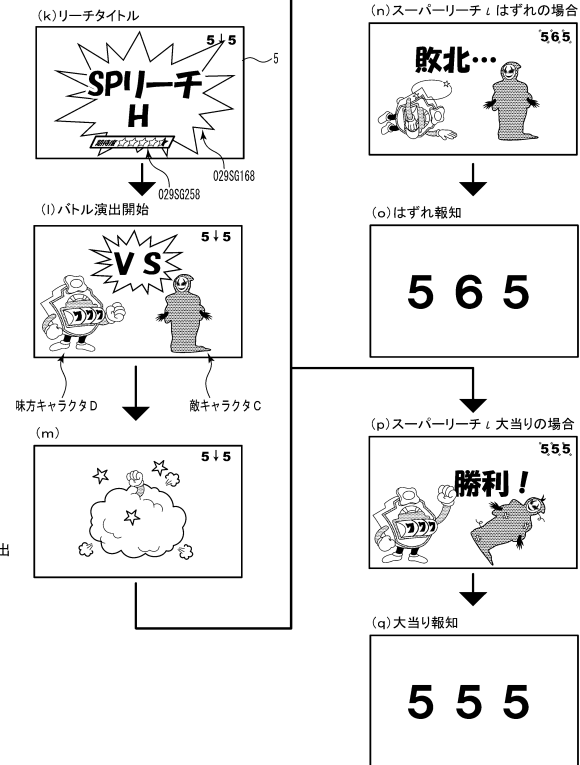
分岐先示唆演出実行可能期間後



【図 11 - 52】

【図 11 - 52】

リーチ演出 H 発展報知演出実行後

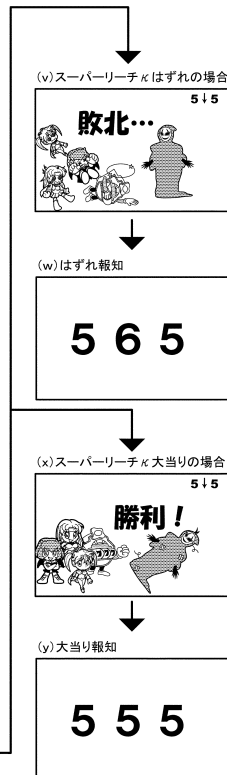
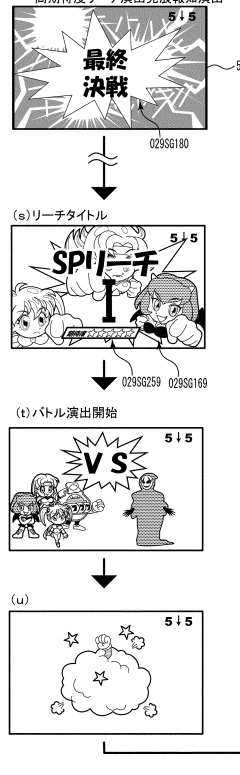


10

20

【図 11 - 53】

【図 11 - 53】

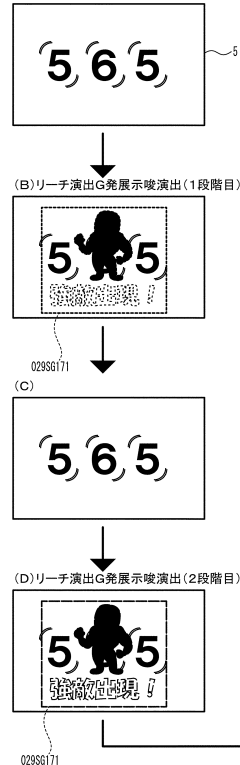
(r) スーパーリーチ K の場合
高期待度リーチ演出発展報知演出

【図 11 - 54】

【図 11 - 54】

(V) ~ (Y) の詳細

(A) はずれ報知



30

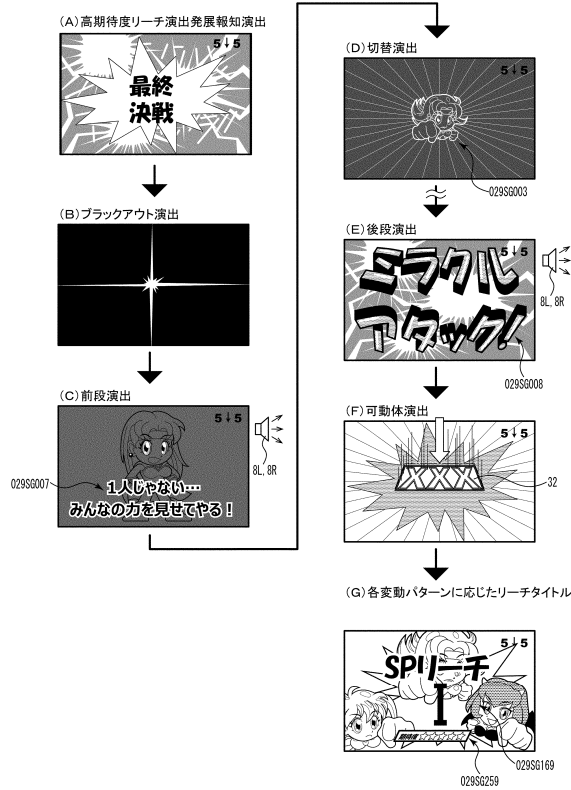
40

50

【図 11 - 55】

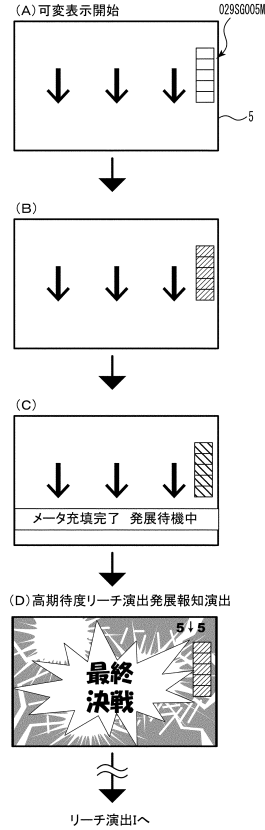
【図 11 - 55】

図 11-37(R)~図 11-37(S)、
図 11-53(r)~(s)の詳細



【図 11 - 56】

【図 11 - 56】

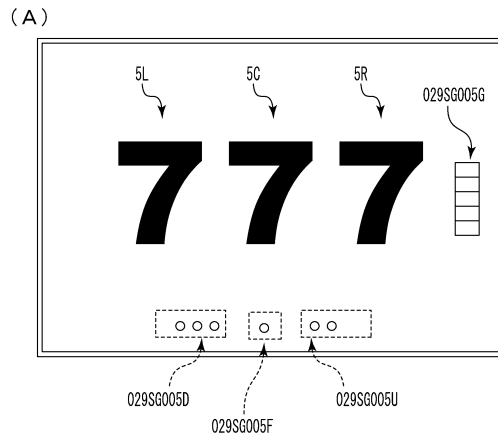


10

20

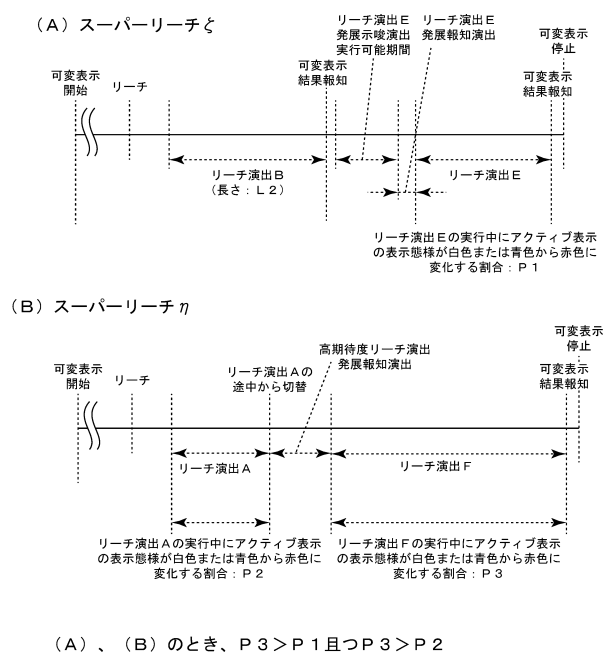
【図 11 - 57】

【図 11 - 57】 変形例 029SG-1



【図 11 - 58】

【図 11 - 58】 変形例 029SG-1



30

40

50

【図 1 1 - 5 9】

【図 1 1 - 5 9】変形例 0 2 9 S G - 6

スーパーリーチ κ の変動パターンにてリーチ演出 C の実行が決定された場合とリーチ演出 D の実行が決定された場合での分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合

変動パターン	実行するリーチ演出	非実行	パターン X	パターン Y	パターン Z
スーパーリーチ κ	リーチ演出 C	1 5 %	3 0 %	2 0 %	3 5 %
	リーチ演出 D	1 0 %	3 0 %	2 0 %	4 0 %

【図 1 1 - 6 0】

【図 1 1 - 6 0】変形例 0 2 9 S G - 1 3

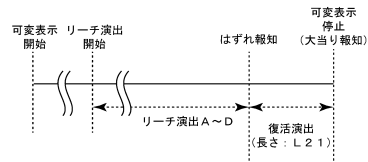
スーパーリーチ κ の変動パターンにてリーチ演出 C の実行が決定された場合とリーチ演出 D の実行が決定された場合でのチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合

変動パターン	実行するリーチ演出	非実行	パターン P	パターン Q	パターン R
スーパーリーチ κ	リーチ演出 C	4 0 %	3 0 %	2 0 %	1 0 %
	リーチ演出 D	1 0 %	2 0 %	3 0 %	4 0 %

