(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7234153号
(P7234153)

(45)発行日　令和5年3月7日(2023.3.7)

(24)登録日　令和5年2月27日(2023.2.27)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全104頁）

(21)出願番号　特願2020-722(P2020-722)
(22)出願日　令和2年1月7日(2020.1.7)
(65)公開番号　特開2021-108764(P2021-108764A)
(43)公開日　令和3年8月2日(2021.8.2)
審査請求日　令和4年12月8日(2022.12.8)
早期審査対象出願

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

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、
擬似可動体表示を第１表示位置から該第１表示位置とは異なる第２表示位置に移動表示可能な表示手段と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御されることを報知する特別演出と、
前記特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出と、
を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、
前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示させた後、該第２表示位置から前記第１表示位置に移動表示させることなく非表示とすることが可能であるとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像を、前記第２表示位置を含む表示領域に表示可能であり、
前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示させた後、該第２表示位置から前記第１表示位置に移動表示させてから非表示とすることが可能であり、

前記擬似可動体表示には、第１擬似可動体表示と、前記第１擬似可動体表示とは態様が異なる第２擬似可動体表示と、が含まれる、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、動作可能な可動体を用いた演出を実行可能なものがあった。
【０００３】
この種の遊技機において、例えば、擬似可動体表示を移動表示させることで、構造物としての可動体を移動させる演出と同じような演出を実行可能としたもの等があった（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２０１９－９２９４９号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記特許文献１に記載の遊技機のように、擬似可動体を可動体と同じように移動表示させるだけであり、演出の興趣を高めることができないという問題があった。
【０００６】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、擬似可動体表示の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
（Ａ）請求項１に記載の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
擬似可動体表示を第１表示位置から該第１表示位置とは異なる第２表示位置に移動表示可能な表示手段と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御されることを報知する特別演出と、
前記特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出と、
を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、
前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示させた後、該第２表示位置から前記第１表示位置に移動表示させることなく非表示とすることが可能であるとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像を、前記第２表示位置を含む表示領域に表示可能であり、
前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示させた後、該第２表示位置から前記第１表示位置に移動表示させてから非表示とすることが可能であり、
前記擬似可動体表示には、第１擬似可動体表示と、前記第１擬似可動体表示とは態様が異なる第２擬似可動体表示と、が含まれる、

ことを特徴とする。
さらに、請求項１に記載の遊技機は、
遊技が可能な遊技機であって、
擬似可動体表示を第１表示位置から該第１表示位置とは異なる第２表示位置に移動表示可能な表示手段と、
第１位置から該第１位置とは異なる第２位置に移動可能な可動体と、
を備え、
前記擬似可動体表示が前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示する方向と、前記可動体が前記第１位置から前記第２位置に移動する方向と、は共通の方向であり、
前記擬似可動体表示の前記第１表示位置から前記第２表示位置への移動表示の方が、前記可動体の前記第１位置から前記第２位置への移動よりも速い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、擬似可動体表示により可動体の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。
【０００８】
尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであっても良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【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。
【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】特徴部２４１ＳＧとしてのパチンコ遊技機を示す正面図である。
【図１１－２】特徴部２４１ＳＧとしてのパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１１－３】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１１－４】各乱数を示す説明図である。
【図１１－５】（Ａ）は表示結果判定テーブル１を示す説明図であり、（Ｂ）は表示結果判定テーブル２を示す説明図である。
【図１１－６】（Ａ）は大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は各種大当りの内容を示す図である。
【図１１－７】変動パターンを例示する図である。
【図１１－８】（Ａ）（Ｂ）は可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
【図１１－９】ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。
【図１１－１０】スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。
【図１１－１１】発展演出Ａと発展演出Ｂの実行状況別の大当り期待度を示す図である。
【図１１－１２】パチンコ遊技機の開発の流れの概略を示す説明図である。
【図１１－１３】（Ａ）は搭載可動体の移動態様を示す図、（Ｂ）は搭載可動体を持ち上

げる状況を説明する図である。
【図１１－１４】（Ａ）は第１擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、（Ｂ）は第１非搭載可動体の移動態様を示す図である。
【図１１－１５】（Ａ）は第２擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、（Ｂ）は第２非搭載可動体の移動態様を示す図である。
【図１１－１６】（Ａ）は搭載可動体の移動可能範囲、（Ｂ）は第１擬似可動体表示の移動表示領域、（Ｃ）は第２擬似可動体表示の移動表示領域を示す図である。
【図１１－１７】（Ａ）は第１擬似可動体表示の特定移動表示領域、（Ｂ）は第２擬似可動体表示の特定移動表示領域を示す図である。
【図１１－１８】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
【図１１－１９】予告演出種別決定処理を示すフローチャートである。
【図１１－２０】（Ａ）は予告演出Ａ種別決定用テーブル、（Ｂ）は予告演出Ｂ種別決定用テーブルを示す図である。
【図１１－２１】（Ａ）は発展演出Ａ種別決定処理を示すフローチャート、（Ｂ）は発展演出Ａ種別決定用テーブルを示す図である。
【図１１－２２】（Ａ）は発展示唆演出種別決定処理を示すフローチャート、（Ｂ）は発展示唆演出種別決定用テーブルを示す図である。
【図１１－２３】（Ａ）は発展演出Ｂ種別決定処理を示すフローチャート、（Ｂ）は発展演出Ｂ種別決定用テーブルを示す図である。
【図１１－２４】（Ａ）は決め演出種別決定処理を示すフローチャート、（Ｂ）は決め演出種別決定用テーブルを示す図である。
【図１１－２５】（Ａ）～（Ｈ）はスーパーリーチβの主にノーマルリーチでの演出動作例を示す図である。
【図１１－２６】（Ａ）～（Ｊ）は主に弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。
【図１１－２７】（Ａ）～（Ｆ）は同じく弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。
【図１１－２８】（Ａ）～（Ｄ）は主に強スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。
【図１１－２９】（Ｅ）～（Ｊ）は強スーパーリーチ演出の演出動作例を示す図である。
【図１１－３０】（Ａ）～（Ｆ）は大当り確定報知後の演出動作例を示す図である。
【図１１－３１】（Ａ）～（Ｄ）は第１擬似可動体表示の移動表示の詳細を示す図である。
【図１１－３２】発光表示部と搭載可動体ＬＥＤとの関係を示す図である。
【図１１－３３】（Ａ）～（Ｆ）はスーパーリーチγにおける予告演出Ｂの演出動作例を示す図である。
【図１１－３４】（Ａ）～（Ｆ）はスーパーリーチγにおける予告演出Ｂの演出動作例を示す図である。
【図１１－３５】擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。
【図１１－３６】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。
【図１１－３７】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。
【図１１－３８】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。
【図１１－３９】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。
【図１１－４０】第１擬似可動体表示と第２擬似可動体表示とを比較するための説明図である。
【図１１－４１】（Ａ）～（Ｄ）は特徴部２４１ＳＧの変形例１を示す図である。
【図１１－４２】（Ａ）～（Ｈ）は特徴部２４１ＳＧの変形例２を示す図である。
【図１１－４３】（Ａ）～（Ｃ）は特徴部２４１ＳＧの変形例３を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。
【００１１】
（特徴部２４１ＳＧ形態）

形態１の遊技機は、
遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
擬似可動体表示を第１表示位置から該第１表示位置とは異なる第２表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、画像表示装置５にて第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示可能な部分）と、
第１位置から該第１位置とは異なる第２位置に移動可能な可動体（例えば、原点位置から演出位置に移動可能な搭載可動体３２）と、
を備え、
前記擬似可動体表示が前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示する方向と、前記可動体が前記第１位置から前記第２位置に移動する方向と、は共通の方向であり（例えば、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体３２が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向）、
前記擬似可動体表示の前記第１表示位置から前記第２表示位置への移動表示の方が、前記可動体の前記第１位置から前記第２位置への移動よりも速い（例えば、第１擬似可動体表示Ｚ１００の単位時間ＴＬ２あたりの移動量Ｌ２は、搭載可動体３２の単位時間ＴＬ２あたりの移動量Ｌ１Ａよりも大きい。図１１－３７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、擬似可動体表示により可動体の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

【００１２】
形態２の遊技機は、
遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
擬似可動体表示を表示可能な表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、画像表示装置５にて第１擬似可動体表示Ｚ１００を表示可能な部分）を備え、
前記擬似可動体表示は、第１位置（例えば、第１原点位置）から該第１位置とは異なる第２位置（例えば、第１演出位置）に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる可動体（例えば、第１非搭載可動体Ｍ１００）を模した表示であり、
前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第１位置に対応する第１表示位置から前記第２位置に対応する第２表示位置に移動表示可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、画像表示装置５にて第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１原点位置に対応する第１初期表示位置と、第１演出位置に対応する第１演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である部分）、
前記擬似可動体表示は、前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示したときに特定の移動量の反動動作表示を行い（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示して該第１演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う部分）、
前記特定の移動量の方が、前記所定の移動量よりも大きい（例えば、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示したときに行われる１回目の反動動作表示の移動量Ｌ１２の方が、第１非搭載可動体Ｍ１００が第１原点位置から第１演出位置に移動表示したときに行われる１回目の反動動作表示の移動量Ｌ１３よりも多い。図１１－３８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、擬似可動体表示により、可動体を搭載せずとも可動体と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、可動体が第２位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【００１３】
形態３の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であ

って、
擬似可動体表示を第１表示位置から該第１表示位置とは異なる第２表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、画像表示装置５にて第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示可能な部分）と、
第１位置から該第１位置とは異なる第２位置に移動可能な可動体（例えば、原点位置から演出位置に移動可能な搭載可動体３２）と、
演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記擬似可動体表示を前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示可能な部分）と、
前記可動体を前記第１位置から前記第２位置に移動させる可動体演出（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、搭載可動体３２を原点位置から演出位置に移動可能な部分）と、
を実行可能であり、
前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、スーパーリーチβまたはスーパーリーチγの変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体３２を用いた発展演出Ａと第２擬似可動体表示Ｚ２００を用いた発展演出Ｂとが実行されるときの方が、発展演出Ａが実行されずに発展演出Ｂが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。図１１－１１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。
【００１４】
形態４の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
擬似可動体表示を第１表示位置から該第１表示位置とは異なる第２表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、画像表示装置５にて第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示可能な部分）と、
演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記擬似可動体表示が表示されることにより前記有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出（例えば、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）を予告する予告演出Ａ）と、
遊技者にとって有利な内容を報知する報知演出（例えば、強スーパーリーチ演出に発展することを報知する発展演出Ｂ）と、
前記報知演出の前に実行され、前記報知演出に関連する報知関連画像（例えば、キャラクタ画像Ｚ３１０）が表示されることにより前記報知演出が実行されることを示唆する所定演出（例えば、発展演出Ｂが実行される可能性を示唆する発展示唆演出）と、
を実行可能であり、
前記所定演出において、前記報知演出が実行される期待度が異なる複数の態様（例えば、パターンＰＳ－１～ＰＳ１－４）のいずれかにより前記擬似可動体表示が表示され、
前記表示手段は、
前記特別示唆演出において、前記擬似可動体表示を前記第１表示位置から前記第２表

示位置に移動表示した後、該第２表示位置から前記第１表示位置に移動表示してから非表示とし（図１１－２５（Ｃ）～（Ｆ）参照）、
　前記所定演出において、前記擬似可動体表示を前記第２表示位置に表示した後、該第２表示位置から前記第１表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし（図１１－２６（Ａ）～（Ｊ）、図１１－２７（Ａ）参照）、
　前記報知演出を実行する前であって前記第２表示位置に表示している前記擬似可動体表示を非表示とするときに、前記第２表示位置を含む表示領域に前記報知関連画像（例えば、キャラクタ画像Ｚ３１０）を表示可能である（図１１－２６（Ｆ）～（Ｊ）、図１１－２７（Ａ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特別示唆演出では、擬似可動体表示が構造物としての可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく有利状態に制御されるか否かに注目させることができる一方で、所定演出では、擬似可動体表示が可動体と同じように移動表示することよりも報知関連画像の表示を優先して第２表示位置から第１表示位置へ戻すことなく非表示とするため、報知演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる。
【００１５】
　形態５の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　擬似可動体表示を第１表示位置から該第１表示位置とは異なる第２表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示可能な部分や、画像表示装置５にて第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示可能な部分）と、
　演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　を備え、
　前記演出実行手段は、
　前記有利状態に制御されることを報知する特別演出（例えば、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出）と、
　前記特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出（例えば、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されることを報知する発展演出Ｂ）と、
　を実行可能であり、
　前記表示手段は、
　前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、
　前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示させた後、該第２表示位置から前記第１表示位置に移動表示させることなく非表示とするとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像（例えば、リーチタイトル画像Ｚ５１の表示開始時の態様）を、前記第２表示位置を含む表示領域に表示可能であり（図１１－２７（Ｂ）（Ｄ）～（Ｆ）参照）、
　前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示させた後、該第２表示位置から前記第１表示位置に移動表示させてから非表示とする（図１１－３０（Ａ）～（Ｆ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特別演出が実行される前は、擬似可動体表示が構造物としての可動体と同じように移動表示することよりも示唆画像の表示を優先して第２表示位置から第１表示位置へ戻すことなく非表示とするため、特別演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる一方で、特別演出では、擬似可動体表示が可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく遊技者にとって有利な内容の報知に注目させるこ

とができる。
【００１６】
形態６の遊技機は、
遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
擬似可動体表示を第１表示位置から該第１表示位置とは異なる第２表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示可能な部分）を備え、
前記表示手段は、
前記擬似可動体表示を前記第１表示位置から中間表示位置（例えば、第１中間表示位置）を経て前記第２表示位置に移動表示し、
前記擬似可動体表示の前記第１表示位置から前記第２表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、前記第１表示位置、前記中間表示位置、及び前記第２表示位置の順に行い（図１１－４０（Ａ）～（Ｃ）参照）、
前記第１表示位置、前記中間表示位置、及び前記第２表示位置を含む表示領域で、前記擬似可動体表示の移動表示を強調する特定画像（例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像Ｚ７１Ａが飛び散る態様のエフェクト画像Ｚ７１）を表示可能である（図１１－３１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、擬似可動体表示を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができるとともに、移動表示を特定画像により強調することで移動表示を遊技者に好適に印象付けることができる。
【００１７】
形態７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
第１擬似可動体表示と該第１擬似可動体表示とは異なる第２擬似可動体表示とを含む擬似可動体表示を表示可能な表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示可能な部分や、画像表示装置５にて第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示可能な部分）を備え、
前記第１擬似可動体表示は、第１表示位置から該第１表示位置とは異なる第２表示位置に移動表示可能であり（図１１－１６（Ｂ）参照）、
前記第２擬似可動体表示は、第１所定表示位置から該第１所定表示位置とは異なる第２所定表示位置に移動表示可能であり（図１１－１６（Ｃ）参照）、
前記表示手段は、
前記第１擬似可動体表示を前記第１表示位置から中間表示位置（例えば、第１中間表示位置）を経て前記第２表示位置へ移動表示し（図１１－４０（Ａ）～（Ｃ）参照）、
前記第１擬似可動体表示の前記第１表示位置から前記第２表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、前記第１表示位置、前記中間表示位置、及び前記第２表示位置の順に行い（図１１－４０（Ａ）～（Ｃ）参照）、
前記第１擬似可動体表示の前記第１表示位置から前記第２表示位置への移動表示と、前記第２擬似可動体表示の前記第１所定表示位置から前記第２所定表示位置への移動表示とで、速度が異なり（例えば、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置までの移動表示の方が、第２擬似可動体表示Ｚ２００の第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。図１１－４０参照）、
前記第１擬似可動体表示が前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示されるときと、前記第２擬似可動体表示が前記第１所定表示位置から前記第２所定表示位置に移動表示されるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、予告演出Ｂにおいて、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示されるパターンＰＢＹ－３や第２初期表示位置から第２演出表示位置に移動表示されるパ

ターンＰＢＹ－４が実行されるときと、第２擬似可動体表示Ｚ２００が第２特定初期表示位置から第２中間演出表示位置に移動表示されるパターンＰＢＹ－１や第２特定演出表示位置に移動表示されるパターンＰＢＹ－２が実行されるときとで、大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が異なる。図１１－１０、図１１－２０（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１擬似可動体表示と第２擬似可動体表示のいずれが移動表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、有利状態に制御される割合が異なる第１擬似可動体表示と第２擬似可動体表示とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

【００１８】

形態８の遊技機は、形態１～７のいずれかに記載の遊技機であって、
第１位置（例えば、第１原点位置）から該第１位置とは異なる第２位置（例えば、第１演出位置）に移動可能な可動体（例えば、第１非搭載可動体Ｍ１００）を備え、
前記可動体を前記第１位置から前記第２位置に移動したときに一定の移動量の反動動作が行われ（図１１－３６参照）、
前記擬似可動体表示を前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示したときに特定の移動量の反動動作表示が行われ（図１１－３６参照）、
前記特定の移動量の方が、前記一定の移動量よりも大きい（例えば、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示したときに行われる１回目の反動動作表示の移動量Ｌ１２の方が、第１非搭載可動体Ｍ１００が第１原点位置から第１演出位置に移動表示したときに行われる１回目の反動動作表示の移動量Ｌ１３よりも多い。図１１－３８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、擬似可動体表示により、可動体を搭載せずとも可動体と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、可動体が第２位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【００１９】

形態９の遊技機は、形態１～８のいずれかに記載の遊技機であって、
第１位置（例えば、原点位置）から該第１位置とは異なる第２位置（例えば、演出位置）に移動可能な可動体（例えば、搭載可動体３２）を備え、
前記第１表示位置から前記第２表示位置までの距離（例えば、移動表示距離Ｌ２）の方が、前記第１位置から前記第２位置までの距離（例えば、移動距離Ｌ１）よりも長い（図１１－１６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、擬似可動体表示の方が可動体よりも移動速度が速く、かつ、移動距離が長いため、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【００２０】

形態１０の遊技機は、形態１～９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記擬似可動体表示は、演出表示部（例えば、演出表示部Ｚ１００Ａ，Ｚ２００Ａ）と機構表示部（例えば、機構表示部Ｚ１００Ｂ，Ｚ２００Ｂ）とを含み、
前記擬似可動体表示の移動表示において、前記機構表示部の方が前記演出表示部よりも先に前記第２表示位置に到達する（図１１－３６（Ｂ１）（Ｂ２）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【００２１】

形態１１の遊技機は、形態１～１０のいずれかに記載の遊技機であって、
前記擬似可動体表示の前記第１表示位置から前記第２表示位置への移動表示の方が、前記第２表示位置から前記第１表示位置への移動表示よりも速い（例えば、第１擬似可動体

表示Ｚ１００の単位時間ＴＬ２あたりの移動量Ｌ２は、搭載可動体３２の単位時間ＴＬ２あたりの移動量Ｌ１Ａよりも大きい。図１１－３７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【００２２】
形態１２の遊技機は、形態１～１１のいずれかに記載の遊技機であって、
前記可動体の前記第１位置と前記第２位置との間での移動期間として、速さが増加する第１期間と、速さが減少する第２期間とを含み（図１１－３９（Ａ）参照）、
前記擬似可動体表示の移動表示期間は、前記第１期間と前記第２期間とを含まない（図１１－３９（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、擬似可動体表示の移動表示を可動体の移動よりもスムーズに行うことができる。

【００２３】
形態１３の遊技機は、形態１～１２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記擬似可動体表示は、発光表示部（例えば、発光表示部Ｚ１０８Ａ、Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅ）を含み、
前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第２表示位置まで移動表示させたときに前記発光表示部を発光表示可能である（演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１演出位置に移動表示した後、搭載可動体ＬＥＤ２０８の発光と発光表示部Ｚ１０８Ａの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図１１－３１（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２表示位置に移動表示した擬似可動体表示に遊技者を注目させることができる。

【００２４】
形態１４の遊技機は、形態１～１３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記擬似可動体表示は、発光表示部（例えば、発光表示部Ｚ１０８Ａ、Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅ）を含み、
前記表示手段は、前記擬似可動体表示を移動表示させているときは前記発光表示部を発光表示しない（図１１－３１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、移動表示中の（不完全な）擬似可動体表示を目立たせないことで、演出効果の低下を抑制することができる。

【００２５】
形態１５の遊技機は、形態１３または形態１４に記載の遊技機であって、
前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、発光表示部Ｚ１０８Ａ、Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅ）を含み、
前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第２表示位置に移動表示したときに、前記発光部の発光と共通の態様にて前記発光表示部の発光表示を行う（演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１演出位置に移動表示した後、搭載可動体ＬＥＤ２０８の発光と発光表示部Ｚ１０８Ａの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図１１－３１（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【００２６】
形態１６の遊技機は、形態１～１７のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記擬似可動体表示を第１特殊表示位置から該第１特殊表示位置とは異なる第２特殊表示位置に移動表示可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第

２擬似可動体表示Ｚ２００を第２特定初期表示位置から第２中間演出表示位置や第２特定演出表示位置に移動表示可能な部分）、
　前記擬似可動体表示が前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示する方向と、前記擬似可動体表示が前記第１特殊表示位置から前記第２特殊表示位置に移動表示する方向と、は異なる方向である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が予告演出Ａにて第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出Ｂにて第２擬似可動体表示Ｚ２００を第２特定初期表示位置から第２特定演出表示位置に移動表示する右方向とは異なる。図１１－３３参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、一の擬似可動体表示を複数の表示位置から移動表示させることができるため、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。
【００２７】
　形態１７の遊技機は、形態１～１６のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示させた後、前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能である（図１１－４３参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。
【００２８】
　（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。
【００２９】
　（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。
【００３０】
　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。
【００３１】
　なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【００３２】
　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。
【００３３】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【００３４】
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。
【００３５】
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。
【００３６】
遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。
【００３７】
画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。
【００３８】
入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。
【００３９】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図３参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａ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６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。
【００４０】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００４１】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図３参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化

する特定領域としての大入賞口を形成する。
【００４２】
一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。
【００４３】
大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【００４４】
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。
【００４５】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【００４６】
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。
【００４７】
普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。
【００４８】
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。
【００４９】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。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９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂ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９ｃが設けられている。
【００５０】
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後述する搭載可動体３２が設けられている。また、搭載可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ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９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。
【００５１】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【００５２】

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。

【００５３】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押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３参照）により検出される。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率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５１や設定切替スイッチ５２は、例えば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。

【００５７】

主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３１が配置されている。表示モニタ２９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２９および表示切替スイッチ３１は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。

【００５８】

表示モニタ２９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２９は、パチンコ遊技機１における設定値を表示可能である。表示モニタ２９は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【００５９】

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

【００６０】

パチンコ遊技機１において、縦長の方形枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキュリティカバー５０Ａが取り付けられている。セキュリティカバー５０Ａは、遊技機用枠

３を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５０Ａは、短片５０Ａａおよび長片５０Ａｂを含む略Ｌ字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【００６１】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【００６２】

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６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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。

【００６６】

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ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【００６７】

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。

【００６８】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰返し実行可能となっている。

【００６９】

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。

【００７０】

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。

【００７１】

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。

【００７２】

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

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、

当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、搭載可動体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。

【００７９】

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。

【００８０】

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

【００８１】

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、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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。

【００８５】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変

表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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

【００８９】

（基板構成）

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

【００９０】

電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１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ＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【００９４】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【００９５】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【００９６】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。
【００９７】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【００９８】
ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。
【００９９】
主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３１、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。
【０１００】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、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。
【０１０１】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、搭載可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。
【０１０２】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と

、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【０１０３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【０１０４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【０１０５】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【０１０６】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、搭載可動体３２を動作させる信号を当該搭載可動体３２または当該搭載可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【０１０７】
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。
【０１０８】
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。
【０１０９】
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）、搭載可動体３２の制御（搭載可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【０１１０】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【０１１１】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０１１２】
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。

【０１１３】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０１１４】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【０１１５】
図４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【０１１６】
次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。
【０１１７】
復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例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。
【０１１８】
復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。
【０１１９】
ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。
【０１２０】
ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板

１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。
【０１２１】
パチンコ遊技機１が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０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。
【０１２２】
ステップＳ７の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。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。
【０１２３】
ステップＳ７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。
【０１２４】
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。
【０１２５】
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。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。
【０１２６】
クリア信号は、例えば電源基板１７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、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理とともにステップＳ７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ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、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ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。
【０１２７】
設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ８）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップ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（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０１２８】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、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、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（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Ｓ２３）。

【０１２９】

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

【０１３０】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）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。

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）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。

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示

（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。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。

【０１４１】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、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。

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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１１の側から演出制御基板１２の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【０１４６】

図７は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図７（Ａ）は、変動特図が第１特図である場合に用いられる第１特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図７（Ｂ）は、変動特図が第２特図である場合に用いられる第２特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【０１５２】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０１５３】

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６５３１７～６５５３５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５５３５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。

【０１５４】

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１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【０１５５】

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（１０２０～１３４６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、１３４７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１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。

【０１５６】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。

【０１５７】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０１５８】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【０１５９】

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。

【０１６０】

つまり、本パチンコ遊技機１では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【０１６１】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０１６２】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５４２５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５４２５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０１６３】

遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するた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。

【０１６４】

以上のように、本パチンコ遊技機１においては、変動特図が第１特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５５３５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５４２５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である６５３１７から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するＣＰＵ１０３の処理負荷を低減することができるようになっている。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

（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、搭載可動体３２を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった搭載可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０１６８】

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の処理を繰返し実行して待機する。

【０１６９】

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。

【０１７０】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出

制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０１７１】

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

【０１７２】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【０１７３】

図１０は、演出制御プロセス処理として、図９のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１０に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０１７４】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【０１７５】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“１”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０１７６】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０１７７】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実

行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、搭載可動体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、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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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。

【０１８０】

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。

【０１８１】

（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。

【０１８２】

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。

【０１８３】

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）。

【０１８４】
上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。
【０１８５】
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。
【０１８６】
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。
【０１８７】
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。
【０１８８】
（特徴部２４１ＳＧに関する説明）
次に、本実施の形態における特徴部２４１ＳＧとしてのパチンコ遊技機１について、図１１－１～図１１－４０に基づいて説明する。尚、以下においては、基本説明にて説明したパチンコ遊技機１と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略し、基本説明にて説明したパチンコ遊技機１と異なる点について主に説明する。
【０１８９】
図１１－１に示すように、特徴部２４１ＳＧとしてのパチンコ遊技機１は、搭載可動体３２が、図１に示す搭載可動体３２よりもやや大きく形成されている。
【０１９０】
図１１－２に示すように、演出制御基板１２には、スティックコントローラ３１Ａ内に内蔵された振動モータ６１が接続されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スティックコントローラ３１Ａ及びプッシュボタン３１Ｂを振動させることが可能とされている。また、ランプ制御基板１４には、プッシュボタン３１Ｂに内蔵されたボタンＬＥＤ６２が接続されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ボタンＬＥＤ６２を点灯／消灯させることが可能とされている。
【０１９１】
図１１－３は、パチンコ遊技機１で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」と

される。尚、図１１－３（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【０１９２】

図１１－３（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム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８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム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８１ＸＸＨ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５Ｌ，５Ｃ，５Ｒ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、ＸＸＨは不特定の１６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ＥＸＴデータが設定される。

【０１９３】

コマンド８ＣＸＸＨ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１１－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」や「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０１９４】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１－３（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈ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８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第６可変表示結果指定コマンドである。

【０１９５】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０３Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第４遊技状態指定コマンドとする。

【０１９６】
コマンド９０００（Ｈ）は、パチンコ遊技機１に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド９２００（Ｈ）は、パチンコ遊技機１に対する電力供給が一時的に停止した後に電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップＲＡＭにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。
【０１９７】
コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。
【０１９８】
当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。
【０１９９】
コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。
【０２００】
コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。
【０２０１】
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。

【０２０２】

コマンドＤ１００は、客待ちデモ演出の実行を指定するための客待ちデモ指定コマンドであり、後述するように、特別図柄通常処理において第１保留記憶も第２保留記憶も存在しないときに実行されるデモ表示設定によって送信されるコマンドであり、該客待ちデモ指定コマンドが送信された後、所定期間が経過したときに客待ちデモ演出が実行される。

【０２０３】

尚、図１１－３（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【０２０４】

図１１－４は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１１－４に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０２０５】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、後述するように、ＲＡＭ１０２に設定された遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【０２０６】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０２０７】

