

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7587371号**  
**(P7587371)**

(45)発行日 令和6年11月20日(2024.11.20)

(24)登録日 令和6年11月12日(2024.11.12)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 2 (全104頁)

(21)出願番号 特願2020-133558(P2020-133558)  
 (22)出願日 令和2年8月6日(2020.8.6)  
 (65)公開番号 特開2022-29943(P2022-29943A)  
 (43)公開日 令和4年2月18日(2022.2.18)  
 審査請求日 令和5年6月6日(2023.6.6)

(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 森川 能匡

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

**(57)【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御するか否かを決定可能な決定手段と、

表示手段と、

演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、特定キャラクタを示す特定キャラクタ表示を表示する特別演出と、該特別演出とは異なる演出であって、該特定キャラクタとは異なる所定キャラクタを示す所定キャラクタ表示を表示する第1 特別演出と該特定キャラクタとは異なる特別キャラクタを示す特別キャラクタ表示を表示する第2 特別演出とを含む特定演出と、を実行可能であり、

前記特別演出は、

前記特定キャラクタが眼を閉じている第1 シーンと、

前記特定キャラクタが眼を開いている第2 シーンと、

を含んで構成され、

前記第1 シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する表示色の種類数が第1 数となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、

前記第2 シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する表示色の種類数が前記第1 数よりも多い第2 数となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御することが前記決定手段によって決定された可変表示であるときと、前記有利状態に制御しないことが前記決定手段によって決定された可変表示であるときのいずれであっても、前記特別演出を実行可能であり、

前記第1特定演出が実行されるときに、前記所定キャラクタに関するセリフ音の出力と該セリフ音に対応する文字表示を伴う前記特別演出を実行可能であり、

前記第2特定演出が実行されるときに、前記特別キャラクタに関するセリフ音の出力と該セリフ音に対応する文字表示を伴う前記特別演出を実行可能であり、

前記特別キャラクタに関するセリフ音の出力と該セリフ音に対応する文字表示を伴う前記特別演出を複数タイミングで実行可能であり、

前記第1シーンで前記特定キャラクタを表示する場合に、該特定キャラクタを第1サイズで表示可能であり、

前記第2シーンで前記特定キャラクタを表示する場合に、該特定キャラクタを前記第1サイズよりも大きい第2サイズで表示可能であり、

前記第1特定演出が実行されるときよりも前記第2特定演出が実行されるときの方が前記有利状態に制御される割合が高い、

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項2】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御するか否かを決定可能な決定手段と、

表示手段と、

演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、特定キャラクタを示す特定キャラクタ表示を表示する特別演出と、該特別演出とは異なる演出であって、該特定キャラクタとは異なる所定キャラクタを示す所定キャラクタ表示を表示する第1特定演出と該特定キャラクタとは異なる特別キャラクタを示す特別キャラクタ表示を表示する第2特定演出とを含む特定演出と、を実行可能であり、

前記特別演出は、

前記特定キャラクタが眼を閉じている第1シーンと、

前記特定キャラクタが眼を開いている第2シーンと、

を含んで構成され、

前記第1シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する主要表示色が第1表示色となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、

前記第2シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する主要表示色が前記第1表示色とは異なる第2表示色となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御することが前記決定手段によって決定された可変表示であるときと、前記有利状態に制御しないことが前記決定手段によって決定された可変表示であるときのいずれであっても、前記特別演出を実行可能であり、

前記第1特定演出が実行されるときに、前記所定キャラクタに関するセリフ音の出力と該セリフ音に対応する文字表示を伴う前記特別演出を実行可能であり、

前記第2特定演出が実行されるときに、前記特別キャラクタに関するセリフ音の出力と該セリフ音に対応する文字表示を伴う前記特別演出を実行可能であり、

前記特別キャラクタに関するセリフ音の出力と該セリフ音に対応する文字表示を伴う前記特別演出を複数タイミングで実行可能であり、

前記第1シーンで前記特定キャラクタを表示する場合に、該特定キャラクタを第1サイズで表示可能であり、

前記第2シーンで前記特定キャラクタを表示する場合に、該特定キャラクタを前記第1サイズよりも大きい第2サイズで表示可能であり、

10

20

30

40

50

前記第1特定演出が実行されるときよりも前記第2特定演出が実行されるときの方が前記有利状態に制御される割合が高い、

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、キャラクタを示すキャラクタ表示が表示される演出を実行可能なものがあった。 10

【0003】

この種の遊技機において、例えば、可変表示においてキャラクタが表示されたキャラクタ図柄が仮停止表示される否かを煽る煽り演出が実行可能とされ、煽り演出において、キャラクタ図柄が仮停止表示される前はキャラクタの眼が閉じており、仮停止表示されたときを開眼するもの等があった（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2017-38986号公報 20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記特許文献1に記載の遊技機にあっては、遊技の興趣を向上させる余地があった。

【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、遊技の興趣を向上させ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】

手段Aに記載の遊技機は、 30

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御するか否かを決定可能な決定手段と、

表示手段と、

演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、特定キャラクタを示す特定キャラクタ表示を表示する特別演出と、該特別演出とは異なる演出であって、該特定キャラクタとは異なる所定キャラクタを示す所定キャラクタ表示を表示する第1特定演出と該特定キャラクタとは異なる特別キャラクタを示す特別キャラクタ表示を表示する第2特定演出とを含む特定演出と、を実行可能であり、 40

前記特別演出は、

前記特定キャラクタが眼を閉じている第1シーンと、

前記特定キャラクタが眼を開いている第2シーンと、

を含んで構成され、

前記第1シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する表示色の種類数が第1数となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、

前記第2シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する表示色の種類数が前記第1数よりも多い第2数となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御することが前記決定手段によって決定された可変表示であるとき 50