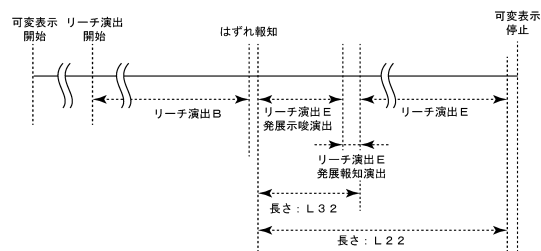
【図 1 1 - 6 1】

【図 1 1 - 6 1】

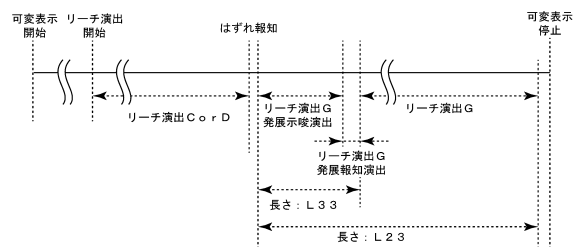
(A) スーパーリーチ α 、 β 、 γ 大当り



(B) スーパーリーチ δ

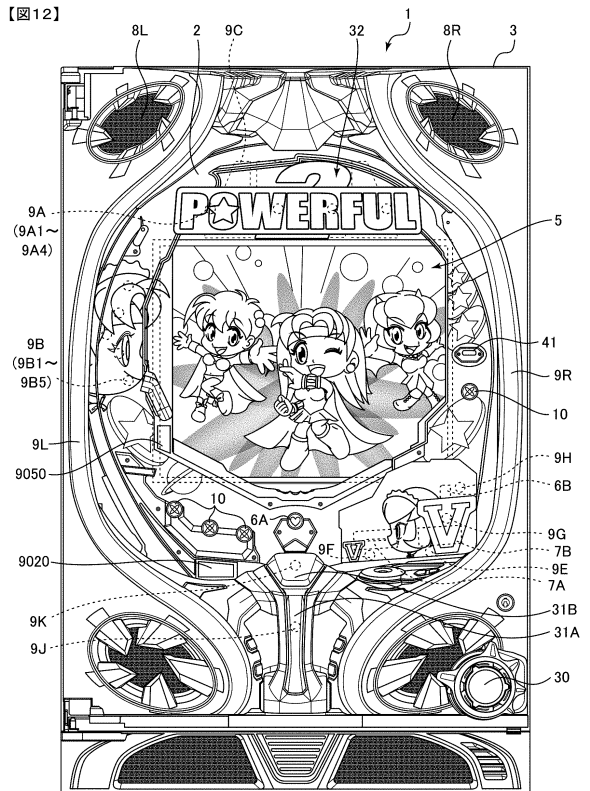


(C) スーパーリーチ θ



【図 1 2】

【図 12】



10

20

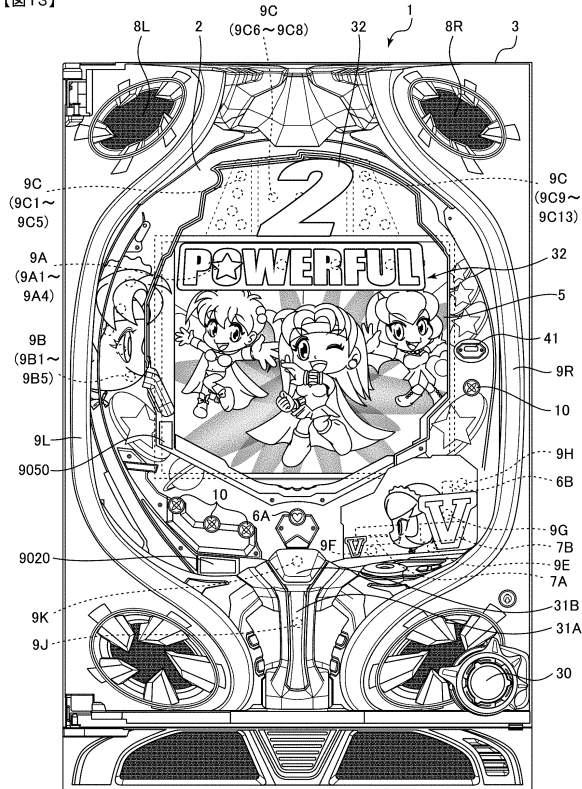
30

40

50

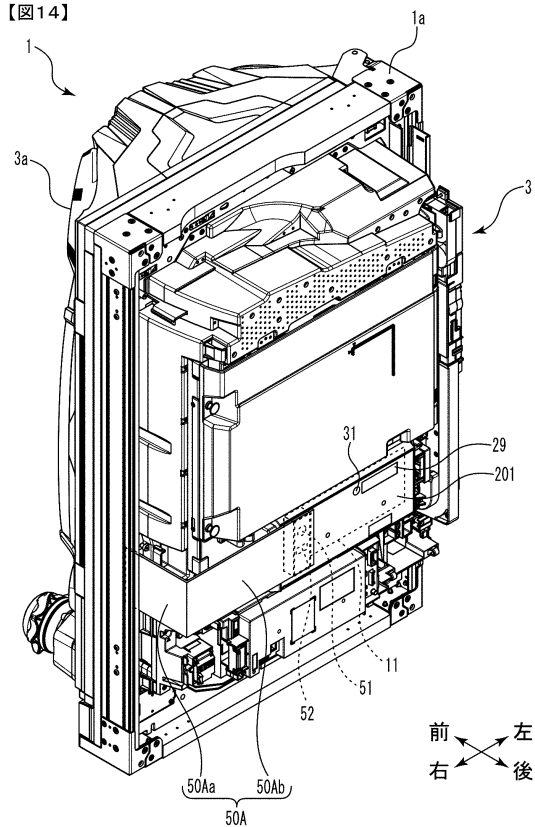
【図13】

【図13】



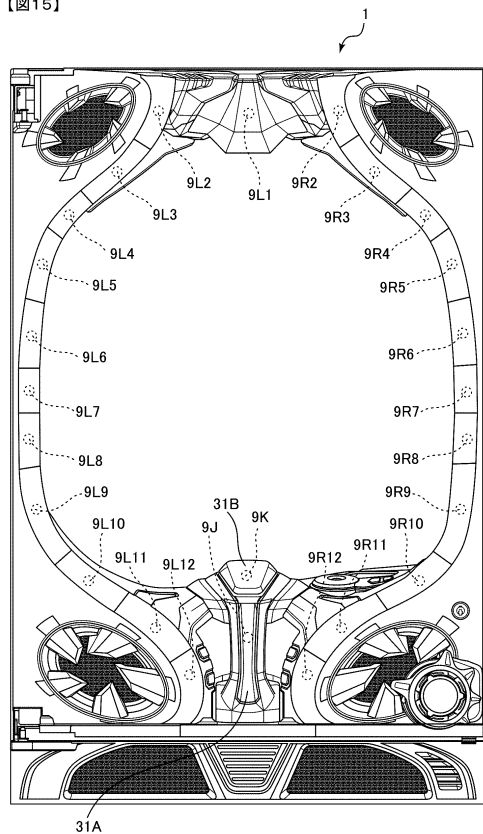
【図14】

【図14】



【図15】

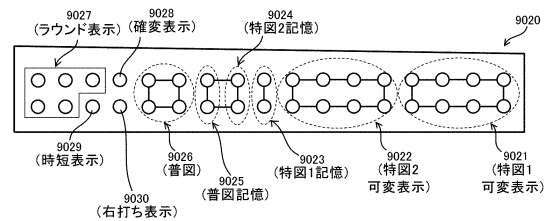
【図15】



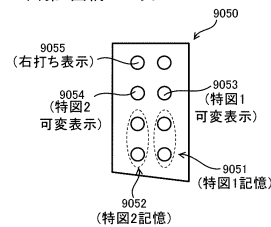
【図16】

【図16】

(a)特図LED基板



(b)第4図柄ユニット



10

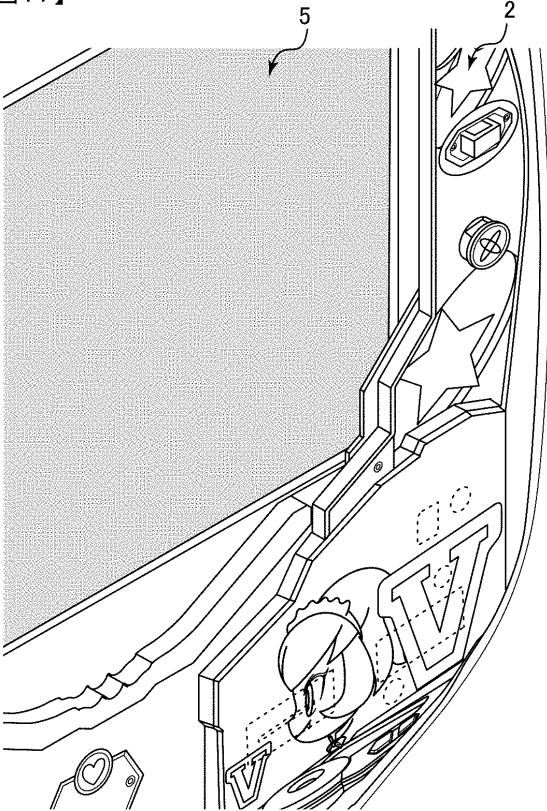
20

30

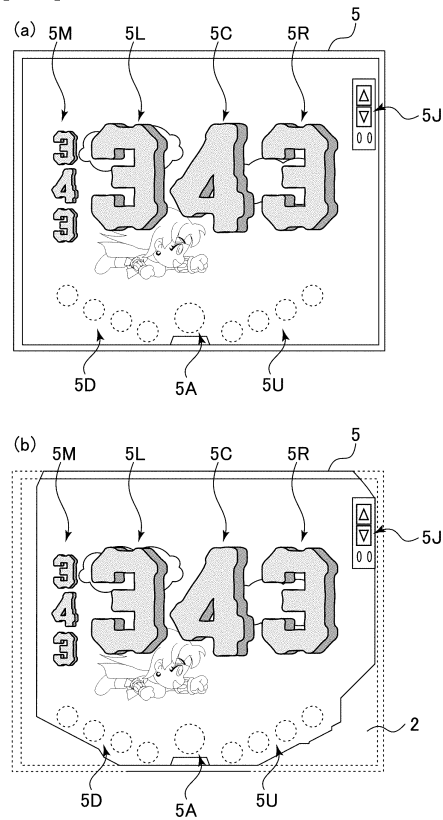
40

50

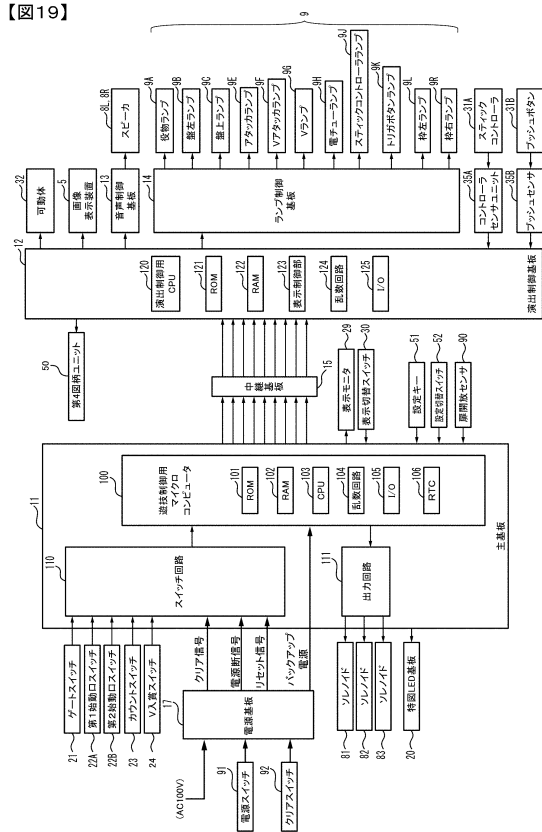
【図17】



【図18】



【図19】



【図20】

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

10

20

30

40

50

【図 2 1】

【図21】

乱数

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

【図 2 2】

【図22】

(a)大当り判定									
状態	ランダム1判定値数 (最大判定値65536)	→							
通常時	205								
確変時	789								
		→							
			<table><tr><th>大当り確率</th><th>ハズレ確率</th></tr><tr><td>約1/320</td><td>約319/320</td></tr><tr><td>約1/83</td><td>約82/83</td></tr></table>	大当り確率	ハズレ確率	約1/320	約319/320	約1/83	約82/83
大当り確率	ハズレ確率								
約1/320	約319/320								
約1/83	約82/83								

(b)第1特別図柄大当り種類判定

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

(c)第2特別図柄大当り種類判定

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

10

【図 2 3】

【図23】

演出制御コマンド		名称	内容
MODE	EXT		
80	×	前変動パターン××指定	図柄の前変動パターン(××=前変動パターン番号)
81	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
81	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
84	×	後変動パターン××指定	図柄の後変動パターン(××=後変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(確変大当り1指定)	確変大当り1に決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定(確変大当り2指定)	確変大当り2に決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定(確変大当り3指定)	確変大当り3に決定されていることの指定
8C	07	表示結果7指定(確変大当り4指定)	確変大当り4に決定されていることの指定
8C	08	表示結果8指定(確変大当り5指定)	確変大当り5に決定されていることの指定
8C	09	表示結果9指定(確変大当り6指定)	確変大当り6に決定されていることの指定
8C	10	表示結果10指定(確変大当り7指定)	確変大当り7に決定されていることの指定
8C	11	表示結果11指定(確変大当り8指定)	確変大当り8に決定されていることの指定
8C	12	表示結果12指定(確変大当り9指定)	確変大当り9に決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動開始指定	第1特別図柄の可変表示を開始することの指定(第1図柄の可変表示開始指定)
8D	02	第2図柄変動開始指定	第2特別図柄の可変表示を開始することの指定(第2図柄の可変表示開始指定)
8F	00	図柄確定指定	図柄の可変表示を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復帰指定	停電復帰画面を表示することの指定
93	00	通常状態指定	通常状態の可変表示を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の可変表示を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の可変表示を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストラーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当り1を開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	通常大当り2を開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	通常大当り3を開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定	通常大当り4を開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定	通常大当り5を開始することの指定
A0	06	大当り開始6指定	通常大当り6を開始することの指定
A0	07	大当り開始7指定	通常大当り7を開始することの指定
A0	08	大当り開始8指定	通常大当り8を開始することの指定
A0	09	大当り開始9指定	通常大当り9を開始することの指定
A0	10	大当り開始10指定	通常大当り10を開始することの指定
A0	11	大当り開始11指定	通常大当り11を開始することの指定
A1	×	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中指定(XX=01(H)〜0F(H))
A2	×	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後指定(XX=01(H)〜0F(H))
A3	01	大当り終了1指定	通常大当り1を終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	通常大当り2を終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	通常大当り3を終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定	通常大当り4を終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定	通常大当り5を終了することの指定
A3	06	大当り終了6指定	通常大当り6を終了することの指定
A3	07	大当り終了7指定	通常大当り7を終了することの指定
A3	08	大当り終了8指定	通常大当り8を終了することの指定
A3	09	大当り終了9指定	通常大当り9を終了することの指定
A3	10	大当り終了10指定	通常大当り10を終了することの指定
A3	11	大当り終了11指定	通常大当り11を終了することの指定
AD	00	確変判定後普通通過指定	確変判定後普通通過を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C1	×	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	×	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
D4	×	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
O6	×	変動種類コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種類)を指定
O7	×	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	b04=0	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定
FD	b04=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

【図 2 4】

【図24】

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

20

30

40

50

【図 25】

【図25】

後変動パターン(メイン側)

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

【図 26】

【図26】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個,保留1個→0個用		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	7700
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用		ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
後変動番号	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

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

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

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

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図 27】

【図27】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1,2、確変大当り1,2,5,6,7,8用

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

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3,9用

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

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(c)確変大当り4用

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

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

【図 28】

【図28】

前変動パターン判定

(a)後変動番号1用		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
前変動番号	内容	
1	通常変動	251

(b)後変動番号2用		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
前変動番号	内容	
2	短縮変動	251

(c)後変動番号3用		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
前変動番号	内容	
3	超短縮変動	251

(d)後変動番号4用		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
前変動番号	内容	
1	通常変動	251

(a)後変動番号5,6用		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
前変動番号	内容	
4	ノーマルリーチ(役物×)	125
7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	126

(f)後変動番号6,10用		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
前変動番号	内容	
4	ノーマルリーチ(役物×)	101
7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	100
10	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)	50

(g)後変動番号7用		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
前変動番号	内容	
5	ノーマルリーチ(役物○)	31
8	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)	50
11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)	170

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

(i)後変動番号8用		ランダム5判定値数 (最大判定値251)
前変動番号	内容	
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	1
9	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	60
12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	180

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

10

20

30

40

50

【図29】

【図29】

全変動パターン(メイン側)				全変動パターン(サブ側)			
メイン変動番号	前変動番号	内容	変動時間 (ms)	メイン変動番号	前変動番号	内容	変動時間 (ms)
1	1	通常変動	12700	1	1	1S変動→非リチチ(ハズレ)	300
2	2	短縮変動	6700	2	2	7S変動→非リチチ(ハズレ)	300
3	3	超短縮変動	2700	3	3	3S変動→非リチチ(ハズレ)	300
4	1	通常変動	12700	4	1	通常変動	12700
5	4	ノーマルリチチ(役物×)	21000	5	4	ノーマルリチチ(ハズレ)	1700
6	7	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	41500	6	7	ノーマルリチチ(ハズレ)	1700
7	4	ノーマルリチチ(役物×)	21000	7	4	ノーマルリチチ(ハズレ)	1700
8	7	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	41500	8	7	ノーマルリチチ(ハズレ)	1700
9	10	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	62000	9	10	ノーマルリチチ(ハズレ)	1700
10	5	ノーマルリチチ(役物○)	21000	10	5	ノーマルリチチ(ハズレ)	1700
11	8	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物○)	41500	11	8	ノーマルリチチ(ハズレ)	1700
12	11	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物○)	62000	12	11	ノーマルリチチ(ハズレ)	1700
13	6	ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	21000	13	6	ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	1700
14	9	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	41500	14	9	ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	1700
15	12	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	62000	15	12	ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	1700
16	4	ノーマルリチチ(役物×)	21000	16	4	ノーマルリチチ(役物×)	1700
17	7	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	41500	17	7	ノーマルリチチ(役物×)	1700
18	4	ノーマルリチチ(役物×)	21000	18	4	ノーマルリチチ(役物×)	1700
19	7	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	41500	19	7	ノーマルリチチ(役物×)	1700
20	10	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	62000	20	10	ノーマルリチチ(役物×)	1700
21	5	ノーマルリチチ(役物○)	21000	21	5	ノーマルリチチ(役物○)	1700
22	8	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物○)	41500	22	8	ノーマルリチチ(役物○)	1700
23	11	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物○)	62000	23	11	ノーマルリチチ(役物○)	1700
24	6	ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	21000	24	6	ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	1700
25	9	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	41500	25	9	ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	1700
26	12	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	62000	26	12	ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	1700

【図30】

【図30】

全変動パターン(サブ側)				全変動パターン(メイン側)			
サブ変動番号	前変動番号	内容	変動時間 (ms)	メイン変動番号	前変動番号	内容	変動時間 (ms)
1	1	通常変動	12700	1	1	1S変動→非リチチ(ハズレ)	300
2	2	短縮変動	6700	2	2	7S変動→非リチチ(ハズレ)	300
3	3	超短縮変動	2700	3	3	3S変動→非リチチ(ハズレ)	300
4	1	通常変動	12700	4	1	通常変動	12700
5	4	ノーマルリチチ(役物×)	21000	5	4	ノーマルリチチ(ハズレ)	1700
6	7	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	41500	6	7	ノーマルリチチ(ハズレ)	1700
7	4	ノーマルリチチ(役物×)	21000	7	4	ノーマルリチチ(ハズレ)	1700
8	7	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	41500	8	7	ノーマルリチチ(ハズレ)	1700
9	10	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	62000	9	10	ノーマルリチチ(ハズレ)	1700
10	5	ノーマルリチチ(役物○)	21000	10	5	ノーマルリチチ(ハズレ)	1700
11	8	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物○)	41500	11	8	ノーマルリチチ(ハズレ)	1700
12	11	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物○)	62000	12	11	ノーマルリチチ(ハズレ)	1700
13	6	ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	21000	13	6	ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	1700
14	9	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	41500	14	9	ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	1700
15	12	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	62000	15	12	ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	1700
16	4	ノーマルリチチ(役物×)	21000	16	4	ノーマルリチチ(役物×)	1700
17	7	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	41500	17	7	ノーマルリチチ(役物×)	1700
18	4	ノーマルリチチ(役物×)	21000	18	4	ノーマルリチチ(役物×)	1700
19	7	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	41500	19	7	ノーマルリチチ(役物×)	1700
20	10	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物×)	62000	20	10	ノーマルリチチ(役物×)	1700
21	5	ノーマルリチチ(役物○)	21000	21	5	ノーマルリチチ(役物○)	1700
22	8	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物○)	41500	22	8	ノーマルリチチ(役物○)	1700
23	11	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(役物○)	62000	23	11	ノーマルリチチ(役物○)	1700
24	6	ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	21000	24	6	ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	1700
25	9	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	41500	25	9	ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	1700
26	12	【疑似2】疑似→ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	62000	26	12	ノーマルリチチ(最終リチチ発生)	1700

10

【図31】

【図31】

(a)群予告抽選(ステージA時)

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

ハズレかつ群予告ありの確率 $\approx 0.15\%$
当りかつ群予告ありの確率 $\approx 0.27\%$
 \Rightarrow 群予告の信頼度 $\approx 64\%$

※後変動番号6~8の選択率 $\approx 319/320 \times 1/102 \approx 1/102$
後変動番号10~12の選択率 $\approx 1/320 \times 1/1.1 \approx 1/320$

(b)群予告抽選(ステージB時)

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

ハズレかつ群予告ありの確率 $\approx 0.10\%$
当りかつ群予告ありの確率 $\approx 0.28\%$
 \Rightarrow 群予告の信頼度 $\approx 74\%$

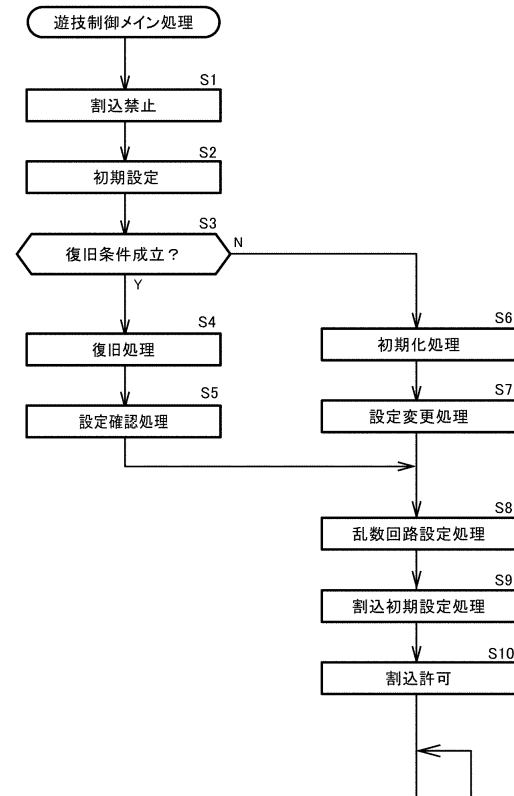
(c)SP前半タイトル予告抽選(ステージB時)