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。

【０２０８】

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。

【０２０９】

図１１－５（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル１の構成例を示している。本実施の形態においては、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、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。

【０２１０】
特図表示結果判定テーブル１は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。
【０２１１】
本実施の形態における特図表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。
【０２１２】
特図表示結果判定テーブル１において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施の形態における特図表示結果判定テーブル１では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約１／３０）。即ち、特図表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。
【０２１３】
また、図１１－５（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル２の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル２は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。本実施の形態における特図表示結果判定テーブル２では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。
【０２１４】
特図表示結果判定テーブル２において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施の形態における特図表示結果判定テーブル２では、第１特図の特図ゲームである場合と第２特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第１特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第２特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第２特図の可変表示が第１特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口への入賞が発生して第２特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣

が低下してしまうことを防止できるようになっている。
【０２１５】
図１１－６（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。
【０２１６】
ここで、本実施の形態における大当り種別について、図１１－６（Ｂ）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」や「確変大当りＢ」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。
【０２１７】
「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。更に、「確変大当りＣ」による大当り遊技は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）繰返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置７の開放期間が他の大当り遊技よりも短い（例えば、０．１秒）高速開放大当りである。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。
【０２１８】
また、特に図示はしないが、本実施の形態における小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に２回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りＣと同じ開放期間（本実施の形態では０．１秒）となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。
【０２１９】
つまり、本実施の形態においては、「確変大当りＣ」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン（図１１－７に示すＰＣ１－１）にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置７の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置７の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当りＣ」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当りＣの大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。
【０２２０】
確変大当りＡや確変大当りＢの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と

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

【０２２１】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態では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り遊技状態となることにより終了する。

【０２２２】

図１１－６（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置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基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置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基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０２２３】

尚、図１１－６（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

図１１－６は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」で

ある場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【０２２７】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、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と同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…の各ノーマルリーチ変動パターンの大当り期待度（大当り信頼度）が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチαとスーパーリーチβとを設けているが、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ノーマルリーチ変動パターと同じく１種類のみとしてもよい。

【０２２８】

尚、本実施の形態における変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当りＣ」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（ＰＣ１－１）も含まれている。

【０２２９】

図１１－７に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチβ及びスーパーリーチγの変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチαの変動パターンの可変表示期間（５０秒）よりも長い期間（６０秒）とされている。

【０２３０】

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

【０２３１】

図１１－８は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、遊技状態、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【０２３２】

具体的には、図１１－８（Ａ）に示すように、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－２（スーパーリーチα大当りの変動パターン）とＰＢ１－３（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）とから決定する。また、通常

遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が確変大当りＡまたは確変大当りＢである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－２（スーパーリーチα大当りの変動パターン）とＰＢ１－３（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）とから決定する。

【０２３３】

尚、図１１－８（Ａ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡと大当り用変動パターン判定テーブルＢとでは、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＢ１－１に４９７個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－２に３００個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－３に２００個の判定値が割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－１に２５０個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－２に３４７個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－３に４００個の判定値が割り当てられている。つまり、本実施の形態では、可変表示結果が確変大当りＡや確変大当りＢである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチの変動パターンが決定され易いとともに、スーパーリーチαよりもスーパーリーチβの方が決定され易くなっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【０２３４】

また、可変表示結果が確変大当りＣや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをＰＣ１－１（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本実施の形態では、可変表示結果が確変大当りＣとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りＣであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【０２３５】

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

【０２３６】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＡ１－１に６００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－１に３００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－２に９０個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－３に７個の判定値が割り当てられている。

【０２３７】

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

【０２３８】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＡ１－２に７００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－１に２００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－２に９０個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－３に７個の判定値が割り当てられている。

【０２３９】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が４個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択

し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをＰＡ１－３（非リーチはずれの短縮変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とから決定する。

【０２４０】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは、ＰＡ１－３に８００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－１に１００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－２に９０個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－３に７個の判定値が割り当てられている。

【０２４１】

このように、本実施の形態において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が３個や４個等であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも短い短縮用の変動パターン（ＰＡ１－２、ＰＡ１－３）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当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。

【０２４２】

次に、図１１－８（Ｂ）に示すように、高ベース状態において可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－２（スーパーリーチα大当りの変動パターン）とＰＢ１－３（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）とＰＢ１－４（スーパーリーチγ大当りの変動パターン）とから決定する。また、低ベース状態において可変表示結果が確変大当りＡまたは確変大当りＢである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－２（スーパーリーチα大当りの変動パターン）とＰＢ１－３（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）とＰＢ１－４（スーパーリーチγ大当りの変動パターン）とから決定する。

【０２４３】

尚、図１１－８（Ｂ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡと大当り用変動パターン判定テーブルＢとでは、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＢ１－１に９７個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－２に３５０個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－３に３００個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－４に２５０個の判定値が割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－１に５０個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－２に２００個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－３に３４７個の判定値が割り当てられ、ＰＢ１－４に４００個の判定値が割り当てられている。つまり、本実施の形態では、可変表示結果が確変大当りＡや確変大当りＢである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチβやスーパーリーチγの変動パターンが決定され易くなっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【０２４４】

また、可変表示結果が確変大当りＣや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをＰＣ１－１（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本実施の形態では、可変表示結果が確変大当りＣとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りＣであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【０２４５】

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）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチγはずれの変動パターン）とから決定する。

【０２４６】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＤでは、ＰＡ１－４に８００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－１に１００個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－２に８０個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－３に１０個の判定値が割り当てられ、ＰＡ２－４に７個の判定値が割り当てられている。

【０２４７】

つまり、本実施の形態では、高ベース状態（時短状態）において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも短い短縮用の変動パターン（ＰＡ１－４）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当りとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。尚、変動パターンＰＡ２－４、ＰＢ１－４（スーパーリーチγ）は、高ベース状態（時短状態）でのみ実行可能な変動パターンとされている。

【０２４８】

本実施の形態におけるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば、遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、例えば、第１特図保留記憶部と、第２特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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。

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０２５６】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ２～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３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。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４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１０４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ト値を更新するためのものであってもよい。

【０２５７】

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

【０２５８】

図１１－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、演出制御用データ保持エリアが設けられている。この演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

【０２５９】

演出制御フラグ設定部には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部には

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

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

本実施の形態では、第１特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号１－０、第１特図の保留記憶１～４に対応するバッファ番号１－１～バッファ番号１－４、第２特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号２－０、第２特図の保留記憶１～４に対応するバッファ番号２－１～バッファ番号２－４のそれぞれに対応付けて、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド等のデータを格納可能なエントリが設定されている始動入賞時受信コマンドバッファを構成するデータが、演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶されている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。そして、これら１セットを構成する始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの４つのコマンドが、始動口入賞指定コマンドおよび保留記憶数通知コマンドに対応するバッファ番号のエントリに格納される。

【０２６４】

第１特図に該当するバッファ番号１－０～バッファ番号１－４に対応する格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つ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」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になっている。同様に、第２特図に該当するバッファ番号２－０～バッファ番号１－４に対応する格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するとき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になっている。

【０２６５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファのバッファ番号１－１～バッファ番号１－４のうちの空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、バッファ番号２－１～バッファ番号２－４のうちの空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマ

ンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「１」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【０２６６】

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

【０２６７】

（スーパーリーチ中の演出）

ここで、スーパーリーチ中の演出について、図１１－９に基づいて説明する。図１１－９は、ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【０２６８】

図１１－９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出を行う。また、スーパーリーチ変動パターンでは、ノーマルリーチ演出を実行した後、可変表示態様をスーパーリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてスーパーリーチ演出（弱スーパーリーチ演出や強スーパーリーチ演出）を行い、スーパーリーチ演出の終了後に飾り図柄の可変表示を終了する。

【０２６９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチα、β、γ）におけるノーマルリーチ演出において、可変表示演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）を予告する予告演出Ａまたは予告演出Ｂを実行可能である。また、スーパーリーチ変動パターンにおけるノーマルリーチ演出において、弱スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出Ａを実行可能である。

【０２７０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチα、β、γ）における弱スーパーリーチ演出において、強スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出Ｂが実行される可能性を示唆する発展示唆演出を実行可能であり、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチβ、γ）における弱スーパーリーチ演出において、強スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出Ｂを実行可能である。

【０２７１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチβ、γ）における強スーパーリーチ演出において、可変表示結果が大当りになること、またははずれになることを報知する決め演出を実行可能である。

【０２７２】

このように、ノーマルリーチはずれの変動パターンでは、ノーマルリーチ演出において弱スーパーリーチ演出に発展せずに大当りまたははずれとなり、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチα、β、γ）では、ノーマルリーチ演出において弱スーパーリーチ演出に発展し、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチβ、γ）では、弱スーパーリーチ演出において強スーパーリーチ演出に発展する。

【０２７３】

つまり、スーパーリーチαは、ノーマルリーチより期待度が高い弱スーパーリーチであり、スーパーリーチβ、γは、弱スーパーリーチより期待度が高い強スーパーリーチとされている（大当り期待度；ノーマルリーチ＜スーパーリーチα＜スーパーリーチβ＜スーパーリーチγ）。

【０２７４】

また、ノーマルリーチやスーパーリーチα、β、γでは、各々異なる種別のノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出が実行されるようになっていてもよいし、共通または少なくとも一部が類似する種別のスーパーリーチ演出が実行されるようになっていてもよい。また、スーパーリーチの種別は上記３種類に限定されるものではなく、１種類または２種類でもよいし、４種類以上でもよい。

【０２７５】

特徴部２４１ＳＧでは、上記予告演出Ａ及び予告演出Ｂ、発展演出Ａ、Ｂ、発展示唆演出、決め演出において、構造物である搭載可動体３２を移動することや、後述する第１擬似可動体表示や第２擬似可動体表示を移動表示することを実行可能とされている。よって、各演出の具体的な内容を説明する前に、搭載可動体３２や第１擬似可動体表示及び第２擬似可動体表示について説明する。

【０２７６】

（パチンコ遊技機の開発の流れ）

まず、パチンコ遊技機１に上記のような搭載可動体３２、第１擬似可動体表示及び第２擬似可動体表示などを搭載することになった経緯を理解するために、パチンコ遊技機１の開発の流れの概略について図１１－１２に基づいて説明する。図１１－１２は、パチンコ遊技機の開発の流れの概略を示す説明図である。

【０２７７】

図１１－１２に示すように、所定のパチンコ遊技機（例えば、パチンコ遊技機１など）の開発がスタートすると、まず、遊技店、遊技客に何を伝え、何を感じ取って欲しいか等を明確にした企画書の作成等を行う（ステップ２４１ＳＧＳ００１）。具体的には、当該機種のゲーム内容、見所、スペック、ゲームフロー、リーチなどの演出構成、盤面構成、可動体（構造物）などをどのようにするかなどが検討される。

【０２７８】

次いで、企画書に基づいて、盤面（遊技盤）の試作品（一次試作品、デザインモック）、可変表示などがイメージできる映像や資料、スペック確認表などを作成する（ステップ２４１ＳＧＳ００２）。この試作品を作成した段階で、例えば、可動体を複数搭載する予定であったが、可動体を複数搭載することができない事由（例えば、他の可動体と干渉するなどといったスペース不足、コスト、耐久性）などの問題が生じることがある。

【０２７９】

次いで、可変表示や演出などの映像等を作成する（ステップ２４１ＳＧＳ００３）。ここで、演出映像について、ステップ２４１ＳＧＳ００２において問題が生じたことにより搭載できなかった可動体のデザインや動作を元に、この非搭載となった可動体を模した擬似可動体表示の映像を作成する。尚、擬似可動体表示での移動表示は、非搭載となった可動体を移動させる場合に比べてインパクトで劣るため、例えば、移動表示して停止させたときの反動表示動作や移動表示の速さをデフォルメ表示（誇張表示や強調表示）することが多い。

【０２８０】

そして、可変表示や演出などの映像を含む盤面（遊技盤）の試作品（二次試作品）を作

成し、可変表示や核となる演出、可動体の動作などを確認し（ステップ２４１ＳＧＳ００４）、問題がなければ盤面（遊技盤）の金型品等の作成を行う（ステップ２４１ＳＧＳ００５）。

【０２８１】

このように、遊技者にインパクトある演出を提供可能な可動体は、複数搭載することで演出効果をより高め、演出の多様化を図ることができるが、上記したような種々の問題により実際には複数搭載することが困難なことが多い。そこで、搭載することができなかった可動体のデザインや動作を元に、この非搭載となった可動体を模した擬似可動体表示の移動表示を用いることが多くなっている。

【０２８２】

以下、特徴部２４１ＳＧとしてのパチンコ遊技機１にあっては、開発段階では複数の可動体を搭載する予定であったが、上記したような種々の問題が生じたことにより、１つの可動体（例えば、搭載可動体３２）についての搭載は決定され、他の可動体（例えば、第１非搭載可動体Ｍ１００、第２非搭載可動体Ｍ２００）については搭載が決定されず非搭載とされたため、第１非搭載可動体Ｍ１００と第２非搭載可動体Ｍ２００に替えて、第１非搭載可動体Ｍ１００を模した第１擬似可動体表示の移動表示と、第２非搭載可動体Ｍ２００を模した第２擬似可動体表示の移動表示と、を採用したものとして説明する。

【０２８３】

尚、上記では、擬似可動体表示は最終的に非搭載になった第１非搭載可動体Ｍ１００と第２非搭載可動体Ｍ２００の代用として採用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体の搭載は可能であったが演出の多様化を図るためにあえて擬似可動体表示を用いる場合もある。また、開発段階で搭載予定のない可動体（例えば、仮想の可動体や他機種に搭載または搭載予定の可動体など）を模した擬似可動体表示を用いることも可能である。

【０２８４】

（搭載可動体３２）

以下、搭載可動体３２について、図１１－１３に基づいて説明する。図１１－１３は、（Ａ）は搭載可動体の移動態様を示す図、（Ｂ）は搭載可動体を持ち上げる状況を説明する図である。

【０２８５】

図１１－１３（Ａ）に示すように、搭載可動体３２は、正面視略台形状に形成され前面に装飾等が施された演出部３２Ａと機構部３２Ｂとから構成され、演出部３２Ａから左右側方に各々延設された機構部３２Ｂの左右側が画像表示装置５の左右側方に配置された駆動機構２０１Ｌ，２０１Ｒに支持されることにより、上方の原点位置（図１１－１３（Ａ）において実線で示す原点位置）と原点位置の下方の演出位置（図１１－１３（Ａ）において２点鎖線で示す位置）との間で上下方向に移動可能とされている。尚、機構部３２Ｂとは、駆動機構２０１Ｌ，２０１Ｒの動力を演出部３２Ａに伝達する伝達部材である。

【０２８６】

駆動機構２０１Ｌ，２０１Ｒは、搭載可動体モータ２０２Ｌ，２０２Ｒと、搭載可動体モータ２０２Ｌ，２０２Ｒの駆動軸に固着された駆動ギヤ２０３Ｌ，２０３Ｒ及び駆動ギヤ２０３Ｌ，２０３Ｒに噛合する従動ギヤ２０４Ｌ，２０４Ｒと、従動ギヤ２０４Ｌ，２０４Ｒが下端に固着された上下方向を向く回動軸２０５Ｌ，２０５Ｒと、回動軸２０５Ｌ，２０５Ｒに挿入された移動体２０６Ｌ，２０６Ｒと、搭載可動体３２を原点位置に保持可能な搭載可動体ソレノイド２０７Ｌ，２０７Ｒと、演出部３２Ａに内蔵され「Ｘ」の文字からなる発光部２０８Ａを発光可能な搭載可動体ＬＥＤ２０８（図１１－２参照）と、を主に有する。

【０２８７】

搭載可動体３２は、機構部３２Ｂの左右端部（被案内部）が回動軸２０５Ｌ，２０５Ｒに上下方向に移動可能に挿入（案内）され、搭載可動体ソレノイド２０７Ｌ，２０７Ｒに係止されることで原点位置にて保持される。原点位置に保持されている状態で搭載可動体

ソレノイド２０７Ｌ，２０７Ｒがオン状態になり係止状態が解除されると、搭載可動体３２は原点位置から自重により落下され、機構部３２Ｂの左右端部が移動体２０６Ｌ，２０６Ｒに当接して下方への移動が規制されることで演出位置にて停止するようになっている。

【０２８８】

また、回動軸２０５Ｌ，２０５Ｒの外周には螺旋状の溝部２０５Ａが形成される一方で、移動体２０６Ｌ，２０６Ｒは、内周面に溝部２０５Ａに係止可能な係止部（図示略）が形成され、かつ、回動軸２０５Ｌ，２０５Ｒを中心とする回転が規制されていることで、搭載可動体モータ２０２Ｌ，２０２Ｒにより回動軸２０５Ｌ，２０５Ｒを正逆回転させることで上下方向に移動可能とされている。よって、搭載可動体３２は、原点位置から演出位置まで自重により落下可能であり、落下した後は、図１１－１３（Ｂ）に示すように、搭載可動体モータ２０２Ｌ，２０２Ｒにより回動軸２０５Ｌ，２０５Ｒを回転させて移動体２０６Ｌ，２０６Ｒを上昇させることにより演出位置から原点位置まで上昇し、搭載可動体ソレノイド２０７Ｌ，２０７Ｒにより原点位置にて保持される。

【０２８９】

（第１擬似可動表示と第１非搭載可動体）

次に、第１擬似可動表示と第１非搭載可動体について、図１１－１４に基づいて説明する。図１１－１４は、（Ａ）は第１擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、（Ｂ）は第１非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【０２９０】

図１１－１４（Ａ）に示す第１擬似可動体表示Ｚ１００は、図１１－１４（Ｂ）に示すように、当該パチンコ遊技機１に搭載する予定であったが諸事情により非搭載となった第１非搭載可動体Ｍ１００を模した画像とされている。

【０２９１】

パチンコ遊技機１に非搭載の第１非搭載可動体Ｍ１００は、正面視略長方形状に形成され前面に装飾等が施された演出部Ｍ１００Ａと機構部Ｍ１００Ｂと、から構成され、演出部Ｍ１００Ａから左方に延設された機構部Ｍ１００Ｂの左側が画像表示装置５の左側方に配置された駆動機構Ｍ１０１に支持されることにより、上方の第１原点位置（図１１－１４（Ｂ）において２点鎖線で示す原点位置）と第１原点位置の下方の第１演出位置（図１１－１４（Ｂ）において実線で示す位置）との間で上下方向に移動可能とされている。

【０２９２】

駆動機構Ｍ１０１は、可動体モータＭ１０２と、可動体モータＭ１０２の駆動軸に固着された駆動ギヤＭ１０３及び駆動ギヤＭ１０３に噛合する従動ギヤＭ１０４と、従動ギヤＭ１０４が下端に固着された上下方向を向く回動軸Ｍ１０５と、第１非搭載可動体Ｍ１００を第１原点位置に保持可能な可動体ソレノイドＭ１０７と、回動軸Ｍ１０５に挿入された移動体Ｍ１０６と、演出部Ｍ１００Ａに内蔵され、正面視円形の発光部Ｍ１０８Ａを発光可能な非搭載可動体ＬＥＤ（図示略）と、を主に有する。

【０２９３】

また、演出部Ｍ１００Ａは、前面に筋状の装飾が施され、発光部Ｍ１０８Ａの周囲に配置された４つの演出可動部Ｍ１１０Ａ～Ｍ１１０Ｄを有し、演出可動部Ｍ１１０Ａ～Ｍ１１０Ｄが互いに近接する第１演出状態（図１１－１４（Ｂ）において２点鎖線で示す状態）と、演出可動部Ｍ１１０Ａ～Ｍ１１０Ｄが発光部Ｍ１０８Ａから放射状に離れる第２演出状態と、に変化可能とされている。

【０２９４】

第１非搭載可動体Ｍ１００は、機構部Ｍ１００Ｂの左端部（被案内部）が回動軸Ｍ１０５に上下方向に移動可能に挿入（案内）され、可動体ソレノイドＭ１０７に係止されることで第１原点位置にて保持される。第１原点位置に保持されている状態で可動体ソレノイドＭ１０７がオン状態になり係止状態が解除されると、第１非搭載可動体Ｍ１００は第１原点位置から自重により落下され、機構部Ｍ１００Ｂの左右端部が移動体Ｍ１０６に当接して下方への移動が規制されることで第１演出位置にて停止するようになっている。

【０２９５】

また、回動軸Ｍ１０５の外周には螺旋状の溝部Ｍ１０５Ａが形成される一方で、移動体Ｍ１０６は、内周面に溝部Ｍ１０５Ａに係止可能な係止部（図示略）が形成され、かつ、回動軸Ｍ１０５を中心とする回転が規制されていることで、可動体モータＭ１０２により回動軸Ｍ１０５を正逆回転させることで上下方向に移動可能とされている。よって、第１非搭載可動体Ｍ１００は、第１原点位置から第１演出位置まで自重により落下可能であり、落下した後は、可動体モータＭ１０２により回動軸Ｍ１０５を回転させて移動体Ｍ１０６を上昇させることにより第１演出位置から第１特定原点位置まで上昇し、可動体ソレノイドＭ１０７により第１原点位置にて保持される。

【０２９６】

図１１－１４（Ａ）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００は、上記第１非搭載可動体Ｍ１００を模した画像であり、演出部Ｍ１００Ａに対応する演出表示部Ｚ１００Ａと、機構部Ｍ１００Ｂに対応する機構表示部Ｚ１００Ｂと、発光部Ｍ１０８Ａに対応する発光表示部Ｚ１０８Ａと、を有する。そして、第１原点位置に対応する第１初期表示位置と、第１演出位置に対応する第１演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに（図１１－１６（Ｂ）参照）、第１原点位置とは異なる位置に対応する第１初期表示位置と、第１演出位置とは異なる位置に対応する第１演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である（図１１－１７（Ａ）参照）。また、演出部Ｍ１００Ａは、演出可動部Ｍ１１０Ａ～Ｍ１１０Ｄに対応する演出可動表示部Ｚ１１０Ａ～Ｚ１１０Ｄを有し、第１演出状態に対応する第１演出表示状態と、第２演出状態に対応する第２演出表示状態とに変化可能とされている。

【０２９７】

（第２擬似可動表示と第２非搭載可動体）

次に、第２擬似可動表示と第２非搭載可動体について、図１１－１５に基づいて説明する。図１１－１５は、（Ａ）は第２擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、（Ｂ）は第２非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【０２９８】

図１１－１５（Ａ）に示す第２擬似可動体表示Ｚ２００は、図１１－１５（Ｂ）（Ｃ）に示すように、当該パチンコ遊技機１に搭載する予定であったが諸事情により非搭載となった第２非搭載可動体Ｍ２００を模した画像とされている。

【０２９９】

尚、第２非搭載可動体Ｍ２００については、開発当初に動作態様が異なる２通りの搭載案（例えば、図１１－１５（Ｂ）に示す搭載案１と、図１１－１５（Ｃ）に示す搭載案２）が考案されたが、開発の都合上、第２非搭載可動体自体が搭載できなくなってしまったため、第２擬似可動体表示Ｚ２００として、以下に説明する搭載案１に対応する移動表示と、搭載案２に対応する移動表示とを実行可能とした。

【０３００】

図１１－１５（Ｂ）（Ｃ）に示すように、パチンコ遊技機１に非搭載の第２非搭載可動体Ｍ２００は、正面視円形状に形成され前面に装飾が施された演出部Ｍ２００Ａと機構部Ｍ２００Ｂと、から構成され、機構部Ｍ１００Ｂの下端が画像表示装置５の下側方に配置された第１駆動機構Ｍ２０１Ａに支持される第１演出装置（搭載案１：図１１－１５（Ｂ）参照）と、機構部Ｍ１００Ｂの上端が画像表示装置５の上方に配置された第２駆動機構Ｍ２０１Ｂに支持される第２演出装置（搭載案２：図１１－１５（Ｃ）参照）との各々に組込まれている。

【０３０１】

図１１－１５（Ｂ）に示すように、第１駆動機構Ｍ２０１Ａは、ベース部材Ｍ２０２に背面側に設けられた可動体モータ（図示略）と、可動体モータ（図示略）により回転する回転体Ｍ２０３と、演出部Ｍ２００Ａを上下方向に移動可能に案内する案内レールＭ２０４と、を有する。機構部Ｍ２００Ｂは、ベース部材Ｍ２０２に対し前後方向を向く回動軸を中心として回動可能に一端が支持され、また、回転体Ｍ２０３の前面における周縁部に突設された連結軸Ｍ２０５が摺動可能に挿入される長孔Ｍ２０６が形成されている。

【０３０２】
よって、第１駆動機構Ｍ２０１Ａにより駆動する第２非搭載可動体Ｍ２００は、可動体モータ（図示略）により回転体Ｍ２０３が回転して機構部Ｍ２００Ｂが回動軸を中心として回動することで、下方の第１特定原点位置（図１１－１５（Ｂ）において２点鎖線で示す原点位置）と第１特定原点位置の上方の第１特定演出位置（図１１－１５（Ｂ）において実線で示す位置）との間で上下方向に移動可能とされている。
【０３０３】
また、演出部Ｍ２００Ａは、正面視円形の回転部Ｍ２０７と、回転部Ｍ２０７に設けられた複数（例えば、５個）の発光部Ｍ２０８Ａ～Ｍ２０８Ｅを発光可能な非搭載可動体ＬＥＤ（図示略）と、を有し、回転部Ｍ２０７が回転しながら非搭載可動体ＬＥＤ（図示略）が点灯して発光部Ｍ２０８Ａ～Ｍ２０８Ｅを複数色（例えば、７色）にて発光させることができようになっている。
【０３０４】
また、図１１－１５（Ｃ）に示すように、第２駆動機構Ｍ２０１Ｂは、可動体モータＭ２１２と、可動体モータＭ２１２の駆動軸に固着された駆動ギヤＭ２１３及び駆動ギヤＭ２１３に噛合する従動ギヤＭ２１４と、従動ギヤＭ２１４が左端に固着された左右方向を向く回動軸Ｍ２１５と、を主に有する。また、回動軸Ｍ２１５の外周には螺旋状の溝部Ｍ２１５Ａが形成される一方で、演出部Ｍ２００Ａから上方に延設された機構部Ｍ２００Ｂは、内周面に溝部Ｍ２１５Ａに係止可能な係止部（図示略）が形成され、かつ、回動軸Ｍ２１５を中心とする回転が規制されている。
【０３０５】
よって、第２駆動機構Ｍ２０１Ｂにより駆動する第２非搭載可動体Ｍ２００は、可動体モータＭ２１２により回動軸Ｍ２１５を正逆回転させることで、左側の第２特定原点位置（図１１－１５（Ｃ）において２点鎖線で示す原点位置）と右側の第２特定演出位置（図１１－１５（Ｃ）において実線で示す位置）との間で左右方向に移動可能とされるとともに、第２特定原点位置と第２特定演出位置との中間の第２中間演出位置にて停止可能とされている。
【０３０６】
図１１－１５（Ａ）に示すように、第２擬似可動体表示Ｚ２００は、上記第２非搭載可動体Ｍ２００を模した画像であり、演出部Ｍ２００Ａに対応する演出表示部Ｚ２００Ａと、機構部Ｍ２００Ｂに対応する機構表示部Ｚ２００Ｂと、回転部Ｍ２０７に対応する回転表示部Ｚ２０７と、発光部Ｍ２０８Ａ～Ｍ２０８Ｅに対応する発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅと、を有する。
【０３０７】
尚、開発当初は、非搭載可動体ＬＥＤ（図示略）としてフルカラーＬＥＤの搭載を予定していたものの、コスト面から単色ＬＥＤの搭載を余儀なくされることがあるが、第２擬似可動体表示Ｚ２００とすることで、コスト面を考慮せず、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅを複数色（例えば、７色など）にて発光表示させることができる。
【０３０８】
そして、第１特定原点位置に対応する第１特定初期表示位置と、第１特定演出位置に対応する第１特定演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに（図１１－１６（Ｃ）参照）、第２特定原点位置に対応する第２特定初期表示位置と、第２特定演出位置に対応する第２特定演出表示位置との間で左右方向に移動表示可能である（図１１－１７（Ｂ）参照）。
【０３０９】
次に、搭載可動体３２の移動態様と、第１擬似可動体表示Ｚ１００及び第２擬似可動体表示Ｚ２００の移動表示態様について、図１１－１６及び図１１－１７に基づいて説明する。図１１－１６は、（Ａ）は非搭載可動体の移動可能範囲、（Ｂ）は第１擬似可動体表示の移動表示領域、（Ｃ）は第２擬似可動体表示の移動表示領域を示す図である。図１１－１７は、（Ａ）は第１擬似可動体表示の特定移動表示領域、（Ｂ）は第２擬似可動体表