と、前記有利状態に制御しないことが前記決定手段によって決定された可変表示であるときのいずれであっても、前記特別演出を実行可能であり、

前記第1特定演出が実行されるときに、前記所定キャラクタに関するセリフ音の出力と該セリフ音に対応する文字表示を伴う前記特別演出を実行可能であり、

前記第2特定演出が実行されるときに、前記特別キャラクタに関するセリフ音の出力と該セリフ音に対応する文字表示を伴う前記特別演出を実行可能であり、

前記特別キャラクタに関するセリフ音の出力と該セリフ音に対応する文字表示を伴う前記特別演出を複数タイミングで実行可能であり、

前記第1シーンで前記特定キャラクタを表示する場合に、該特定キャラクタを第1サイズで表示可能であり、

前記第2シーンで前記特定キャラクタを表示する場合に、該特定キャラクタを前記第1サイズよりも大きい第2サイズで表示可能であり、

前記第1特定演出が実行されるときよりも前記第2特定演出が実行されるときの方が前記有利状態に制御される割合が高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の興趣が向上する。

手段Bに記載の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御するか否かを決定可能な決定手段と、

表示手段と、

演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、特定キャラクタを示す特定キャラクタ表示を表示する特別演出と、該特別演出とは異なる演出であって、該特定キャラクタとは異なる所定キャラクタを示す所定キャラクタ表示を表示する第1特定演出と該特定キャラクタとは異なる特別キャラクタを示す特別キャラクタ表示を表示する第2特定演出とを含む特定演出と、を実行可能であり、

前記特別演出は、

前記特定キャラクタが眼を閉じている第1シーンと、

前記特定キャラクタが眼を開いている第2シーンと、

を含んで構成され、

前記第1シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する主要表示色が第1表示色となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、

前記第2シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する主要表示色が前記第1表示色とは異なる第2表示色となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御することが前記決定手段によって決定された可変表示であるときと、前記有利状態に制御しないことが前記決定手段によって決定された可変表示であるときのいずれであっても、前記特別演出を実行可能であり、

前記第1特定演出が実行されるときに、前記所定キャラクタに関するセリフ音の出力と該セリフ音に対応する文字表示を伴う前記特別演出を実行可能であり、

前記第2特定演出が実行されるときに、前記特別キャラクタに関するセリフ音の出力と該セリフ音に対応する文字表示を伴う前記特別演出を実行可能であり、

前記特別キャラクタに関するセリフ音の出力と該セリフ音に対応する文字表示を伴う前記特別演出を複数タイミングで実行可能であり、

前記第1シーンで前記特定キャラクタを表示する場合に、該特定キャラクタを第1サイズで表示可能であり、

前記第2シーンで前記特定キャラクタを表示する場合に、該特定キャラクタを前記第1サイズよりも大きい第2サイズで表示可能であり、

前記第1特定演出が実行されるときよりも前記第2特定演出が実行されるときの方が前

10

20

30

40

50

記有利状態に制御される割合が高い、  
ことを特徴としている。  
この特徴によれば、遊技の興趣が向上する。  
手段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、  
表示手段と、  
演出実行手段と、  
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、  
を備え、  
前記演出実行手段は、

遊技における特定事象の発生を予言する予言表示を表示した後、前記特定事象が発生する前に該特定事象の発生を告知する告知表示を表示する予言演出と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出と、

前記報知演出にて前記有利状態に制御されることが報知された後であり、前記有利状態に制御されるまでのファンファーレ期間において実行されるファンファーレ演出と、を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態と、を含み、

前記予言演出の実行パターンとして、前記報知演出の実行に関連する第1時期に前記告知表示が表示される第1実行パターンと、前記ファンファーレ演出の実行に関連する第2時期に前記告知表示が表示される第2実行パターンと、があり、

前記予言演出が前記第1実行パターンにて実行されたときに前記有利状態に制御される割合は、前記予言演出が実行されないときに前記有利状態に制御される割合よりも高く、

前記予言演出が前記第2実行パターンにて実行されるときに前記第2有利状態に制御される割合は、前記予言演出が実行されないときに前記第2有利状態に制御される割合よりも高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、予言演出において、予言表示は共通に行われる一方で、告知表示が第1時期と第2時期とのいずれで表示されるかにより示唆される内容が異なるとともに、第2時期に告知表示が表示されることによりファンファーレ演出後に開始される有利状態が第2有利状態であることに対する遊技者の期待感を向上させることができるので、遊技の興趣が向上する。

#### 【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】遊技制御用タイム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064SGのパチンコ遊技機の正面図である。

10

20

30

40

50

【図11-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図11-3】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図11-4】乱数値を例示する説明図である。

【図11-5】特図表示結果判定テーブルの構成例を示す図である。

【図11-6】大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図である。

【図11-7】特別図柄の可変表示において用いられる変動パターンを示す図である。

【図11-8】変動パターンの決定方法の説明図である。

【図11-9】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-10】SPリーチのリーチ演出種別を示す図である。

【図11-11】(A)は演出種別の一覧、(B)は予言演出種別、(C)は事象発生時期、(D)は予言図柄を示す図である。 10

【図11-12】SPリーチA～Cにおける演出の流れを示す樹形図である。

【図11-13】SPリーチA～Cにおける演出の流れを示す樹形図である。

【図11-14】SPリーチA～Cにおける演出の流れを示す樹形図である。

【図11-15】SPリーチA～Cにおける演出の流れを示す樹形図である。

【図11-16】ファンファーレ演出の流れを示す図である。

【図11-17】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図11-18】カットイン演出の演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-19】(A)、(B)は予言演出実行決定テーブル、(C)は予言演出の期待度、(D)は予言演出の内容を示す図である。 20

【図11-20】予言演出の演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-21】(A)は予言開始タイミング決定テーブルを示す図、(B)は予言開始タイミング決定テーブルの変形例を示す図である。

【図11-22】予言図柄停止煽り演出実行決定テーブルを示す図である。

【図11-23】予言図柄停止煽り演出の動作例を示す図である。

【図11-24】予言図柄停止煽り演出の動作例を示す図である。

【図11-25】予言図柄停止煽り演出の動作例を示す図である。

【図11-26】予言図柄停止煽り演出の詳細を説明するための図である。

【図11-27】予言演出の動作例を示す図である。

【図11-28】予言演出の動作例を示す図である。 30

【図11-29】(A)は待機表示、(B)は待機表示の変形例を示す図である。

【図11-30】予言演出の動作例を示す図である。

【図11-31】予言演出の詳細を説明するための図である。

【図11-32】特徴部064SGの変形例1を示す図である。

【図11-33】大当たりA～Cの場合のファンファーレ演出の動作例を示す図である。

【図11-34】大当たりA～Cの場合のファンファーレ演出の動作例を示す図である。

【図11-35】大当たりA、B(予言演出なし)の場合のファンファーレ演出の動作例を示す図である。

【図11-36】大当たりA、B(予言演出なし)の場合のファンファーレ演出の動作例を示す図である。 40

【図11-37】大当たりA、B(予言演出有り)の場合のファンファーレ演出の動作例を示す図である。

【図11-38】大当たりA、B(予言演出有り)の場合のファンファーレ演出の動作例を示す図である。

#### 【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064SG形態)

(SG2020-064)