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

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

【図32】

【図32】



20

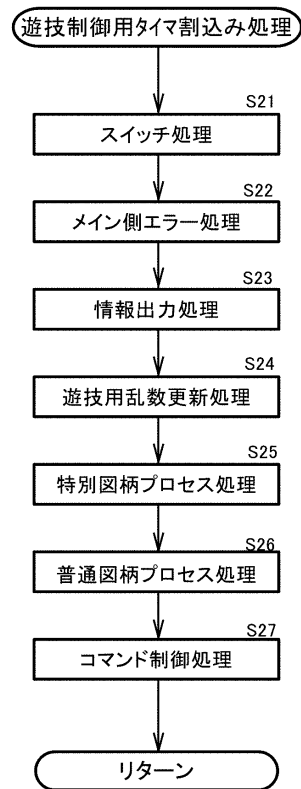
30

40

50

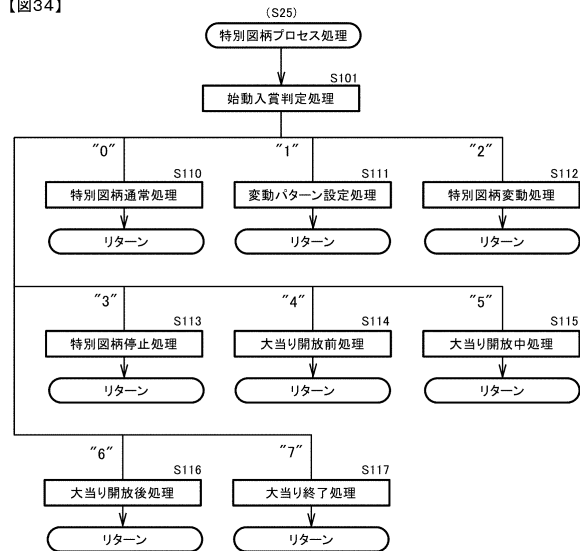
【図 3 3】

【図33】



【図 3 4】

【図34】

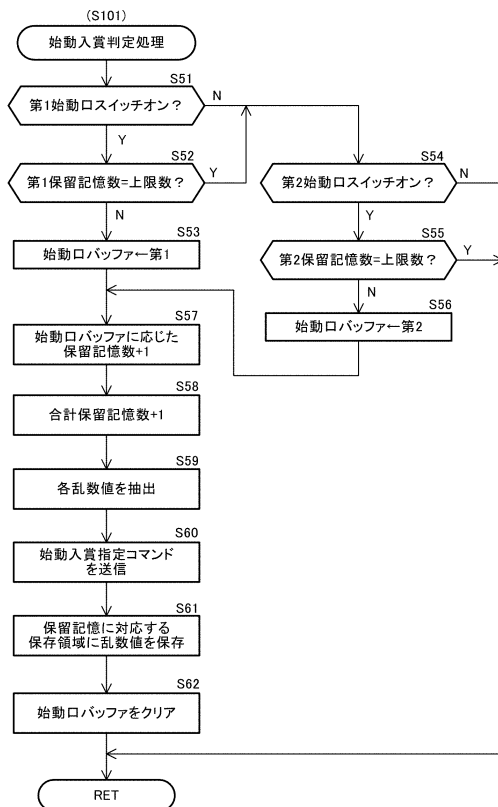


10

20

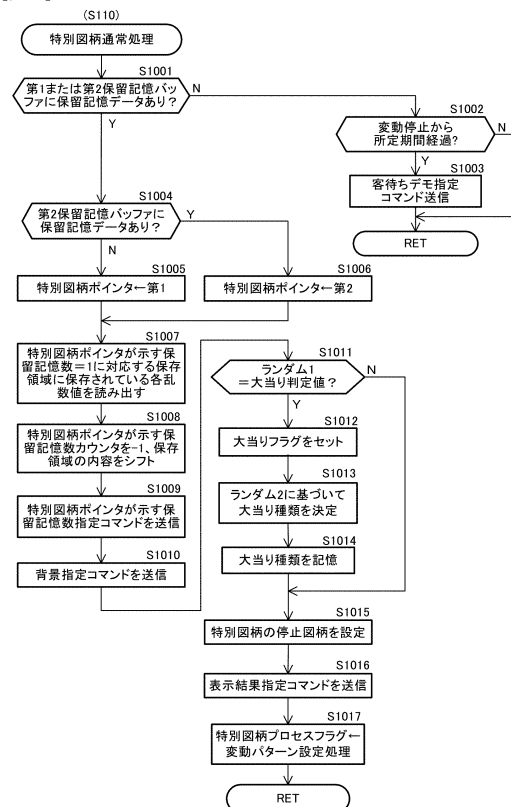
【図 3 5】

【図35】



【図 3 6】

【図36】



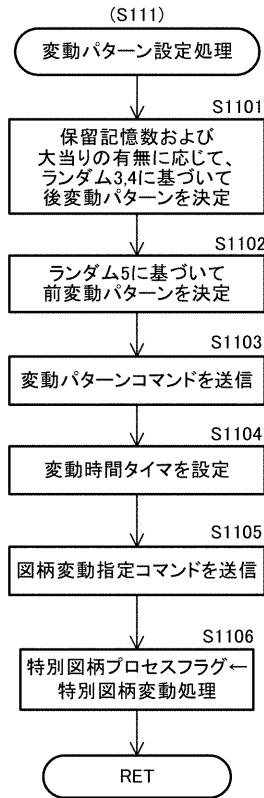
30

40

50

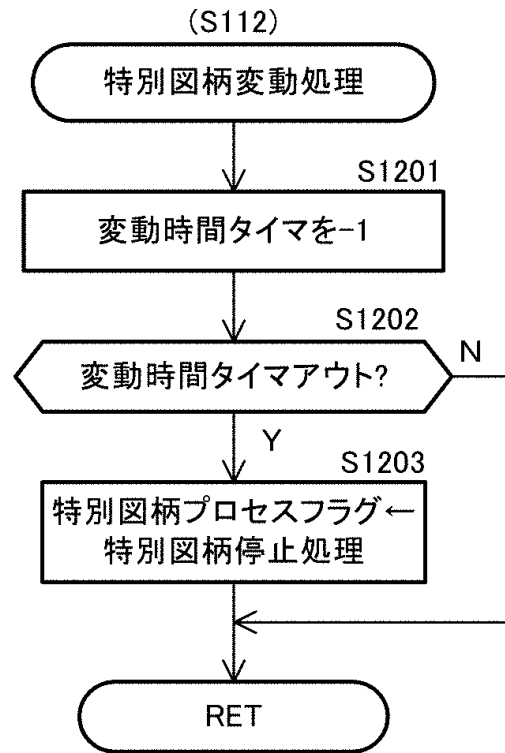
【図 3 7】

【図37】



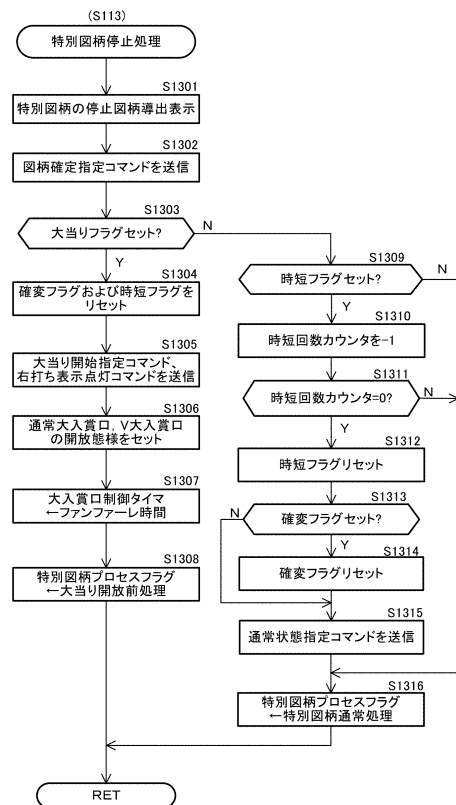
【図 3 8】

【図38】



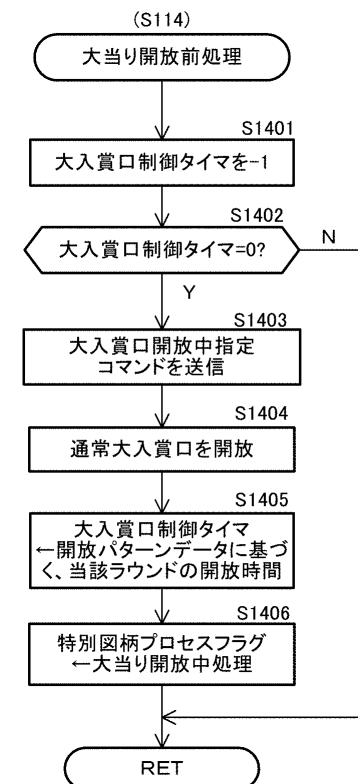
【図 3 9】

【図39】



【図 4 0】

【図40】



10

20

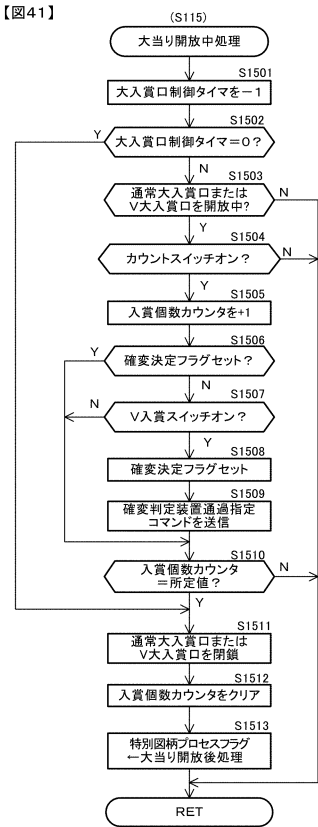
30

40

50

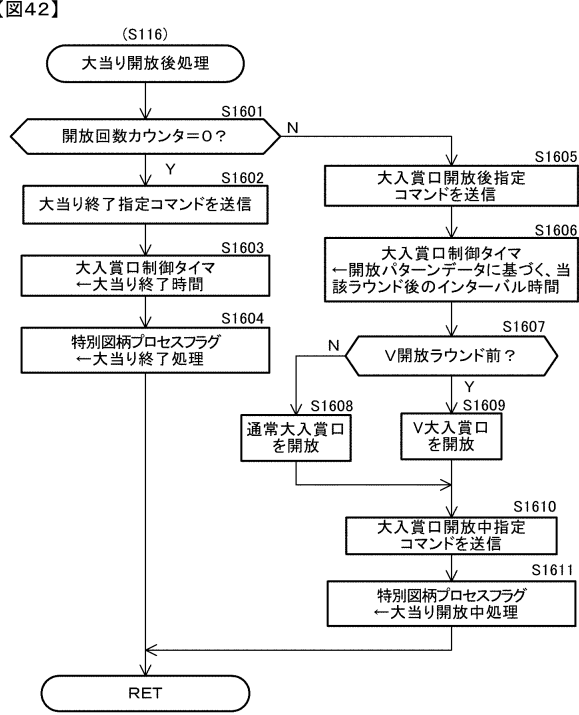
【図 4 1】

【図41】



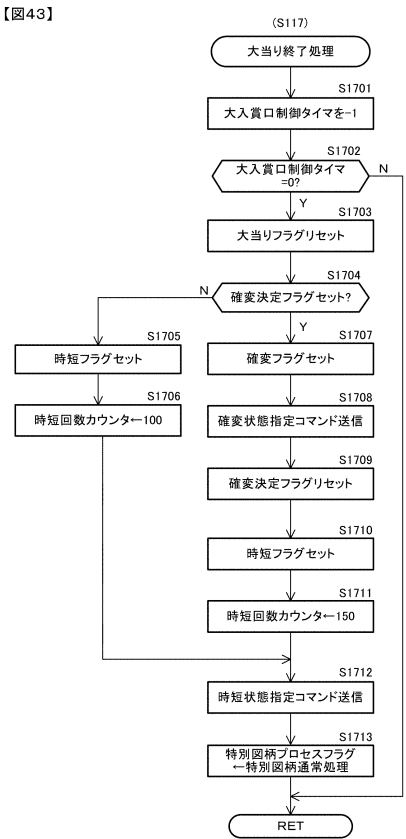
【図 4 2】

【図42】



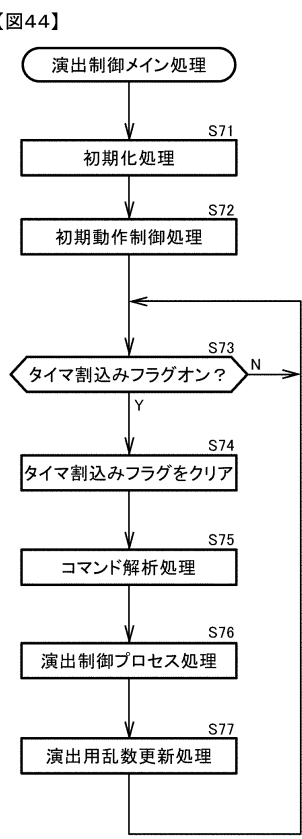
【図 4 3】

【図43】



【図 4 4】

【図44】



10

20

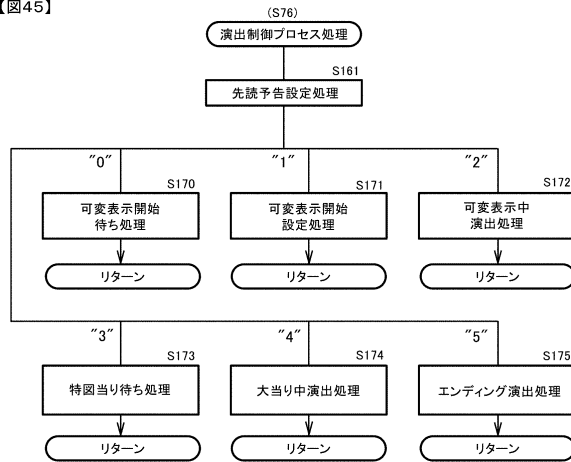
30

40

50

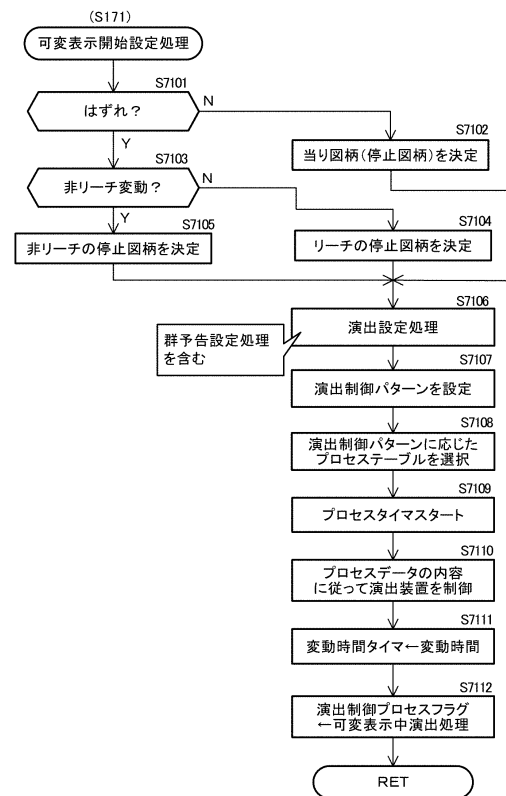
【図 45】

【図45】



【図 46】

【図46】

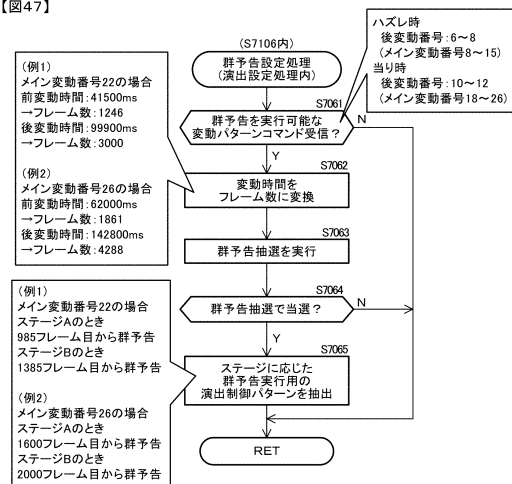


10

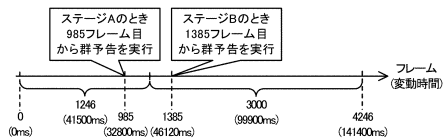
20

【図 47】

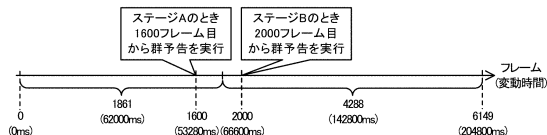
【図47】



【(例1)メイン変動番号22の場合】

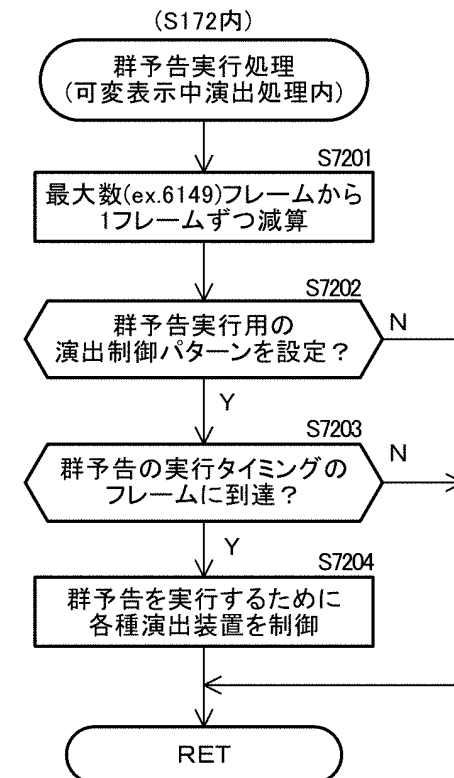


【(例2)メイン変動番号26の場合】



【図 48】

【図48】



30

40

50

【 図 4 9 】

【図49】

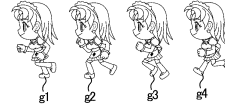


【 図 5 0 】

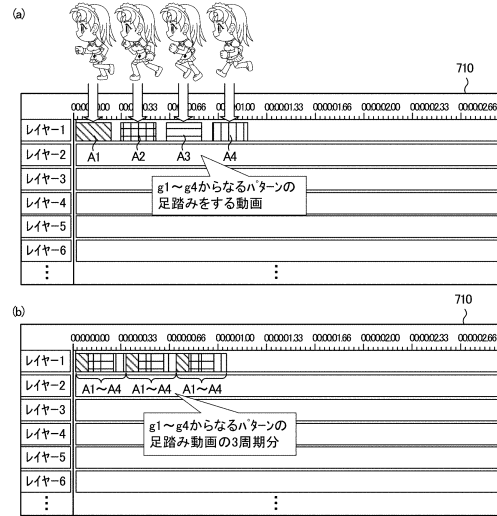
【図50】

本映像制作工程

STEP1: キャラクタ画像の準備



STEP2: キャラクタが足踏みをする動画の作成



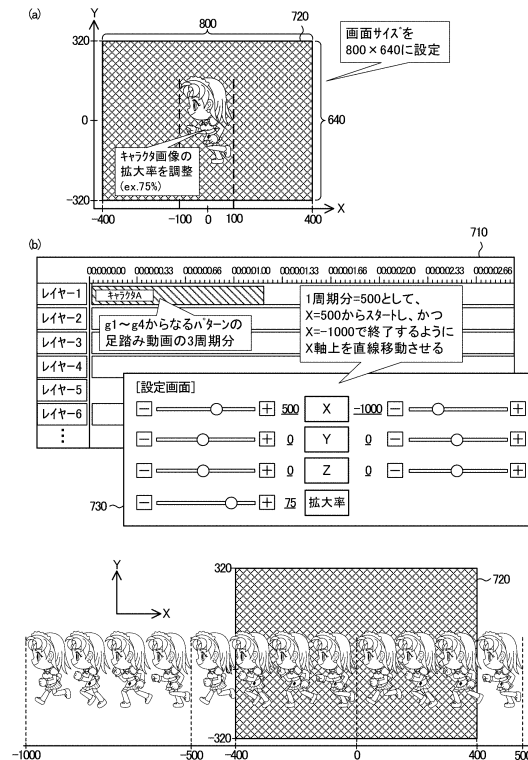
足踏み動画データを出力
(他のキャラクタも同様の作業で足踏み動画を作成)