示の特定移動表示領域を示す図である。

【０３１０】

図１１－１６（Ａ）に示すように、搭載可動体３２は、画像表示装置５の表示領域の上部にて演出部３２Ａの下部が重複する原点位置と、画像表示装置５の表示領域の略中央にて演出部３２Ａ及び機構部３２Ｂが重複する演出位置と、の間で上下方向に移動可能とされ、原点位置から演出位置までの移動距離はＬ１とされている。

【０３１１】

図１１－１６（Ｂ）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００は、画像表示装置５の表示領域の上部位置にて演出表示部Ｚ１００Ａの下部が表示される第１初期表示位置と、画像表示装置５の表示領域の略中央下位置にて演出表示部Ｚ１００Ａ及び機構表示部Ｚ１００Ｂが表示される第１演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第１初期表示位置から第１演出表示位置までの移動表示距離はＬ２とされている。

【０３１２】

図１１－１７（Ａ）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００は、画像表示装置５の表示領域の下部位置にて演出表示部Ｚ１００Ａの上部が表示される第１特定初期表示位置と、画像表示装置５の表示領域の略中央上位置にて演出表示部Ｚ１００Ａ及び機構表示部Ｚ１００Ｂが表示される第１特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置までの特定移動表示距離はＬ２Ａとされている。

【０３１３】

このように第１擬似可動体表示Ｚ１００は、第１非搭載可動体Ｍ１００と同様に、第１原点位置に対応する第１初期表示位置と第１演出位置に対応する第１演出表示位置との間の移動可能範囲を上下方向に移動表示可能であるだけでなく、第１原点位置に対応しない第２初期表示位置と第１演出位置に対応しない第２演出表示位置との間の特定移動可能範囲を上下方向に移動表示可能である。

【０３１４】

次に、図１１－１６（Ｃ）に示すように、第２擬似可動体表示Ｚ２００は、画像表示装置５の表示領域の上部位置にて演出表示部Ｚ２００Ａの下部が表示される第１特定初期表示位置と、画像表示装置５の表示領域の略中央位置にて演出表示部Ｚ２００Ａ及び機構表示部Ｚ２００Ｂが表示される第１特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置までの移動表示距離はＬ３とされている。

【０３１５】

また、図１１－１７（Ｂ）に示すように、第２擬似可動体表示Ｚ２００は、画像表示装置５の表示領域の左部位置にて演出表示部Ｚ２００Ａの右部が表示される第２特定初期表示位置と、画像表示装置５の表示領域の略中央位置にて演出表示部Ｚ２００Ａ及び機構表示部Ｚ２００Ｂが表示される第２特定演出表示位置と、の間で左右方向に移動表示可能とされ、第２特定初期表示位置から第２特定演出表示位置までの移動表示距離はＬ３Ａとされている。

【０３１６】

このように第２擬似可動体表示Ｚ２００は、第２非搭載可動体Ｍ２００と同様に、第１特定原点位置に対応する第１特定初期表示位置と第１特定演出位置に対応する第１特定演出表示位置との間の移動可能範囲を上下方向に移動表示可能であるだけでなく、第１特定原点位置に対応しない第２特定初期表示位置と第１特定演出位置に対応しない第２特定演出表示位置との間の特定移動可能範囲を左右方向に移動表示可能である。

【０３１７】

また、第１擬似可動体表示Ｚ１００の移動表示距離Ｌ２は、搭載可動体３２の移動距離Ｌ１よりも長く、第２擬似可動体表示Ｚ２００の移動表示距離Ｌ３は、搭載可動体３２の移動距離Ｌ１よりも短い（Ｌ２＞Ｌ１＞Ｌ３）。また、第１擬似可動体表示Ｚ１００の移動表示距離Ｌ２Ａは、搭載可動体３２の移動距離Ｌ１よりも長く、第２擬似可動体表示Ｚ

２００の移動表示距離Ｌ３Ａは、搭載可動体３２の移動距離Ｌ１や移動表示距離Ｌ２Ａよりも長い（Ｌ３Ａ＞Ｌ２Ａ＞Ｌ１）。

【０３１８】

このように、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００は、搭載されている搭載可動体３２の移動距離Ｌ１よりも長い移動表示距離（Ｌ２、Ｌ２Ａ、Ｌ３Ａ）を移動表示可能とされているため、搭載可動体３２よりもインパクトがある演出を実現可能とされている。

【０３１９】

図１１－１６に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００は、演出表示部Ｚ１００Ａ、Ｚ２００Ａと機構表示部Ｚ１００Ｂ、Ｚ２００Ｂとから構成され、機構表示部Ｚ１００Ｂ、Ｚ２００Ｂは、画像表示装置５の表示領域の縁部まで延設されていることで、あたかも画像表示装置５の側方に配置された駆動機構Ｍ１０１、第１駆動機構Ｍ２０１Ａ、第２駆動機構Ｍ２０１Ｂにより演出表示部Ｚ１００Ａ、Ｚ２００Ａが支持されているように見えるので、移動表示をより現実的に表現することが可能である。

【０３２０】

すなわち、擬似可動体表示（擬似可動体画像）とは、パチンコ遊技機１に搭載した可動体、非搭載の可動体、仮想の可動体など、駆動機構により動作可能な構造物としての可動体を模した表示であって、例えば、発展報知画像Ｚ３００（図１１－２５（Ｈ）参照）のように機構表示部を有しない画像とは異なる。

【０３２１】

また、モデルとした可動体とは表示態様の一部が異なる表示や、モデルとした可動体では実現できない態様の表示（例えば、デフォルメ表示や変形表示など）や移動表示（例えば、高速移動表示など）が可能なものであればよい。

【０３２２】

また、擬似可動体表示（擬似可動体画像）は、コンピュータなどにより作成された画像や動画像であってもよいし、実際に作成された構造物としての可動体を撮影した画像や動画像であってもよい。さらに、これら擬似可動体表示の移動表示に際し、可動体を移動するときに出力する効果音や停止の際に生じる衝撃音と同じまたは類似した効果音を出力したり、擬似可動体表示が演出表示位置に到達したときに振動モータ６１によりプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａなどを振動させたり、スピーカ８Ｌ，８Ｒから重低音を出力すること等により擬似的な衝撃を発生させることで、より現実的な演出を遊技者に提供することが可能となる。

【０３２３】

次に、上記した搭載可動体３２、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００を用いた各種演出の詳細について、図１１－１０を用いて説明する。図１１－１０は、スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。

【０３２４】

（予告演出Ａ）

図１１－１０に示すように、予告演出Ａは、低ベース状態である場合に実行可能とされ、第２擬似可動体表示Ｚ２００が、第１特定初期表示位置に表示されてから第１特定演出表示位置に移動表示された後、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅが決定された演出パターンに対応する色にて発光表示することにより大当りになる可能性（期待度）が示唆される。

【０３２５】

また、第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示された第２擬似可動体表示Ｚ２００は、第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示された後に消去される（図１１－２５（Ｃ）～（Ｆ）参照）。

【０３２６】

詳しくは、後述するステップ２４１ＳＧＳ２７８Ａの予告演出Ａ種別決定処理にて、パ

ターンＰＹＡ－１が決定された場合、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅは白色に表示され、パターンＰＹＡ－２が決定された場合、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅは青色に表示され、パターンＰＹＡ－３が決定された場合、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅは緑色に表示され、パターンＰＹＡ－４が決定された場合、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅは赤色に表示される。よって、大当り期待度が最も高い発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色は赤色となる。尚、発光色は種々に変更可能であり、大当りが確定している場合には金色や虹色等に発光させてもよい。

【０３２７】

（予告演出Ｂ）

予告演出Ｂは、高ベース状態である場合に実行可能とされ、第１擬似可動体表示Ｚ１００が、第１初期表示位置から第１演出表示位置または第２初期表示位置から第２演出表示位置に移動表示されるか、第２擬似可動体表示Ｚ２００が、第２特定初期表示位置から第２中間演出表示位置または第２特定演出表示位置のいずれに移動表示されるかにより、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）が示唆される。

【０３２８】

また、第１演出表示位置に移動表示された第１擬似可動体表示Ｚ１００は、第１演出表示位置から第１初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図１１－３４（Ａ）～（Ｃ）参照）。また、第２演出表示位置に移動表示された第１擬似可動体表示Ｚ１００は、第２演出表示位置から第２初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図１１－３４（Ｄ）～（Ｆ）参照）。

【０３２９】

また、第２中間演出表示位置に移動表示された第２擬似可動体表示Ｚ２００は、第２中間演出表示位置から第２特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図１１－３３（Ａ）～（Ｃ）参照）。また、第２特定演出表示位置に移動表示された第２擬似可動体表示Ｚ２００は、第２特定演出表示位置から第２特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図１１－３３（Ｄ）～（Ｆ）参照）。

【０３３０】

詳しくは、後述するステップ２４１ＳＧＳ２７８Ａの予告演出Ｂ種別決定処理にて、パターンＰＹＢ－１が決定された場合、第２擬似可動体表示Ｚ２００は第２特定初期表示位置から第２中間演出表示位置に移動表示され、パターンＰＹＢ－２が決定された場合、第２擬似可動体表示Ｚ２００は第２特定初期表示位置から第２特定演出表示位置に移動表示され、パターンＰＹＢ－３が決定された場合、第１擬似可動体表示Ｚ１００は第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示され、パターンＰＹＢ－４が決定された場合、第１擬似可動体表示Ｚ１００は第２初期表示位置から第２演出表示位置に移動表示される。よって、第１擬似可動体表示Ｚ１００が移動表示される方が、第２擬似可動体表示Ｚ２００が移動表示されるよりも大当り期待度が高く、大当り期待度が最も高い移動表示パターンは、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第２初期表示位置から第２演出表示位置に移動表示されるパターンとなる。

【０３３１】

また、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置や第２初期表示位置から第２演出表示位置へ移動表示する方が、第２擬似可動体表示Ｚ２００が第２特定初期表示位置から第２中間演出表示位置や第２特定演出表示位置へ移動表示するよりも速い。

【０３３２】

（発展演出Ａ）

発展演出Ａは、搭載可動体３２が原点位置から演出位置に移動（落下）することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される（図１１－２５（Ｈ）参照）。原点位置から演出位置に移動された搭載可動体３２は、所定時間が経過した後に演出位置から原点位置まで上昇して復帰する。

【０３３３】

詳しくは、後述するステップ２４１ＳＧＳ２７８Ｂの発展演出Ａ種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体３２が原点位置から演出位置まで落下することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される（図１１－２５（Ｈ）参照）。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体３２は原点位置から落下せず、画像表示装置５に発展報知画像Ｚ３００が表示されることにより弱スーパーリーチへの発展が報知される（図１１－２５（Ｇ）参照）。つまり、発展演出Ａ種別決定処理にて非実行が決定されるとは、搭載可動体３２を落下させず発展報知画像Ｚ３００の表示により弱スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

【０３３４】

尚、発展報知画像Ｚ３００は、搭載可動体３２を模した画像（表示）とされているが、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００のように、可動体と同じように移動表示される擬似可動体表示とは異なり、あくまで演出部３２Ａのみを模した画像（表示）であり、搭載可動体３２の移動とは異なる表示態様にて表示される。例えば、演出開始タイミングにて、移動表示を伴うことなく最初から搭載可動体３２の演出位置に対応する演出表示位置に表示される。

【０３３５】

（発展示唆演出）

発展示唆演出は、発展演出Ｂが実行される前に実行可能であり、第２擬似可動体表示Ｚ２００が、第１特定初期表示位置に表示されてから第１特定演出表示位置に移動表示された後、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの連打操作（プッシュセンサ３５Ｂの検出信号が所定期間内に複数回検出される操作）が有効となる操作有効期間において連打操作が検出されたことに基づいて、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅが決定された演出パターンに対応する発光表示色に変化することにより、後述するキャラクタ画像Ｚ３１０の表示色、つまり、発展演出Ｂが実行される可能性が示唆される。

【０３３６】

また、特徴部２４１ＳＧでは、発展示唆演出におけるプッシュボタン３１Ｂの連打操作が有効となる操作有効期間において、プッシュボタン３１Ｂの連打操作を促進する操作促進画像（例えば、プッシュボタン３１Ｂを模した画像など）を画像表示装置５に表示せず、プッシュボタン３１Ｂに内蔵されたボタンＬＥＤ６２（図１１－２参照）を点灯させることでプッシュボタン３１Ｂの連打操作を促進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、操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの連打操作を促進する操作促進表示を画像表示装置５に表示してもよい。

【０３３７】

また、第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示された第２擬似可動体表示Ｚ２００は、当該機種に関連するキャラクタ画像Ｚ３１０が、画像表示装置５の表示領域における第１特定演出表示位置を含む領域に、第２擬似可動体表示Ｚ２００に重複（作用）するように表示された後、第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図１１－２６（Ａ）～（Ｊ）、図１１－２７（Ａ）参照）。

【０３３８】

詳しくは、後述するステップ２４１ＳＧＳ２７８Ｂの発展示唆演出種別決定処理にて、パターンＰＳ－１が決定された場合、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅはプッシュボタン３１Ｂが連打操作されても白色のまま変化せず、パターンＰＳ－２が決定された場合、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅはプッシュボタン３１Ｂの連打操作に応じて白色→青色の順に変化し、パターンＰＳ－３が決定された場合、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅはプッシュボタン３１Ｂの連打操作に応じて白色→青色→緑色の順に変化し、パターンＰＳ－４が決定された場合、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅはプッシュボタン３１Ｂの連打操作に応じて白色→青色→緑色→赤色の順に変化する。よって、発展演出Ｂの実行期待度が最も高い発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの最終発光表示色は赤色となる。

【０３３９】
尚、発光色及び発光色の変化パターンも種々に変更可能であり、例えば、白色から青色や緑色に変化せずに赤色に変化したり、最初から白色以外の発光表示色とされていてもよい。また、プッシュボタン３１Ｂの連打操作に応じて複数の発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの点灯数が増加するようにし、点灯数が多い方が少ない場合よりも発展演出Ｂの実行期待度が高くなるようにしてもよい。また、発光色と発光数により期待度が異なるようにしてもよい。
【０３４０】
また、特徴部２４１ＳＧでは、操作有効期間にプッシュボタン３１Ｂの連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合、パターンＰＳ－２～４のいずれかが決定されている場合でも、連打操作量によっては、各パターンＰＳ－２～４に応じた発光表示色まで変化しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作有効期間にプッシュボタン３１Ｂの連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合でも、操作有効期間が終了したタイミングで、決定されたパターンＰＳ－２～４に応じた発光表示色に変化するようにしてもよい。
【０３４１】
また、操作有効期間の終了後に表示されるキャラクタ画像Ｚ３１０は、操作有効期間が終了したときの発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色に対応する色のキャラクタ画像Ｚ３１０が表示されるようになっている。
【０３４２】
尚、操作有効期間が終了したときの発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色に応じて、種別が異なるキャラクタ画像Ｚ３１０を表示するようにしてもよい。また、上記のようにパターンＰＳ－２～４のいずれかが決定されたにも関わらず発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色が変化しなかった場合でも、決定されたパターンＰＳ－２～４に応じた色のキャラクタ画像Ｚ３１０（発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色とは異なる色）を表示するようにしてもよい。また、キャラクタ画像Ｚ３１０が表示されたタイミングで発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色をキャラクタ画像Ｚ３１０と同色に変化させてもよい。
【０３４３】
（発展演出Ｂ）
発展演出Ｂは、第２擬似可動体表示Ｚ２００が第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示することにより、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されること（遊技者にとって有利な内容）が報知される（図１１－２７（Ｄ）参照）。また、第１特定演出表示位置に移動表示された第２擬似可動体表示Ｚ２００は、第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示することなく消去される（図１１－２７（Ｄ）～（Ｆ）参照）。
【０３４４】
また、第２擬似可動体表示Ｚ２００が、第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示することなく消去されるときに、第１特定演出表示位置を含む表示領域に、リーチタイトル画像Ｚ５１を、該画像の表示開始時であることを示す態様にて第２擬似可動体表示Ｚ２００に重複するように表示することにより、可変表示結果が大当りとなる（大当り遊技状態に制御される）ことが示唆される。
【０３４５】
詳しくは、後述するステップ２４１ＳＧＳ２８０の発展演出Ｂ種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第２擬似可動体表示Ｚ２００が第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示されることにより、強スーパーリーチへの発展が報知される（図１１－２７（Ｄ）参照）。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第２擬似可動体表示Ｚ２００は第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示されず、画像表示装置５にリーチタイトル画像Ｚ５１が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展が報知される（図１１－２

７（Ｃ）参照）。つまり、発展演出Ｂ種別決定処理にて非実行が決定されるとは、第２擬似可動体表示Ｚ２００を移動表示させずリーチタイトル画像Ｚ５１が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

【０３４６】

（決め演出）

決め演出は、スーパーリーチ演出において実行されていた味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル対決の決着をつけ、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出とされている。具体的には、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与える表示を行った後、遊技者に対しプッシュボタン３１Ｂまたはスティックコントローラ３１Ａの操作促進表示が行われ、プッシュボタン３１Ｂまたはスティックコントローラ３１Ａの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂまたはスティックコントローラ３１Ａの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、搭載可動体３２を原点位置から演出位置に移動させることにより敵キャラクタを倒してバトルに勝利する大当り確定報知、または搭載可動体３２が原点位置から演出位置に移動されずに敵キャラクタに倒されてバトルに敗北するはずれ確定報知のいずれかが行われる。

【０３４７】

パターンＫＢ－１、ＫＶ－１は、可変表示結果がはずれとなる場合に選択され、味方キャラクタが敵キャラクタに倒されてバトルに敗北するはずれ確定報知が行われるパターンとされ、パターンＫＢ－２、ＫＶ－２は、可変表示結果が大当りとなる場合に選択され、味方キャラクタが敵キャラクタを倒してバトルに勝利する大当り確定報知が行われるパターンとされている。

【０３４８】

また、パターンＫＢ－２、ＫＶ－２では、プッシュボタン３１Ｂまたはスティックコントローラ３１Ａの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン３１Ｂまたはスティックコントローラ３１Ａの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、振動モータ６１を所定期間（例えば、約１０秒間など）にわたり駆動させてプッシュボタン３１Ｂまたはスティックコントローラ３１Ａを振動させる振動演出が行われる。

【０３４９】

また、後述するステップ２４１ＳＧＳ２８２の決め演出種別決定処理にて、パターンＫＢ－２またはＫＶ－２の実行が決定した場合、搭載可動体３２の落下タイミングにて該搭載可動体３２が原点位置から演出位置に移動して大当り確定報知が行われ、演出位置から原点位置に復帰した後で、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示して飾り図柄の可変表示が再開される。そして、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１演出表示位置から第１初期表示位置に移動表示して、飾り図柄の可変表示が停止表示されることで、可変表示結果が大当りとなる（図１１－２９（Ｅ）～（Ｇ）、図１１－３０（Ａ）～（Ｆ）参照）。

【０３５０】

一方、パターンＫＢ－１またはＫＶ－１の実行が決定した場合、搭載可動体３２の落下タイミングにて該搭載可動体３２が原点位置から移動せず、ガラスがひび割れたエフェクト画像Ｚ５７が表示されてはずれ確定報知が行われ、可変表示結果がはずれとなる（図１１－２９（Ｈ）～（Ｊ）参照）。

【０３５１】

次に、スーパーリーチβ、γ（強スーパーリーチ）における搭載可動体３２を用いた発展演出Ａと、第２擬似可動体表示Ｚ２００を用いた発展演出Ｂと、の実行状況別の大当り期待度について、図１１－１１に基づいて説明する。図１１－１１は、発展演出Ａと発展演出Ｂの実行状況別の大当り期待度を示す図である。

【０３５２】

図１１－１１に示すように、パターンＡは、スーパーリーチβ、γ（強スーパーリーチ）の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間に発展演出Ａ及び発展演出Ｂの双方が非実

行となるパターンであり、パターンＢは、発展演出Ａが非実行、発展演出Ｂが実行となるパターンであり、パターンＣは、発展演出Ａが実行、発展演出Ｂが非実行となるパターンであり、パターンＤは、発展演出Ａ及び発展演出Ｂの双方が実行となるパターンである。

【０３５３】

上記において、大当り期待度は、パターンＡ＜パターンＢ＜パターンＣ＜パターンＤの順に高くなるように設定されている。つまり、スーパーリーチβまたはスーパーリーチγの変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体３２を用いた発展演出Ａと第２擬似可動体表示Ｚ２００を用いた発展演出Ｂとが実行されるときの方が、発展演出Ａが実行されずに発展演出Ｂが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。また、発展演出Ａと発展演出Ｂとが実行されるときの方が、発展演出Ｂが実行されずに発展演出Ａが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。また、発展演出Ａと発展演出Ｂとが実行されるときの方が、発展演出Ａと発展演出Ｂとが実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。

【０３５４】

図１１－１８は、図１０に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ２４１ＳＧＳ２７１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ２４１ＳＧＳ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ２４１ＳＧＳ２７２）。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。

【０３５５】

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。

【０３５６】

また、ステップ２４１ＳＧＳ２７１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ２４１ＳＧＳ２７１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ２４１ＳＧＳ２７３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ２４１ＳＧＳ２７３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ２４１ＳＧＳ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ２４１ＳＧＳ２７４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０３５７】

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。

【０３５８】

ステップ２４１ＳＧＳ２７２またはステップ２４１ＳＧＳ２７４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ２４１ＳＧＳ２７５）。

【０３５９】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ２４１ＳＧＳ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【０３６０】

尚、本特徴部２４１ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）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においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第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ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第６可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りＣと同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【０３６１】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出し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。

【０３６２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示における変動パターンがノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し（ステップ２４１ＳＧＳ２７７）、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンであるときには（ステップ２４１ＳＧＳ２７７；Ｙ）、図１１－１９に示す予告演出種別決定処理を実行して、当該可変表示において予告演出Ａまたは予告演出Ｂの演出パターン（演出種別）を決定するとともに（ステップ２４１ＳＧＳ２７８Ａ）、図１１－２１（Ａ）に示す発展演出Ａ種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出Ａの演出パターン（演出種別）を決定する（ステップ２４１ＳＧＳ２７８Ｂ）。ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンではないときには（ステップ２４１ＳＧＳ２７７；Ｎ）、ステップ２４１ＳＧＳ２８３に進む。

【０３６３】

図１１－１９に示すように、予告演出種別決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は

、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ２４１ＳＧＳ３０１）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板１１から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ、非確変大当り、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部２４１ＳＧでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ、非確変大当り）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当りＣの場合を除外してもよい。

【０３６４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が低ベース状態（時短状態）であるか否かを判定し（ステップ２４１ＳＧＳ３０２）、低ベース状態である場合は（ステップ２４１ＳＧＳ３０２；Ｙ）、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図１１－２０（Ａ）に示す予告演出種別決定用テーブルＡを用いて予告演出Ａの演出パターンを決定する（ステップ２４１ＳＧＳ３０３）。一方、低ベース状態でない場合、つまり、高ベース状態である場合は（ステップ２４１ＳＧＳ３０２；Ｎ）、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図１１－２０（Ｂ）に示す予告演出種別決定用テーブルＢを用いて予告演出Ｂの演出パターンを決定する（ステップ２４１ＳＧＳ３０４）。

【０３６５】

図１１－２０（Ａ）に示すように、予告演出Ａ種別決定用テーブルにおいては、「パターンＰＹＡ－１」、「パターンＰＹＡ－２」、「パターンＰＹＡ－３」、「パターンＰＹＡ－４」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣのいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－２０（Ａ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０３６６】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については「パターンＰＹＡ－１」に対して５個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＡ－２」に対して１５個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＡ－３」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＡ－４」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「パターンＰＹＡ－１」に対して５個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＡ－２」に対して１５個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＡ－３」に対して５０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＡ－４」に対して３０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターンＰＹＡ－１」に対して５０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＡ－２」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＡ－３」に対して１５個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＡ－４」に対して３０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「パターンＰＹＡ－１」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＡ－２」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＡ－３」に対して８個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＡ－４」に対して２個の判定値が割り当てられている。

【０３６７】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当りとなる場合には、「パターンＰＹＡ－４」が最も高い割合で決定され、非確変大当りとなる場合には、「パターンＰＹＡ－３」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「パターンＰＹＡ－１」が最も高い割合で決定され

る。つまり、「パターンＰＹＡ－４」が最も大当り期待度が高く、「パターンＰＹＡ－４」＞「パターンＰＹＡ－３」＞「パターンＰＹＡ－２」＞「パターンＰＹＡ－１」の順に大当り期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【０３６８】

図１１－２０（Ｂ）に示すように、予告演出Ｂ種別決定用テーブルにおいては、「パターンＰＹＢ－１」、「パターンＰＹＢ－２」、「パターンＰＹＢ－３」、「パターンＰＹＢ－４」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣのいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－２０（Ｂ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０３６９】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については「パターンＰＹＢ－１」に対して５個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＢ－２」に対して１５個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＢ－３」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＢ－４」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「パターンＰＹＢ－１」に対して５個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＢ－２」に対して１５個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＢ－３」に対して５０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＢ－４」に対して３０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターンＰＹＢ－１」に対して５０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＢ－２」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＢ－３」に対して１５個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＢ－４」に対して３０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「パターンＰＹＢ－１」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＢ－２」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＢ－３」に対して８個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＹＢ－４」に対して２個の判定値が割り当てられている。

【０３７０】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当りとなる場合には、「パターンＰＹＢ－４」が最も高い割合で決定され、非確変大当りとなる場合には、「パターンＰＹＢ－３」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「パターンＰＹＢ－１」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターンＰＹＢ－４」が最も大当り期待度が高く、「パターンＰＹＢ－３」＞「パターンＰＹＢ－３」＞「パターンＰＹＢ－２」＞「パターンＰＹＢ－１」の順に大当り期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【０３７１】

尚、特徴部２４１ＳＧでは、低ベース状態用の予告演出Ａ種別決定用テーブルと高ベース状態用の予告演出Ｂ種別決定用テーブルとで、各パターンの決定割合を同一とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出Ａ種別決定用テーブルと予告演出Ｂ種別決定用テーブルとで、各パターンの決定割合を異ならせてもよい。

【０３７２】

図１１－１９に戻り、ステップ２４１ＳＧＳ３０５においては、ステップ２４１ＳＧＳ３０３またはステップ２４１ＳＧＳ３０４において決定された予告演出種別をＲＡＭ１２２の所定領域に記憶する（ステップ２４１ＳＧＳ３０５）。そして、ステップ２４１ＳＧＳ３０６に進んで、予告演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ２４１ＳＧＳ３０６）、当該処理を終了する。

【０３７３】

次に、図１１－２１に示すように、発展演出Ａ種別決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ２４１ＳＧＳ３１１）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板１１から送信される可変表示結

果（はずれ、確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ、非確変大当り、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部２４１ＳＧでは、発展演出Ａの対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ、非確変大当り）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、発展演出Ａの対象として確変大当りＣの場合を除外してもよい。

【０３７４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展演出種別決定用乱数を抽出するとともに、図１１－２１（Ｂ）に示す発展演出Ａ種別決定用テーブルを用いて発展演出Ａの演出パターンを決定する（ステップ２４１ＳＧＳ３１２）。

【０３７５】

図１１－２１（Ｂ）に示すように、発展演出Ａ種別決定用テーブルにおいては、「非実行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣのいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－２１（Ｂ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０３７６】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して９０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して８０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「非実行」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して２０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「非実行」に対して１００個の判定値が割り当てられている。つまり、ノーマルリーチはずれの場合、弱スーパーリーチ演出に発展しないため、発展演出Ａは実行しない。

【０３７７】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当り、非確変大当りとなる場合には、「実行」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「非実行」が最も高い割合で決定される。つまり、発展演出Ａが実行された方が、実行されない場合よりも大当り期待度が高くなっている。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【０３７８】