形態 1 - 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、  
表示手段（例えば、画像表示装置 5、演出制御用 CPU 120）と、  
音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R、演出制御用 CPU 120）と、  
演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が各種演出を実行可能な部分）と、  
を備え、

前記演出実行手段は、遊技における所定事象（例えば、図 11 - 30 (Q1) に示す「ムム」の覚醒や図 11 - 30 (Q2)、図 11 - 38 (F22) に示す「リム」の強調表示）の発生を予言する予言表示（例えば、図 11 - 27 (F1) に示す第 1 予言表示や図 11 - 27 (F2) に示す第 2 予言表示）を表示した後、前記所定事象が発生する前に該所定事象の発生を告知する告知表示（例えば、図 11 - 30 (P)、図 11 - 38 (F21) に示す告知表示）を表示する予言演出（例えば、「予言演出」）を実行可能であり、前記予言演出は、

前記表示手段の中央領域に、特定キャラクタを示す特定キャラクタ表示（例えば、「ムム」を示す特定キャラクタ表示 064SG111）と、該特定キャラクタが予言する予言セリフとして前記音出力手段から出力される予言セリフ音に対応する字幕表示（例えば、「ジャムが覚醒するわ！」の文字からなる文字表示 064SG131A、「リムが見えるわ！」の文字からなる文字表示 064SG131B など）と、により構成される前記予言表示が表示された後（図 11 - 27 (F1)、(F2) 参照）、前記特定キャラクタ表示と前記字幕表示とが前記中央領域よりも前記表示手段の縁辺に近い所定領域（例えば、表示画面左側領域など）に移動して待機するように表示され（図 11 - 29 (A) 参照）、

前記所定事象が発生する前に、前記特定キャラクタ表示が前記所定領域から前記中央領域に移動するように表示されてから前記告知表示（例えば、特定キャラクタ表示 064SG111 と文字表示 064SG152 とからなる告知表示）が表示される演出であり（図 11 - 30、図 11 - 38 参照）、

前記告知表示が表示された後、前記所定事象の発生に対応する事象表示（例えば、「ジャム」を示すキャラクタ表示 064SG161 と、「ジャム」が覚醒したことを示す「覚醒」の文字からなる文字表示 064SG162 と、からなる第 1 事象表示や、「リム」を示すキャラクタ表示 064SG163 と、「リム」の強調表示を示す「リム！」の文字からなる文字表示 064SG164 と、からなる第 2 事象表示など）が表示される（図 11 - 30、図 11 - 38 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、予言表示が表示された後、予言した特定キャラクタと予言内容とが所定領域に待機し、事象表示が表示されるときは事前に告知表示が表示されることで、予言表示が表示されてから事象表示が表示されるまでの一連の流れを途切れさせることなく見せることができため、遊技の興趣が向上する。

#### 【0012】

形態 1 - 2 の遊技機は、形態 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記予言セリフは、

予言の導入部である第 1 セリフ部（例えば、「この変動の未来が・・・見える」）と、

前記所定事象を示す第 2 セリフ部（例えば、「ジャムが覚醒するわ！」や「リムが見えるわ！」）と、

を含み、

前記音出力手段から前記第 1 セリフ部の予言セリフ音が出力されてから所定期間（例えば、約 3 秒）が経過したときに、前記音出力手段から前記第 2 セリフ部の予言セリフ音が出力される（図 11 - 27、図 11 - 31 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、予言セリフの導入部が予言セリフ音として出力されてから予言する事象が予言セリフ音として出力されるまでに所定の間が生じることで、期待感を高めることができる。

10

20

30

40

50

**【0013】**

形態1-3の遊技機は、形態1-2に記載の遊技機であって、

前記字幕表示は、

前記第1セリフ部の予言セリフ音の出力に対応して表示される第1字幕表示（例えば、「ジャムが覚醒するわ！」の文字からなる文字表示064SG131A）と、

前記第2セリフ部の予言セリフ音の出力に対応して表示される第2字幕表示（例えば、「リムが見えるわ！」の文字からなる文字表示064SG131B）と、

を有し、

前記第1字幕表示の表示が終了してから前記所定期間（例えば、約3秒）が経過したときに、前記第2字幕表示の表示が開始される（図11-27参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、予言セリフの導入部が字幕表示されてから予言する事象が字幕表示されるまでに所定の間が生じることで、期待感を高めることができる。

**【0014】**

形態1-4の遊技機は、形態1-2または形態1-3に記載の遊技機であって、

前記第2セリフ部は、第1所定事象を示すときと、該第1所定事象とは異なる第2所定事象と、があり（例えば、「ジャムが覚醒するわ！」と「リムが見えるわ！」とがある）、

前記第1セリフ部は、前記予言演出にて前記第1所定事象を示すときと前記第2所定事象とで共通である（例えば、「この変動の未来が・・・見える」。図11-27参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事象が異なる場合でも導入部が共通とされることで、第2セリフ部に注目させることができる。

**【0015】**

形態1-5の遊技機は、形態1-1～形態1-4のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が「SPリーチ演出A～C」を実行可能な部分）、

前記中央領域に表示された前記特定キャラクタ表示と前記字幕表示とは、前記特定演出が開始されることを示す特定演出開始表示（例えば、リーチタイトル表示064SG041A～リーチタイトル表示064SG041Cなど）が表示されてから、前記所定領域に待機するように表示される（図11-28（K）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタ表示と字幕表示とを、特定演出開始表示を利用して違和感を与えることなく所定領域に移動して表示することができる。

**【0016】**

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

前記字幕表示は、少なくとも前記所定領域にて、大きさが異なる文字を用いて表示される（図11-27参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定事象の表示に異質感を与えて注目させることができる。