【 図 5 1 】

【図51】

本映像制作工程

STEP3: キャラクタが進行する動画の作成

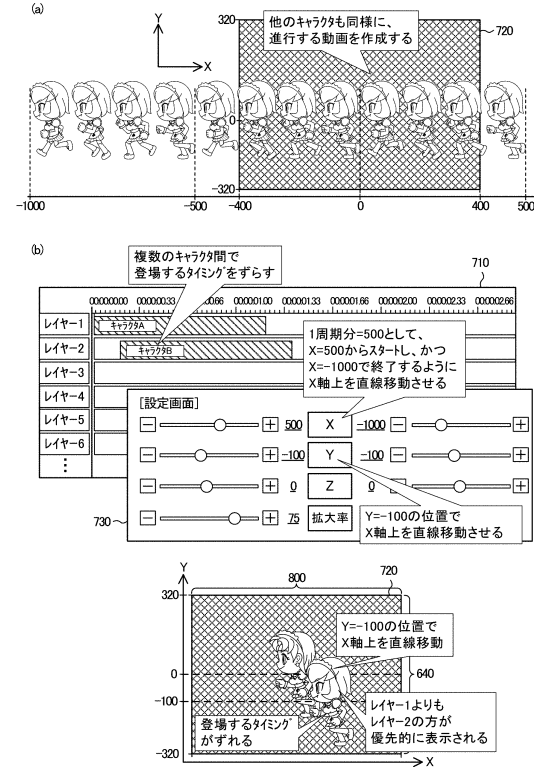


【 図 5 2 】

【図52】

本映像制作工程

STEP4:複数のキャラクタが進行する動画の作成

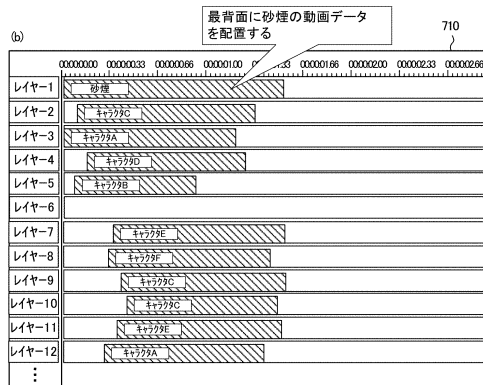
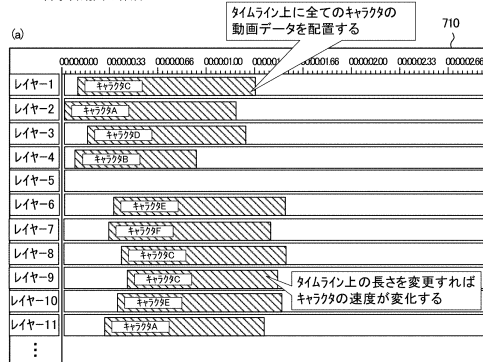


【図 5 3】

【図53】

本映像制作工程

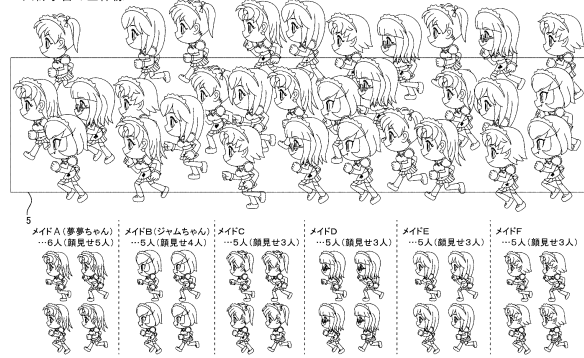
STEP5: 群予告動画の作成



【図 5 4】

【図54】

6人群予告の全体像



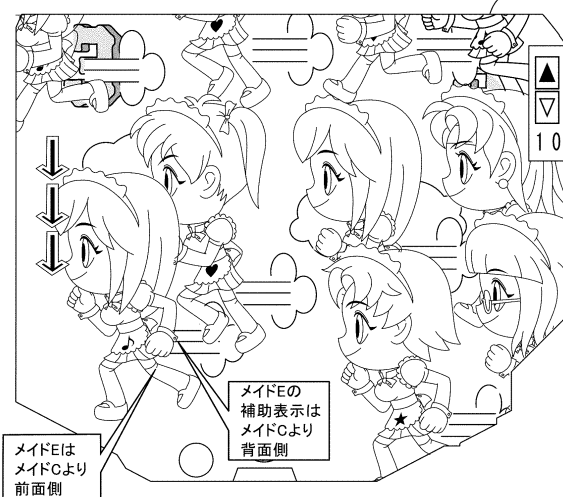
10

20

【図 5 5】

【図55】

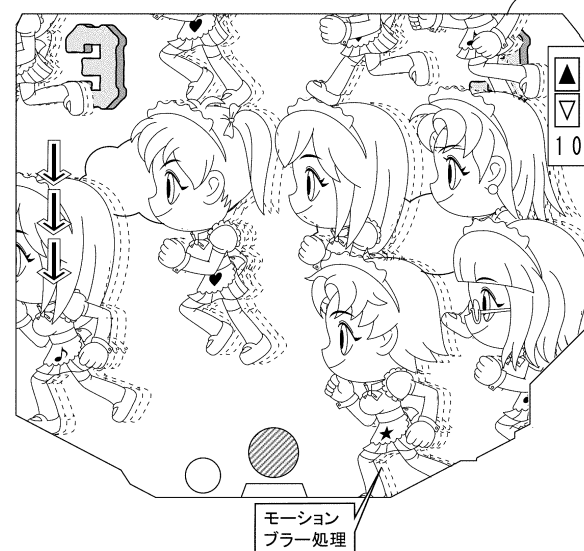
補助表示



【図 5 6】

【図56】

モーションブラー処理



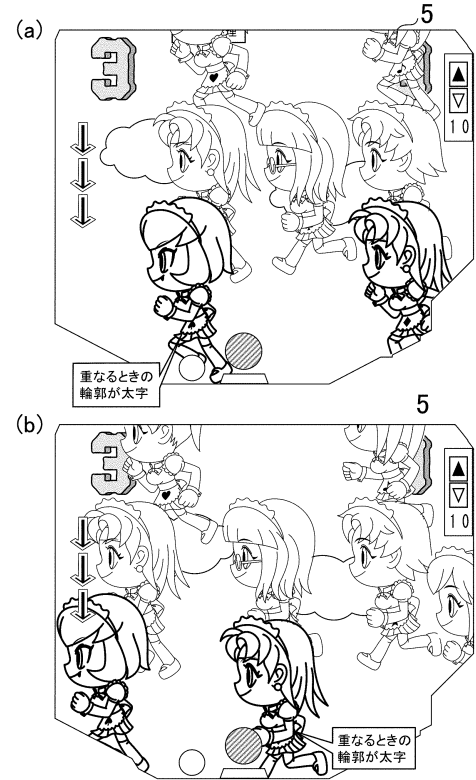
30

40

50

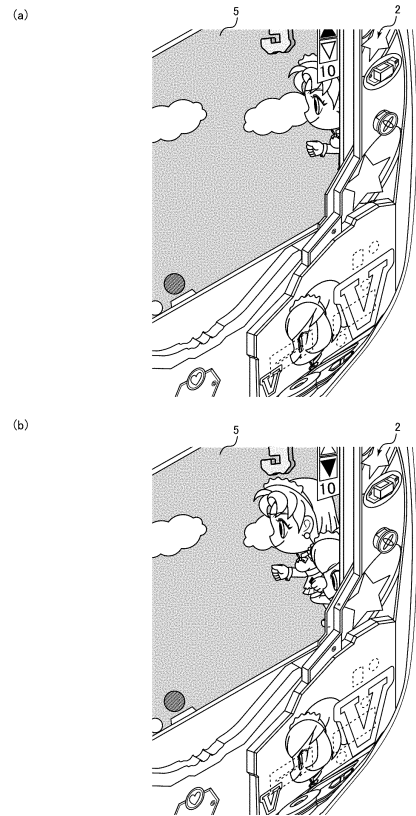
【図 5 7】

【図57】
キャラクタが重なるときの輪郭

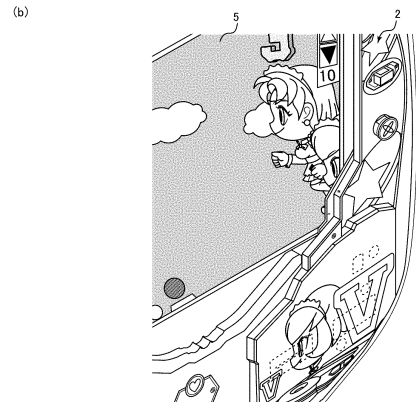


【図 5 8】

【図58】



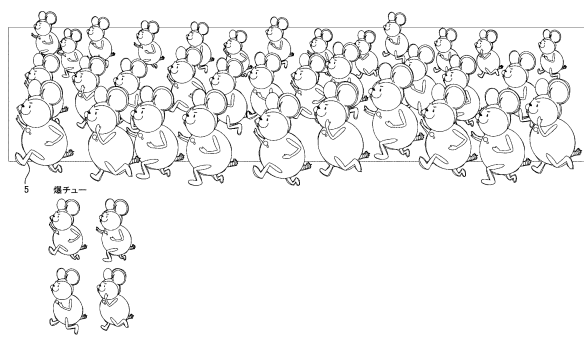
10



20

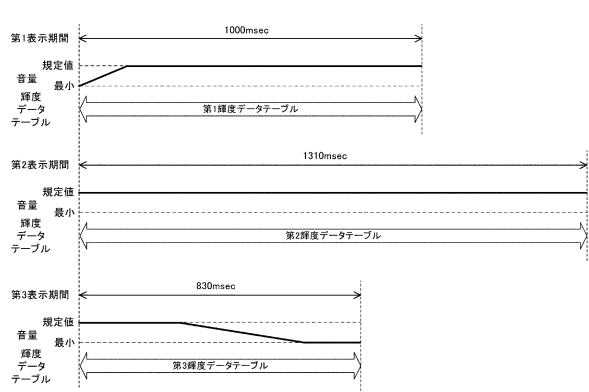
【図 5 9】

【図59】
爆チュー群予告の全体像



【図 6 0】

【図60】
群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル



30

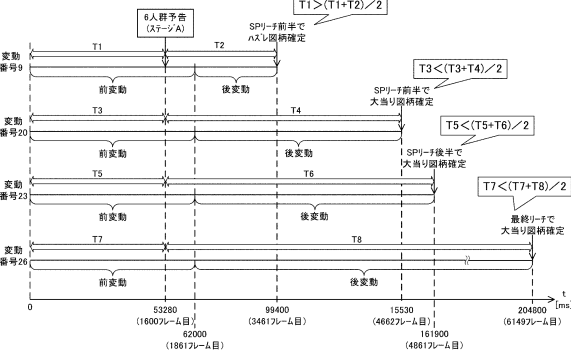
40

50

【図 6 1】

【図61】

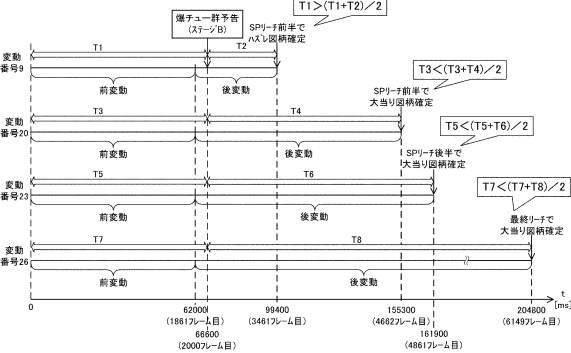
ステージAにおける6人群予告の発生タイミング



【図 6 2】

【図62】

ステージBにおける爆チュー群予告の発生タイミング



10

【図 6 3】

【図63】

群予告輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右&左)	3140
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3140
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3140
盤上ランプ(役物の背面側付近)	3140
アタッカランプ	3140

【図 6 4】

【図64】

群予告輝度データテーブル
(子テーブル)

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

20

枠ランプに関する孫テーブルの特徴

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

比較項目	W3	
	枠左ランプ	枠右ランプ
切替間隔	短い(10msec)	長い(80msec)
点灯パターン	群予告の進行方向にあわせて 消灯or低輝度で点灯	群予告の進行方向にあわせて 消灯or低輝度で点灯
最初の輝度データ	高輝度の点灯箇所あり	高輝度の点灯箇所あり
最後の輝度データ	全て消灯or低輝度	全て消灯or低輝度
輝度データのループ	なし	なし
不具合対策用の輝度データ(10分間)	あり(T3-38)	あり(T3-38)

30

40

50

【 図 6 6 】

【図65】

[illegible]

(b)群予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW2)

[illegible]

(c)群予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW3)

[illegible]

【図66】

(a) 群平均精度データテーブル
(役物ランプ用テーブルY1)

時間[msec]	役物ランプの精度データ	単色[R]の 高精度は「6」 低精度は「1」
100(T1-1)	RRRR	
100(T1-2)	0x1111	
100(T1-3)	0x1111	
100(T1-4)	0x1111	
100(T1-5)	0x1118	
100(T1-6)	0x1665	
100(T1-7)	0x6556	
100(T1-8)	0x1165	
100(T1-9)	0x1116	
100(T1-10)	0x6511	
600000(T1-11)	0x6551	

(b)群予告輝度データテーブル
(線物コンプレックステーブル)

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

(c)群予告輝度データデー

時間[msc]	変数(この再帰データ)
ROT3-1)	0.5555
ROT3-2)	0.5555
ROT3-3)	0.5555
ROT3-4)	0.5555
ROT3-5)	0.5555
ROT3-6)	0.5222
ROT3-7)	
ROT3-8)	
ROT3-9)	
ROT3-10)	0.2222
ROT3-11)	
ROT3-12)	
ROT3-13)	
ROT3-14)	
ROT3-15)	
ROT3-16)	
ROT3-17)	
ROT3-18)	0.2222
ROT3-19)	
ROT3-20)	
ROT3-21)	
ROT3-22)	
ROT3-23)	
ROT3-24)	
ROT3-25)	
ROT3-26)	0.2222
ROT3-27)	
ROT3-28)	
ROT3-29)	
ROT3-30)	
ROT3-31)	
ROT3-32)	
ROT3-33)	
ROT3-34)	0.2222
ROT3-35)	
ROT3-36)	
ROT3-37)	
ROT3-38)	
600000(13-38)	0.2222

【 図 6 8 】

【図67】

(a) 群符号精度データテーブル
(単ランダム用精度テーブル1)

時間[msec]	群符号精度データ
100(T1-1)	0x11111
100(T1-2)	0x11111
100(T1-3)	0x11111
100(T1-4)	0x11111
100(T1-5)	0x11111
100(T1-6)	0x11111
100(T1-7)	0x11111
100(T1-8)	0x11155
100(T1-9)	0x66611
100(T1-10)	0x51111
600000(T1-11)	0x61166

単色(W)の
高精度は「6」
低精度は「1」

(b)群予告輝度データテーブル

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

(c) 群予告輝度データテーブル
(群番号、予告輝度、ピーク)