図１１－２１（Ａ）に戻り、ステップ２４１ＳＧＳ３１３においては、ステップ２４１ＳＧＳ３１２において決定された発展演出Ａ種別をＲＡＭ１２２の所定領域に記憶する（ステップ２４１ＳＧＳ３１３）。そして、ステップ２４１ＳＧＳ３１４に進んで、発展演出Ａ開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ２４１ＳＧＳ３１４）、当該処理を終了する。

【０３７９】

図１１－１８に戻って、ステップ２４１ＳＧＳ２７８Ｂの処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示における変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し（ステップ２４１ＳＧＳ２７９）、スーパーリーチ変動パターンであるときには（ステップ２４１ＳＧＳ２７９；Ｙ）、図１１－２２（Ａ）に示す発展示唆演出種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展示唆演出の演出パターン（演出種別）を決定し（ステップ２４１ＳＧＳ２８０）、図１１－２３（Ａ）に示す発展演出Ｂ種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出Ｂの演出パターン（演出種別）を

決定し（ステップ２４１ＳＧＳ２８１）、図１１－２４（Ａ）に示す決め演出Ｂ種別決定処理を実行して、当該可変表示において決め演出の演出パターン（演出種別）を決定する（ステップ２４１ＳＧＳ２８２）。スーパーリーチ変動パターンではないとき、つまり、ノーマルリーチ変動パターンであるときは（ステップ２４１ＳＧＳ２７９；Ｎ）、ステップ２４１ＳＧＳ２８３に進む。

【０３８０】

図１１－２２（Ａ）に示すように、発展示唆演出種別決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ２４１ＳＧＳ３２１）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板１１から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ、非確変大当り、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部２４１ＳＧでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ、非確変大当り）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当りＣの場合を除外してもよい。

【０３８１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆演出決定用乱数を抽出するとともに、図１１－２２（Ｂ）に示す発展示唆演出種別決定用テーブルを用いて発展示唆演出の演出パターンを決定する（ステップ２４１ＳＧＳ３２２）。

【０３８２】

図１１－２２（Ｂ）に示すように、発展示唆演出種別決定用テーブルにおいては、「パターンＰＳ－１」、「パターンＰＳ－２」、「パターンＰＳ－３」、「パターンＰＳ－４」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣのいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－２０（Ａ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０３８３】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については「パターンＰＳ－１」に対して５個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＳ－２」に対して１５個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＳ－３」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＳ－４」に対して５０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「パターンＰＳ－１」に対して５個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＳ－２」に対して１５個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＳ－３」に対して５０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＳ－４」に対して３０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターンＰＳ－１」に対して５０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＳ－２」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＳ－３」に対して１５個の判定値が割り当てられ、「パターンＰＳ－４」に対して５個の判定値が割り当てられている。

【０３８４】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当りとなる場合には、「パターンＰＳ－４」が最も高い割合で決定され、非確変大当りとなる場合には、「パターンＰＳ－３」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれとなる場合は「パターンＰＳ－１」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターンＰＳ－４」が最も大当り期待度が高く、「パターンＰＳ－４」＞「パターンＰＳ－３」＞「パターンＰＳ－２」＞「パターンＰＳ－１」の順に大当り期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【０３８５】
図１１－２２（Ａ）に戻り、ステップ２４１ＳＧＳ３２３においては、ステップ２４１ＳＧＳ３２２において決定された発展示唆演出種別をＲＡＭ１２２の所定領域に記憶する（ステップ２４１ＳＧＳ３２３）。そして、ステップ２４１ＳＧＳ３２４に進んで、発展示唆演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ２４１ＳＧＳ３２４）、当該処理を終了する。
【０３８６】
次に、図１１－２３（Ａ）に示すように、発展演出Ｂ種別決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ２４１ＳＧＳ３３１）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板１１から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ、非確変大当り、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部２４１ＳＧでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ、非確変大当り）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当りＣの場合を除外してもよい。
【０３８７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展演出決定用乱数を抽出するとともに、図１１－２３（Ｂ）に示す発展演出Ｂ種別決定用テーブルを用いて発展演出Ｂの演出パターンを決定する（ステップ２４１ＳＧＳ３３２）。
【０３８８】
図１１－２３（Ｂ）に示すように、発展演出Ｂ種別決定用テーブルにおいては、「非実行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣのいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－２３（Ｂ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。
【０３８９】
具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して８０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して７０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチβ・γはずれとなる場合については、「非実行」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して７０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチαはずれとなる場合については、「非実行」に対して１００個の判定値が割り当てられている。つまり、スーパーリーチαはずれの場合、強スーパーリーチ演出に発展しないため、発展演出Ｂは実行しない。
【０３９０】
このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当り、非確変大当りとなる場合には、「実行」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「非実行」が最も高い割合で決定される。つまり、発展演出Ｂが実行された方が、実行されない場合よりも大当り期待度が高くなっている。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。
【０３９１】
図１１－２３（Ａ）に戻り、ステップ２４１ＳＧＳ３３３においては、ステップ２４１ＳＧＳ３３２において決定された発展演出Ｂ種別をＲＡＭ１２２の所定領域に記憶する（ステップ２４１ＳＧＳ３３３）。そして、ステップ２４１ＳＧＳ３３４に進んで、発展演

出Ｂ開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ２４１ＳＧＳ３３４）、当該処理を終了する。

【０３９２】

図１１－２４（Ａ）に示すように、決め演出種別決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ２４１ＳＧＳ３０１にて特定された可変表示結果に基づき、図１１－２４（Ｂ）に示す決め演出種別決定用テーブルを用いて決め演出の演出パターンを決定する（ステップ２４１ＳＧＳ３４１）。次いで、決定した決め演出種別をＲＡＭ１２２の所定領域に記憶し（ステップ２４１ＳＧＳ３４２）、決め演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ２４１ＳＧＳ３４３）、当該処理を終了する。

【０３９３】

図１１－２４（Ｂ）に示すように、決め演出種別決定用テーブルにおいては、プッシュボタン３１Ｂの操作を有効として遊技者に対しプッシュボタン３１Ｂの単押し操作を促進する操作促進表示を行う「パターンＫＢ－１」、「パターンＫＢ－２」、スティックコントローラ３１Ａの操作を有効として遊技者に対しスティックコントローラ３１Ａの単引き操作を促進する操作促進表示を行う「パターンＫＶ－１」、「パターンＫＶ－２」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣのいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図１１－２４（Ｂ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０３９４】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については、「パターンＫＢ－２」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「パターンＫＶ－２」に対して７０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「パターンＫＢ－２」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＫＶ－２」に対して３０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチβ・γはずれとなる場合については、「パターンＫＢ－１」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＫＶ－１」に対して３０個の判定値が割り当てられている。

【０３９５】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当りとなる場合には、操作対象がスティックコントローラ３１Ａとなる「パターンＫＶ－１」が最も高い割合で決定され、非確変大当りとなる場合には、操作対象がプッシュボタン３１Ｂとなる「パターンＫＢ－２」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれとなる場合には、操作対象がプッシュボタン３１Ｂとなる「パターンＫＢ－１」が最も高い割合で決定される。つまり、スティックコントローラ３１Ａが操作対象となる方が、プッシュボタン３１Ｂが操作対象となる場合よりも確変大当り期待度が高い。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【０３９６】

尚、本特徴部２４１ＳＧでは、予告演出決定用乱数、発展演出Ａ決定用乱数、発展示唆演出決定用乱数、発展演出Ｂ決定用乱数、決め演出決定用乱数は、各々１～１００の範囲の乱数とされていて１～１００の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、これら各種演出決定用乱数の判定値数の１～１００の範囲の１００個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各種演出決定用乱数の範囲等は適宜に決定すればよい。また、これら各種演出決定用乱数を生成するための演出決定用乱数カウンタがＲＡＭ１２２に設定されており、該演出決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。また、これら各種演出決定用乱数は共通の乱数を用いてもよい。

【０３９７】

尚、本特徴部２４１ＳＧでは、各種演出種別決定処理において各種演出の演出パターンを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記演出以外に、例えば、キャラクタが登場するキャラクタ予告演出、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等の予告演出の実行

を決定するようにしても良く、これら異なる態様の予告演出を決定する場合には、予告演出を開始するタイミングが予告演出の態様に応じて異なるので、後述する予告演出開始待ちタイマに、予告演出の態様に応じた異なる期間を設定すればよい。

【０３９８】

図１１－１８に戻って、ステップ２４１ＳＧＳ２８３において演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ２４１ＳＧＳ２８４）。

【０３９９】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【０４００】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ２４１ＳＧＳ２８５）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０４０１】

尚、本特徴部２４１ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【０４０２】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ２４１ＳＧＳ２８６）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ２４１ＳＧＳ２８７）。尚、所定時間は例えば３３ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを含む可変表示中の画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示する。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他の演出の動画の表示が実現される。

【０４０３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する（ステップ２４１ＳＧＳ２８８）。

【０４０４】

（スーパーリーチβの演出動作例）

次に、スーパーリーチβの演出動作例について、図１１－２５～図１１－３１に基づいて説明する。図１１－２５は、（Ａ）～（Ｈ）はスーパーリーチβの主にノーマルリーチでの演出動作例を示す図である。図１１－２６は、（Ａ）～（Ｊ）は主に弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図１１－２７は、（Ａ）～（Ｆ）は同じく弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図１１－２８は、（Ａ）～（Ｄ）は主に強スーパ

ーリーチでの演出動作例を示す図である。図１１－２９は、（Ｅ）～（Ｊ）は強スーパーリーチ演出の演出動作例を示す図である。図１１－３０は、（Ａ）～（Ｆ）は大当り確定報知後の演出動作例を示す図である。図１１－３１は、（Ａ）～（Ｄ）は第１擬似可動体表示の移動表示の詳細を示す図である。図１１－３２は、発光表示部と搭載可動体ＬＥＤとの関係を示す図である。

【０４０５】

以下、スーパーリーチβの変動パターンに基づく可変表示期間における各種演出動作例について説明する。

【０４０６】

図１１－２５（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞の発生に基づいてスーパーリーチβの変動パターンに基づき、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示を開始する。また、画像表示装置５の表示領域の左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「２」）、第２保留記憶数（例えば、数字の「０」）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域５ＳＬが設けられており、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄を可変表示する。

【０４０７】

尚、上記第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄や、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）については、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００よりも手前側（上位レイヤー）に表示されるため、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００よりも奥側（下位レイヤー）に表示されるため、飾り図柄が重複して第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００の視認性が低下することが防止されている。

【０４０８】

可変表示を開始した後、図１１－２５（Ｂ）に示すように、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とした場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出を開始する。

【０４０９】

図１１－２５（Ｃ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Ａの開始タイミングにおいて、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置に表示した後、第１特定演出表示位置に移動表示し（図１１－２５（Ｄ）参照）、図１１－２５（Ｅ）に示すように、ステップ２４１ＳＧＳ２７８Ａの予告演出種別決定処理にて決定されたパターン（ＰＹＡ－１～４のいずれか）に対応する表示色にて発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅを発光表示させることで、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Ａを実行する。また、第１特定演出表示位置に移動表示した第２擬似可動体表示Ｚ２００の周囲に、第２擬似可動体表示Ｚ２００を強調するためのエフェクト画像Ｚ６０を表示する。

【０４１０】

尚、エフェクト画像Ｚ６０は、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色に対応した態様で表示される。例えば、パターンＰＹＡ－１に基づき発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色が白色にて発光表示される場合、エフェクト画像Ｚ６０は白色で表示サイズは小さく、パターンＰＹＡ－４に基づき発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色が赤色にて発光表示される場合、エフェクト画像Ｚ６０は赤色で、表示サイズは期待度に応じて大きくなることが好ましい。

【０４１１】

次いで、図１１－２５（Ｆ）に示すように、エフェクト画像Ｚ６０を消去するとともに、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示した後に第２擬似可動体表示Ｚ２００を消去することで、予告演出Ａを終了する。その後、画像表示装置５の表示領域の右上に設けた表示領域５ＳＲに、小図柄よりやや大き

い態様で飾り図柄を縮小して表示する。
【０４１２】
そして、ステップ２４１ＳＧＳ２７８Ｂの発展演出Ａ種別決定処理にて発展演出Ａの非実行が決定されている場合、図１１－２５（Ｇ）に示すように、発展演出Ａの開始タイミングにて、搭載可動体３２を落下させずに原点位置に保持したまま、発展報知画像Ｚ３００を表示するとともに、その周囲にエフェクト画像Ｚ６１Ａを表示し、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知する。また、発展演出Ａの実行が決定されている場合、図１１－２５（Ｈ）に示すように、発展演出Ａの開始タイミングにて、搭載可動体ソレノイド２０７Ｌ，２０７Ｒをオン状態にして搭載可動体３２を原点位置から演出位置に落下させるとともに、その周囲に、搭載可動体３２を強調するためのエフェクト画像Ｚ６１Ａとは異なるエフェクト画像Ｚ６１Ｂを表示し、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知する。
【０４１３】
尚、特徴部２４１ＳＧでは、発展演出Ａとして搭載可動体３２の落下が実行されるときの方が実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いが、発展演出Ａ（搭載可動体３２の落下）の非実行が決定されている場合でも、発展報知画像Ｚ３００を表示することにより、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知することができる。
【０４１４】
図１１－２６（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展演出Ａの実行期間が終了した後、キャラクタ画像Ｚ３１０を表示するなどして弱スーパーリーチ演出を開始するとともに、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置に表示した後、第１特定演出表示位置に移動表示して、発展示唆演出を開始する（図１１－２６（Ｂ）参照）。このとき、第２擬似可動体表示Ｚ２００は、一部がキャラクタ画像Ｚ３１０の手前側に重複するように表示される。
【０４１５】
また、発展示唆演出として第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定演出表示位置まで移動表示したときに、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅを白色に発光表示するとともに、プッシュボタン３１ＢのボタンＬＥＤ６２を点灯し、プッシュボタン３１Ｂの操作を促進する。
【０４１６】
次いで、図１１－２６（Ｃ）に示すように、第２擬似可動体表示Ｚ２００の周囲に、第２擬似可動体表示Ｚ２００を強調するためのエフェクト画像Ｚ６２を表示する。そして、ステップ２４１ＳＧＳ２８０の発展示唆演出種別決定処理にてパターン（ＰＳ－２～４）のいずれかが決定されている場合、図１１－２６（Ｄ）に示すように、操作有効期間におけるプッシュボタン３１Ｂの連打操作（操作の検出回数）に応じて、エフェクト画像Ｚ６２を大きくしていくとともに、所定時間が経過するごとに発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色を変化させていくことで、発展演出Ｂが実行されることを示唆する。
【０４１７】
また、図１１－２６（Ｅ）に示すように、操作有効期間が終了した後も発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色を維持したまま、背景画像を暗くするブラックアウト表示とする。その後、第２擬似可動体表示Ｚ２００の上方位置に、操作有効期間が終了したときの発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色と同色の小サイズのキャラクタ画像Ｚ３１０を表示するとともに、キャラクタ画像Ｚ３１０を強調するためのエフェクト画像Ｚ６３を表示した後（図１１－２６（Ｆ）参照）、エフェクト画像Ｚ６３を表示したままキャラクタ画像Ｚ３１０を一旦消去し（図１１－２６（Ｇ）参照）、次いで、中サイズのキャラクタ画像Ｚ３１０を表示した後（図１１－２６（Ｈ）参照）、エフェクト画像Ｚ６３を表示したままキャラクタ画像Ｚ３１０を一旦消去し（図１１－２６（Ｉ）参照）、次いで、大サイズのキャラクタ画像Ｚ３１０を表示する（図１１－２６（Ｊ）参照）。
【０４１８】
尚、図１１－２６（Ｅ）～（Ｊ）においては、演出の見栄えを考慮して、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示は継続するが、エフェクト画像Ｚ６２は表示しないこと

が好ましい。
【０４１９】
　このように、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅと同色のキャラクタ画像Ｚ３１０を、画面奥側から手前側に向けて漸次大きくなる態様で表示するとともに、小サイズ、中サイズ、大サイズのキャラクタ画像Ｚ３１０を表示するときに、図１１－２７における図１１－２６（Ｊ）の拡大図に示すように、第２擬似可動体表示Ｚ２００の第１特定演出表示位置を含む領域にて該第２擬似可動体表示Ｚ２００の少なくとも一部の手前側に重複させ、該重複した領域を透して第２擬似可動体表示Ｚ２００を視認できるようにすることで、発展演出Ｂが実行されることに対する期待感をより好適に煽ることができる。
【０４２０】
　また、キャラクタ画像Ｚ３１０を第２擬似可動体表示Ｚ２００よりも手前側に優先して表示するため、第２擬似可動体表示Ｚ２００が第１特定初期表示位置に移動表示することなく消去されることに対する遊技者の意識をそらしつつ、キャラクタ画像Ｚ３１０の表示により発展演出Ｂが実行されることを好適に示唆することができる。
【０４２１】
　また、キャラクタ画像Ｚ３１０を段階的に大きくする態様にて表示したが、表示開始から第２擬似可動体表示Ｚ２００の第１特定演出表示位置を含む領域にて該第２擬似可動体表示Ｚ２００の少なくとも一部の手前側に重複するように表示してもよい。また、エフェクト画像Ｚ６３も示唆画像として第２擬似可動体表示Ｚ２００の少なくとも一部の手前側に重複するように表示してもよい。
【０４２２】
　次いで、図１１－２７（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大サイズのキャラクタ画像Ｚ３１０を表示している間に、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。具体的には、第２擬似可動体表示Ｚ２００が消去したことを強調するための消去表示として、漸次フェードアウトさせる態様にて非表示とする。その後、大サイズのキャラクタ画像Ｚ３１０を漸次フェードアウトさせる態様にて非表示することにより消去する。
【０４２３】
　尚、特徴部２４１ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－２７（Ａ）に示すように、大サイズのキャラクタ画像Ｚ３１０を表示している間に第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図１１－２６（Ｆ）に示すようにキャラクタ画像Ｚ３１０の表示を開始したときに、あるいは、表示を開始してから所定時間が経過したときにおいて、キャラクタ画像Ｚ３１０を表示している間に第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）するようにしてもよい。
【０４２４】
　また、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）するものに限定されるものではなく、第２擬似可動体表示Ｚ２００をフェードアウトさせながら第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示して消去（非表示）するようにしてもよい。
【０４２５】
　その後、図１１－２７（Ｂ）に示すように、発展演出Ｂの開始タイミングにおいて、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置に表示する。ここで、ステップ２４１ＳＧＳ２８１の発展演出Ｂ種別決定処理にて発展演出Ｂの非実行が決定されている場合、図１１－２７（Ｃ）に示すように、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示することなく消去するとともに、後述するリーチタイトル画像Ｚ５１を所定の態様（例えば、透過率が高く視認性が低い表示開始時の態様）にて表示することで、強スーパーリーチに発展することを報知する。
【０４２６】

一方、図１１－２７（Ｄ）に示すように、発展演出Ｂの実行が決定されている場合、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示することで、強スーパーリーチに発展することを報知する。このとき、拡大図に示すように、移動表示の際に発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅを所定の色（例えば、白色など）に発光表示するとともに、発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅを含む回転表示部Ｚ２０７を正面視時計回りに回転させる態様にて表示する。また、第１特定演出表示位置に移動表示した第２擬似可動体表示Ｚ２００の周囲に、第２擬似可動体表示Ｚ２００を強調するためのエフェクト画像Ｚ６５を表示する。

【０４２７】

尚、図１１－２７（Ｄ）における発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色は、発展示唆演出とは異なり、大当り期待度を示唆するものではなく、弱リーチ演出の画像として画像表示装置５にて表示しているエフェクト画像Ｚ６５等の色に応じた発光表示色とされている。

【０４２８】

次いで、図１１－２７（Ｅ）に示すように、後述するリーチタイトル画像Ｚ５１を所定の態様（例えば、透過率が高く視認性が低い表示開始時の態様）にて表示した後、図１１－２７（Ｆ）に示すように、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示することなく消去（非表示）する。

【０４２９】

次に、図１１－２８（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示態様をスーパーリーチ表示態様としたときに、スーパーリーチ演出の種別を示すリーチタイトルや大当り期待度を示すリーチタイトル画像Ｚ５１を表示し、スーパーリーチ演出に発展したことを報知する。次いで、スーパーリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル（対決）する画像Ｚ５２を表示する演出など）を開始する（図１１－２８（Ｂ）参照）。そして、スーパーリーチ表示態様としたときから所定時間が経過したタイミングで、ステップ２４１ＳＧＳ２８２の決め演出種別決定処理にてパターンＫＢ－１、ＫＢ－２が決定されている場合、つまり、操作対象がプッシュボタン３１Ｂである場合は、図１１－２８（Ｃ）に示すように、遊技者に対しプッシュボタン３１Ｂの押し操作を促進するための操作促進画像Ｚ５３を表示する。一方、ステップ２４１ＳＧＳ２８２の決め演出種別決定処理にてパターンＫＶ－１、ＫＶ－２が決定されている場合、つまり、操作対象がスティックコントローラ３１Ａである場合は、図１１－２８（Ｄ）に示すように、遊技者に対しスティックコントローラ３１Ａの引き操作を促進するための操作促進画像Ｚ５４を表示する。

【０４３０】

操作促進表示を表示している操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの押し操作（プッシュセンサ３５Ｂからの検出信号）またはスティックコントローラ３１Ａの引き操作（スティックコントローラ３１Ａからの検出信号）を検出したタイミング、またはプッシュボタン３１Ｂの押し操作またはスティックコントローラ３１Ａの引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図１１－２９（Ｅ）に示すように、搭載可動体３２を原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演出を実行するとともにエフェクト画像Ｚ５５を表示する。また、搭載可動体３２の原点位置から演出位置への移動に応じて、所定の効果音をスピーカ８Ｌ，８Ｒを出力するとともに、搭載可動体ＬＥＤ２０８を所定の色（例えば、虹色など）にて発光させる。

【０４３１】

尚、エフェクト画像Ｚ５５は、ガラスがひび割れて飛び散る態様で表示される複数のガラス破片画像を含むエフェクト画像とされ、後述するエフェクト画像Ｚ７１と同様の態様とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、エフェクト画像Ｚ７１と異なる態様のエフェクト画像としてもよい。例えば、ガラスの一部分のみがひび割れて破片となって飛び散り、残りの部分を残した態様で表示することで、搭載可動体３２が

画像表示装置５に表示されたエフェクト画像Ｚ５５に重複して表示を視認しづらい状況でも、多少の時間をかけて何が起こったのかを遊技者が把握しやすくなるようにしてもよい。

【０４３２】

また、エフェクト画像Ｚ５５においても、後述するエフェクト画像Ｚ７１と同様に、飛び散る態様で表示される複数のガラス破片画像のうち少なくとも一つに、画像表示装置５の前側に配置される搭載可動体３２の一部を反射表示したりすることで、搭載可動体３２とガラス破片画像との位置関係がより明確になるため、より立体感がある表示を実現することができる。

【０４３３】

その後、搭載可動体３２を演出位置から原点位置に移動させた後、図１１－２９（Ｆ）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す画像Ｚ５６を表示した後、図１１－２９（Ｇ）に示すように、大当り図柄の組合せを仮停止表示して大当り確定報知を行う。尚、大当り図柄の組合せを仮停止表示しても小図柄は可変表示したままとする。

【０４３４】

次いで、図１１－３０（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の表示領域に、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散るエフェクト画像Ｚ７１を表示するとともに、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置に表示する。そして、図１１－３０（Ｂ）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置まで移動表示するとともに、演出可動表示部Ｚ１１０Ａ～Ｚ１１０Ｄを第１演出表示状態から第２演出表示状態に変化させる。また、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置への移動表示に応じて、図１１－２９（Ｅ）にて搭載可動体３２を落下させたときと同じように、所定の効果音をスピーカ８Ｌ，８Ｒを出力するとともに、発光表示部Ｚ１０８Ａを所定の色（例えば、虹色など）にて発光させる。

【０４３５】

ここで、図１１－３０（Ａ）（Ｂ）にて説明した第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置への移動表示の詳細について、図１１－３１にて説明する。

【０４３６】

図１１－３１（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の表示領域に、ガラスがひび割れて複数のガラス破片が飛び散る態様を示す画像Ｚ７１Ａを含むエフェクト画像Ｚ７１を表示するとともに、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置に表示する。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１擬似可動体表示Ｚ１００を、原点位置に保持されている搭載可動体３２の下方に一部が視認可能となるように表示する。そして、図１１－３１（Ｂ）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置と第１演出表示位置との間の第１中間表示位置に表示するときは、図１１－３１（Ａ）に示す状態よりもガラス破片を示す画像Ｚ７１Ａの量及び移動表示速度を増加するとともに、これら画像Ｚ７１Ａよりも手前側に第１擬似可動体表示Ｚ１００を表示する。

【０４３７】

次いで、図１１－３１（Ｃ）（Ｄ）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１演出表示位置に表示するときは、図１１－３１（Ｂ）に示す状態よりもガラス破片を示す画像Ｚ７１Ａの量及び移動表示速度をさらに増加するとともに、これら画像Ｚ７１Ａを第１擬似可動体表示Ｚ１００よりも手前側に表示する。

【０４３８】

このように、第１擬似可動体表示Ｚ１００の移動表示に応じて、第１擬似可動体表示Ｚ１００の移動表示を強調するためのエフェクト画像Ｚ７１を、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置、第１中間表示位置及び第１演出表示位置を含む表示領域に表示するとともに、エフェクト画像Ｚ７１におけるガラス破片を示す画像Ｚ７１Ａのみを、第１擬似可動体表示Ｚ１００の奥側から手前側に移動表示させることで、周囲に飛び散る態様

の画像Ｚ７１Ａにより立体感を生じさせることができるだけでなく、第１擬似可動体表示Ｚ１００をあたかも本物の構造物のように見せることができる。

【０４３９】

さらに、図１１－３１（Ｃ）の拡大図に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００の手前側に表示した複数の画像Ｚ７１Ａのうちいずれかを透して第１擬似可動体表示Ｚ１００を視認可能に表示したり、図１１－３１（Ｄ）の拡大図に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００の手前側に表示した複数の画像Ｚ７１Ａのうちいずれかに第１擬似可動体表示Ｚ１００の一部を反射表示したりすることで、第１擬似可動体表示Ｚ１００と画像Ｚ７１Ａとの位置関係がより明確になるため、より立体感がある表示を実現することができる。

【０４４０】

また、図１１－３１（Ｄ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１演出位置に移動表示した後、演出可動表示部Ｚ１１０Ａ～Ｚ１１０Ｄを第１演出表示状態から第２演出表示状態に変化させるとともに、搭載可動体ＬＥＤ２０８の発光と発光表示部Ｚ１０８Ａの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する。

【０４４１】

詳しくは、図１１－３２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１演出表示位置に移動表示した後、発光表示部Ｚ１０８Ａを、第１期間ｔａ１～ｔａ２（例えば、３３ｍｓ）にわたり発光表示した後、第２期間ｔａ２～ｔａ３（例えば、３３ｍｓ）にわたり非表示する点滅表示パターンを、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１演出表示位置に表示している演出期間ｔａ１～ｔａ４にわたり複数回繰返し行う一方で、搭載可動体ＬＥＤ２０８を、第１期間に対応する第１対応期間（例えば、３０ｍｓ）にわたり点灯した後、第２期間に対応する第２対応期間（例えば、４０ｍｓ）にわたり消灯する点滅パターンを、演出期間ｔａ１～ｔａ４にわたり複数回繰返し行う。

【０４４２】

このように、搭載可動体ＬＥＤ２０８の発光と発光表示部Ｚ１０８Ａの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する（同期させる）ことで、より好適に演出を盛り上げることができる。尚、第１期間ｔａ１～ｔａ２において発光表示部Ｚ１０８Ａを発光表示する時間（例えば、３３ｍｓ）と搭載可動体ＬＥＤ２０８を点灯する時間（例えば、３０ｍｓ）とを正確に一致（同期）させることが困難である場合でも、例えば、搭載可動体ＬＥＤ２０８の消灯期間を点灯期間よりも長くするなどすることで、時間の経過に応じて発光表示部Ｚ１０８Ａの発光表示と搭載可動体ＬＥＤ２０８の点灯のズレが大きくなることを防止することができる。