**【0017】**

形態1-7の遊技機は、形態1-1～形態1-6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記字幕表示は、少なくとも前記所定領域にて、揺れているように表示される（図11-29（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定事象の表示に注目させることができる。

**【0018】**

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

前記所定領域に表示されている前記特定キャラクタ表示から光が放出されていること示

10

20

30

40

50

すエフェクト表示が表示された後、告知表示が表示される（図11-30参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、予言表示を待機させていた状態から好適に告知表示に移行させることができる。

#### 【0019】

（SG2020-065）

形態2-1の遊技機は、形態1-1～形態1-8のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す演出制御プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記演出実行手段は、遊技における所定事象（例えば、図11-30（Q1）に示す「ムム」の覚醒や図11-30（Q2）、図11-38（F22）に示す「リム」の強調表示）の発生を予言する予言表示（例えば、図11-27（F1）に示す第1予言表示や図11-27（F2）に示す第2予言表示）を表示した後、前記所定事象が発生する前に該所定事象の発生を告知する告知表示（例えば、図11-30（P）、図11-38（F21）に示す告知表示）を表示する予言演出（例えば、「予言演出」）を実行可能であり、

前記所定事象は、第1所定事象（例えば、図11-30（Q1）に示す「ムム」の覚醒）と該第1所定事象とは異なる第2所定事象（例えば、図11-30（Q2）に示す「リム」の強調表示）とを含み、

前記予言演出は、前記第1所定事象の発生を予言する第1予言表示（例えば、図11-27（F1）に示す「ムム」と「ジャムが覚醒するわ」の表示）が表示される第1予言演出（例えば、図11-19（D）に示す演出パターンYPA-1の予言演出）と、前記第2所定事象の発生を予言する第2予言表示（例えば、図11-27（F2）に示す「ムム」と「リムが見えるわ」の表示）が表示される第2予言演出（例えば、図11-20（D）に示す演出パターンYPB-2, YPB-1, YPB-2の予言演出）と、を含み、

前記有利状態は、第1有利状態（例えば、大当たりCの大当たり遊技）と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態（例えば、大当たりA、大当たりBの大当たり遊技）と、を含み、

前記第2所定事象は、前記第1所定事象よりも前記第2有利状態との関連性が高く（例えば、図11-20（D）に示すように、「リム」が強調表示される場合は、「ジャム」が覚醒する場合よりも可変表示結果が大当たりとなった場合に大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBとなる割合が高い部分）、

前記第2予言演出が実行されたときに前記第2有利状態に制御される割合の方が、前記第1予言演出が実行されたときに前記第2有利状態に制御される割合よりも高い（例えば、図11-20（C）に示すように、第2予言演出が実行されたときの確変期待度（大当たりA、大当たりBの大当たり遊技状態に制御される割合）は第1予言演出が実行されたときの確変期待度よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1予言演出と第2予言演出とのうちいずれが実行されるかにより第2有利状態に制御される割合が変わるため、いずれの予言演出が実行されるかに注目させることができ、特に、第2有利状態との関連性が高い第2所定事象の発生が予言される第2予言演出が実行されることを期待するようになるため、遊技の興奮が向上する。

#### 【0020】

形態2-2の遊技機は、形態2-1に記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が図6に示す特別図柄通常処理を実行する部分）を備え、

前記予言演出実行手段は、前記有利状態に制御することが決定されない場合、前記第1有利状態に制御することが決定された場合、前記第2有利状態に制御することが決定された場合、のいずれにおいても前記第1予言演出の実行を決定可能である（例えば、図11

10

20

30

40

50

- 20 ( A ) に示すように、S P リーチ A または S P リーチ B の変動パターンでの可変表示の実行が決定されているとき、可変表示結果がはずれの場合、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たり A または大当たり B の場合、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たり C の場合のいずれにおいても予言演出の演出パターン Y P A - 1 での実行を決定可能な部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 予言演出が実行された場合、有利状態に制御されないこともあるが、有利状態に制御された場合に第 2 有利状態になることがあるので、遊技興趣を高めることができる。

#### 【 0 0 2 1 】

10

形態 2 - 3 の遊技機は、形態 2 - 1 または 2 - 2 に記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 6 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）を備え、

前記予言演出実行手段は、

前記有利状態に制御することが決定されない場合または前記第 2 有利状態に制御することが決定された場合に、前記第 2 予言演出の実行を決定可能である（例えば、図 1 1 - 2 0 ( B ) に示すように、S P リーチ C の変動パターンでの可変表示の実行が決定されているとき、可変表示結果がはずれの場合、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たり A または大当たり B の場合に予言演出の演出パターン Y P B - 1 での実行を決定可能な部分）一方で、

20

前記第 1 有利状態に制御することが決定された場合に、前記第 2 予言演出の実行を決定しない（例えば、図 1 1 - 2 0 ( B ) に示すように、S P リーチ C の変動パターンでの可変表示の実行が決定されているとき、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たり C の場合に予言演出が実行されない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 予言演出が実行された場合は、有利状態に制御されないことがあるが、有利状態に制御された場合に第 1 有利状態になることはないので、遊技興趣を高めることができる。

#### 【 0 0 2 2 】

30

形態 2 - 4 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 所定事象の発生に対応する第 1 事象表示として、第 1 特定キャラクタを示す第 1 特定キャラクタ表示（例えば、図 1 1 - 3 0 ( Q 1 ) に示す「ジャム」を示すキャラクタ表示 0 6 4 S G 1 6 1 ）を表示可能であり、

前記第 2 所定事象の発生に対応する第 2 事象表示として、第 2 特定キャラクタを示す第 2 特定キャラクタ表示（例えば、図 1 1 - 3 0 ( Q 2 ) に示す「リム」を示すキャラクタ表示 0 6 4 S G 1 6 3 ）を表示可能であり、

前記演出実行手段は、前記有利状態において有利状態中演出（例えば、図 1 1 - 3 3 ~ 図 1 1 - 3 8 に示すファンファーレ演出）を実行可能であり、

前記第 2 有利状態に制御される場合、前記有利状態中演出において前記第 1 特定キャラクタ表示は表示されないが、前記第 2 特定キャラクタ表示は表示される（例えば、変形例に示すように、第 2 予言演出として「リム」が強調表示される旨の予言表示を行う場合は、ファンファーレ演出中に「ジャム」を表示せずに「リム」が登場する表示のみを行う部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定事象と第 2 有利状態との関連性が高いことが判りやすくなる。