時間[mssec]	現在フレームの位置データ
80(T-3)	0x555555
80(T-2)	0x555555
80(T-1)	0x555555
80(T-0)	0x555555
80(T+1)	0x555555
80(T+2)	0x555555
10(T-3)	
10(T-2)	
10(T-1)	0x555552
10(T-0)	
10(T+1)	
10(T+2)	
10(T+3)	
10(T+4)	
10(T+5)	
10(T+6)	
10(T+7)	
10(T+8)	
10(T+9)	
10(T+10)	0x555522
10(T+11)	
10(T+12)	
10(T+13)	
10(T+14)	
10(T+15)	
10(T+16)	
10(T+17)	
10(T+18)	
10(T+19)	
10(T+20)	
10(T+21)	
10(T+22)	
10(T+23)	
10(T+24)	
10(T+25)	
10(T+26)	
10(T+27)	0x222222
10(T+28)	
10(T+29)	
10(T+30)	
10(T+31)	
10(T+32)	
10(T+33)	
10(T+34)	0x222222
10(T+35)	
10(T+36)	
10(T+37)	
10(T+38)	0x222222

【図68】

[illegible]

(b)群予告輝度データテーブル
(盤上ランプ組番テーブル(12))

[illegible]

(c) 群平均輝度データテーブル

[illegible]

【図 6 9】

【図69】

(a)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用表A1)

アタッカランプの輝度データ			
時間[msec]	アタッカ	Vアタッカ電圧	
	RGB.RGB	WWW.RGB	
100(T1-1)	0x100100	0x111100	
100(T1-2)	0x100100	0x111100	
100(T1-3)	0x100100	0x112A00	
100(T1-4)	0x100A00	0x6E2900	
100(T1-5)	0x100900	0x552A00	
100(T1-6)	0x200A00	0x112100	
100(T1-7)	0x200900	0x112100	
100(T1-8)	0x200100	0x112100	
100(T1-9)	0x200100	0x552100	
100(T1-10)	0x200A00	0x6E2900	
60000(T1-11)	0x200900	0x552A00	

(b)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用表A2)

アタッカランプの輝度データ			
時間[msec]	アタッカ	Vアタッカ電圧	
	RGB.RGB	WWW.RGB	
50(T2-1)	0x0A0A00	0x111100	
70(T2-2)	0x0A0100	0x6E6100	
60(T2-3)	0x100A00	0x6E6A00	
50(T2-4)	0x100A00	0x111A00	
70(T2-5)	0x0A0100	0x111A00	
60(T2-6)	0x0A0100	0x111100	
50(T2-7)	0x100100	0x118A00	
70(T2-8)	0x100100	0x6E6A00	
60(T2-9)	0x100A00	0x6E6A00	
60(T2-10)	0x100A00	0x111100	

(c)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用表A3)

アタッカランプの輝度データ			
時間[msec]	アタッカ	Vアタッカ電圧	
	RGB.RGB	WWW.RGB	
60(T3-1)	0x0A0A00	0x555A00	
60(T3-2)	0x0A0A00	0x555A00	
60(T3-3)	0x0A0A00	0x552100	
60(T3-4)	0x0A0100	0x222100	
60(T3-5)	0x100100	0x222100	
10(T3-7)			
10(T3-8)			
10(T3-9)	0x100100	0x222100	
10(T3-10)			
10(T3-11)			
10(T3-12)			
10(T3-13)			
10(T3-14)			
10(T3-15)			
10(T3-16)			
10(T3-17)	0x100100	0x222100	
10(T3-18)			
10(T3-19)			
10(T3-20)			
10(T3-21)			
10(T3-22)			
10(T3-23)			
10(T3-24)	0x100100	0x222100	
10(T3-25)			
10(T3-26)			
10(T3-27)			
10(T3-28)			
10(T3-29)			
10(T3-30)			
10(T3-31)			
10(T3-32)			
10(T3-33)	0x100100	0x222100	
10(T3-34)			
10(T3-35)			
10(T3-36)			
10(T3-37)			
10(T3-38)			
60000(T3-39)	0x100100	0x222100	

【図 7 1】

【図71】

リーチライン輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル			
	330msec間 (フラッシュ)	830msec間 (リーチライン)	240msec間 (内外に広がる)	600000msec間 (消える)
枠ランプ(右&左)	W11	W12	W13	W14
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y11	Y12	Y13	Y14
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L11	L12	L13	L14
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U11	—	U13	U14
アタッカランプ	A11	—	A13	A14

群予告よりも
発光するランプ
の数が少ない

リーチラインに
用いられない

【図 7 0】

【図70】

リーチライン輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右&左)	1500
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	1500
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	1500
盤上ランプ(役物の背面側付近)	1500
アタッカランプ	1500

10

20

【図 7 2】

【図72】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用表W11)

枠左ランプの輝度データ										枠右ランプの輝度データ									
時間[msec]	RL1.RL2	RL3.RL4	RL5.RL6	RL7.RL8	RL9.RL10	RL11.RL12	—	RR2	RR3.RR4	RR5.RR6	RR7.RR8	RR9.RR10	RR11.RR12						
30(T11-1)	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	—	RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB						
30(T11-2)	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	—	RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB						

(b)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用表W12)

枠左ランプの輝度データ										枠右ランプの輝度データ									
時間[msec]	RL1.RL2	RL3.RL4	RL5.RL6	RL7.RL8	RL9.RL10	RL11.RL12	—	RR2	RR3.RR4	RR5.RR6	RR7.RR8	RR9.RR10	RR11.RR12						
30(T12-1)	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	—	RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB						
30(T12-2)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	—	RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB						

(c)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用表W13)

枠左ランプの輝度データ										枠右ランプの輝度データ									
時間[msec]	RL1.RL2	RL3.RL4	RL5.RL6	RL7.RL8	RL9.RL10	RL11.RL12	—	RR2	RR3.RR4	RR5.RR6	RR7.RR8	RR9.RR10	RR11.RR12						
60(T13-1)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	—	RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB						
60(T13-2)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	—	RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB						
60(T13-3)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	—	RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB						
60(T13-4)	0x00A000	0x00A000	0x00A000	0x00A000	0x00A000	0x00A000	—	RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB						

(d)リーチライン輝度データテーブル
(枠ランプ用表W14)

枠左ランプの輝度データ										枠右ランプの輝度データ									
時間[msec]	RL1.RL2	RL3.RL4	RL5.RL6	RL7.RL8	RL9.RL10	RL11.RL12	—	RR2	RR3.RR4	RR5.RR6	RR7.RR8	RR9.RR10	RR11.RR12						
100(T14-1)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	—	RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB	RGB.RGB						

30

40

50

【図 7 3】

【図73】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY11)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T11-1)	0xAAAA
30(T11-2)	0x3333

(b)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY12)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T12-1)	0xA9A9
30(T12-2)	0x9A9A

(c)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY13)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T13-1)	0xA9A9
30(T13-2)	0x9A9A

(d)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY14)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
100(T14-1)	0x0000

【図 7 4】

【図74】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL11)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30(T11-1)	0xAAAAA
30(T11-2)	0x33333

(b)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL12)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30(T12-1)	0xA9A00
30(T12-2)	0x9A900

(c)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL13)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
60(T13-1)	0xA9A00
60(T13-2)	0x9A900
60(T13-3)	0xA9A9A
60(T13-4)	0x9A9A9

(d)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL14)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
100(T14-1)	0x00000

10

20

【図 7 5】

【図75】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU11)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
30(T11-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
30(T11-2)	0x58A58A	0x58A	0x58A58A	0x000	0x58A58A	0x58A	0x58A58A
30(T11-2)	0x123123	0x123	0x123123	0x000	0x123123	0x123	0x123123

(b)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU13)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
60(T13-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
60(T13-2)	0x009000	0x009	0x009000	0x000	0x009000	0x009	0x009000
60(T13-3)	0x00A009	0x00A	0x00900A	0x000	0x00A009	0x00A	0x00900A
60(T13-4)	0x00900A	0x009	0x00A009	0x000	0x00900A	0x009	0x00A009

(c)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU14)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
100(T14-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB
100(T14-1)	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000

【図 7 6】

【図76】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA11)

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

(b)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA13)

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

(c)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA14)

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

30

40

50

【図 7 7】

【図77】

背景予告輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右 & 左)	5500
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	5500
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	5500
盤上ランプ(役物の背面側付近)	5500
アタッカランプ	5500

【図 7 8】

【図78】

背景予告輝度データテーブル
(子テーブル)

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

群予告と
点灯するランプ
の数が同じ

10

【図 7 9】

【図79】

(a)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW21)

時間[msec]	終室ランプの輝度データ					終物ランプの輝度データ				
	RL1,RL2	RL3,RL4	RL5,RL6	RL7,RL8	RL9,RL10	RL11,RL12	—RR2	RR3,RR4	RR5,RR6	RR7,RR8
50(T21-1)	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	—RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
50(T21-2)	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111	0x11111				
50(T21-3)	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333	0x33333				
50(T21-4)	0x55555	0x55555	0x55555	0x55555	0x55555	0x55555				

(b)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW22)

時間[msec]	終室ランプの輝度データ					終物ランプの輝度データ				
	RL1,RL2	RL3,RL4	RL5,RL6	RL7,RL8	RL9,RL10	RL11,RL12	—RR2	RR3,RR4	RR5,RR6	RR7,RR8
20(T22-1)	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	—RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
20(T22-2)	0x13913	0x13913	0x13913	0x13913	0x13913	0x13913				

(c)背景予告輝度データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルW23)

時間[msec]	終室ランプの輝度データ					終物ランプの輝度データ				
	RL1,RL2	RL3,RL4	RL5,RL6	RL7,RL8	RL9,RL10	RL11,RL12	—RR2	RR3,RR4	RR5,RR6	RR7,RR8
240(T23-1)	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	—RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB
240(T23-2)	0x20192	0x12A14	0x71252	0x20192	0x12A14	0x71252				
240(T23-3)	0x20192	0x4A1712	0x20192	0x20192	0x4A1712	0x20192				
240(T23-4)	0x712A14	0x71252	0x30152	0x712A14	0x71252	0x30152				
240(T23-5)	0x4A1712	0x20192	0x20192	0x4A1712	0x20192	0x20192				
240(T23-6)	0x71252	0x30152	0x712A14	0x71252	0x30152	0x712A14				

【図 8 0】

【図80】

(a)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY21)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
50(T21-1)	0x7777
50(T21-2)	0x9999
50(T21-3)	0x1111
50(T21-4)	0x3333

(b)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY22)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20(T22-1)	0xAAAA
20(T22-2)	0x7777

(c)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY23)

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

20

30

40

50

【図 8 1】

【図81】

(a)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL21)

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

(b)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL22)

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

(c)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL23)

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

【図 8 3】

【図83】

(a)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA21)

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

(b)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA22)

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

(c)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA23)

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

【図 8 2】

【図82】

(a)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU21)

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

(b)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU22)

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

(c)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU23)

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

【図 8 4】

【図84】

(a)全点灯時輝度データテーブル
(物ランプ用テーブルY31)

時間[msec]	物ランプの輝度データ									
	R1.R2	R3.R4	R5.R6	R7.R8	R9.R10	R11.R12	—	RR1	RR2	RR3
600000(T31-1)	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	RGB,RGB	—	RGB	RGB	RGB

(b)全点灯時輝度データテーブル
(後物ランプ用テーブルY31)

時間[msec]	後物ランプの輝度データ
	RRRR
600000(T31-1)	0xFFFFFF

(c)全点灯時輝度データテーブル
(盤上ランプ用テーブルL31)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ
	WWWWW
600000(T31-1)	0xFFFFFF

(d)全点灯時輝度データテーブル
(盤上ランプ用テーブルU31)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	9C1.9C2 RGB,RGB	9C3 RGB	9C4.9C5 RGB,RGB	9C6.9C7.9C8 W.W.W	9C9.9C10 RGB,RGB	9C11 RGB	9C12.9C13 RGB,RGB
600000(T31-1)	0xFFFFFF	0xFFF	0xFFFFFF	0xFFF	0xFFFFFF	0xFFF	0xFFFFFF

(e)全点灯時輝度データテーブル
(アタッカランプ用テーブルA31)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
600000(T31-1)	RGB,RGB	WWW,RGB

(f)全点灯時輝度データテーブル
(ランプ用テーブルV31)

時間[msec]	V223の輝度データ
	RGB
600000(T31-1)	0xFFFFFF

(g)全点灯時輝度データテーブル
(スリットコントローラランプ用テーブルB31)

時間[msec]	スリットコントローラランプの輝度データ	
	R1.R2	R3.R4
600000(T31-1)	RGB,RGB	RGB,RGB

(h)全点灯時輝度データテーブル
(トリガボタンプランプ用テーブルT31)

時間[msec]	トリガボタンプの輝度データ
	RGB
600000(T31-1)	0xFFF

10

20

30

40

50

【 図 8 6 】

【图86】

変形例
群予告輝度データテーブル
(子テーブル)