【０４４３】

また、演出期間ｔａ１～ｔａ４において、振動モータ６１を駆動してプッシュボタン３１Ｂ及びスティックコントローラ３１Ａを振動させる振動演出を実行してもよい。このようにすることで、より演出を盛り上げることができる。尚、振動モータ６１の駆動を発光表示部Ｚ１０８Ａの発光表示と搭載可動体ＬＥＤ２０８の点灯と同期させてもよい。

【０４４４】

図１１－３０（Ｃ）に戻って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第２演出表示状態から第１演出表示状態に復帰させるとともに、飾り図柄の縮小表示を終了して、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに仮停止表示した後、図１１－３０（Ｄ）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００を上方に向けて移動表示し、図１１－３０（Ｅ）に示すように、第１演出表示位置まで移動表示した後に消去する。そして、確定飾り図柄の組合せを停止表示するとともに、小図柄も大当り図柄の組合せにて停止表示する。

【０４４５】

このように、搭載可動体３２を落下させる演出を実行して大当り確定報知を行った後、第１擬似可動体表示Ｚ１００を移動表示させる演出を実行することで、大当り遊技状態に制御されることを遊技者により好適に実感させることができる。

【０４４６】

図１１－２９に戻って、操作促進表示を表示している操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの単押し操作（プッシュセンサ３５Ｂからの検出信号）またはスティックコントローラ３１Ａの単引き操作（スティックコントローラ３１Ａからの検出信号）を検出したタイミング、またはプッシュボタン３１Ｂの単押し操作またはスティックコントローラ３１Ａの単引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、図１１－２９（Ｈ）に示すように、搭載可動体３２を画像表示装置５の表示領域上方の原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演出を実行せず、エフェクト画像Ｚ５７を表示するとともに、図１１－２９（Ｉ）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す画像Ｚ５８を表示した後、図１１－２９（Ｊ）に示すように、はずれ図柄の組合せを停止表示してはずれ確定報知を行う。また、はずれ図柄の組合せを停止表示に同期して小図柄をはずれ図柄の組合せにて停止表示する。

【０４４７】

尚、例えば、操作有効期間の開始とともにプッシュボタン３１Ｂを操作した場合と、操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂを操作しなかった場合とで、その後の尺に差が生じるので、プッシュボタン３１Ｂの操作タイミングで生じた尺の差を、１．図柄確定までの飾り図柄の揺れ期間、２．画像Ｚ５５～Ｚ５８の表示期間、３．可動体演出の演出期間のうちいずれかの期間を延長したり短縮したりすることで吸収するようにしてもよい。

【０４４８】

（スーパーリーチγの演出動作例）

次に、スーパーリーチγの演出動作例について、図１１－３３～図１１－３４に基づいて説明する。図１１－３３は、（Ａ）～（Ｆ）はスーパーリーチγにおける予告演出Ｂの演出動作例を示す図である。図１１－３４は、（Ａ）～（Ｆ）はスーパーリーチγにおける予告演出Ｂの演出動作例を示す図である。

【０４４９】

以下においては、スーパーリーチγの変動パターンにおけるノーマルリーチ演出にて実行される予告演出Ｂの演出動作例について説明し、可変表示開始からノーマルリーチ演出が開始されるまでの流れはスーパーリーチβと同様であるので説明は省略する。尚、スーパーリーチγは、遊技状態が高ベース状態であるときにのみ選択される変動パターンとされている。

【０４５０】

図１１－３３（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ２４１ＳＧＳ２７８Ｂの予告演出種別決定処理にてパターンＰＹＢ－１が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Ｂの開始タイミングにおいて、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第２特定初期表示位置に表示した後、第２中間演出表示位置に移動表示することで（図１１－３３（Ｂ）参照）、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Ｂを実行する。また、第２中間演出表示位置に移動表示した第２擬似可動体表示Ｚ２００の周囲に、第２擬似可動体表示Ｚ２００を強調するためのエフェクト画像Ｚ８１を表示する。

【０４５１】

第２擬似可動体表示Ｚ２００は、第２中間演出表示位置において飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示される飾り図柄の視認が困難となる。

【０４５２】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－３３（Ｃ）に示すように、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第２中間演出表示位置から第２特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。

【０４５３】

図１１－３３（Ｄ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ２４１ＳＧＳ２７８Ｂの予告演出種別決定処理にてパターンＰＹＢ－２が決定されている場合、ノーマ

ルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Ｂの開始タイミングにおいて、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第２特定初期表示位置に表示した後、第２特定演出表示位置に移動表示することで（図１１－３３（Ｅ）参照）、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Ｂを実行する。また、第２特定演出表示位置に移動表示した第２擬似可動体表示Ｚ２００の周囲に、第２擬似可動体表示Ｚ２００を強調するためのエフェクト画像Ｚ８１を表示する。

【０４５４】

第２擬似可動体表示Ｚ２００は、第２特定演出表示位置において飾り図柄表示エリア５Ｃにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア５Ｃにて可変表示される飾り図柄の視認が困難となる。

【０４５５】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－３３（Ｆ）に示すように、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第２特定演出表示位置から第２特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。

【０４５６】

図１１－３４（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ２４１ＳＧＳ２７８Ｂの予告演出種別決定処理にてパターンＰＹＢ－３が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Ｂの開始タイミングにおいて、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置に表示した後、第１演出表示位置に移動表示することで（図１１－３４（Ｂ）参照）、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Ｂを実行する。また、第１演出表示位置に移動表示した第１擬似可動体表示Ｚ１００の周囲に、第１擬似可動体表示Ｚ１００を強調するためのエフェクト画像Ｚ８２を表示する。

【０４５７】

第１擬似可動体表示Ｚ１００は、第１演出表示位置において飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される飾り図柄の視認が一部困難となる。

【０４５８】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－３４（Ｃ）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１演出表示位置から第１初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。

【０４５９】

図１１－３４（Ｄ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ２４１ＳＧＳ２７８Ｂの予告演出種別決定処理にてパターンＰＹＢ－４が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Ｂの開始タイミングにおいて、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第２初期表示位置に表示した後、第２演出表示位置に移動表示することで（図１１－３４（Ｅ）参照）、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Ｂを実行する。また、第２演出表示位置に移動表示した第１擬似可動体表示Ｚ１００の周囲に、第１擬似可動体表示Ｚ１００を強調するためのエフェクト画像Ｚ８２を表示する。

【０４６０】

第１擬似可動体表示Ｚ１００は、第２演出表示位置において飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される飾り図柄の視認が一部困難となる。

【０４６１】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－３４（Ｆ）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第２演出表示位置から第２初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。

【０４６２】

（擬似可動体表示と可動体）

次に、擬似可動体表示と可動体とについて、図１１－３５～図１１－４０に基づいて説明する。図１１－３５は、擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図１１－３６は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図１１－３７は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図１１－３８は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図１１－３９は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図１１－４０は、第１擬似可動体表示と第２擬似可動体表示とを比較するための説明図である。

【０４６３】

図１１－３５に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００は、図１１－１４（Ｂ）にて説明したように、搭載可動体３２とは形態、重量、駆動機構などが異なる第１非搭載可動体Ｍ１００を模した擬似可動体表示であるが、第１初期表示位置と搭載可動体３２の原点位置はともに画像表示装置５の表示領域上部でほぼ同位置であり、第１演出表示位置と搭載可動体３２の演出位置はともに第１初期表示位置や原点位置よりも下方の位置であるため、第１初期表示位置から第１演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体３２が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向である。つまり、第１擬似可動体表示Ｚ１００と搭載可動体３２とは、共に画像表示装置５の表示領域上部の第１初期表示位置や原点位置から下方向に向けて移動可能とされている。

【０４６４】

尚、図１１－１６にて説明したように、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置までの移動表示距離Ｌ２は、搭載可動体３２の原点位置から演出位置までの移動距離Ｌ１よりも長い（Ｌ２＞Ｌ１）。

【０４６５】

ここで、図１１－３５（Ａ’）～（Ｃ’）に示すように、搭載可動体３２は、上方の原点位置から中間位置を経て下方の演出位置まで自重により落下（移動）するのに約３００ｍｓを要するのに対し、図１１－３５（Ａ）～（Ｃ）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００は、第１初期表示位置から第１中間表示位置を経て第１演出表示位置に移動表示するのに約１００ｍｓを要する。つまり、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置への移動表示の方が、移動表示距離が長い上に搭載可動体３２の原点位置から演出位置への移動よりも速い。

【０４６６】

このように、第１非搭載可動体Ｍ１００を模した第１擬似可動体表示Ｚ１００を、第１非搭載可動体Ｍ１００と共通の方向（例えば、下方向）に移動可能な構造物としての搭載可動体３２とほぼ同じ位置から同じ方向に移動表示可能とする場合において、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体３２の原点位置から演出位置への移動よりも速くなるようにすることで、実際に搭載されている搭載可動体３２の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

【０４６７】

次に、図１１－３６（Ａ’）（Ｂ’）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００は、第１原点位置から該第１原点位置よりも下方の第１演出位置に移動したときに、機構部Ｍ１００Ｂが移動体Ｍ１０６の上部に当接して下方への移動が規制されることにより停止するとともに、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作（跳ね返り）が行われる第１非搭載可動体Ｍ１００を模した表示とされている。

【０４６８】

よって、図１１－３６（Ａ）（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示して該第１演出表示位置に停止表示するときに、特定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う。

【０４６９】

より詳しくは、第１非搭載可動体Ｍ１００は、演出部Ｍ１００Ａの左側方のみが駆動機

構Ｍ１０１により支持される片持ち構造であり、第１演出位置まで移動したとき、機構部Ｍ１００Ｂが移動体Ｍ１０６の上部に当接して下方への移動が規制されるので、演出部Ｍ１００Ａよりも先に機構部Ｍ１００Ｂに振動による反動動作が生じ、その後、振動が演出部Ｍ１００Ａに伝達されて反動動作が生じる。

【０４７０】

よって、図１１－３６（Ｂ１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１演出表示位置に移動表示したとき、機構部Ｍ１００Ｂの反動動作表示を行った後、図１１－３６（Ｂ２）に示すように、演出部Ｍ１００Ａの反動動作表示を行う。このようにすることで、搭載可動体３２とは異なる第１非搭載可動体Ｍ１００を模した第１擬似可動体表示Ｚ１００をより現実的な態様（例えば、搭載可動体３２を模した表示とは異なる態様）にて移動表示させることができる。

【０４７１】

また、図１１－３６（Ｃ’）（Ｄ’）に示すように、搭載可動体３２は、演出部３２Ａの左右側方が駆動機構１０１Ｌ，１０１Ｒにより支持される構造であり、演出位置まで移動したとき、機構部３２Ｂが左右の移動体２０６の上部に当接して下方への移動が規制されることで、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作が行われる。

【０４７２】

次に、決め演出における搭載可動体３２と第１擬似可動体の動作態様について説明する。

【０４７３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－２８～図１１－３０にて説明したように、決め演出の実行期間（ｔａ０～ｔａ１０）において搭載可動体３２を原点位置から演出位置に落下させる可動体演出を実行して大当り確定報知を行った後、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置まで移動表示させる擬似可動体表示を実行可能である。

【０４７４】

詳しくは、図１１－３７（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイミングｔａ０にて決め演出を開始した後、操作有効期間内に遊技者によるスティックコントローラ３１Ａまたはプッシュボタン３１Ｂの操作を検出したタイミングｔａ１で、搭載可動体３２を原点位置から演出位置に落下させる。搭載可動体３２は、タイミングｔａ１～ｔａ２の期間ＴＬ１（例えば、約３００ｍｓ）に原点位置から演出位置まで移動した後、タイミングｔａ２～ｔａ３の期間（例えば、約７００ｍｓなど）に反動動作が行われる。

【０４７５】

その後、タイミングｔａ４で搭載可動体３２を演出位置から原点位置まで移動（上昇）させ、大当り確定報知を行う。ここで、搭載可動体３２が演出位置から原点位置まで移動するタイミングｔａ４～ｔａ５の期間ＴＬ３（例えば、約１０００ｍｓ）は、搭載可動体３２が原点位置から演出位置まで移動するタイミングｔａ１～ｔａ２の期間ＴＬ１（例えば、約３００ｍｓ）よりも長い。言い換えると、搭載可動体３２が演出位置から原点位置まで移動する際の速さは、搭載可動体３２が原点位置から演出位置まで移動（落下）する際の速さよりも遅い。

【０４７６】

このように、構造物である搭載可動体３２を用いた演出では、遊技者の操作検出に応じて搭載可動体３２を原点位置から演出位置まで移動させるときは、自重により速く落下させることで遊技者にインパクトを与えることができる一方で、搭載可動体３２を演出位置から原点位置まで移動させるときは、遅く移動させることで搭載可動体３２が衝撃により損傷すること等を抑制することができる。

【０４７７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り確定報知を行ってから所定時間が経過したタイミングｔａ６で、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置に表示し、タイミングｔａ６～ｔａ７の期間ＴＬ２（例えば、約１００ｍｓ）に第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示した後、タイミングｔａ７～ｔａ８の期間（例えば、約９００ｍ

ｓなど）に反動動作表示を行う。
【０４７８】
その後、タイミングｔａ９で第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１演出表示位置から第１初期表示位置まで移動表示（上昇）させた後、第１擬似可動体表示Ｚ１００を消去する。ここで、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１演出表示位置から第１初期表示位置まで移動するタイミングｔａ９～ｔａ１０の期間ＴＬ４（例えば、約１０００ｍｓ）は、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示するタイミングｔａ６～ｔａ７の期間ＴＬ２（例えば、約１００ｍｓ）よりも長い。言い換えると、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１演出表示位置から第１初期表示位置に移動表示する際の速さは、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示する際の速さよりも遅い。
【０４７９】
このように、第１擬似可動体表示Ｚ１００の移動表示では、第１初期表示位置から第１演出表示位置への移動表示を、第１演出表示位置から第１初期表示位置への移動表示よりも速くするなど、搭載可動体３２と同じようにすることで、第１擬似可動体表示Ｚ１００をより現実的な態様にて移動表示させることができる。
【０４８０】
また、図１１－３７（Ｂ）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示させる際の単位時間（例えば、ＴＬ２）あたりの移動量Ｌ２（移動表示距離Ｌ２）と、搭載可動体３２を原点位置から演出位置に移動させる際の単位時間（例えば、ＴＬ２）あたりの移動量Ｌ１Ａと、を比較すると、第１擬似可動体表示Ｚ１００の単位時間ＴＬ２あたりの移動量Ｌ２は、搭載可動体３２の単位時間ＴＬ２あたりの移動量Ｌ１Ａよりも大きい。つまり、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体３２の原点位置から演出位置への移動よりも速い。このようにすることで、第１擬似可動体表示Ｚ１００により搭載可動体３２の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができるため、遊技者に驚きを与えることができる。
【０４８１】
また、図１１－３７（Ｃ）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示したときに行われる１回目の反動動作表示の移動量Ｌ１２の方が、搭載可動体３２が原点位置から演出位置に移動表示したときに行われる１回目の反動動作表示の移動量Ｌ１１よりも多い。また、第１擬似可動体表示Ｚ１００の反動動作表示回数（例えば、６回）は、搭載可動体３２の反動動作回数（例えば、４回）よりも多い。このようにすることで、第１擬似可動体表示Ｚ１００により、第１非搭載可動体Ｍ１００を搭載せずとも第１非搭載可動体Ｍ１００と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第１非搭載可動体Ｍ１００が第１演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。
【０４８２】
また、図１１－３８（Ａ）（Ｂ）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置への移動表示距離Ｌ２と、第１非搭載可動体Ｍ１００の第１原点位置から第１演出位置への移動表示距離Ｌ２とは同じであり、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示する期間ＴＬ２は、第１非搭載可動体Ｍ１００を第１原点位置から第１演出位置に移動させる期間ＴＬ１０よりも短い（ＴＬ２＜ＴＬ１０）。よって、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示させる際の単位時間（例えば、ＴＬ２）あたりの移動量Ｌ２は、第１非搭載可動体Ｍ１００を第１原点位置から第１演出位置に移動させる際の単位時間（例えば、ＴＬ２）あたりの移動量よりも大きい。つまり、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置への移動表示の方が、第１非搭載可動体Ｍ１００の第１原点位置から第１演出位置への移動よりも速い。このようにすることで、第

１擬似可動体表示Ｚ１００により第１非搭載可動体Ｍ１００の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができるため、遊技者に驚きを与えることができる。

【０４８３】

また、図１１－３８（Ｃ）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示したときに行われる１回目の反動動作表示の移動量Ｌ１２の方が、搭載可動体３２が原点位置から演出位置に移動表示したときに行われる１回目の反動動作表示の移動量Ｌ１１、及び第１非搭載可動体Ｍ１００が第１原点位置から第１演出位置に移動表示したときに行われる１回目の反動動作表示の移動量Ｌ１３よりも多い。また、第１擬似可動体表示Ｚ１００の反動動作表示回数（例えば、６回）は、搭載可動体３２及び第１非搭載可動体Ｍ１００の反動動作回数（例えば、４回）よりも多い。このようにすることで、第１擬似可動体表示Ｚ１００により、第１非搭載可動体Ｍ１００を搭載せずとも、第１非搭載可動体Ｍ１００や搭載可動体３２と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第１非搭載可動体Ｍ１００が第１演出位置に移動したときや搭載可動体３２が演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【０４８４】

尚、特徴部２４１ＳＧでは、搭載可動体３２や第１非搭載可動体Ｍ１００の反動動作における所定の移動量と、第１擬似可動体表示Ｚ１００の反動動作表示における特定の移動量との比較は、１回目の反動動作と反動動作表示との比較としていたが、２回目以降のいずれかの反動動作と反動動作表示との比較でもよいし、複数回の反動動作の合計または平均移動量と反動動作表示の合計または平均移動量との比較でもよい。

【０４８５】

また、反動動作は、可動体が第２位置に停止したときの反動により上方に飛び跳ねる動作である形態を例示したが、反動により可動体の所定部が変形したり振動したりすること等を含む。

【０４８６】

次に、図１１－３９（Ａ）に示すように、搭載可動体３２を演出位置から原点位置に移動する場合や、第１非搭載可動体Ｍ１００を第１演出位置から第１原点位置に移動する場合、搭載可動体モータ２０２Ｌ，２０２ＲやＭ１０１といった駆動源を用いるため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、搭載可動体３２や第１非搭載可動体Ｍ１００の制御速度を、移動を開始したタイミングｔｂ１からタイミングｔｂ２までの第１期間は増加し、タイミングｔｂ２からタイミングｔｂ３までの期間は一定とし、タイミングｔｂ３からタイミングｔｂ４までの第２期間は減少させる。つまり、搭載可動体３２や第１非搭載可動体Ｍ１００は、移動を開始してから第１期間が経過するまで加速し、その後一定速度で移動し、停止位置手前の第２期間において減速して停止する。

【０４８７】

これに対し第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００を移動表示させる速さは、図１１－３９（Ｂ）に示すように、移動を開始したタイミングｔｂ１から停止するタイミングｔｂ４まで一定であり、移動表示を加速させる第１期間や減速させる第２期間は不要であるため、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００の移動表示を第１非搭載可動体Ｍ１００や搭載可動体３２の移動よりもスムーズに行うことができる。

【０４８８】

次に、第１擬似可動体表示Ｚ１００と第２擬似可動体表示Ｚ２００の移動表示について、図１１－４０を用いて説明する。

【０４８９】

図１１－４０（Ａ）～（Ｃ）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、最低、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置に表示するための入力画像である第１フレームと、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１演出表示位置に表示するための入力画像である第２フ

レームと、が必要になる。
【０４９０】
一方、図１１－４０（Ａ’）～（Ｂ’）に示すように、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、最低、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置に表示するための入力画像である第１フレームと、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定演出表示位置に表示するための入力画像である第２フレームと、が必要になる。
【０４９１】
図１１－１６にて説明したように、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置までの移動表示距離Ｌ２であり、第２擬似可動体表示Ｚ２００の第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置までの移動表示距離Ｌ３であり、移動表示距離Ｌ２は移動表示距離Ｌ３よりも長いが、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約１００ｍｓであるのに対し、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約８００ｍｓで異なっているため、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置までの移動表示の方が、第２擬似可動体表示Ｚ２００の第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。
【０４９２】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置まで移動表示するときに、図１１－４０（Ａ）に示す第１フレーム、図１１－４０（Ｃ）に示す第２フレームの順に表示することも考えられるが、フレームレートが低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。
【０４９３】
そこで、第１フレームと第２フレームの間に、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１中間表示位置に表示するための入力画像として図１１－４０（Ｂ）に示す１の補間フレームを挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高め、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第１初期表示位置、第１中間表示位置、及び第１演出表示位置の順に行うことで、自然で滑らかな移動表示を行うことができる。
【０４９４】
このように、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置まで高速で移動表示するときでも、第１フレームと第２フレームの間に少なくとも１の補間フレームを挿入して自然で滑らかな移動表示を実現することで、第１擬似可動体表示Ｚ１００を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができる。
【０４９５】
一方、演出制御用ＣＰＵ１２０が第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置までの移動表示するときに、図１１－４０（Ａ’）に示す第１フレーム、図１１－４０（Ｂ’）に示す第２フレームの順に表示することも考えられるが、フレームレートが低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。
【０４９６】
そこで、第１フレームと第２フレームの間に、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置と第１特定演出表示位置との間の複数の第１中間表示位置に表示するための入力画像として、複数の補間フレーム（図示略）を挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高めて自然で滑らかな移動表示を実現し、第２擬似可動体表示Ｚ２００の第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第１特定初期表示位置、各第１中間表示位置、及び第１特定演出表示位置の順に行うことで、第２擬似可動体表示Ｚ２００を、視認性を低下させることなく第１擬似可動体表示Ｚ１００よりも遅い速度で移動表示させることができる。
【０４９７】
また、例えば、予告演出Ｂにおいて、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置

から第１演出表示位置に移動表示されるパターンＰＢＹ－３や第２初期表示位置から第２演出表示位置に移動表示されるＰＢＹ－４が実行されるときと、第２擬似可動体表示Ｚ２００が第２特定初期表示位置から第２特定演出表示位置または第２中間演出表示位置に移動表示されるパターンＰＢＹ－１、ＰＢＹ－２が実行されるときとで、大当り状態に制御される割合（大当り期待度）が異なることで、大当り遊技状態に制御される割合が異なる第１擬似可動体表示Ｚ１００と第２擬似可動体表示Ｚ２００とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

【０４９８】

また、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示されるパターンＰＢＹ－３や第２初期表示位置から第２演出表示位置に移動表示されるＰＢＹ－４が実行されるときの方が、第２擬似可動体表示Ｚ２００が第２特定初期表示位置から第２特定演出表示位置または第２中間演出表示位置に移動表示されるパターンＰＢＹ－１、ＰＢＹ－２が実行されるときよりも大当り状態に制御される割合（大当り期待度）が高いことで、第１擬似可動体表示Ｚ１００の移動表示に注目させることができる。

【０４９９】

また、特徴部２４１ＳＧでは、画像表示装置５にて第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示して該第１演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図１１－３４（Ｄ）～（Ｅ）に示すように、画像表示装置５にて第１擬似可動体表示Ｚ１００を第２初期表示位置から第２演出表示位置に移動表示して該第２演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

【０５００】

また、図１１－３３（Ａ）～（Ｂ）に示すように、画像表示装置５にて第２擬似可動体表示Ｚ２００を第２特定初期表示位置から第２中間演出表示位置に移動表示して該第２中間演出表示位置に停止表示するときや、図１１－３３（Ｄ）～（Ｅ）に示すように、画像表示装置５にて第２擬似可動体表示Ｚ２００を第２特定初期表示位置から第２特定演出表示位置に移動表示して該第２特定演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

【０５０１】

また、予告演出Ｂにおいて第２擬似可動体表示Ｚ２００が第２特定初期表示位置から第２中間演出表示位置または第２特定演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示の方が、予告演出Ａにおいて第２擬似可動体表示Ｚ２００が第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示よりも移動量が大きいことが好ましい。このようにすることで、予告演出Ｂの方が予告演出Ａよりも移動量が大きいので、より現実的な態様にて移動表示させることができる。

【０５０２】

また、予告演出Ｂのパターンの大当り報知後において第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示の方が、予告演出ＢのパターンＰＢＹ－４において第１擬似可動体表示Ｚ１００が第２初期表示位置から第２演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示よりも移動量が大きいことが好ましい。このようにすることで、下方に移動表示したときの方が上方に移動表示したときよりも反動動作表示が大きくなるので、より現実的な態様にて移動表示させることができる。

【０５０３】

（作用・効果）

以上説明したように、特徴部２４１ＳＧにおけるパチンコ遊技機１にあっては、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出位置まで移動する方向と、搭載可動体３２が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向であり、第１擬似可動体表示Ｚ１００の単位時間ＴＬ２あたりの移動量Ｌ２は、搭載可動体３２の単位時間

ＴＬ２あたりの移動量Ｌ１Ａよりも大きい。
この特徴によれば、第１擬似可動体表示Ｚ１００により搭載可動体３２の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。
また、搭載可動体３２では実現が困難な速さで移動表示することや、複数の速さで移動表示させたりすることが可能となるので、演出の多様化を図ることができる。
【０５０４】
尚、特徴部２４１ＳＧでは、第１擬似可動体表示Ｚ１００の移動表示と搭載可動体３２の移動の速さを比較した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１擬似可動体表示Ｚ１００の移動表示と第１非搭載可動体Ｍ１００の移動との速さの比較であってもよいし、第２擬似可動体表示Ｚ２００の移動表示と第２非搭載可動体Ｍ２００の移動との速さの比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の移動表示と可動体の移動との速さの比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別は任意に変更してもよい。
【０５０５】
また、第１擬似可動体表示Ｚ１００は、第１原点位置から第１演出位置に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる第１非搭載可動体Ｍ１００を模した表示であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５にて第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１原点位置に対応する第１初期表示位置と、第１演出位置に対応する第１演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であり、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示して該第１演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うものであり、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示したときに行われる１回目の反動動作表示の移動量Ｌ１２の方が、第１非搭載可動体Ｍ１００が第１原点位置から第１演出位置に移動表示したときに行われる１回目の反動動作表示の移動量Ｌ１３よりも多い。
この特徴によれば、第１擬似可動体表示Ｚ１００により、第１非搭載可動体Ｍ１００を搭載せずとも第１非搭載可動体Ｍ１００と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第１非搭載可動体Ｍ１００が第１演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。
【０５０６】
尚、特徴部２４１ＳＧでは、第１擬似可動体表示Ｚ１００の反動動作表示と第１非搭載可動体Ｍ１００の反動動作の移動量を比較した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２擬似可動体表示Ｚ２００の反動動作表示と第２非搭載可動体Ｍ２００の反動動作の移動量の比較であってもよいし、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００の反動動作表示と搭載可動体３２の反動動作との比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の反動動作表示と可動体の反動動作との移動量の比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別を任意に変更してもよい。
【０５０７】
また、スーパーリーチβまたはスーパーリーチγの変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体３２を用いた発展演出Ａと第２擬似可動体表示Ｚ２００を用いた発展演出Ｂとが実行されるときの方が、発展演出Ａが実行されずに発展演出Ｂが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。
この特徴によれば、可動体演出である発展演出Ａと擬似可動体表示演出である発展演出Ｂとが実行されることに遊技者を注目させることができる。
尚、搭載可動体３２を用いた発展演出Ａと第２擬似可動体表示Ｚ２００を用いた発展演出Ｂとが実行されるときの方が、発展演出Ａが実行されずに発展演出Ｂが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いとは、発展演出Ａと発展演出Ｂとが実行されたときに１００％の割合で大当り遊技状態に制御されるものを含む。
【０５０８】
また、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）を予告する予告演出Ａと、強スーパーリーチ演出に発展することを報知する発展演出Ｂと、発展演出Ｂが実行される可能性

を示唆する発展示唆演出と、を実行可能であり、予告演出Ａにおいて、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示した後、該第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示してから非表示とし、発展演出Ｂにおいて、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定演出表示位置に表示した後、該第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし、発展演出Ｂを実行する前であって第１特定初期表示位置に表示している第２擬似可動体表示Ｚ２００を非表示とするときに、第１特定演出表示位置を含む表示領域にキャラクタ画像Ｚ３１０を表示可能である。