#### 【 0 0 2 3 】

形態 2 - 5 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 予言演出が実行される場合は、前記第 1 予言演出と前記第 2 予言演出とのいずれも実行されない場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く（例えば、図 1 1 - 2

50

0 ( C ) に示すように、第 1 予言演出が実行される場合は、予言演出が非実行である場合よりも大当たり期待度が高く設定されている部分)、

前記第 2 予言演出が実行される場合は、前記第 1 予言演出が実行される場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い(例えば、図 11 - 20 ( C ) に示すように、第 2 予言演出が実行される場合は、第 1 予言演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、予言演出の実行に注目させることができる。

#### 【 0 0 2 4 】

形態 2 - 6 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記予言表示の実行タイミングとして、第 1 タイミング(例えば、図 11 - 21 ( A ) に示すリーチ前のタイミング)と、該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミング(例えば、図 11 - 21 ( A ) に示すリーチ後のタイミング)と、があり、

前記第 1 タイミングと前記第 2 タイミングとのいずれのタイミングでも前記第 1 予言表示と前記第 2 予言表示とを表示可能であり(例えば、図 11 - 21 ( A ) に示すように、第 1 タイミングと第 2 タイミングとで第 1 予言演出と第 2 予言演出を実行可能な部分)、

前記第 2 予言表示が前記第 2 タイミングで表示される割合の方が、前記第 1 予言表示が前記第 2 タイミングで表示される割合よりも高い(例えば、図 11 - 21 ( A ) に示すように、第 2 予言演出が実行される場合は、第 1 予言演出が実行される場合よりも高い割合で予言表示が第 2 タイミングにて実行可能な部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 予言表示の表示に注目させることができる。

#### 【 0 0 2 5 】

形態 2 - 7 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記予言表示の実行タイミングとして、第 1 タイミング(例えば、図 11 - 21 ( A ) に示すリーチ前のタイミング)と、該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミング(例えば、図 11 - 21 ( A ) に示すリーチ後のタイミング)と、があり、

前記第 1 予言表示を前記第 1 タイミングと前記第 2 タイミングとのいずれのタイミングでも表示可能であり(例えば、図 11 - 21 ( B ) に示すように、第 1 予言演出の予言表示を第 1 タイミングと第 2 タイミングとで表示可能な部分)、

前記第 2 予言表示を前記第 1 タイミングで実行せず前記第 2 タイミングのみで表示可能である(例えば、図 11 - 21 ( B ) に示すように、第 2 予言演出の予言表示は第 1 タイミングで表示せずに第 2 タイミングのみで表示する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 予言表示の表示に注目させることができる。

#### 【 0 0 2 6 】

( S G 2 0 2 0 - 0 6 6 )

形態 3 - 1 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 8 、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

表示手段(例えば、画像表示装置 5 )と、

演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 10 に示す演出制御プロセス処理を実行する部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、C P U 1 0 3 が図 6 に示す特別図柄通常処理を実行する部分)と、

を備え、

前記演出実行手段は、

遊技における特定事象(例えば、図 11 - 30 ( Q 1 ) に示す「ムム」の覚醒や図 11 - 30 ( Q 2 ) 、図 11 - 38 ( F 2 2 ) に示す「リム」の強調表示)の発生を予言す

10

20

30

40

50

る予言表示（例えば、図 11-27（F1）に示す第1予言表示や図 11-27（F2）に示す第2予言表示）を表示した後、前記特定事象が発生する前に該特定事象の発生を告知する告知表示（例えば、図 11-30（P）、図 11-38（F21）に示す告知表示）を表示する予言演出（例えば、「予言演出」と、）と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（例えば、S P リーチのリーチ演出）と、

前記報知演出にて前記有利状態に制御されることが報知された後であり、前記有利状態に制御されるまでのファンファーレ期間において実行されるファンファーレ演出（例えば、ファンファーレ演出）と、を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態（例えば、大当たりCの大当たり遊技状態）と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態（例えば、大当たりA、大当たりBの大当たり遊技状態）と、を含み、

前記予言演出の実行パターンとして、前記報知演出の実行に関連する第1時期に前記告知表示が表示される第1実行パターン（例えば、図 11-20（D）、図 11-30（P）に示すように、リーチ演出の実行中に告知表示を行う演出パターン YPA-1、YPA-2）と、前記ファンファーレ演出の実行に関連する第2時期に前記告知表示が表示される第2実行パターン（例えば、図 11-20（D）、図 11-38（F21）に示すように、ファンファーレ演出の実行中に告知表示を行う演出パターン YPB-1、YPB-2）と、があり、

前記予言演出が前記第1実行パターンにて実行されたときに前記有利状態に制御される割合は、前記予言演出が実行されないときに前記有利状態に制御される割合よりも高く（例えば、図 11-20（C）に示すように、予言演出が演出パターン YPA-1、YPA-2 にて実行される場合は、予言演出が非実行である場合よりも大当たり期待度が高い部分）、

前記予言演出が前記第2実行パターンにて実行されるときに前記第2有利状態に制御される割合は、前記予言演出が実行されないときに前記第2有利状態に制御される割合よりも高い（例えば、図 11-20（C）に示すように、予言演出が演出パターン YPB-1、YPB-2 にて実行される場合は、予言演出が非実行である場合よりも確変期待度が高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、予言演出において、予言表示は共通に行われる一方で、告知表示が第1時期と第2時期とのいずれで表示されるかにより示唆される内容が異なるとともに、第2時期に告知表示が表示されることによりファンファーレ演出後に開始される有利状態が第2有利状態であることに対する遊技者の期待感を向上させることができるので、遊技の興奮が向上する。

#### 【0027】

形態 3 - 2 の遊技機は、形態 3 - 1 に記載の遊技機であって、

前記予言演出実行手段は、前記有利状態に制御することが決定されない場合は、前記特定予言演出を前記第2実行パターンで実行せず、前記有利状態に制御することが決定された場合は、前記特定予言演出を前記第2実行パターンで実行する（例えば、図 11-20（A）及び図 11-20（B）に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合は、告知表示がファンファーレ演出中に実行される演出パターン YPB-1 または YPB-2 にて予言演出が実行されることはなく、可変表示結果が大当たりとなる場合において告知表示がファンファーレ演出中に実行される演出パターン YPB-1 または YPB-2 にて予言演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定予言演出が第2実行パターンで実行されることに注目させることができる。