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

群予告と
同じ発光色

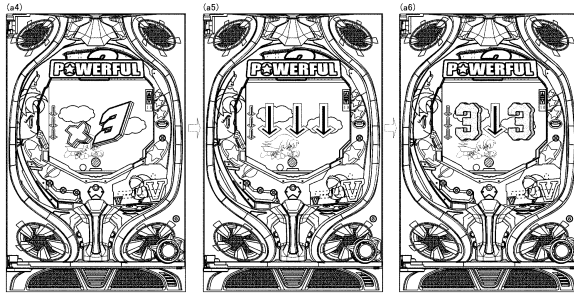
群予告と
同じ発光色

【 圖 8 8 】

【图88】

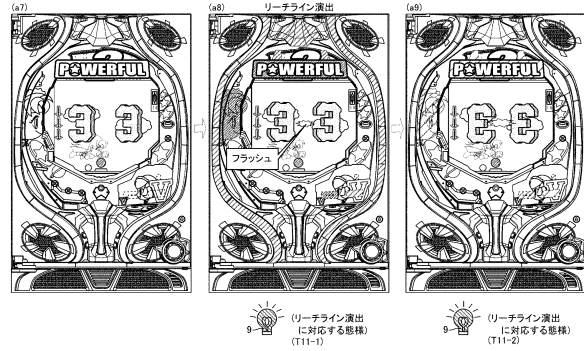
【図 89】

【図89】



【図 90】

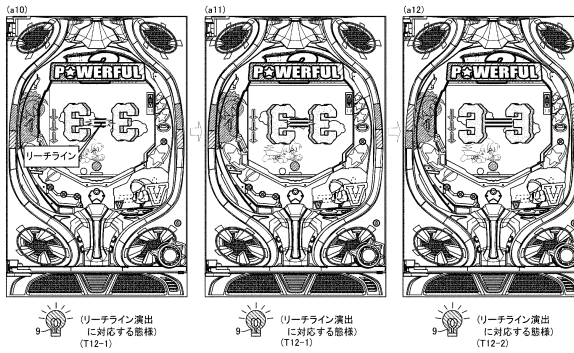
【図90】



10

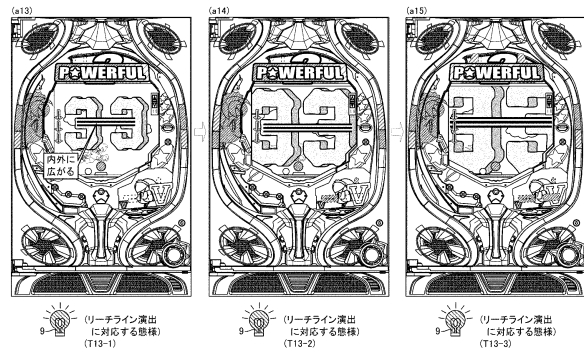
【図 91】

【図91】



【図 92】

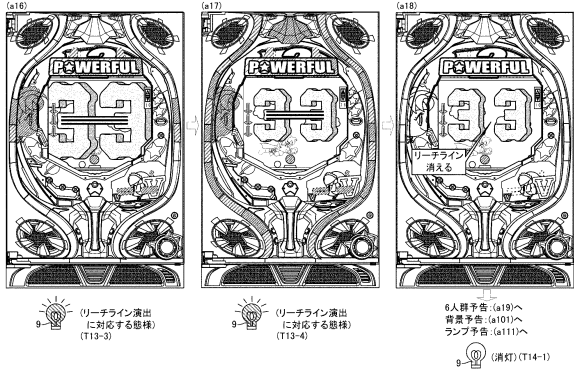
【図92】



20

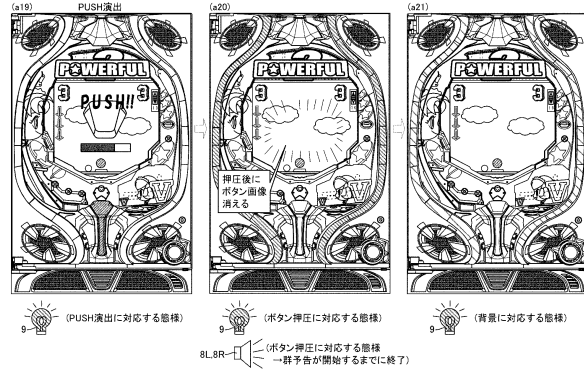
【図 93】

【図93】



【図 94】

【図94】



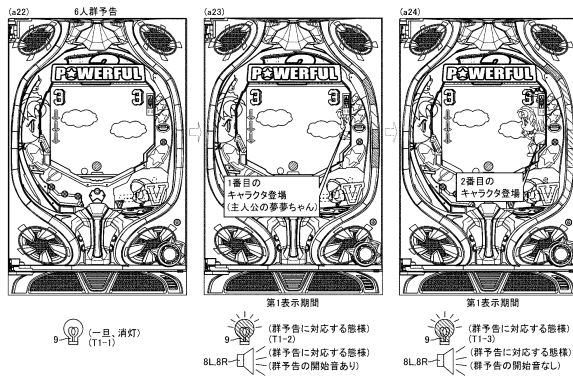
30

40

50

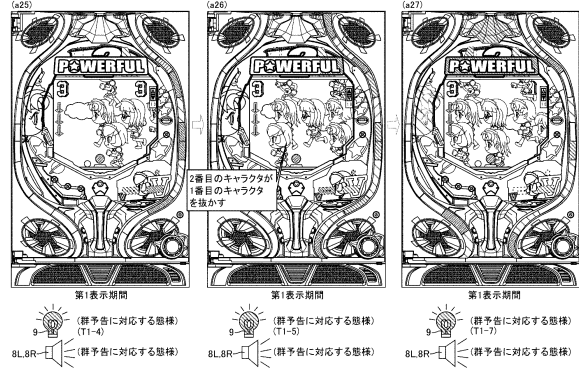
【図 95】

【図95】



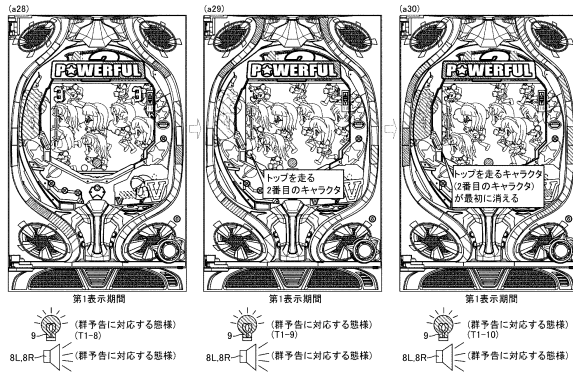
【図 96】

【図96】



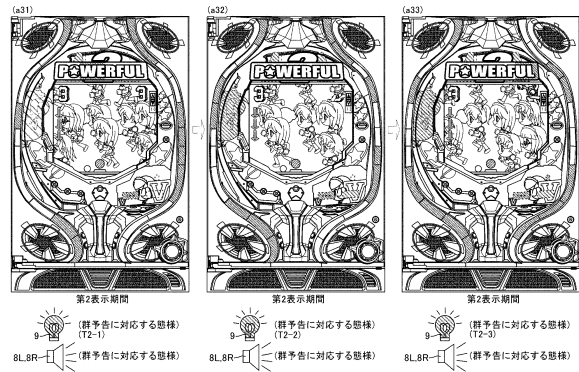
【図 97】

【図97】



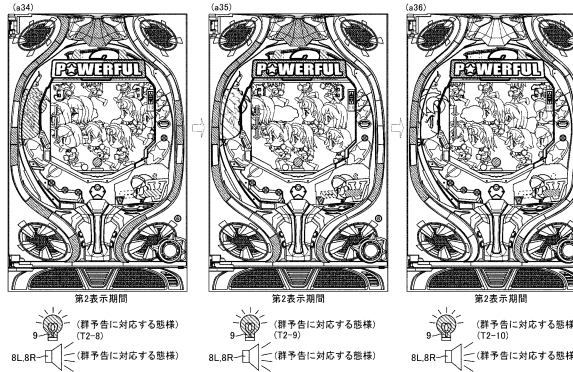
【図 98】

【図98】



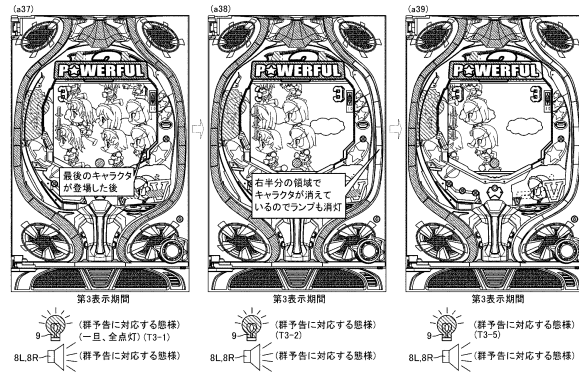
【図 99】

【図99】



【図 100】

【図100】



10

20

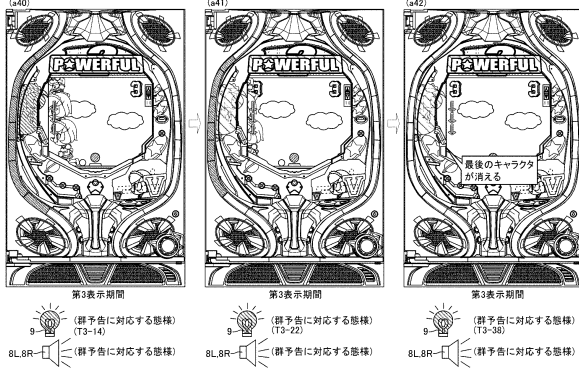
30

40

50

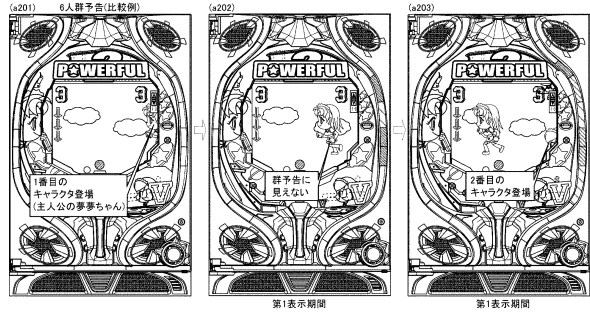
【図101】

【図101】



【図102】

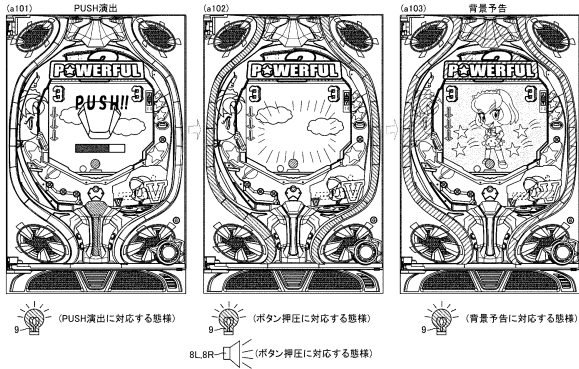
【図102】



10

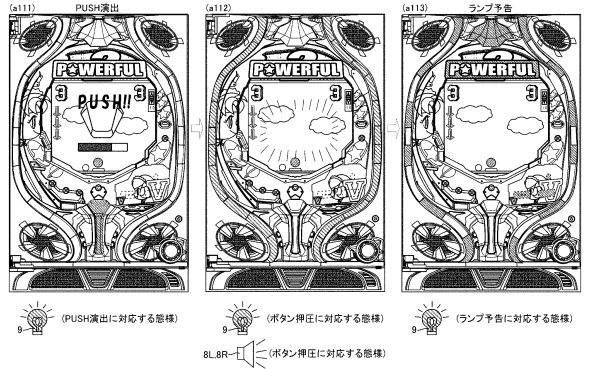
【図103】

【図103】



【図104】

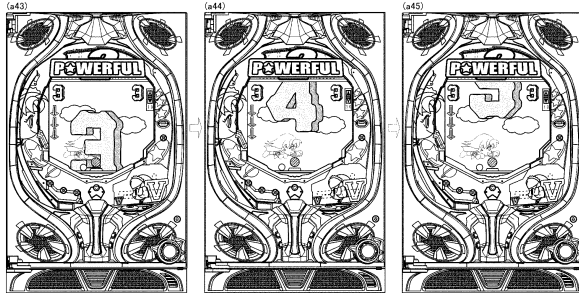
【図104】



20

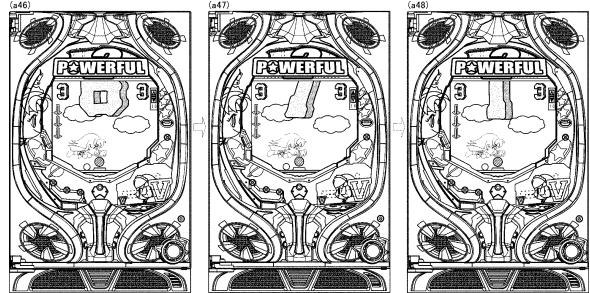
【図105】

【図105】



【図106】

【図106】



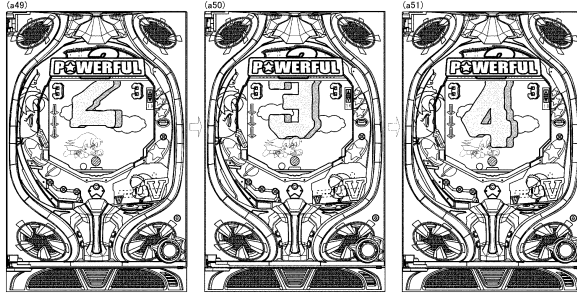
30

40

50

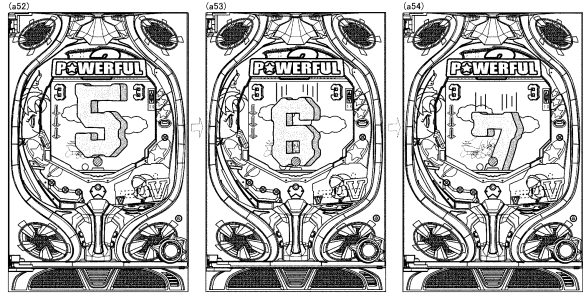
【図107】

【図107】



【図108】

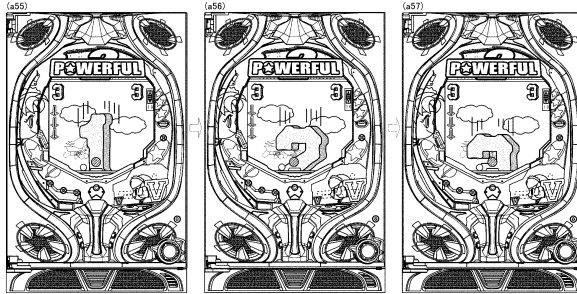
【図108】



10

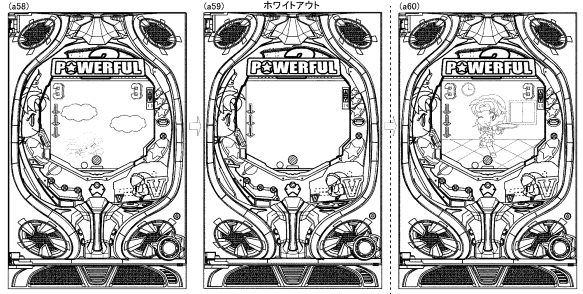
【図109】

【図109】



【図110】

【図110】

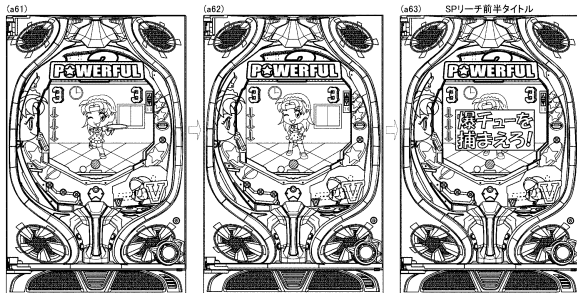


→ 後変動

20

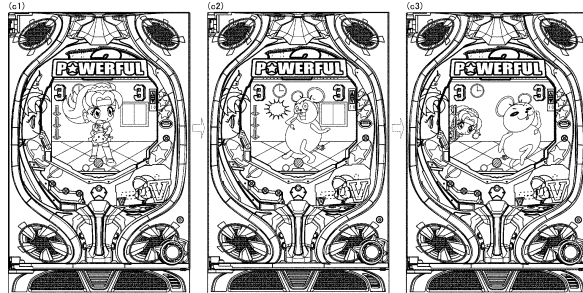
【図111】

【図111】



【図112】

【図112】



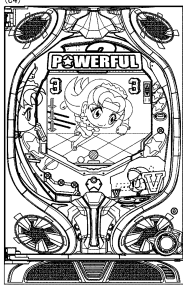
30

40

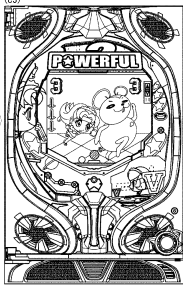
50

【図113】

【図113】



(a5)



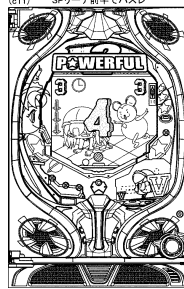
(a6)



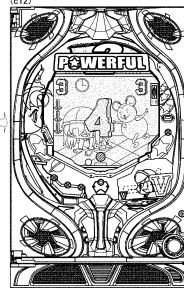
【図114】

【図114】

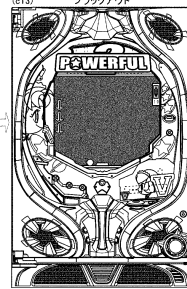
(a11) SPリーチ前半でハズレ



(a12)



(a13)

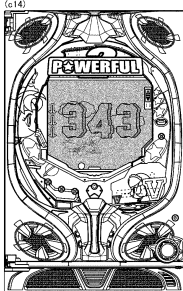


ハズレ時:(a11)へ
大当たり時:(a12)へ
SPリーチ後半or最終リーチに移行時:(a13)へ

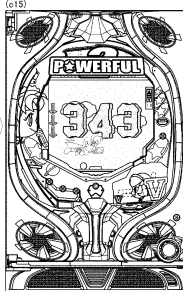
10

【図115】

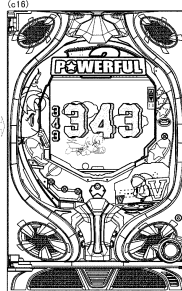
【図115】



(a15)



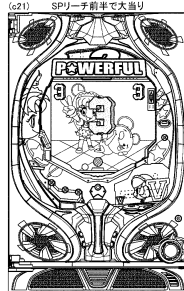
(a16)



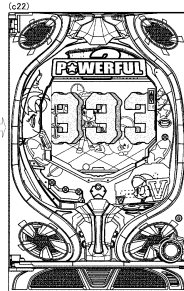
【図116】

【図116】

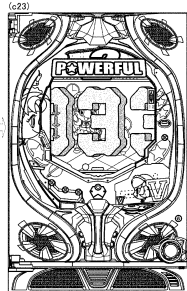
(a21) SPリーチ前半で大当たり



(a22)



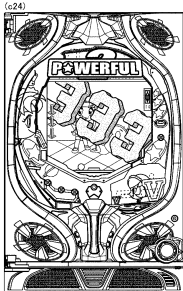
(a23)



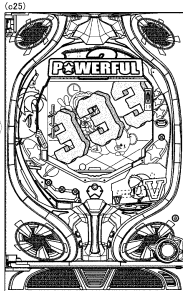
20

【図117】

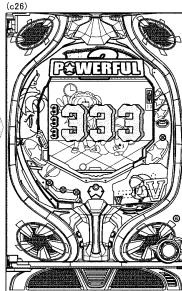
【図117】



(a25)



(a26)



【図118】

【図118】

(a27)



(a28)



(a29)



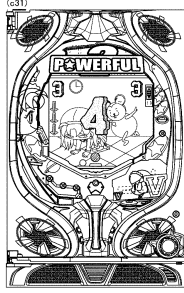
30

40

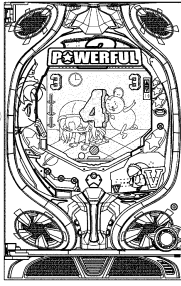
50

【図119】

【図119】



(c32)



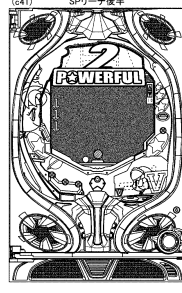
(c33)



SPリーチ後半に移行時:(c41)へ
最終リーチに移行時:(c71)へ

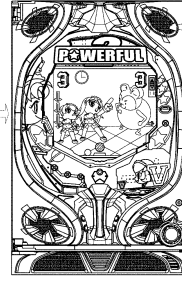
【図120】

【図120】

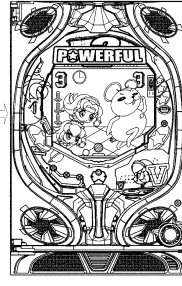


SPリーチ後半

(c42)



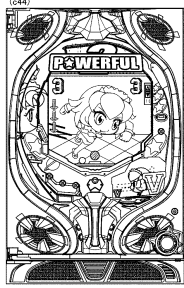
(c43)



10

【図121】

【図121】



(c45)



(c46)



ハズレ時:(c51)へ
大当たり時:(c61)へ
最終リーチに移行時:(c71)へ

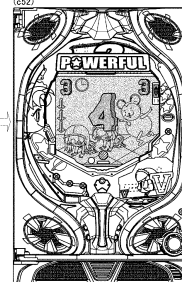
【図122】

【図122】

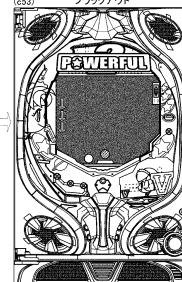


SPリーチ後半でハズレ

(c52)