この特徴によれば、予告演出Ａでは、第２擬似可動体表示Ｚ２００が構造物としての可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく有利状態に制御されるか否かに注目させることができる一方で発展示唆演出では、第２擬似可動体表示Ｚ２００が可動体と同じように移動表示することよりもキャラクタ画像Ｚ３１０の表示を優先して第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置へ戻すことなく非表示とするため、発展演出Ｂの実行の示唆に遊技者を注目させることができる。

【０５０９】

また、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出と、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されることを報知する発展演出Ｂと、を実行可能であり、発展演出Ｂにおいて第２擬似可動体表示Ｚ２００を移動表示する場合に、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示させた後、該第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示させることなく非表示とするとともに、発展演出Ｂの実行を示唆するリーチタイトル画像Ｚ５１の表示開始時の態様を、第１特定演出表示位置を含む表示領域に表示可能であり、決め演出において第１擬似可動体表示Ｚ１００を移動表示する場合に、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示させた後、該第１演出表示位置から第１初期表示位置に移動表示させてから非表示とする。

この特徴によれば、決め演出が実行される前は、第２擬似可動体表示Ｚ２００が構造物としての可動体と同じように移動表示することよりも示唆画像の表示を優先して第２表示位置から第１表示位置へ戻すことなく非表示とするため、決め演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる一方で、決め演出では、第１擬似可動体表示Ｚ１００が可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく遊技者にとって有利な内容の報知に注目させることができる。

尚、特徴部２４１ＳＧでは、発展演出Ｂ（特定演出）においては第２擬似可動体表示Ｚ２００を移動表示させ、決め演出（特別演出）においては第１擬似可動体表示Ｚ１００を移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出と特別演出とで共通の擬似可動体表示を移動させるようにしてもよい。

【０５１０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第１初期表示位置、第１中間表示位置、及び第１演出表示位置の順に行い、第１初期表示位置、第１中間表示位置、及び第１演出表示位置を含む表示領域で、第１擬似可動体表示Ｚ１００の移動表示を強調する特定画像（例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像Ｚ７１Ａが飛び散るエフェクト画像Ｚ７１）を表示可能である。

この特徴によれば、第１擬似可動体表示Ｚ１００を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができるとともに、移動表示を特定画像により強調することで移動表示を遊技者に好適に印象付けることができる。

【０５１１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第１初期表示位置、第１中間表示位置、及び第１演出表示位置の順に行い、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置までの移動表示の方が、第２擬似可動体表示Ｚ２００の第１特

定初期表示位置から第１特定演出表示位置までの移動表示よりも速く、予告演出Ｂにおいて、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示されるパターンＰＢＹ－３や第２初期表示位置から第２演出表示位置に移動表示されるＰＢＹ－４が実行されるときと、第２擬似可動体表示Ｚ２００が第２特定初期表示位置から第２特定演出表示位置または第２中間演出表示位置に移動表示されるパターンＰＢＹ－１、ＰＢＹ－２が実行されるときとで、大当り状態に制御される割合（大当り期待度）が異なる。

この特徴によれば、第１擬似可動体表示Ｚ１００と第２擬似可動体表示Ｚ２００のいずれが移動表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、大当り遊技状態に制御される割合が異なる第１擬似可動体表示Ｚ１００と第２擬似可動体表示Ｚ２００とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

尚、予告演出Ｂにおいて、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示されるパターンＰＢＹ－３や第２初期表示位置から第２演出表示位置に移動表示されるパターンＰＢＹ－４が実行されるときと、第２擬似可動体表示Ｚ２００が第２特定初期表示位置から第２特定演出表示位置または第２中間演出表示位置が実行されるときとで、大当り状態に制御される割合（大当り期待度）が異なるとは、予告演出ＢにおいてパターンＰＢＹ－３またはパターンＰＢＹ－４が実行されるときに大当り状態に制御される割合が１００％で、パターンＰＢＹ－１またはパターンＰＢＹ－２が実行されるときに大当り遊技状態に制御される割合が０％の場合や、予告演出ＢにおいてパターンＰＢＹ－１またはパターンＰＢＹ－２が実行されるときに大当り状態に制御される割合が１００％で、パターンＰＢＹ－３またはパターンＰＢＹ－４が実行されるときに大当り遊技状態に制御される割合が０％の場合を含む。

【０５１２】

また、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００を、演出表示部Ｚ１００Ａ，Ｚ２００Ａだけでなく機構表示部Ｚ１００Ｂ，Ｚ２００Ｂ等を有する表示画像とすることで、駆動機構により動作する可動体をより現実的に表現して可動体演出と同様の可動体表示演出を実現可能とする一方で、移動表示に関しては、可動体の移動と同様の態様で移動表示させるだけでなく、可動体では機構が複雑になったりコストが嵩んだりするなどの事由により実現が困難な態様の移動表示を可能とすることで、演出の興趣を好適に向上させることができる。

【０５１３】

また、特徴部２４１ＳＧでは、可動体では実現が困難な態様の移動表示として、高速移動、デフォルメ表示、及び演出表示位置から初期表示位置への復帰表示をせずに消去する（非表示とする）こと等を例示したが、擬似可動体表示の表示態様については現実的に表現しつつ、移動表示に関しては非現実的に表示することで、意外性のある演出を提供することができる。

【０５１４】

特に、演出表示位置に移動表示させた擬似可動体表示を所望のタイミングで非表示としたり表示したりすることができるので、例えば、演出位置に移動した構造物としての可動体を原点位置に戻す際に、他の演出画像が隠れたりするなどして視認性が低下すること等を回避し、次の演出を即座に開始することが可能となるなど、演出設計の自由度が高まるといった効果を奏する。

【０５１５】

また、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示したときに行われる１回目の反動動作表示の移動量Ｌ１２の方が、第１非搭載可動体Ｍ１００が第１原点位置から第１演出位置に移動表示したときに行われる１回目の反動動作表示の移動量Ｌ１３よりも多いことで、第１擬似可動体表示Ｚ１００により、第１非搭載可動体Ｍ１００を搭載せずとも第１非搭載可動体Ｍ１００と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第１非搭載可動体Ｍ１００が第１演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供

することができる。
【０５１６】
　また、第１初期表示位置から第１演出表示位置までの移動表示距離Ｌ２の方が、原点位置から演出位置までの移動距離Ｌ１よりも長いことで、第１擬似可動体表示Ｚ１００の方が搭載可動体３２よりも移動速度が速く、かつ、移動距離が長いため、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。
【０５１７】
　また、擬似可動体表示は、演出表示部Ｚ１００Ａ，Ｚ２００Ａと機構表示部Ｚ１００Ｂ，Ｚ２００Ｂとを含み、擬似可動体表示の移動表示において、機構表示部Ｚ１００Ｂ，Ｚ２００Ｂの方が演出表示部Ｚ１００Ａ，Ｚ２００Ａよりも先に第１演出表示位置に到達することで、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。
【０５１８】
　また、第１擬似可動体表示Ｚ１００の単位時間ＴＬ２あたりの移動量Ｌ２は、搭載可動体３２の単位時間ＴＬ２あたりの移動量Ｌ１Ａよりも大きいことで、第１擬似可動体表示Ｚ１００をより現実的な態様にて移動表示させることができる。
【０５１９】
　また、搭載可動体３２の原点位置と演出位置との間での移動期間として、速さが増加する第１期間と、速さが減少する第２期間とを含み、擬似可動体表示の移動表示期間は、第１期間と第２期間とを含まないことで、擬似可動体表示の移動表示を可動体の移動よりもスムーズに行うことができる。
【０５２０】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１演出位置に移動表示した後、搭載可動体ＬＥＤ２０８の発光と発光表示部Ｚ１０８Ａの発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第１演出表示位置に移動表示した第１擬似可動体表示Ｚ１００に遊技者を注目させることができる。
【０５２１】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１擬似可動体表示Ｚ１００を移動表示させているときは発光表示部Ｚ１０８Ａを発光表示しないことで、移動表示中の不完全な第１擬似可動体表示Ｚ１００を目立たせないことで、演出効果の低下を抑制することができる。
【０５２２】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１演出位置に移動表示した後、搭載可動体ＬＥＤ２０８の発光と発光表示部Ｚ１０８Ａの発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第１擬似可動体表示Ｚ１００をより現実的な態様にて移動表示させることができる。
【０５２３】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第２特定初期表示位置から第２中間演出表示位置や第２特定演出表示位置に移動表示可能であり、予告演出Ａにて第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出Ｂにて第２擬似可動体表示Ｚ２００を第２特定初期表示位置から第２特定演出表示位置に移動表示する右方向とは異なることで、一の擬似可動体表示を複数の表示位置から移動表示させることができるため、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。
【０５２４】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示させた後、第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能であることで、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。
【０５２５】
　（変形例１）
　次に、特徴部２４１ＳＧの変形例１について、図１１－４１に基づいて説明する。図１

１－４１は、（Ａ）～（Ｄ）は特徴部２４１ＳＧの変形例１を示す図である。
【０５２６】
前記特徴部２４１ＳＧでは、図１１－２５にて説明したように、予告演出Ａにおいては、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示した後、第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示してから消去し、その後、発展演出Ａとして搭載可動体３２が原点位置から演出位置に移動する形態を例示した。
【０５２７】
ここで、図１１－４１（Ｄ）に示すように、搭載可動体３２の移動可能範囲と第２擬似可動体表示Ｚ２００の移動可能範囲の一部が重複する、つまり、演出位置に移動した搭載可動体３２と、第１特定演出表示位置に移動表示した第２擬似可動体表示Ｚ２００と、が重複する場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０が、搭載可動体３２の演出位置への移動と第２擬似可動体表示Ｚ２００の第１特定演出表示位置への移動表示とを共通の期間に実行すると、第２擬似可動体表示Ｚ２００の前面側に搭載可動体３２が重複して第２擬似可動体表示Ｚ２００の視認が困難となることで、第２擬似可動体表示Ｚ２００が構造物ではなく表示体であることが判りやすくなってしまい、演出の興趣が低下してしまう。
【０５２８】
このような場合、図１１－４１（Ａ）に示すように、第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置に表示し、第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示した後（図１１－４１（Ｂ）参照）、第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示させることなく消去することで（図１１－４１（Ｃ）参照）、図１１－４１（Ｄ）に示すように、発展演出Ａとして原点位置から演出位置に移動した搭載可動体３２が第２擬似可動体表示Ｚ２００に重複することを回避するようにしてもよい。
【０５２９】
（変形例２）
次に、特徴部２４１ＳＧの変形例２について、図１１－４２に基づいて説明する。図１１－４２は、（Ａ）～（Ｈ）は特徴部２４１ＳＧの変形例２を示す図である。
【０５３０】
前記特徴部２４１ＳＧでは、搭載可動体３２が原点位置から演出位置へ移動する方向と、第１擬似可動体表示Ｚ１００が第１初期表示位置から第１演出表示位置へ移動表示する方向と、が共通の方向（下方向）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例２としての搭載可動体４０１が第１位置と該第１位置よりも下方の第２位置との間で移動する方向と、変形例２としての擬似可動体表示Ｚ４０２が第１表示位置と該第１表示位置よりも上方の第２表示位置との間で移動表示する方向と、が共通の方向（例えば、上下方向）である場合において、擬似可動体表示Ｚ４０２の第１表示位置から第２表示位置への移動表示の方が、搭載可動体４０１の第１位置から第２位置への移動よりも速ければよい。
【０５３１】
また、搭載可動体４０１が第１位置から第２位置へ移動する方向（下方向）と、擬似可動体表示Ｚ４０２が第１初期表示位置から第１演出表示位置へ移動表示する方向（上方向）と、が異なる方向であってもよい。
【０５３２】
また、前記特徴部２４１ＳＧでは、搭載可動体３２の移動と、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００の移動表示と、を共通の期間に実行することがないが、本発明はこれに限定されるものではなく、本変形例２のように、搭載可動体４０１の移動と擬似可動体表示Ｚ４０２の移動表示とを共通の期間に実行することで、搭載可動体４０１と擬似可動体表示Ｚ４０２とを用いた演出を実行可能としてもよい。
【０５３３】
具体的に説明すると、図１１－４２に示すように、変形例２としての搭載可動体４０１は、「合」の文字が表示された構造物であり、画像表示装置５の表示領域上部の第１位置

と該第１位置よりも下方の第２位置との間で移動可能であり、変形例２としての搭載可動体５０１Ｌ，５０１Ｒは、画像表示装置５の表示領域左右側の第１所定位置と該第１所定位置よりも中央寄りの第２所定位置との間で移動可能であり、変形例２としての擬似可動体表示Ｚ４０２は、「体」の文字を表示可能であり、画像表示装置５の表示領域下部の第１表示位置と該第１表示位置よりも上方の第２表示位置との間で移動表示可能とされている。尚、搭載可動体４０１と搭載可動体５０１Ｌ，５０１Ｒの詳細な駆動機構の図示や説明は省略する。

【０５３４】

例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述した予告演出Ａ、Ｂや発展演出Ａ、Ｂなどにおいて搭載可動体４０１、５０１Ｌ，５０１Ｒと擬似可動体表示Ｚ４０２とを用いた演出を実行する場合、まず、図１１－４２（Ａ）に示すように、搭載可動体４０１及び搭載可動体５０１Ｌ，５０１Ｒを第１位置に待機させている状態で、図１１－４２（Ｂ）に示すように、擬似可動体表示Ｚ４０２を第１表示位置に表示した後、図１１－４２（Ｃ）に示すように、擬似可動体表示Ｚ４０２を第１表示位置から第２表示位置に移動表示する。

【０５３５】

次いで、図１１－４２（Ｄ）に示すように、搭載可動体４０１を第１位置から第２位置に向けて移動させる。そして、搭載可動体４０１が第２表示位置に表示している擬似可動体表示Ｚ４０２に近接する位置まで移動したとき、擬似可動体表示Ｚ４０２を第１表示位置に向けて移動表示させる。このとき、擬似可動体表示Ｚ４０２に搭載可動体４０１が重複しないように移動表示させることが好ましい。

【０５３６】

次いで、図１１－４２（Ｅ）に示すように、搭載可動体４０１が第２位置に移動し、かつ、擬似可動体表示Ｚ４０２が第１表示位置に移動表示したときに搭載可動体４０１が擬似可動体表示Ｚ４０２に最も近接して、「合体」の文字を認識可能な擬似合体状態となる。そして、図１１－４２（Ｆ）に示すように、搭載可動体４０１と擬似可動体表示Ｚ４０２との擬似合体状態を維持しまま、搭載可動体４０１を上方に移動させるとともに擬似可動体表示Ｚ４０２を上方に移動表示させ、さらに、搭載可動体５０１Ｌ，５０１Ｒを第２所定位置に移動させることで、擬似合体が成功したことにより演出が発展すること等を報知する。

【０５３７】

その後、図１１－４２（Ｇ）に示すように、搭載可動体４０１及び搭載可動体５０１Ｌ，５０１Ｒを第１位置や第１所定位置まで移動させるとともに、擬似可動体表示Ｚ４０２を第１表示位置とは異なる第１特定表示位置（例えば、左右側の位置など）に画像を分割した態様にて移動表示させた後、画面左右にフレームアウトさせたり、フェードアウトさせる態様にて消去する。

【０５３８】

一方、擬似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知することが決定されている場合は、図１１－４２（Ｄ）に示すように、搭載可動体４０１の下方への移動と擬似可動体表示Ｚ４０２の下方への移動表示を行う途中で、搭載可動体４０１の下方への移動を減速しながら停止させて、擬似可動体表示Ｚ４０２を上部が破壊される態様にて表示することで、擬似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知する。このように、擬似可動体表示Ｚ４０２では構造物としての可動体では実現が困難な態様の演出を容易に実現することができる。

【０５３９】

（変形例３）

次に、特徴部２４１ＳＧの変形例３について、図１１－４３に基づいて説明する。図１１－４３は、（Ａ）～（Ｃ）は特徴部２４１ＳＧの変形例３を示す図である。

【０５４０】

前記特徴部２４１ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１表示位置と第２表示位置との間で移動表示可能な形

態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上下方向または左右方向といった一方向に往復移動表示が可能なものに限定されるものではなく、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－４３（Ａ）（Ｂ）に示すように、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示させた後、図１１－４３（Ｃ）に示すように、第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能としてもよい。

【０５４１】

図１１－４３（Ｃ）に示すように、第１演出表示位置において、演出表示部Ｚ２００Ａのみを左右方向を向く回動軸周りに縦回転表示させるなど、一方向に向けた直線移動表示とは異なる回転移動表示や、一方向とは異なる他方向（例えば、奥行き方向）に向けて移動する態様にて移動表示するなど、種々な態様の移動表示を実行可能とすることが好ましい。このようにすることで、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【０５４２】

以上、本発明の実施の形態における特徴部２４１ＳＧを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、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。

【０５４３】

（変形および応用に関する説明）

前記特徴部２４１ＳＧでは、パチンコ遊技機１に搭載された可動体として搭載可動体３２を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、搭載可動体３２以外の複数の可動体がパチンコ遊技機１に搭載されていてもよい。また、遊技盤２に設けられた盤側可動体に限らず、遊技機用枠３や該遊技機用枠３を開閉可能な開閉扉に設けられた枠側可動体であってもよく、枠側可動体を模した擬似可動体表示を移動表示可能としてもよい。また、盤側可動体として、遊技に関連して設けられる可変入賞装置などを模した擬似可動体表示を表示可能としてもよい。

【０５４４】

また、前記特徴部２４１ＳＧでは、パチンコ遊技機１に搭載予定とされたが非搭載となった可動体として、第１非搭載可動体Ｍ１００と第２非搭載可動体Ｍ２００を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１非搭載可動体Ｍ１００と第２非搭載可動体Ｍ２００以外の可動体がパチンコ遊技機１に搭載予定とされたが非搭載となってもよい。

【０５４５】

また、前記特徴部２４１ＳＧでは、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００を消去するときに、漸次フェードアウトさせる態様にて非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、消去されたことを強調するエフェクト画像を表示するようにしてもよいし、これら以外の方法により消去するようにしてもよい。

【０５４６】

また、前記特徴部２４１ＳＧでは、搭載可動体３２の原点位置から演出位置への移動距離Ｌ１は、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置への移動表示距離Ｌ２よりも短く、かつ、搭載可動体３２が移動するときと第１擬似可動体表示Ｚ１００を移動表示するときとで、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散る共通のエフェクト画像Ｚ７１を表示し、共通の効果音を出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、搭載可動体３２の原点位置から演出位置への移動距離Ｌ１を、第１擬似可動体表示Ｚ１００の第１初期表示位置から第１演出表示位置への移動表示距離Ｌ２よりも長く、かつ、搭載可動体３２が移動するときと第１擬似可動体表示Ｚ１００を移動表示するときとで態様が異なるエフェクト画像を表示するとともに異なる効果音を出力するようにしてもよい。このようにすることで、擬似可動体表示の移動表示を利用して、搭載可動体３２の移動を際立たせることができる。

【０５４７】

また、前記特徴部２４１ＳＧでは、スーパーリーチの可変表示期間において、搭載可動体３２の移動は、発展演出Ａと決め演出の最大２回実行可能であり、第１擬似可動体表示Ｚ１００の移動表示は、予告演出Ｂと決め演出の最大２回実行可能であり、第２擬似可動体表示Ｚ２００の移動表示は、予告演出Ａ、予告演出Ｂ、発展示唆演出、発展演出Ｂの最大４回実行可能である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体の移動や擬似可動体表示の移動表示の実行回数は上記回数以外の回数実行するようにしてもよい。

【０５４８】

さらに、可動体を一の可変表示期間に第１回数の移動を可能とした場合、擬似可動体表示を一の可変表示期間に第１回数よりも多い第２回数の移動を可能とすることが好ましい。このようにすることで、可動体演出の実行機会を増加し過ぎて大当り期待度を下げてしまうことがないようにする代わりに、擬似可動体表示の実行機会を増加することで、演出が少なくなって興趣が低下することを防止できる。

【０５４９】

また、上記複数の演出以外、例えば、大当り確定報知後の再抽選における図柄昇格時や大当り中演出などにおいて擬似可動体表示の移動表示を行うようにしてもよく、その際に移動表示される擬似可動体表示は、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００とは異なる擬似可動体表示としてもよい。

【０５５０】

また、有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出として予告演出Ａを適用し、遊技者にとって有利な内容を報知する報知演出として発展演出Ｂを適用し、報知演出が実行されることを示唆する所定演出として発展示唆演出を適用し、有利状態に制御されることを報知する特別演出として決め演出を適用し、特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出として予告演出Ｂを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の各種演出を適用可能である。また、これら各種演出は一のスーパーリーチの可変表示期間にて実行可能であったが、複数の可変表示期間に跨って実行可能な演出であってもよい。

【０５５１】

また、遊技者にとって有利な内容とは、パチンコ遊技機１においては、擬似連、大当り、小当り、リーチ、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、後述する天井時短制御等、可変表示結果や制御や演出が含まれてもよい。また、スロットマシンにおいては、チャンスゾーン（ＣＺ）当選、アシストタイム（ＡＴ）当選、リプレイタイム（ＲＴ）当選、ボーナス当選等が含まれてもよい。

【０５５２】

また、前記特徴部２４１ＳＧにおいて、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００の表示を開始するときに、遊技盤２や遊技機用枠３に設けられた遊技効果ランプ９などの輝度を低下させたり消灯することで、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００の表示を目立たせる一方で、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００の表示を消去するときには、遊技盤２や遊技機用枠３に設けられた遊技効果ランプ９などの輝度を高めたり点灯させることで、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００に対する遊技者の意識をそらすことができる。

【０５５３】

また、前記特徴部２４１ＳＧにおいて、遊技盤２や遊技機用枠３に設けられた遊技効果ランプ９等の光量調整を遊技者の操作にて可能とする一方で、第１擬似可動体表示Ｚ１００の発光表示部Ｚ１０８Ａや第２擬似可動体表示Ｚ２００の発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの光量調整を遊技者の操作にて不可能とすることが好ましい。このようにすることで、擬似可動体表示の見栄えが損なわれたり目立たなくなったりすることを抑制できる。

【０５５４】

また、前記特徴部２４１ＳＧでは、発展示唆演出において、第１特定初期表示位置に表示している第２擬似可動体表示Ｚ２００を非表示とするときに、第１特定演出表示位置を

含む表示領域に報知関連画像としてキャラクタ画像Ｚ３１０を優先して表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、報知関連画像は、報知演出（例えば、発展演出Ｂ）に関連する画像であればキャラクタ画像以外の画像（例えば、煙、霧、波などを模した画像など）を用いてもよい。

【０５５５】

また、前記特徴部２４１ＳＧでは、発展演出Ｂにおいて、決め演出の実行を示唆する示唆画像として、リーチタイトル画像Ｚ５１を表示開始時の態様にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、示唆画像は決め演出の実行を示唆するものであれば、リーチタイトル画像以外の画像（例えば、強スーパーリーチ演出や決め演出にて出現するキャラクタ画像など）を用いてもよい。

【０５５６】

また、前記特徴部２４１ＳＧでは、第１擬似可動体表示Ｚ１００と第２擬似可動体表示Ｚ２００とは別個の期間に表示可能とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の擬似可動体表示を共通の期間に移動表示させてもよい。このようにする場合、例えば、第１擬似可動体表示Ｚ１００の移動表示可能範囲と第２擬似可動体表示Ｚ２００の移動表示可能範囲とが重複し、該重複領域にて第１擬似可動体表示Ｚ１００と第２擬似可動体表示Ｚ２００とを表示する場合、第１擬似可動体表示Ｚ１００と第２擬似可動体表示Ｚ２００とのうち一方を他方よりも手前側の表示レイヤーに表示することで、互いの前後位置関係などを意識させることができるため、より現実的な演出を実現できる。

【０５５７】

また、前記特徴部２４１ＳＧでは、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００の機構表示部Ｚ１００Ｂ、Ｚ２００Ｂが画像表示装置５の表示領域の縁部で切れて表示されることを考慮して、画像表示装置５の表示領域において擬似可動体表示の機構表示部の表示が開始される部分を覆い隠すように、搭載可動体やセンター飾り枠等を配置してもよいし、搭載可動体を移動させて擬似可動体表示の機構表示部の表示が開始される部分を視認困難としてもよい。

【０５５８】

また、前記特徴部２４１ＳＧでは、可変表示の表示結果として「時短付きはずれ」が含まれる形態を例示したが、ＣＰＵ１０３は、所定条件（例えば、ステップＳ６の初期化処理においてＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を行うこと、大当り遊技状態に制御すること、表示結果を時短付きはずれとすることのうちいずれか）が成立したときから可変表示が規定回数（例えば、９００回など）行われたことに基づいて、大当り遊技状態を介さずに時短状態に制御する天井時短制御を実行可能としてもよい。尚、規定回数の内部カウントは前記所定条件の成立でリセットされ、また、天井時短制御による時短状態の時短回数（例えば、９００回）は、通常の時短状態の時短回数（例えば、１００回）とは異なっていてもよい。

【０５５９】

上記のような天井時短制御が実行され、上記所定条件が成立せずに可変表示の実行回数が上記規定回数に到達したときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００といった擬似可動体表示の移動表示を実行可能としてもよい。このように、大当りの報知、時短付きはずれの報知、天井時短制御の報知など各報知において擬似可動体表示の移動表示を実行可能としてもよく、各報知において擬似可動体表示の種別や移動表示の態様などを異ならせてもよい。

【０５６０】

また、前記特徴部２４１ＳＧでは、大当りの報知として第１擬似可動体表示Ｚ１００を移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が小当りや時短付きはずれとなる場合や、上記した天井時短制御が実行される場合は、第１擬似可動体表示Ｚ１００や第２擬似可動体表示Ｚ２００の移動表示により、小当りや時短付きはずれの報知や天井時短制御の実行条件が成立したことの報知を行う一方で、可

変表示結果が大当りとなる場合は、搭載可動体３２の移動により大当りの報知を行うようにしてもよい。

【０５６１】

また、可変表示の表示結果が小当りや時短付きはずれとなる場合と、可変表示の表示結果が大当りとなる場合とで、共通の種別の擬似可動体表示を用いて報知するが、移動表示の態様が異なるようにしてもよい。また、可変表示の表示結果が小当りや時短付きはずれとなる場合と、可変表示の表示結果が大当りとなる場合とで、擬似可動体表示を用いて報知するが、擬似可動体表示の種類が異なるようにしてもよい。

【０５６２】

また、前記特徴部２４１ＳＧでは、パチンコ遊技機として、大当り遊技終了後に確変状態に制御可能な所謂１種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技終了後の時短状態において小当りを契機としてＶ入賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂１種２種の遊技機であってもよく、遊技性は種々に変更可能である。

【０５６３】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機１などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【０５６４】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【０５６５】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【０５６６】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

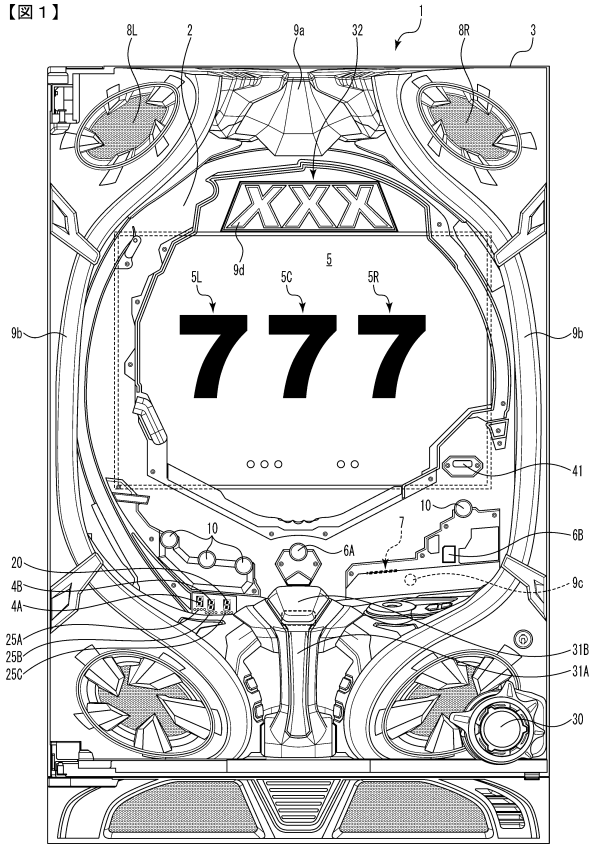
【符号の説明】

【０５６７】

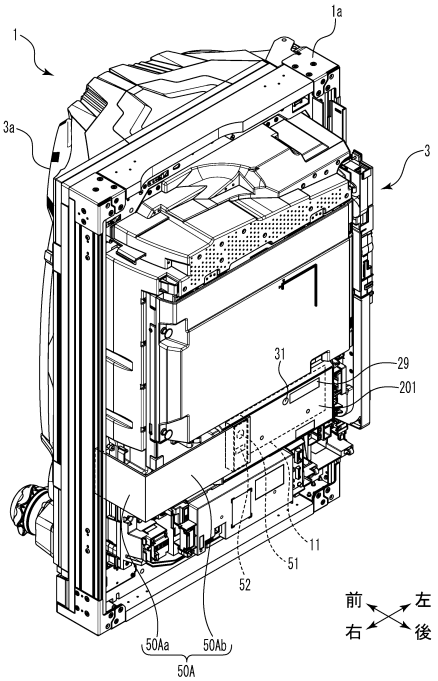
１	パチンコ遊技機
４Ａ	第１特別図柄表示装置
４Ｂ	第２特別図柄表示装置
５	画像表示装置
３２	搭載可動体
１００	遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０	演出制御用ＣＰＵ