#### 【0028】

形態 3 - 3 の遊技機は、形態 3 - 1 または 3 - 2 に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記予言演出実行手段は、

前記第1有利状態に制御することが決定された場合において、前記特定予言演出を前記第1実行パターンで実行せず（例えば、変形例において、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たりCである場合は、演出パターンYPA-1やYPA-2にて予言演出を実行しない部分）、

前記第2有利状態に制御することが決定された場合において、前記特定予言演出を前記第1実行パターンと前記第2実行パターンとで実行可能であり（例えば、変形例において、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBである場合は、演出パターンYPA-1やYAP-2とファンファーレ演出中に告知表示が表示される演出パターンYPB-1とYPB-2の両方で予言演出を実行可能な部分）、

前記有利状態に制御することが決定されない場合において、前記特定予言演出を前記第1実行パターンで実行可能である一方で、前記第2実行パターンで実行しない（例えば、変形例において、可変表示結果がはずれとなる場合は、予言演出をYPA-1やYPA-2で実行可能である一方でYPB-1やYPB-2では実行しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1実行パターンでも有利状態に制御されれば、第2実行パターンと同じように第2有利状態に制御されるため、遊技興趣を高めることができる。

#### 【0029】

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

前記特定予言演出が前記第2実行パターンで実行されるときは、前記第1時期において前記告知表示は表示されない（例えば、予言演出が演出パターンYPB-1またはYPB-2にて実行される場合は、告知表示が可変表示中の第1タイミングではなく該可変表示後のファンファーレ演出中である第2タイミングにて表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1時期に告知表示がされるか否かに注目させることができる。

#### 【0030】

形態3-5の遊技機は、形態3-1～形態3-4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されることを報知する有利状態報知パターンとして、前記有利状態に制御されることが報知される第1有利状態報知パターン（例えば、「ジャム」もしくは「ジャム」と「リム」が敵キャラクタを倒して勝利するパターン（勝利パターン））と、前記有利状態に制御されないことが報知された後に、前記有利状態に制御されることが報知される第2有利状態報知パターン（例えば、「ジャム」もしくは「ジャム」と「リム」が敵キャラクタに一旦敗北した（可変表示結果がはずれであると報知された）後に復活して勝利するパターン（復活パターン））と、があり、

前記第2有利状態報知パターンにて前記有利状態に制御されることが報知されたときに前記特定予言演出が前記第2実行パターンで実行される割合の方が、前記第1有利状態報知パターンにて前記有利状態に制御されることが報知されたときに前記特定予言演出が前記第2実行パターンで実行される割合よりも高い（例えば、図11-20（A）及び図11-20（B）に示すように、SPリーチのリーチ演出が上記した復活パターンにて実行される場合は、SPリーチのリーチ演出が上記した勝利パターンにて実行される場合よりも高い割合で予言演出が演出パターンYPB-1またはYPB-2にて実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御されないことが報知された場合でも、第2有利状態報知パターンで第2有利状態に制御されることを期待するようになるため、遊技興趣を高めることができる。

#### 【0031】

（SG2020-067）

形態4-1の遊技機は、形態1-1～形態1-8、形態2-1～形態2-7、形態3-1～形態3-5のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

10

20

30

40

50

表示手段（例えば、画像表示装置5、演出制御用CPU120）と、  
演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が各種演出を実行可能な部分）と、  
を備え、

前記演出実行手段は、特定キャラクタを示す特定キャラクタ表示を表示する特別演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、「ムム」を示す特定キャラクタ表示064SG111を表示する「予言演出」を実行可能な部分）、

前記特別演出は、

前記特定キャラクタが眼を閉じている第1シーン（例えば、第1シーンA～C）と、  
前記特定キャラクタが眼を開く第2シーンと、

で構成され、

前記第1シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する表示色の種類数が第1数となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、

前記第2シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する表示色の種類数が前記第1数よりも多い第2数となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示される（例えば、第1シーンA～Cでは、特定キャラクタ表示064SG111を構成する表示色の種類数が、「紫色」の1色となる態様で特定キャラクタ表示064SG111が表示されるのに対し、第2シーンでは、特定キャラクタ表示064SG111を構成する表示色の種類数が、第1シーンより多い「白色」と「金色」の2色となる態様で特定キャラクタ表示064SG111が表示される部分。図11-31参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1シーンから第2シーンへの変化に伴い、キャラクタの開眼とともに表示色が変化するため、開眼を際立たせることができる。

#### 【0032】

形態4-2の遊技機は、形態1-1～形態1-8、形態2-1～形態2-7、形態3-1～形態3-5のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（例えば、画像表示装置5、演出制御用CPU120）と、

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、特定キャラクタを示す特定キャラクタ表示を表示する特別演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、「ムム」を示す特定キャラクタ表示064SG111を表示する「予言演出」を実行可能な部分）、

前記特別演出は、

前記特定キャラクタが眼を閉じている第1シーン（例えば、第1シーンA～C）と、

前記特定キャラクタが眼を開く第2シーンと、

で構成され、

前記第1シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する主要表示色が第1表示色となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、

前記第2シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する主要表示色が前記第1表示色とは異なる第2表示色となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示される（例えば、第1シーンA～Cでは、特定キャラクタ表示064SG111を構成する主要表示色、つまり、主要部となる「眼」の表示色が「紫色」となる態様で特定キャラクタ表示064SG111が表示されるのに対し、第2シーンでは、特定キャラクタ表示064SG111を構成する主要表示色、つまり、主要部となる「眼」の表示色が、「紫色」よりも明るく、かつ、エフェクト表示064SG135と同じ「金色」となる態様で特定キャラクタ表示064SG111が表示される部分。図11-31参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1シーンから第2シーンへの変化に伴い、キャラクタの開眼とともに表示色が変化するため、開眼を際立たせることができる。