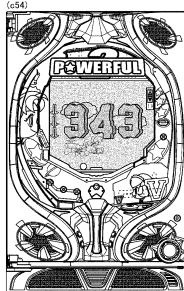
(c53)



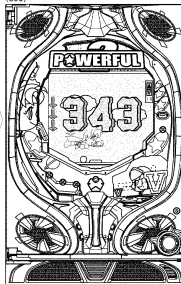
20

【図123】

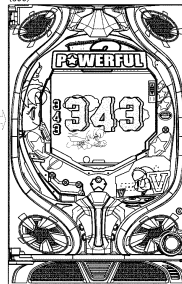
【図123】



(c55)

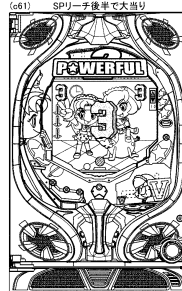


(c56)



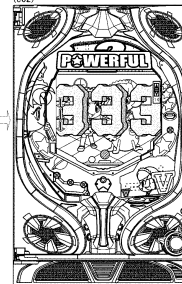
【図124】

【図124】

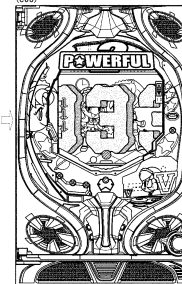


SPリーチ後半で大当たり

(c62)



(c63)



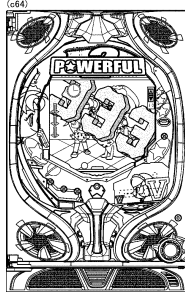
30

40

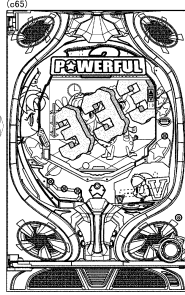
50

【図125】

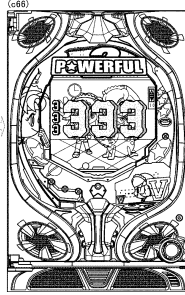
【図125】



(c64)



(c65)



【図126】

【図126】



(c67)



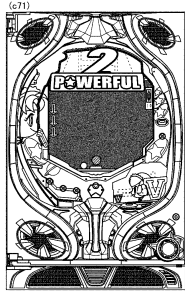
(c68)



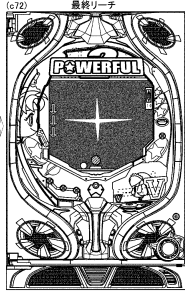
10

【図127】

【図127】

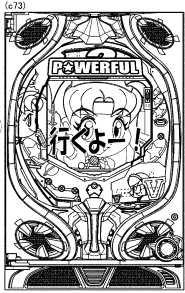


(c71)



(c72)

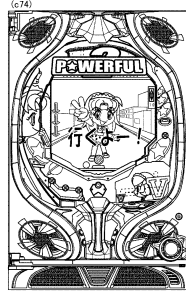
最終1字



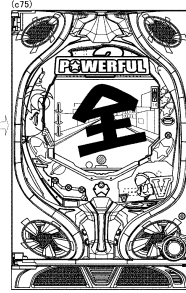
(c73)

【図128】

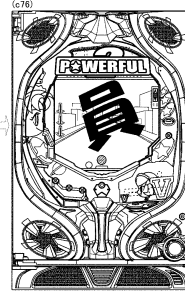
【図128】



(c74)



(c75)

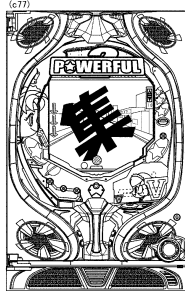


(c76)

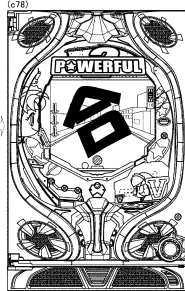
20

【図129】

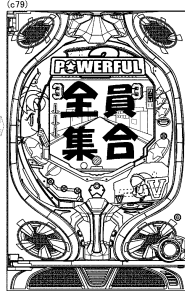
【図129】



(c77)



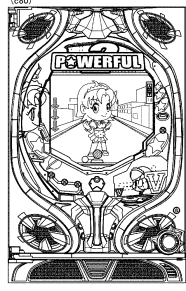
(c78)



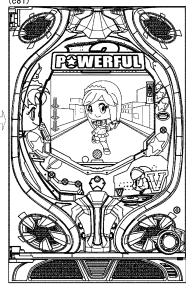
(c79)

【図130】

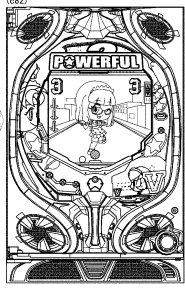
【図130】



(c80)



(c81)



(c82)

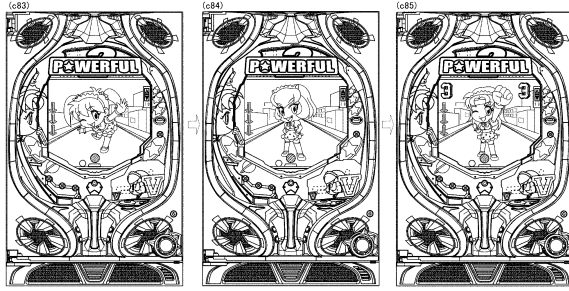
30

40

50

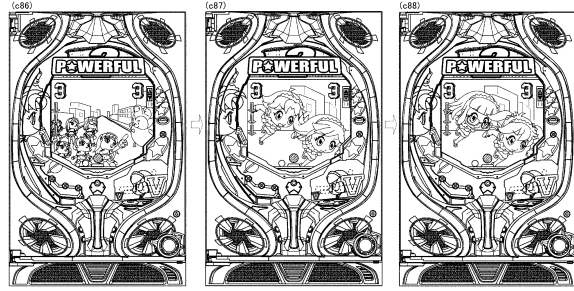
【図131】

【図131】



【図132】

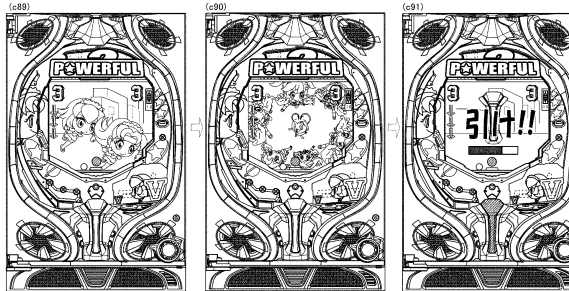
【図132】



10

【図133】

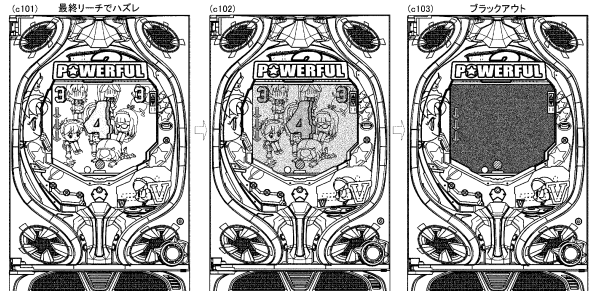
【図133】



ハズレ時:(c101)へ
大当たり時:(c111)へ

【図134】

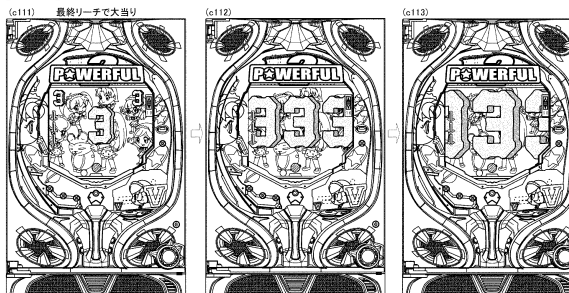
【図134】



20

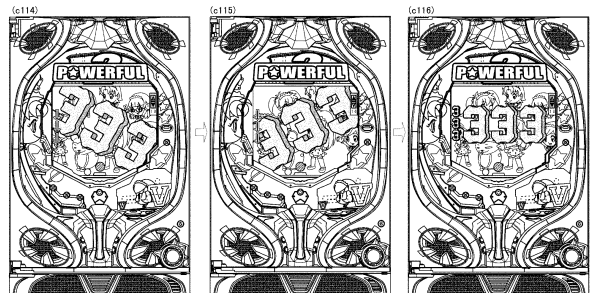
【図135】

【図135】



【図136】

【図136】



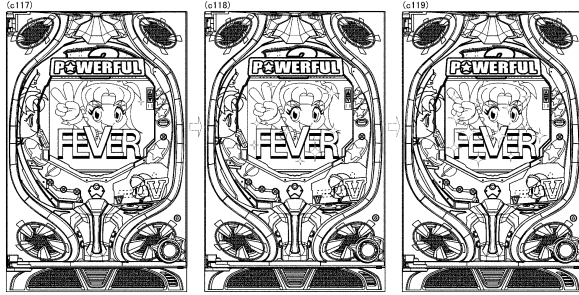
30

40

50

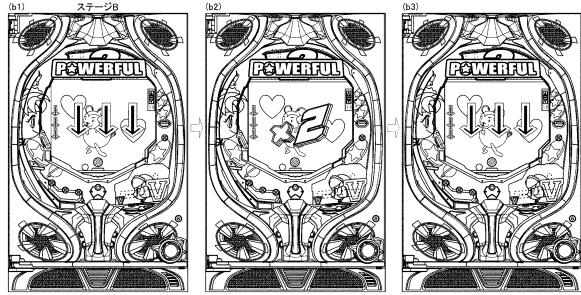
【図137】

【図137】



【図138】

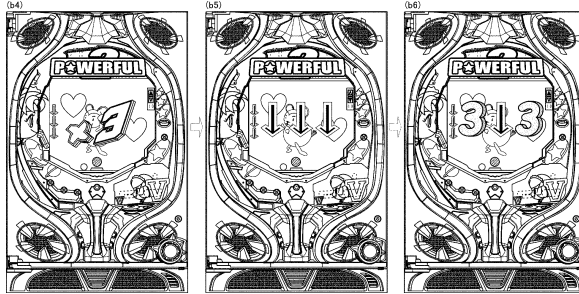
【図138】



10

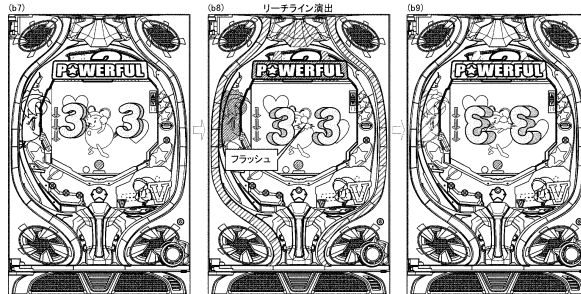
【図139】

【図139】



【図140】

【図140】



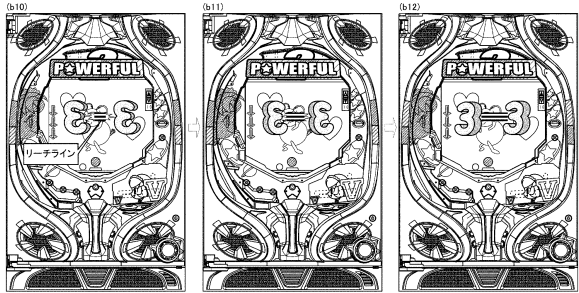
9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T11-1)

9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T11-2)

20

【図141】

【図141】



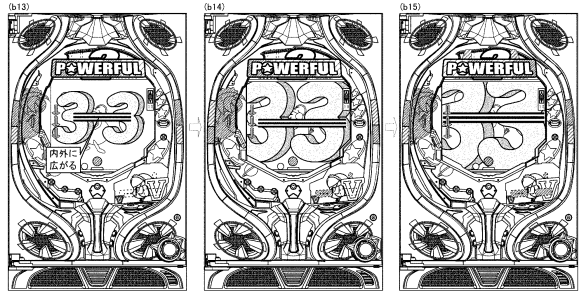
9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T12-1)

9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T12-1)

9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T12-2)

【図142】

【図142】



9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-1)

9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-2)

9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-3)

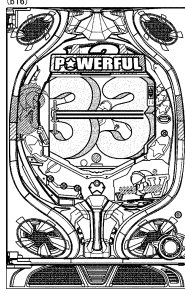
30

40

50

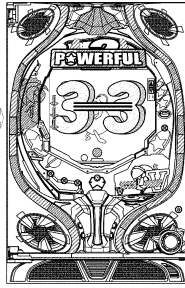
【図 143】

【図143】



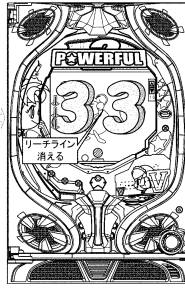
9-1 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-3)

(b17)



9-2 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-4)

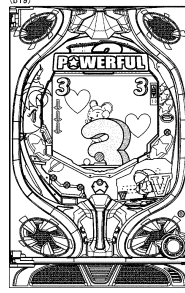
(b18)



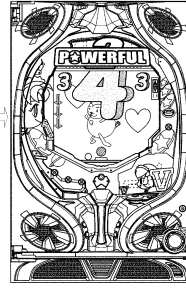
9-3 (消灯)
(T14-1)

【図 144】

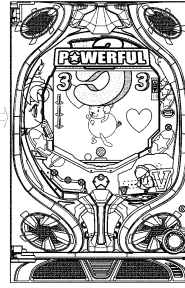
【図144】



(b20)



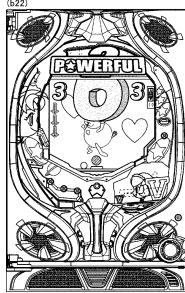
(b21)



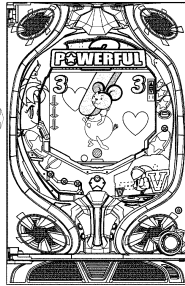
10

【図 145】

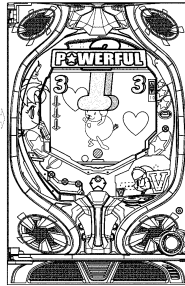
【図145】



(b23)

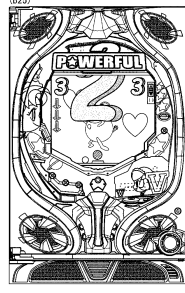


(b24)

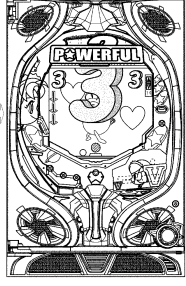


【図 146】

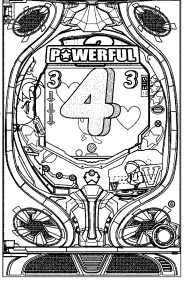
【図146】



(b26)



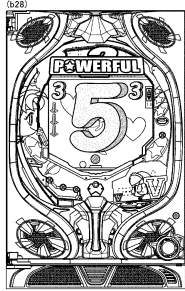
(b27)



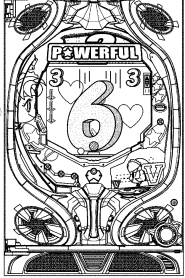
20

【図 147】

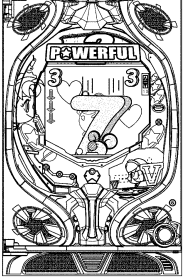
【図147】



(b29)

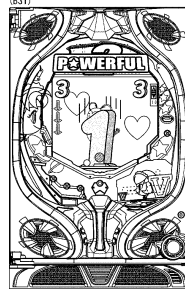


(b30)

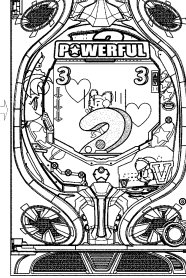


【図 148】

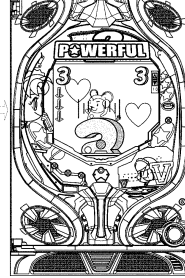
【図148】



(b32)



(b33)