【図面】

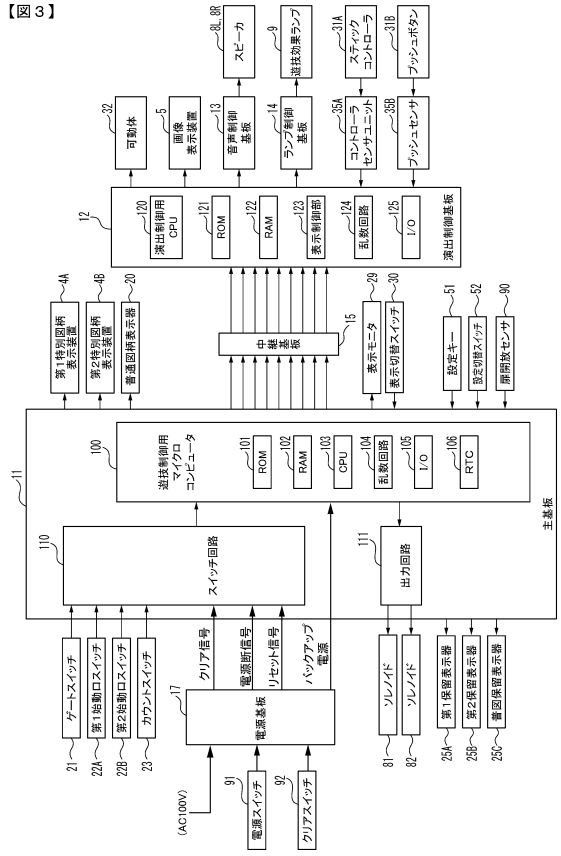
【図１】


1
8L
2
9a
32
8R
3
XXX
5
5L
9d
5C
5R
777
9b
9b
41
10
10
7
6B
6A
20
4B
4A
9c
25A
25B
25C
31B
31A
30

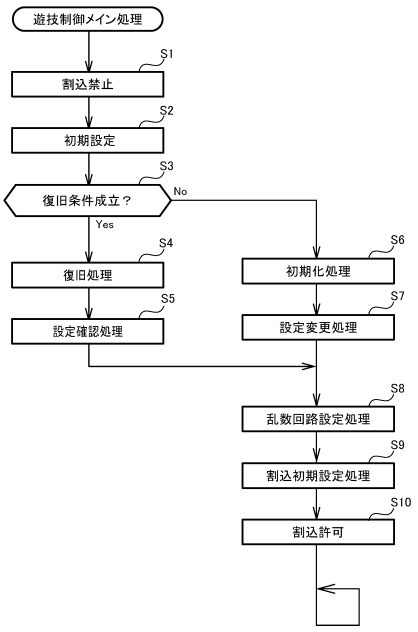
【図２】


1
1a
3a
3
31
29
201
11
51
52
50Aa
50Ab
50A
前
後
右
左

【図３】

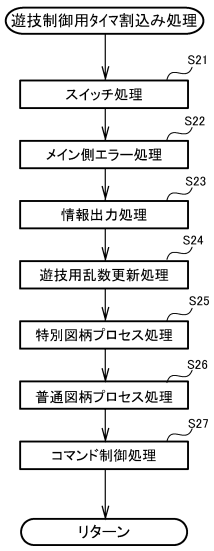

8L, 8R
スピーカ
9
遊技効果ランプ
31A
スティック コントローラ
31B
プッシュボタン
32
可動体
5
画像 表示装置
13
音声制御 基板
14
ランプ制御 基板
35A
コントローラ センサユニット
35B
プッシュセンサ
12
演出制御用 CPU
120
ROM
121
RAM
122
表示制御部
123
乱数回路
124
I/O
125
演出制御基板
4A
第1特別図柄 表示装置
4B
第2特別図柄 表示装置
20
普通図柄表示器
15
中継基板
29
表示モニタ
30
表示切替スイッチ
51
設定キー
52
設定切替スイッチ
90
賞球払出センサ
11
遊技制御用 マイクロ コンピュータ
100
ROM
101
RAM
102
CPU
103
乱数回路
104
I/O
105
RTC
106
主基板
110
スイッチ回路
111
出力回路
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
クリア信号
電源断信号
リセット信号
バックアップ 電源
17
電源基板
ソレノイド
81
ソレノイド
82
第1保留表示器
25A
第2保留表示器
25B
普図保留表示器
25C
(AC100V)
91
電源スイッチ
92
クリアスイッチ

【図４】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
復旧条件成立？
No
Yes
S4
復旧処理
S5
設定確認処理
S6
初期化処理
S7
設定変更処理
S8
乱数回路設定処理
S9
割込初期設定処理
S10
割込許可

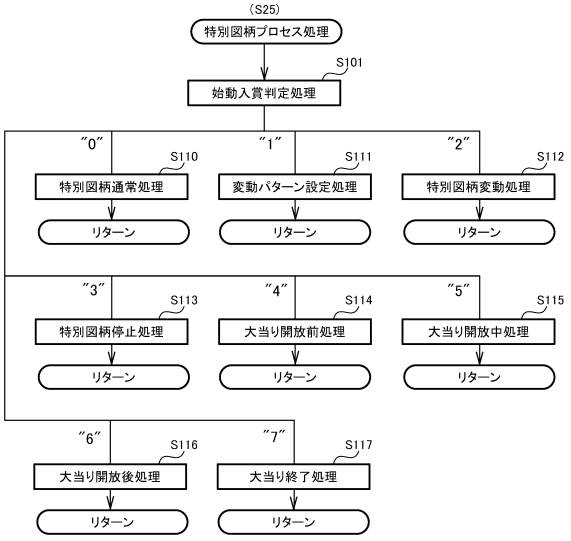
【図５】

【図５】



【図６】

【図６】



【図７】

【図７】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	時短付きはずれ	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

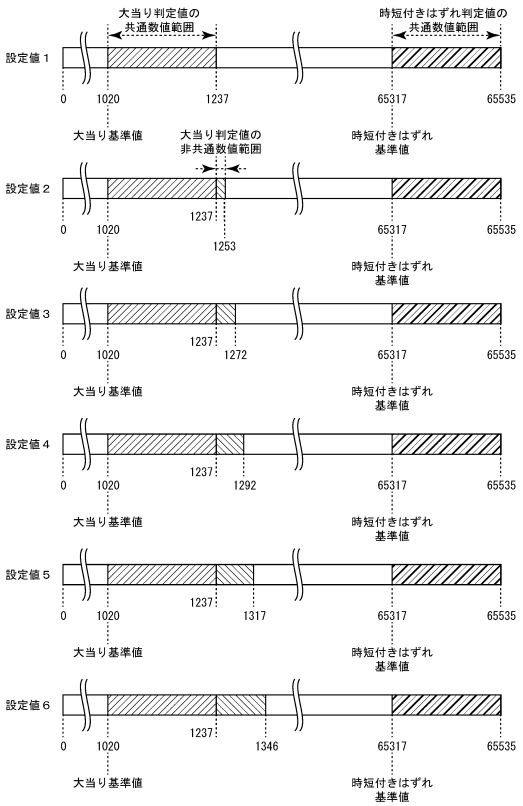
(B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	時短付きはずれ	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図８】

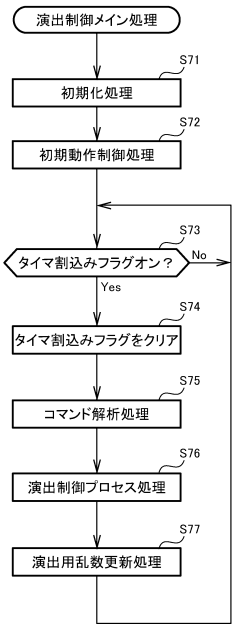
【図８】

通常状態または時短状態の場合（第１特図）



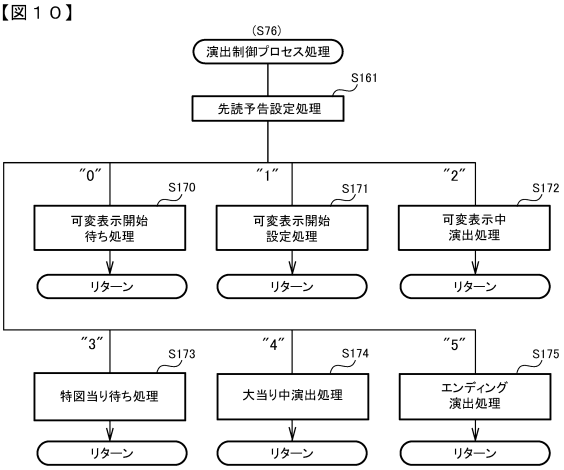
【図９】

【図９】



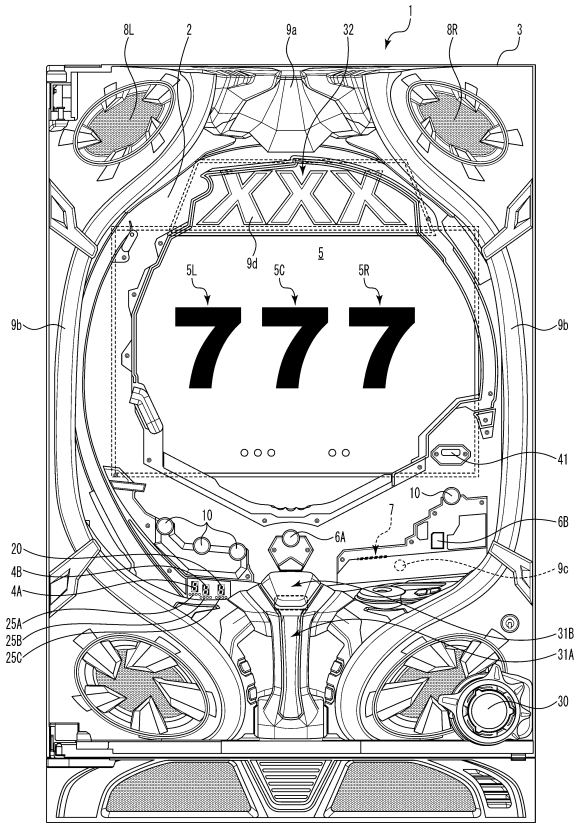
【図１０】

【図１０】



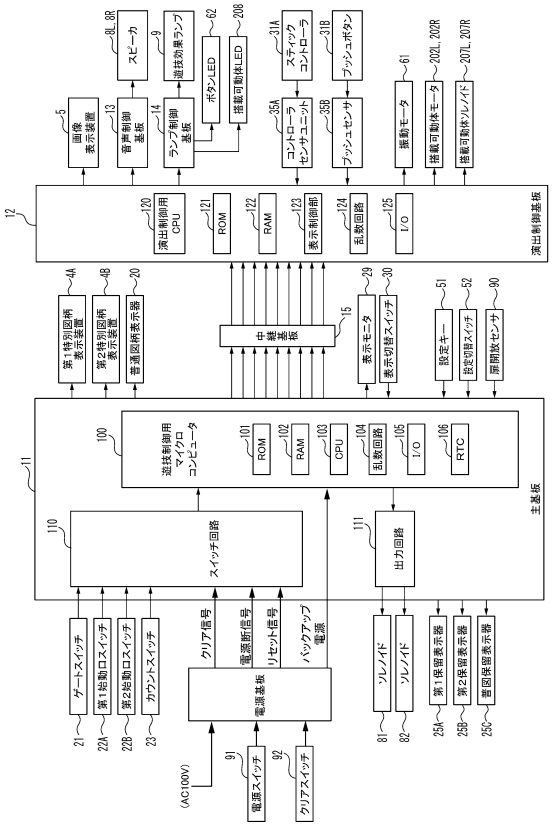
【図１１－１】

【図１１－１】　　特徴部２４１ＳＧ



【図１１－２】

【図１１－２】



【図１１－３】

【図１１－３】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ演出の実行を指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り（確変A）
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り（確変B）
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り（確変C）
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り（非確変）
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図１１－４】

【図１１－４】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１１－５】

【図１１－５】

（A）表示結果判定テーブル1

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

（B）表示結果判定テーブル2

特図種別	判定値（MR1）	特図表示結果
第1特図	54000～54651（1/100）	小当り
第2特図	―	小当り

【図１１－６】

【図１１－６】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10（通常開放ラウンド）
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5（通常開放ラウンド）
確変C（突確）	次回大当りまで	無し	2（高速開放ラウンド）
非確変	無し	100回 （100回以内の大当りまで）	10（通常開放ラウンド）

【図１１－７】

【図１１－７】

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(はずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチβ(はずれ)
PA2-4	60000	スーパーリーチγ(はずれ)(高ベース用)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	60000	スーパーリーチβ(大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチγ(大当り)(高ベース用)
PC1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

【図１１－８】

【図１１－８】

（Ａ）低ベース用

可変表示結果	非確変大当り	確変大当りA or B	確変大当りC or 小当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)	はずれ(保留数4)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	大当り用変動P判定テーブルB	特殊当り用変動P判定テーブル	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	－	－	－	600	－	－
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	－	－	－	－	700	－
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	－	－	－	－	－	800
PA1-4(非リーチはずれ時短)	－	－	－	－	－	－
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	－	－	－	300	200	100
PA2-2(スーパーリーチαはずれ)	－	－	－	90	90	90
PA2-3(スーパーリーチβはずれ)	－	－	－	7	7	7
PA2-4(スーパーリーチγはずれ)	－	－	－	－	－	－
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	497	250	－	－	－	－
PB1-2(スーパーリーチα大当り)	300	347	－	－	－	－
PB1-3(スーパーリーチβ大当り)	200	400	－	－	－	－
PB1-4(スーパーリーチγ大当り)	－	－	－	－	－	－
PC1-1(特殊当り)	－	－	997	－	－	－

（数値は判定値数）

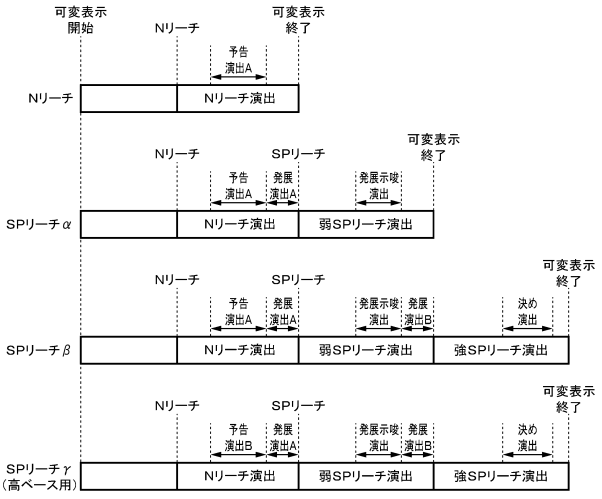
（Ｂ）高ベース用

可変表示結果	非確変大当り	確変大当りA or B	確変大当りC or 小当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	大当り用変動P判定テーブルB	特殊当り用変動P判定テーブル	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	－	－	－	－
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	－	－	－	－
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	－	－	－	－
PA1-4(非リーチはずれ時短)	－	－	－	800
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	－	－	－	100
PA2-2(スーパーリーチαはずれ)	－	－	－	80
PA2-3(スーパーリーチβはずれ)	－	－	－	10
PA2-4(スーパーリーチγはずれ)	－	－	－	7
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	50	－	－
PB1-2(スーパーリーチα大当り)	350	200	－	－
PB1-3(スーパーリーチβ大当り)	300	347	－	－
PB1-4(スーパーリーチγ大当り)	250	400	－	－
PC1-1(特殊当り)	－	－	997	－

（数値は判定値数）

【図１１－９】

【図１１－９】



【図１１－１０】

【図１１－１０】

各種演出の説明

演出種別	種別	内容	演出対象	動作態様
予告演出A（低ベース用）	パターンPVA-1	大当りの示唆	第2図柄可動体表示	第1特定初期表示位置→第1特定演出表示位置→発光表示部を発光表示→第1特定初期表示位置→消去
	パターンPVA-2			
	パターンPVA-3			
	パターンPVA-4			
予告演出B（高ベース用）	パターンPVB-1	大当りの示唆	第2図柄可動体表示	第2特定初期表示位置→第2中図柄演出表示位置→消去(左→右(中図柄へ移動)
	パターンPVB-2			第2特定初期表示位置→第2特定演出表示位置→消去(左→右(中図柄へ移動)
	パターンPVB-3		第1図柄可動体表示	第1初期表示位置→第1演出表示位置→消去(上→下へ移動)
	パターンPVB-4			第2初期表示位置→第2演出表示位置→消去(下→上へ移動)
発展演出A	非実行	前SPリーチへの発展を報知	搭載可動体	移動なし
	実行			原点位置→演出位置→原点位置
発展示唆演出	パターンPS-1	発展演出Bの実行を示唆	第2図柄可動体表示	第1特定初期表示位置→第1特定演出表示位置→発光表示部を発光表示
	パターンPS-2			→キャラクタ画像による作用表示→消去
	パターンPS-3			(プッシュボタンの操作(悪ボタン)に応じて発光色変化、操作ない場合は変化なし)
	パターンPS-4			(キャラクタ画像は、プッシュボタンの操作(悪ボタン)により変化した色で表示)
発展演出B	非実行	強SPリーチへの発展を報知	第2図柄可動体表示	移動表示なし
	実行			第1特定初期表示位置→第1特定演出表示位置→消去→リーチタイトル画像表示
決め演出	パターンKB-1	はずれの報知	ガラスひび割れ画像の表示	搭載可動体の落下及び第1種別可動体表示の裏側落下表示なし
	パターンKV-1			
	パターンKB-2	大当りの報知	搭載可動体→第1種別可動体表示	(搭載可動体)原点位置→演出位置→原点位置
	パターンKV-2			→(第1種別可動体表示)第1初期表示位置→第1演出表示位置→第1初期表示位置

動作態様：白／青／緑／赤／黄／遠

【図１１－１１】

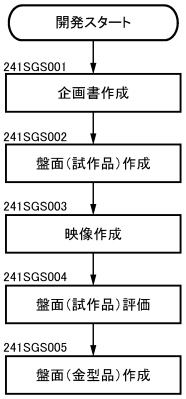
【図１１－１１】

発展演出A・Bの実行状況別の大当り期待度（SPリーチβ・γ）

実行パターン	発展演出A（可動体）	発展演出B（第2擬似可動体表示）	期待度
パターンA	非実行	非実行	↑低
パターンB	非実行	実行	
パターンC	実行	非実行	
パターンD	実行	実行	↓高

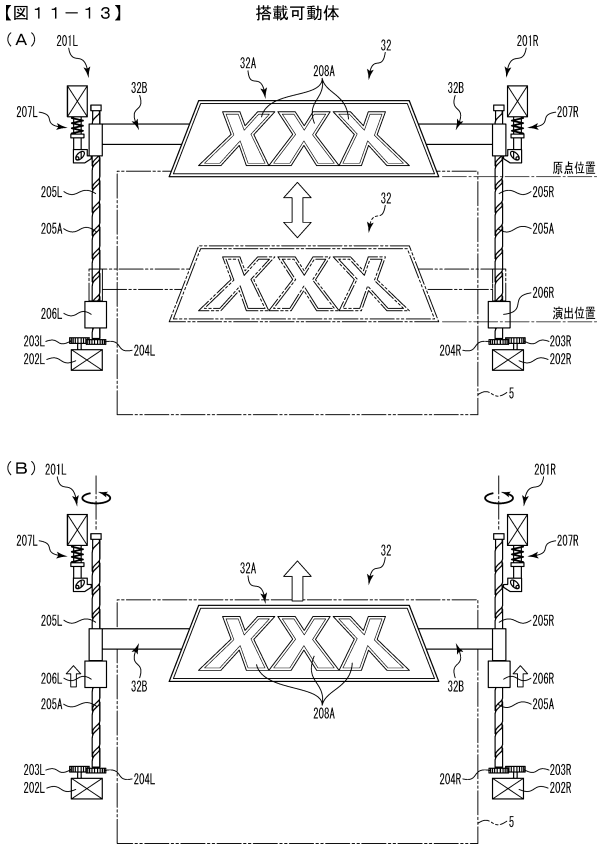
【図１１－１２】

【図１１－１２】



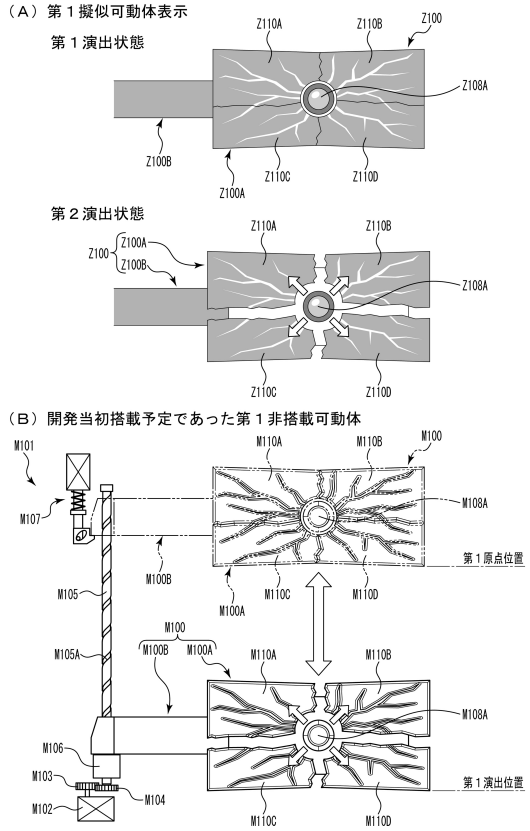
【図１１－１３】

【図１１－１３】



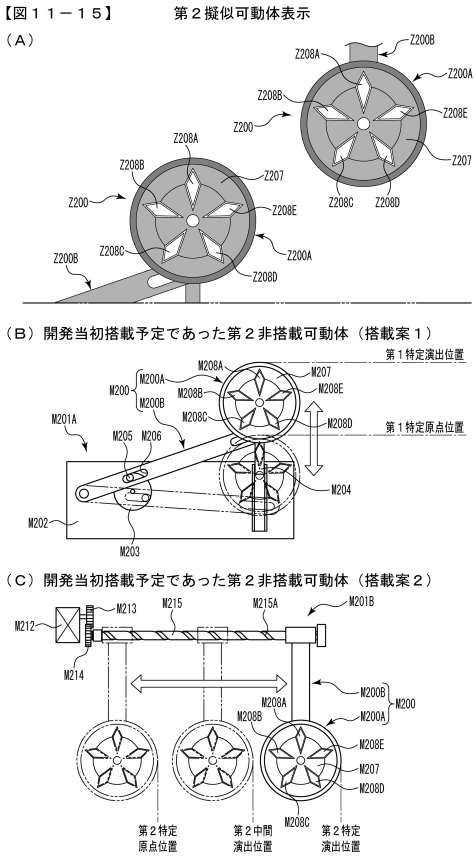
【図１１－１４】

【図１１－１４】



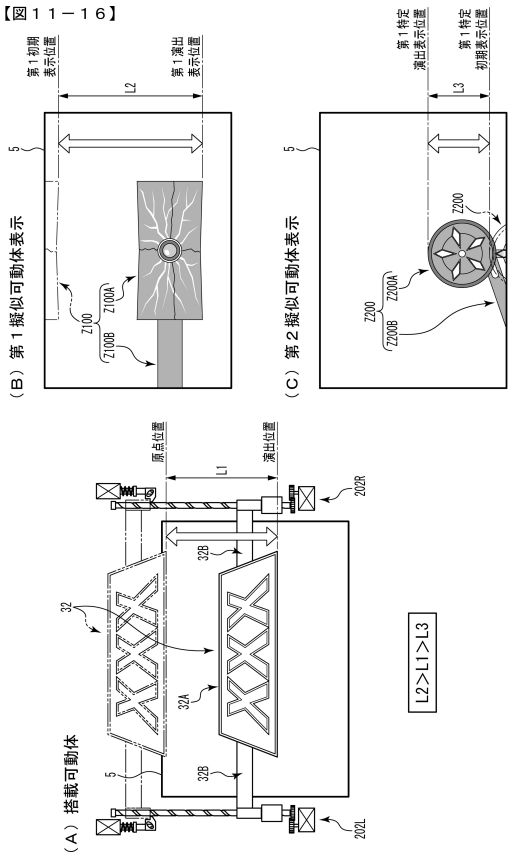
【図１１－１５】

【図１１－１５】　第２擬似可動体表示



【図１１－１６】

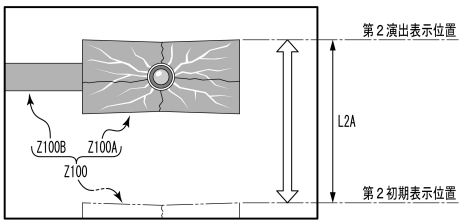
【図１１－１６】



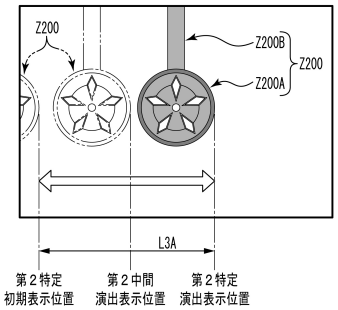
【図１１－１７】

【図１１－１７】

（Ａ）第１擬似可動体表示



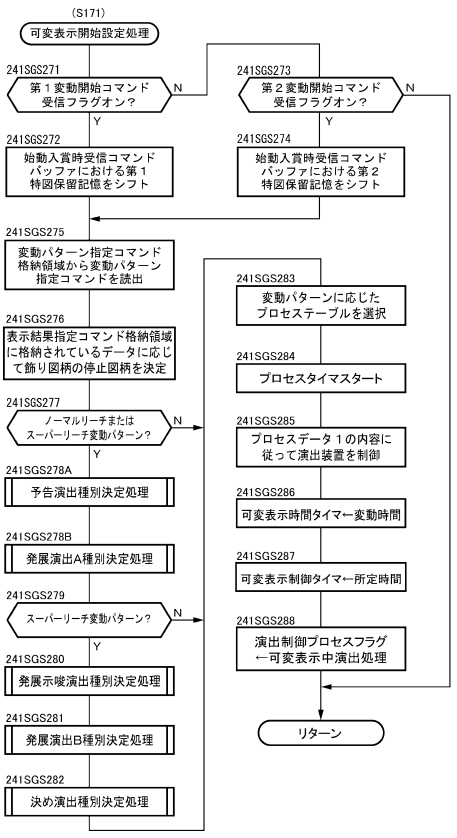
（Ｂ）第２擬似可動体表示



L3A＞L2A＞L1

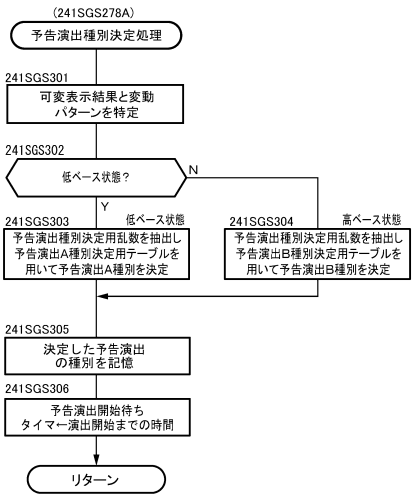
【図１１－１８】

【図１１－１８】



【図１１－１９】

【図１１－１９】



【図１１－２０】

【図１１－２０】

（A）予告演出A種別決定用テーブル（低ベース用）

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
パターンPYA-1	5	5	50	80
パターンPYA-2	15	15	30	10
パターンPYA-3	30	50	15	8
パターンPYA-4	50	30	5	2