#### 【0033】

10

20

30

40

50

形態 4 - 3 の遊技機は、形態 4 - 1 または 4 - 2 に記載の遊技機であって、前記第 1 シーンで表示された表示色は、前記第 2 シーンでは表示されない（例えば、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 の表示色の特徴は、第 1 シーン A ~ C では、色相は同じ「紫色」で明度が異なる表示色であるのに対し、第 2 シーンでは、色相が異なるとともに、第 1 シーン A ~ C では表示されない複数の表示色である部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 シーンと第 2 シーンとの表示色の違いがより明確になる。

#### 【 0 0 3 4 】

形態 4 - 4 の遊技機は、形態 4 - 1 ~ 形態 4 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって、前記第 1 シーンでは、前記特定キャラクタ表示が特定色の明度の異なりにより表される複数の表示色で構成され、10

前記第 2 シーンでは、前記特定キャラクタ表示が複数色で、かつ各色の明度の異なりにより表される複数の表示色で構成される（例えば、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 の表示色の特徴は、第 1 シーン A ~ C では、色相は同じ「紫色」で明度が異なる表示色であるのに対し、第 2 シーンでは、色相が異なるとともに、第 1 シーン A ~ C では表示されない複数の表示色である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 シーンでも特定キャラクタ表示を明度が異なる複数の表示色を用いて好適に表示できる。

#### 【 0 0 3 5 】

形態 4 - 5 の遊技機は、形態 4 - 1 ~ 形態 4 - 4 のいずれかに記載の遊技機であって、前記第 2 シーンにおいてエフェクト表示を表示可能であり、前記エフェクト表示を構成する表示色は、前記特定キャラクタ表示の眼と同じ表示色である（例えば、第 1 シーン A ~ C では、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 を構成する主要表示色、つまり、主要部となる「眼」の表示色が「紫色」となる態様で特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 が表示されるのに対し、第 2 シーンでは、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 を構成する主要表示色、つまり、主要部となる「眼」の表示色が、「紫色」よりも明るく、かつ、エフェクト表示 0 6 4 S G 1 3 5 と同じ「金色」となる態様で特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 が表示される部分）、

ことを特徴としている。20

この特徴によれば、開眼を好適に強調することができる。

#### 【 0 0 3 6 】

形態 4 - 6 の遊技機は、形態 4 - 1 ~ 形態 4 - 5 のいずれかに記載の遊技機であって、前記特別演出が開始されることを示唆する特別演出示唆表示を表示可能であり、30

前記特別演出示唆表示では、前記特定キャラクタ表示の視認性が低下された状態で特別表示が該特定キャラクタ表示よりも前面側に重複して表示される（例えば、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 の視認性が低下された状態で特別表示（例えば、擬似導光板表示など）が該特定キャラクタ表示よりも前面側（表示優先度が高い）の表示レイヤーに重複して表示される擬似導光板演出（視認性低下演出）が実行されるようにしてよい部分。

図 1 1 - 2 7 ( A ) ( B ) 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出の開始を好適に盛り上げることができる。

#### 【 0 0 3 7 】

形態 4 - 7 の遊技機は、形態 4 - 1 ~ 形態 4 - 6 のいずれかに記載の遊技機であって、前記特別演出は、40

前記第 1 シーンから前記第 2 シーンに変化する第 1 演出パターンと、

前記第 1 シーンから前記特定キャラクタが開眼しない第 3 シーンに変化する第 2 演出パターンと、

を含む（例えば、特定キャラクタである「ムム」が眼を閉じる第 1 シーン A ~ C が実行された後（図 1 1 - 3 2 ( A ) ~ ( E ) 参照）、「ムム」が開眼せずに表示画面が黒画

面表示（ブラックアウト）となって予言表示が実行されない第3シーン（図11-32（F）参照）に変化する特別演出パターンを実行可能としてもよい部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタが開眼するか否かに注目させることができる。

#### 【0038】

形態4-8の遊技機は、形態4-1～形態4-7のいずれかに記載の遊技機であって、発光体の発光制御が可能な発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120が可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光制御を実行可能な部分）を備え、

前記発光制御手段は、

10

前記第1シーンにおいて、該第1シーンで表示される表示色と同じ発光色で発光する第1制御データテーブルを用いて前記発光体の発光制御を行い（例えば、制御データテーブルCは、第1シーンA～Cで表示される表示色と同じ発光色で発光させるデータテーブルとされている部分）、

前記第2シーンにおいて、該第2シーンで表示される表示色と同じ発光色で発光する第2制御データテーブルを用いて前記発光体の発光制御を行う（例えば、制御データテーブルDは、第2シーンで表示される表示色と同じ発光色で発光させるデータテーブルとされている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示に合わせた色で発光させることで、演出効果を好適に高めることができる。

20

#### 【0039】

形態4-9の遊技機は、形態4-8に記載の遊技機であって、

前記第1制御データテーブルおよび前記第2制御データテーブルは、複数の制御データを有し、制御データに設定された期間が計時されることで次の制御データが用いられ、

前記第2制御データテーブルにおいて1の制御データが用いられてから次の制御データが用いられるまでの時間の平均時間は、前記第1制御データテーブルにおいて1の制御データが用いられてから次の制御データが用いられるまでの時間の平均時間よりも長い（例えば、制御データテーブルDにおいて1の制御データが用いられてから次の制御データが用いられるまでの時間の平均時間（例えば、「20ms」）は、制御データテーブルCにおいて1の制御データが用いられてから次の制御データが用いられるまでの時間の平均時間（例えば、「0ms」）よりも長いことで、第1シーンA～Cでは、消灯せずに表示色が変化する点灯態様となるのに対し、第2シーンでは、消灯して表示色が変化する点滅態様（フラッシュ点灯）となる部分。図11-31（A3）参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2制御データテーブルを用いた発光制御では、第1制御データテーブルを用いた発光制御よりも発光色が変化するまでの時間が長いことで点滅しながら表示色が変化するため、開眼を好適に強調することができる。

#### 【0040】

形態4-10の遊技機は、形態4-1～形態4-9のいずれかに記載の遊技機であって、

40

前記特別演出では、前記特定キャラクタ表示と、該特定キャラクタのセリフ音に対応する字幕表示と、が表示可能であり、

前記第1シーンは、第1所定シーンと該第1所定シーンよりも後の第2所定シーンと、から構成され、

前記第1所定シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する表示色と同じまたは類似する表示色で前記字幕表示が表示され、