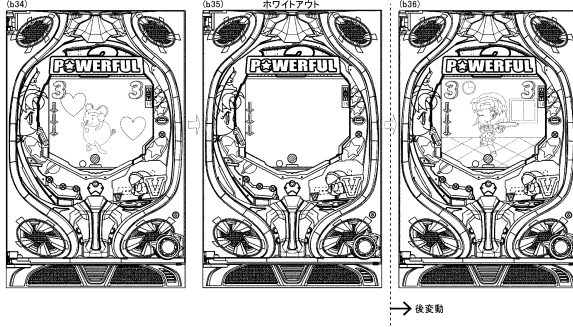
30

40

50

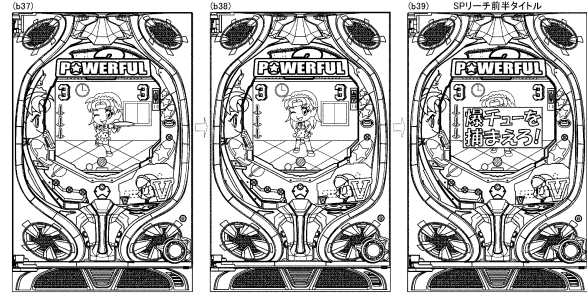
【図149】

【図149】



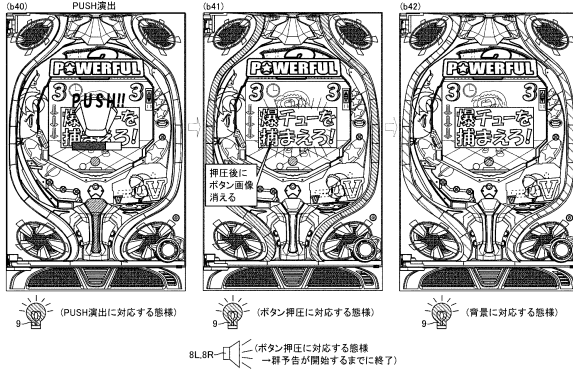
【図150】

【図150】



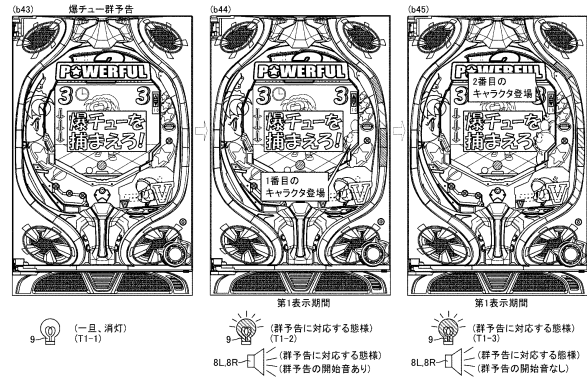
【図151】

【図151】



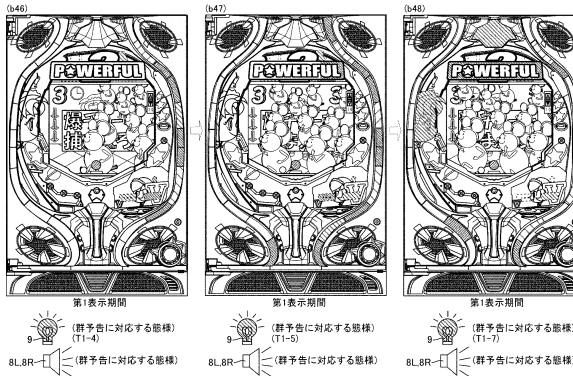
【図152】

【図152】



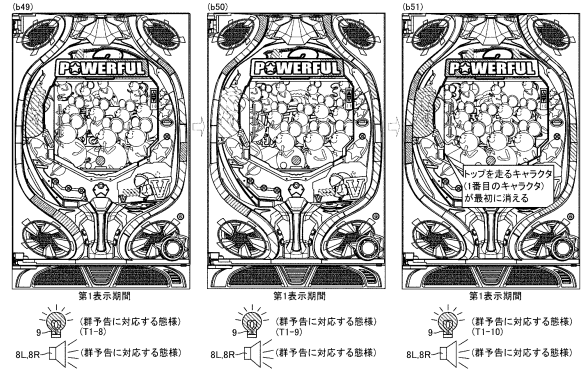
【図153】

【図153】



【図154】

【図154】



10

20

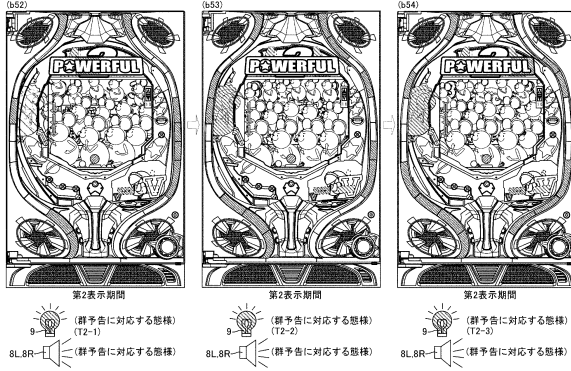
30

40

50

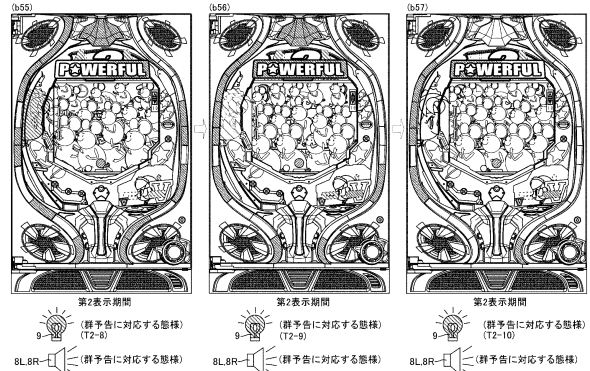
【図155】

【図155】



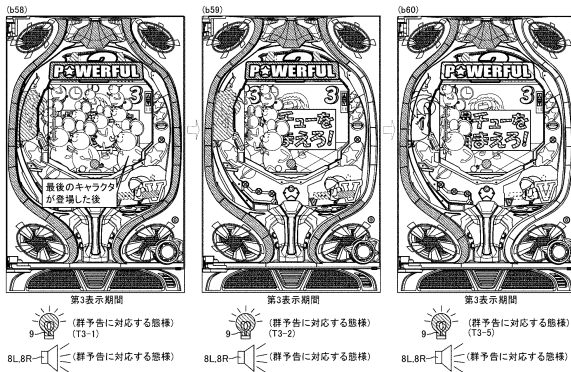
【図156】

【図156】



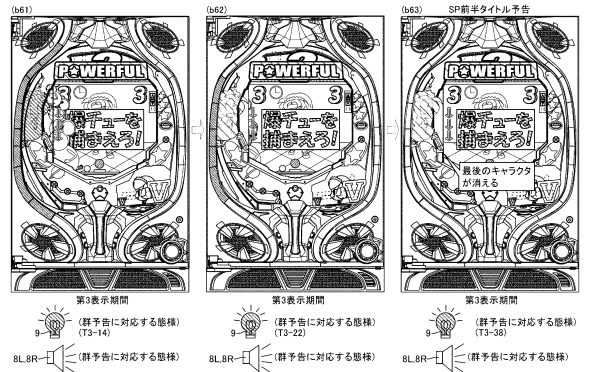
【図157】

【図157】



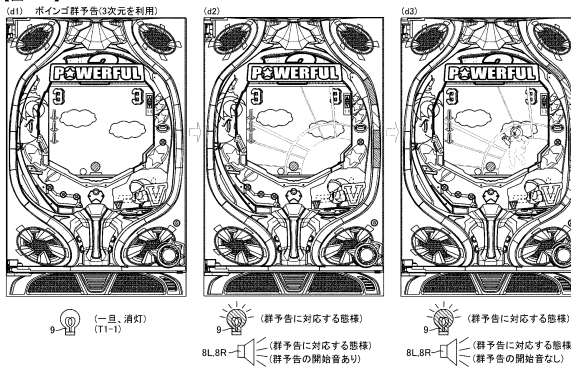
【図158】

【図158】



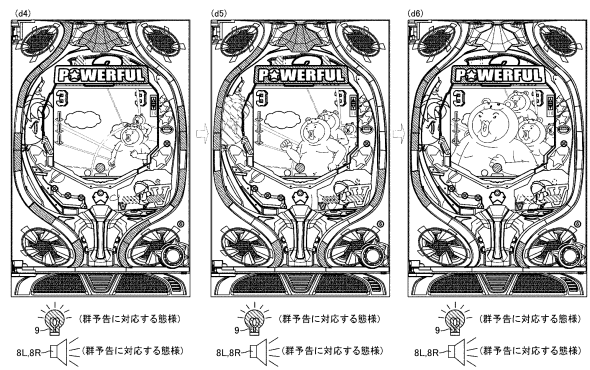
【図159】

【図159】



【図160】

【図160】



10

20

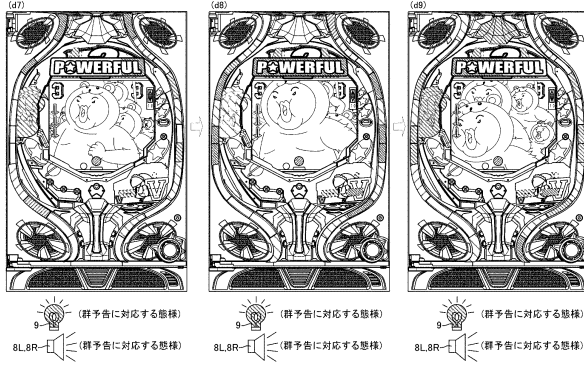
30

40

50

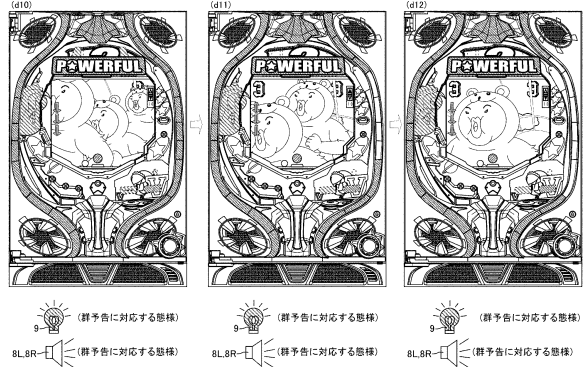
【図 161】

【図161】



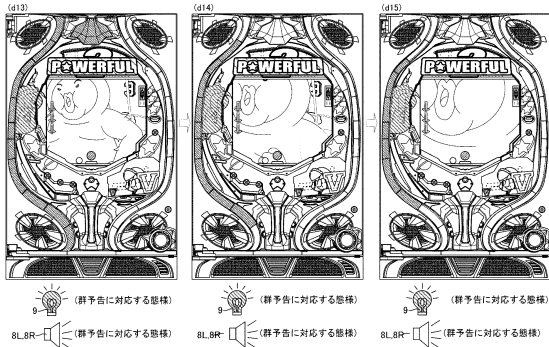
【図 162】

【図162】



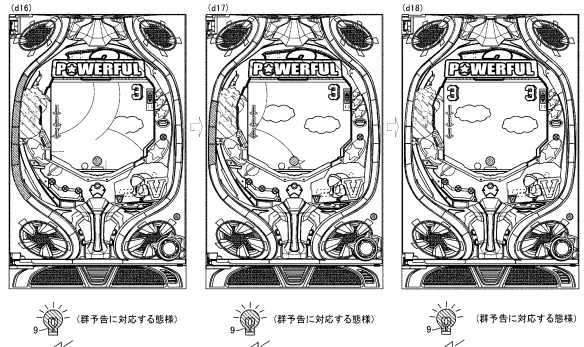
【図 163】

【図163】



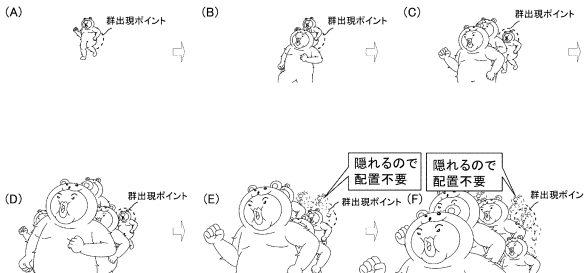
【図 164】

【図164】



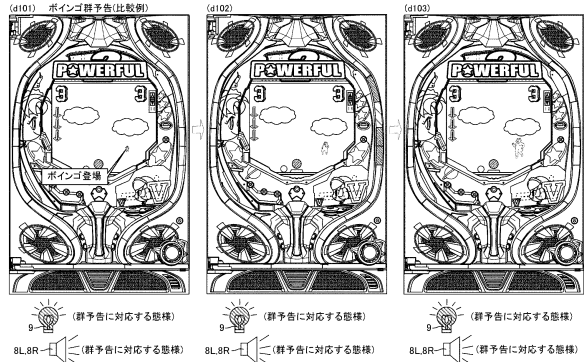
【図 165】

【図165】



【図 166】

【図166】



10

20

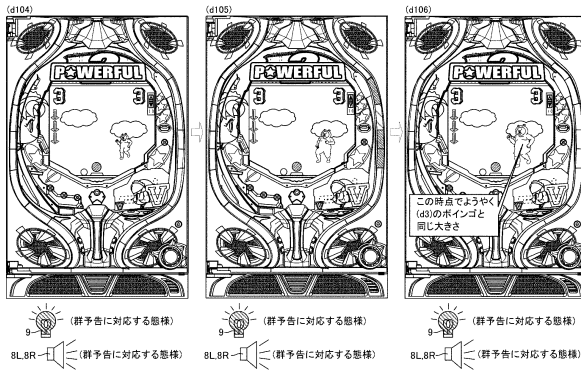
30

40

50

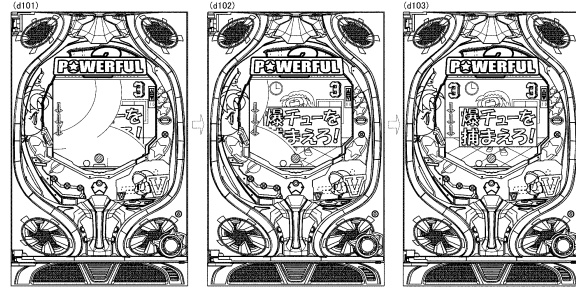
【図 167】

【図167】



【図 168】

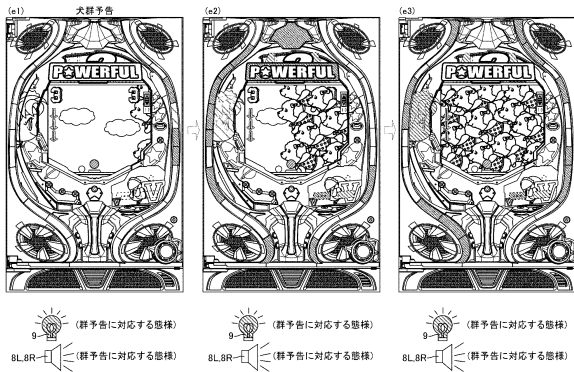
【図168】



10

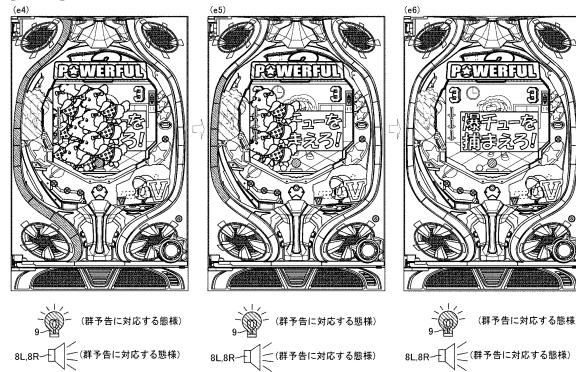
【図 169】

【図169】



【図 170】

【図170】

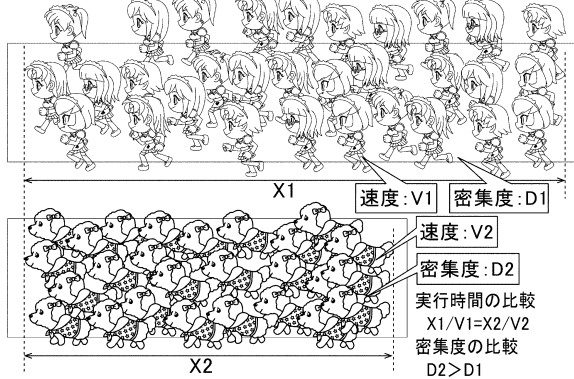


20

【図 171】

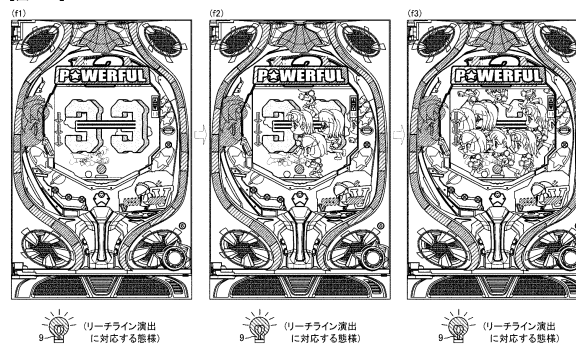
【図171】

6人群予告と犬群予告の比較



【図 172】

【図172】



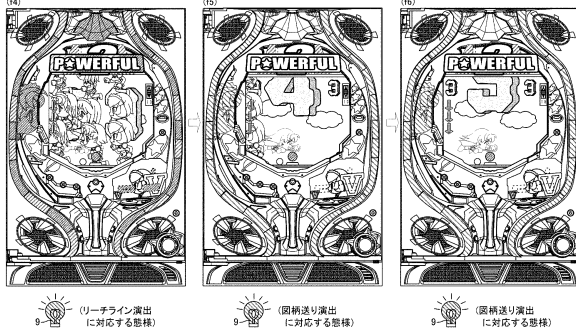
30

40

50

【 図 173 】

【 図 173 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 1 4 0 5 2 4 (J P , A)
 特開 2 0 1 9 - 1 1 8 3 5 8 (J P , A)
 特開 2 0 1 6 - 0 3 6 5 0 6 (J P , A)
 特開 2 0 2 0 - 0 0 0 6 3 4 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
- A 6 3 F 7 / 0 2