（数値は判定値数）

（B）予告演出B種別決定用テーブル（高ベース用）

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
パターンPYB-1	5	5	50	80
パターンPYB-2	15	15	30	10
パターンPYB-3	30	50	15	8
パターンPYB-4	50	30	5	2

（数値は判定値数）

【図１１－２１】

【図１１－２１】

（A）



（B）発展演出A種別決定用テーブル

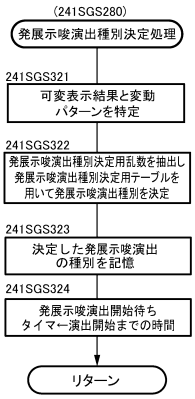
演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
非実行	10	20	80	100
実行	90	80	20	－

（数値は判定値数）

【図１１－２２】

【図１１－２２】

（A）



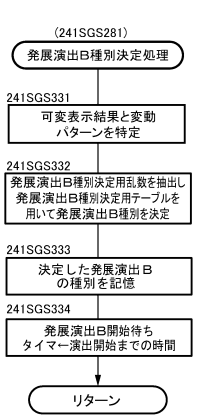
（B）発展示唆演出種別決定用テーブル

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ
パターンPS-1	5	5	50
パターンPS-2	15	15	30
パターンPS-3	30	50	15
パターンPS-4	50	30	5

（数値は判定値数）

【図１１－２３】

【図１１－２３】



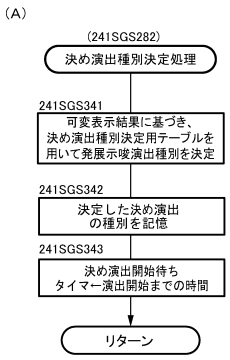
（B）発展演出B種別決定用テーブル

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチβ・γはずれ	Sリーチαはずれ
非実行	20	30	30	100
実行	80	70	70	－

（数値は判定値数）

【図１１－２４】

【図１１－２４】



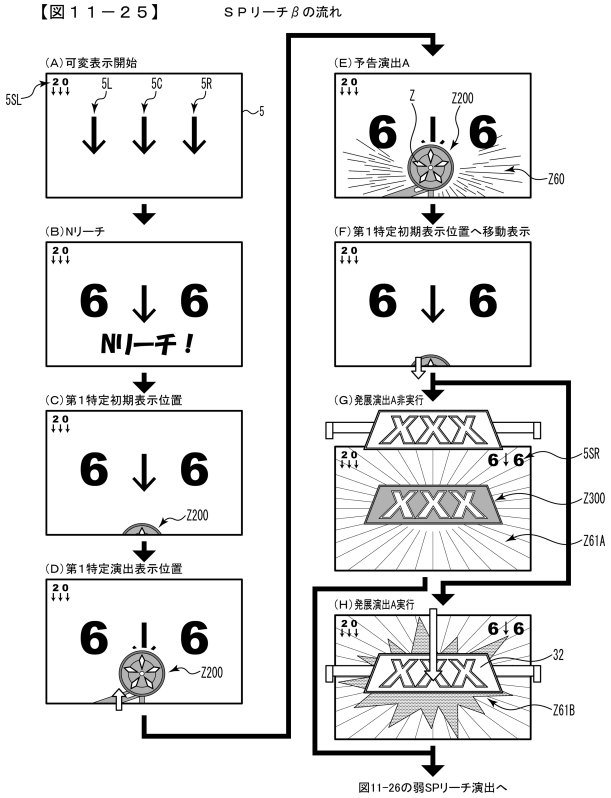
（B）決め演出種別決定用テーブル

演出種別	操作対象	確変大当り	非確変大当り	Sリーチβ・γはずれ
パターンKB−1（はずれ）	プッシュボタン	－	－	70
パターンKB−2（大当り）		30	70	－
パターンKV−1（はずれ）	スティックコントローラ	－	－	30
パターンKV−2（大当り）		70	30	－

（数値は判定値数）

【図１１－２５】

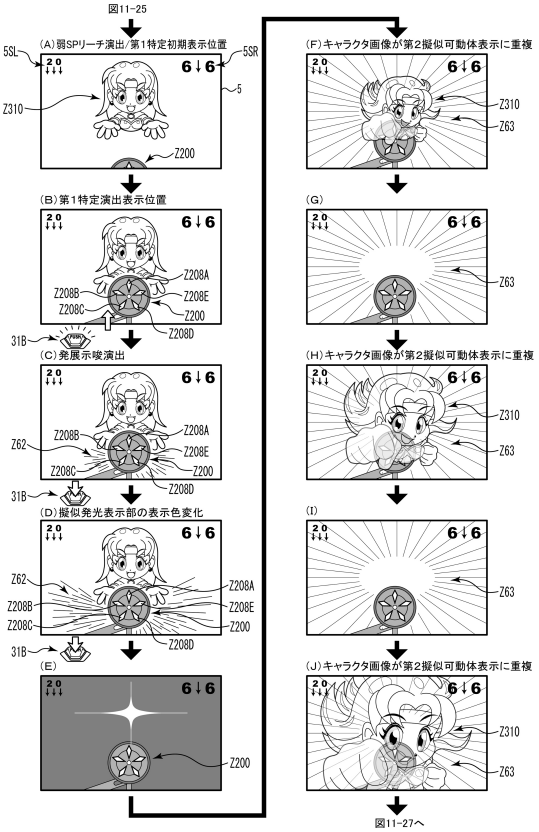
【図１１－２５】 ＳＰリーチβの流れ



※図11-25以降、白矢印⇩は画像ではなく動きを示す

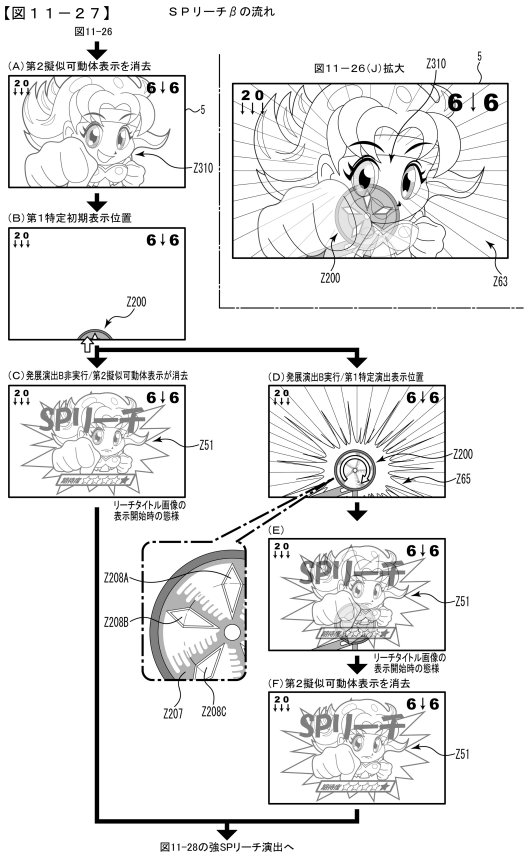
【図１１－２６】

【図１１－２６】 ＳＰリーチβの流れ



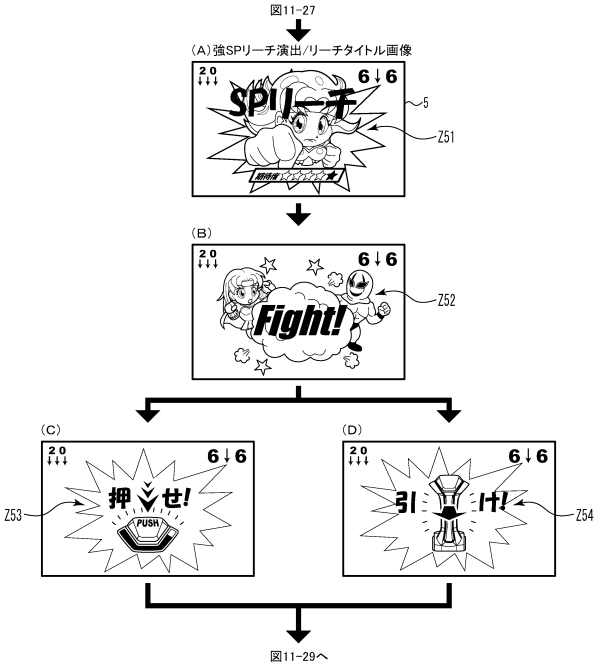
【図１１－２７】

【図１１－２７】　ＳＰリーチβの流れ



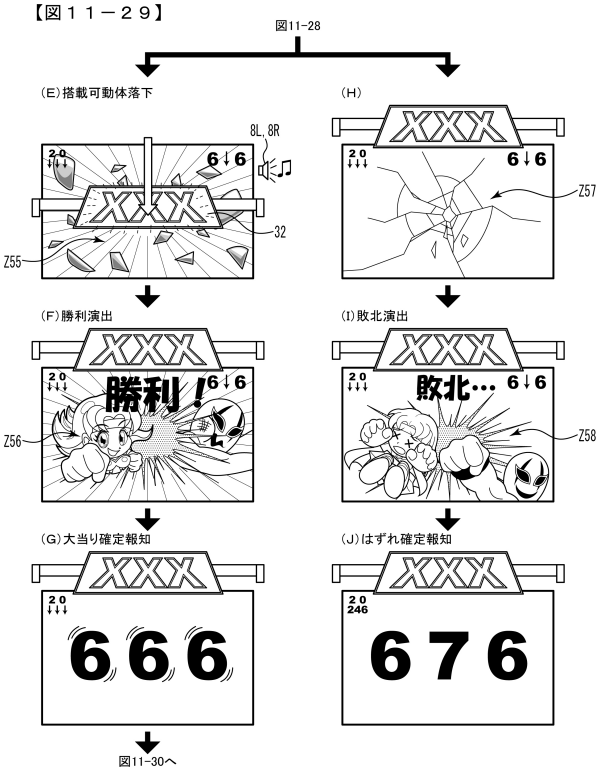
【図１１－２８】

【図１１－２８】　ＳＰリーチβの流れ



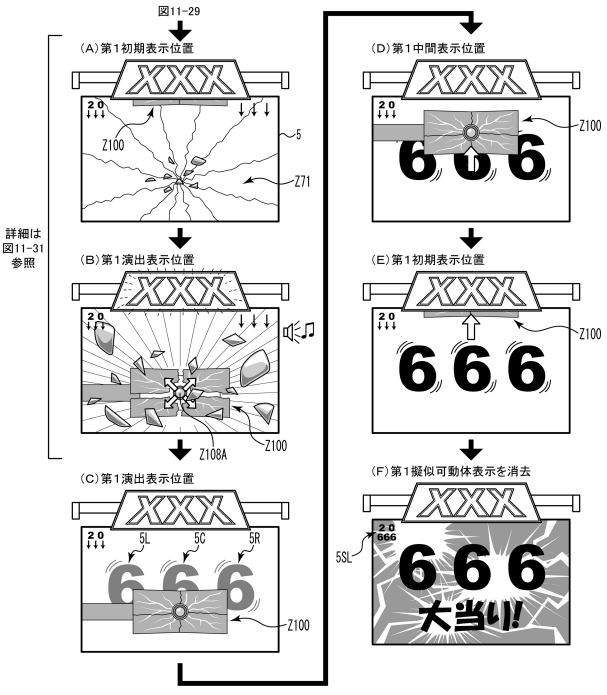
【図１１－２９】

【図１１－２９】

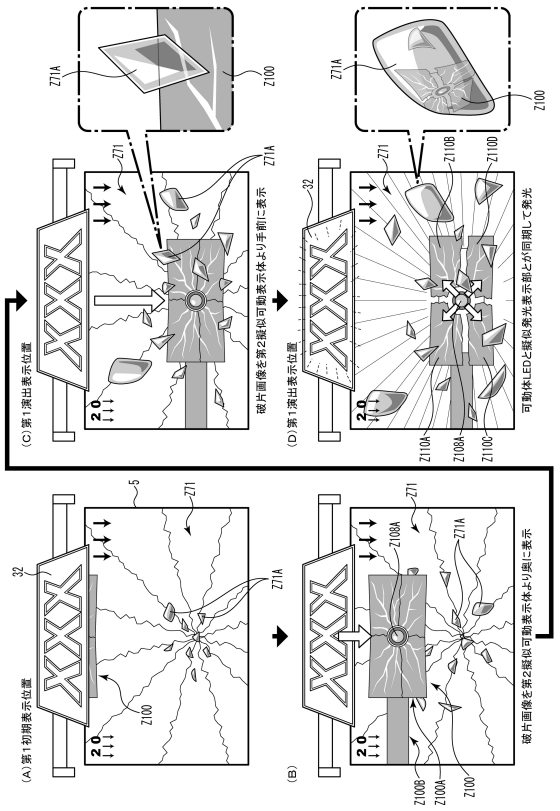


【図１１－３０】

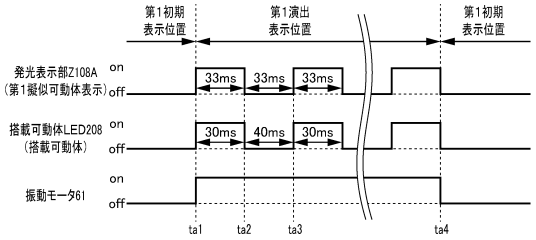
【図１１－３０】



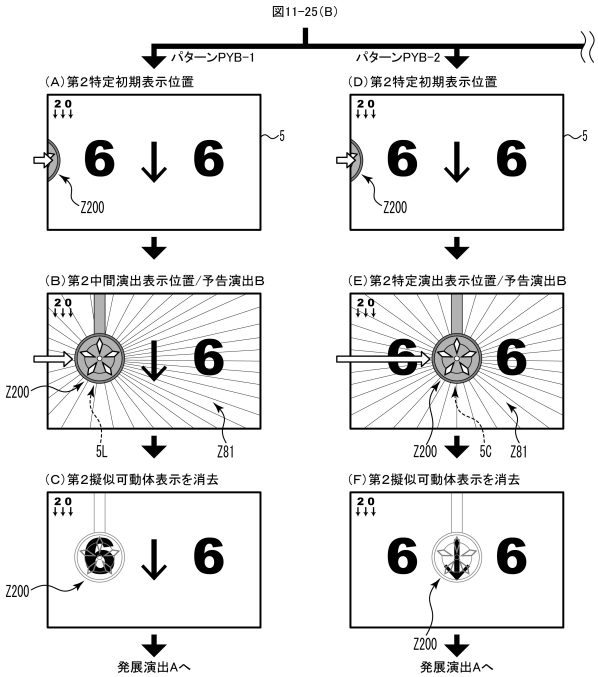
【図１１－３１】
【図１１－３１】



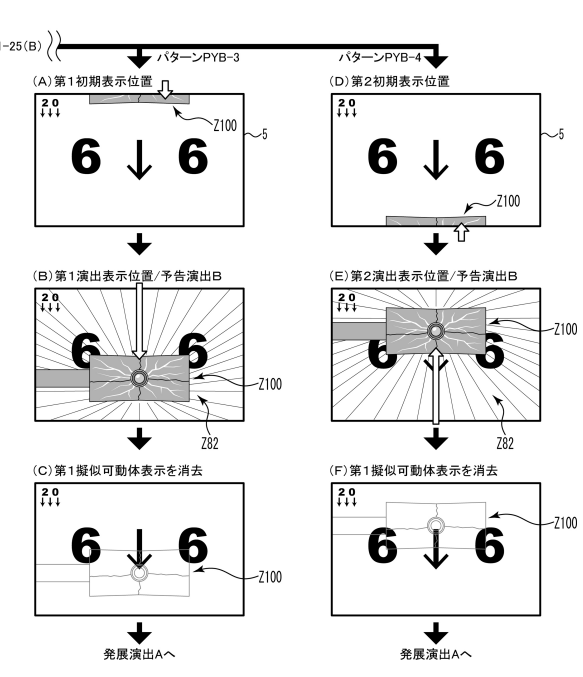
【図１１－３２】
【図１１－３２】



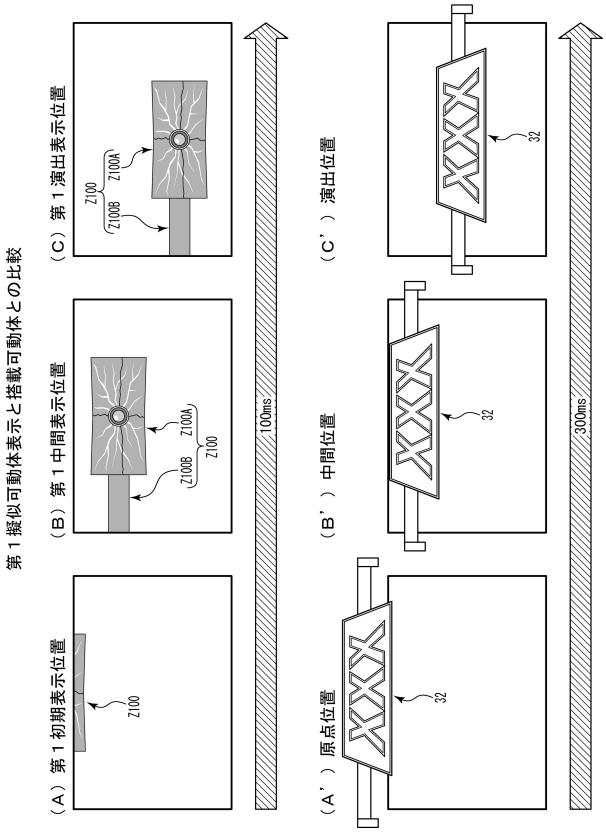
【図１１－３３】
【図１１－３３】　ＳＰリーチγの流れ



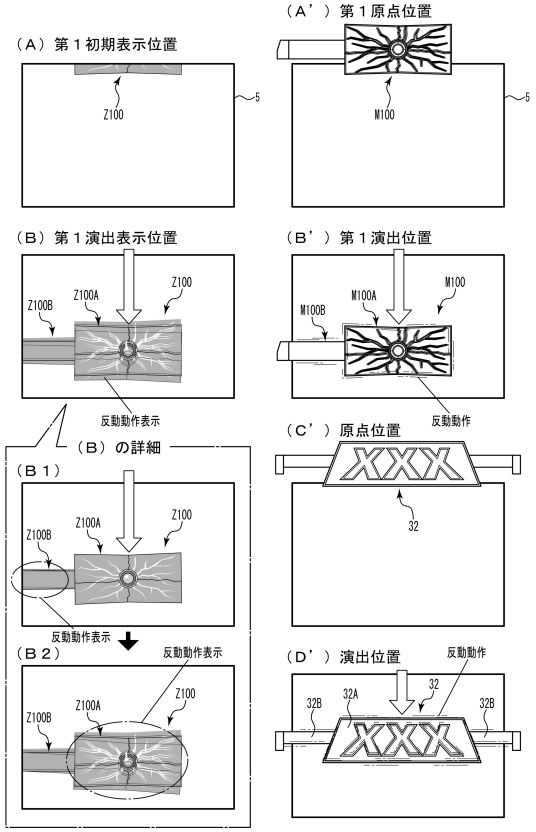
【図１１－３４】
【図１１－３４】　ＳＰリーチγの流れ



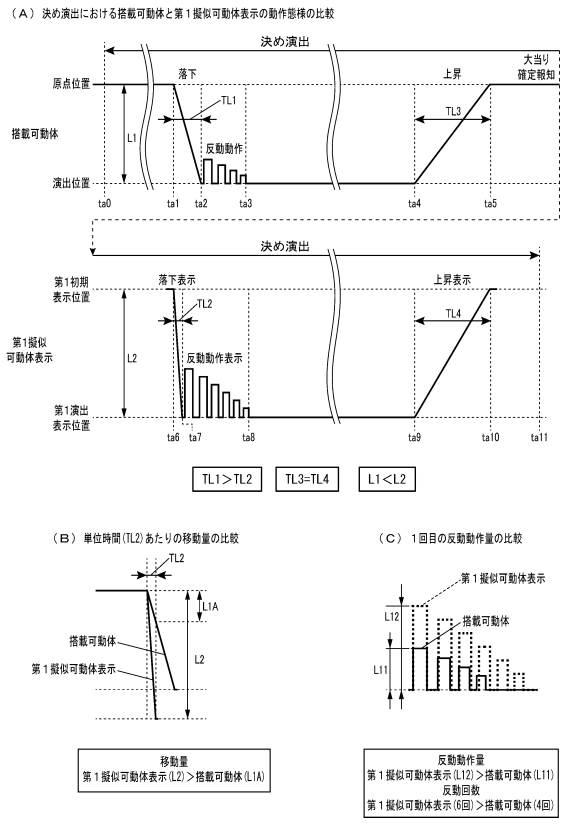
【図１１－３５】



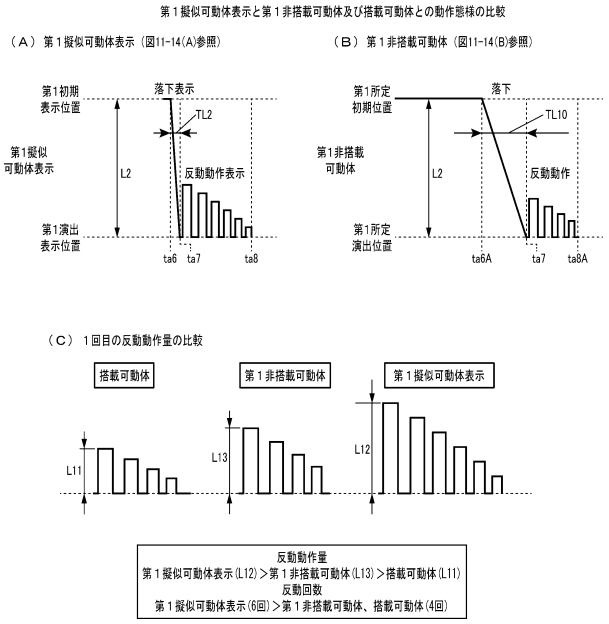
【図１１－３６】



【図１１－３７】

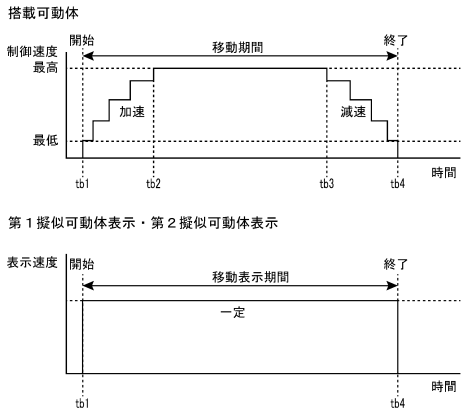


【図１１－３８】



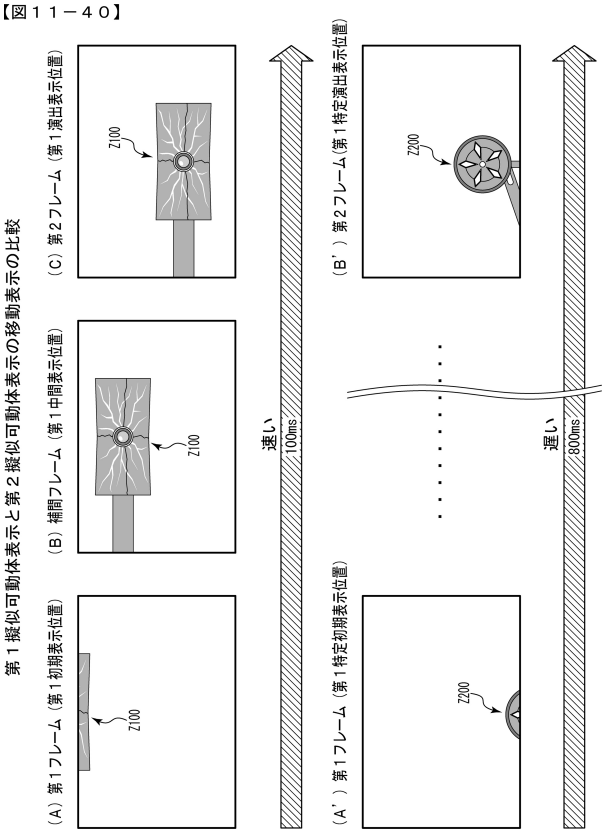
【図１１－３９】

【図１１－３９】



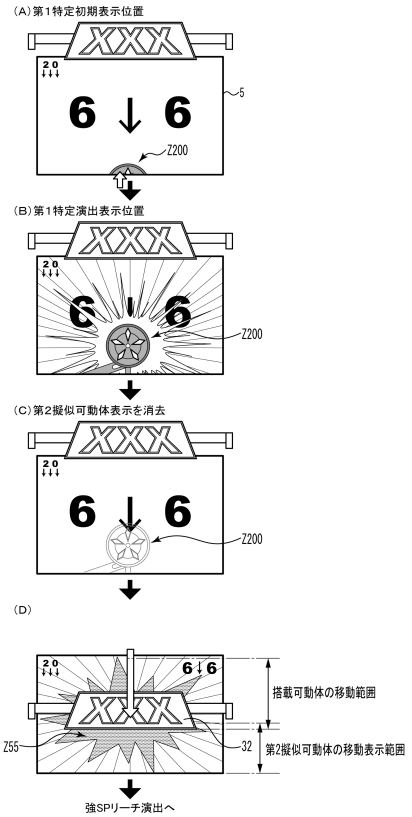
【図１１－４０】

【図１１－４０】



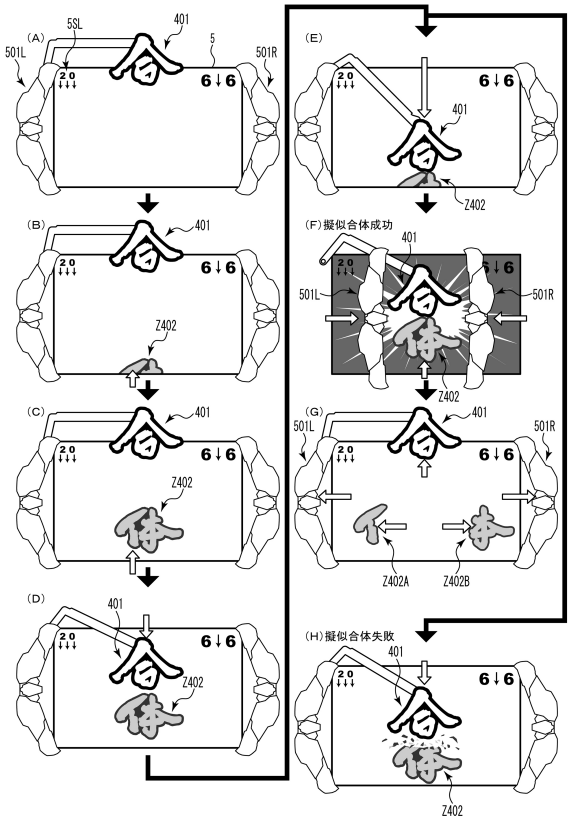
【図１１－４１】

【図１１－４１】　特徴部２４１ＳＧ変形例１



【図１１－４２】

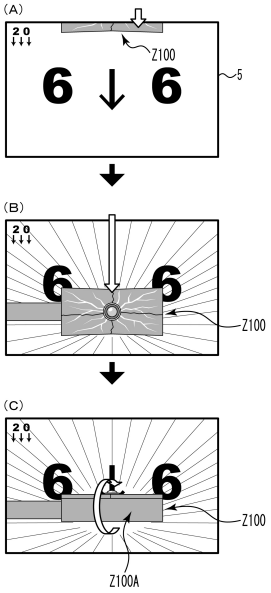
【図１１－４２】　特徴部２４１ＳＧ変形例２



【図１１－４３】

【図１１－４３】

特徴部２４１ＳＧ変形例３



フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０２０－１８２６８３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－２３９６８７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０３８７４８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１２３２９５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－１３０５６１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０１２９６７（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２