前記第2所定シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する表示色と異なる所定表示色で前記字幕表示が表示され、

前記第2シーンでは、前記所定表示色で前記字幕表示が表示される（例えば、文字表示064SG131は、第1シーンAでは、特定キャラクタ表示064SG111と同じま

50

たは類似する表示色である「紫色」とされ、第1シーンB、Cでは、特定キャラクタ表示064SG111と異なる「赤色」とされるのに対し、第2シーンでは、特定キャラクタ表示064SG111と異なる「赤色」とされ、かつ、文字枠（縁）が金色の影付き文字とされる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、キャラクタ表示と字幕表示との色を対応させて好適に見せることができる。

#### 【0041】

形態4-11の遊技機は、形態4-1～形態4-10のいずれかに記載の遊技機であって、

10

前記特別演出では、前記特定キャラクタ表示と、該特定キャラクタのセリフ音に対応する字幕表示と、が表示可能であり、

前記字幕表示は、前記第2シーンにおいて、前記第1シーンで表示される態様とは異なる特殊態様で表示される（例えば、文字表示064SG131は、第1シーンAでは、特定キャラクタ表示064SG111と同じまたは類似する表示色である「紫色」とされ、第1シーンB、Cでは、特定キャラクタ表示064SG111と異なる「赤色」とされるのに対し、第2シーンでは、特定キャラクタ表示064SG111と異なる「赤色」とされ、かつ、文字枠（縁）が金色の影付き文字とされる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、開眼に合わせて字幕表示を好適に強調することができる。

20

#### 【0042】

(SG2020-068)

形態5-1の遊技機は、形態1-1～形態1-8、形態2-1～形態2-7、形態3-1～形態3-5、形態4-1～形態4-10のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用CPU120が飾り図柄の可変表示を実行可能な部分）と、

演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が各種演出を実行可能な部分）と、を備え、

前記装飾識別情報は、特定キャラクタ表示と装飾表示とから構成される特定装飾識別情報（例えば、特定キャラクタ（例えば、予言演出を実行可能な「ムム」）を示す特定キャラクタ表示064SG111と、装飾としての水晶玉を模した装飾表示064SG112と、「予言」の文字を構成する文字表示064SG113と、から構成される特定飾り図柄である予言図柄064SG110。図11-24（K3）参照）を含み、

30

前記演出実行手段は、

前記装飾識別情報が仮停止表示されたことにもとづいて特定演出（例えば、「予言演出」）を実行可能であり、

可変表示において前記特定装飾識別情報が仮停止表示されるか否かを煽る煽り演出（例えば、「予言図柄停止煽り演出」）を実行可能であり、

前記煽り演出において、前記特定装飾識別情報の前記特定キャラクタ表示は第1態様で表示され（図11-24参照）、

40

前記特定装飾識別情報が仮停止表示されるときに、前記装飾表示が飛散するようなエフェクト表示が表示されるとともに、前記特定キャラクタ表示は前記第1態様から該第1態様とは異なる第2態様に変化する（例えば、「予言図柄煽り演出」では、予言図柄064SG110の特定キャラクタ表示064SG111は第1態様で表示され、予言図柄064SG110が仮停止表示されるときに、装飾表示064SG112が飛散するようなエフェクト表示064SG121が表示されるとともに、特定キャラクタ表示064SG111は第1態様から該第1態様とは異なる第2態様に変化する部分。図11-25、図11-26参照）、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、特定装飾識別情報の仮停止表示に伴い、特定キャラクタ表示が第1態様から第2態様に変化するとともに、装飾表示が飛散するようなエフェクト表示が表示されることで、特定装飾識別情報が仮停止表示したことを好適に見せることができる。

#### 【0043】

形態5-2の遊技機は、形態5-1に記載の遊技機であって、

前記特定演出の実行を決定可能な特定演出決定手段を備え、

前記特定演出の実行が決定されないときに前記煽り演出が実行された場合、前記特定装飾識別情報は仮停止表示されない（例えば、「予言演出」の実行が決定されていないときでも、「予言図柄煽り演出」の実行を決定可能であり、「予言演出」の実行が決定されていないときに「予言図柄煽り演出」の実行が決定された場合、予言図柄064SG110は仮停止表示されない部分。図11-24（K1）、（K2）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が実行されない場合でも煽り演出を実行できるので、遊技興奮を高めることができる。

#### 【0044】

形態5-3の遊技機は、形態5-1または5-2に記載の遊技機であって、

前記煽り演出において、前記特定キャラクタ表示の前面側に該特定キャラクタ表示に対応するキャラクタエフェクト表示が重複して表示される（例えば、「予言図柄停止煽り演出」において、特定キャラクタ表示064SG111の前面側に該特定キャラクタ表示064SG111に対応するキャラクタエフェクト表示が重複して表示されるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタ表示が動いているように見せることができる。

#### 【0045】

形態5-4の遊技機は、形態5-1～形態5-3のいずれかに記載の遊技機であって、

発光体の発光制御が可能な発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120が可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12の発光制御を実行可能な部分）を備え、

前記発光制御手段は、

前記煽り演出において、一定周期で表示色が変化する煽り演出用制御データテーブルを用いて前記発光体の発光制御を行い、

前記特定装飾識別情報が仮停止表示されるときに、前記装飾表示に対応する表示色で発光する仮停止用制御データテーブルを用いて前記発光体の発光制御を行う（例えば、演出制御用CPU120は、停止煽り期間においては、一定周期で表示色が変化する制御データテーブルAを用いて可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12を発光させる制御を行う。一方、停止後期間においては、装飾表示064SG112に対応する表示色で発光する制御データテーブルBを用いて可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12を発光させる制御を行う部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定装飾識別情報の仮停止表示前と後とで発光態様が変わるために、好適に演出効果を高めることができる。

#### 【0046】

形態5-5の遊技機は、形態5-1～形態5-4のいずれかに記載の遊技機であって、前記煽り演出において、予告名を示す文字表示が表示され、

前記文字表示は、前記特定装飾識別情報が仮停止表示されたときに、前記予告名から該予告名に関連するメッセージに変化する（例えば、「予言図柄停止煽り演出」において表示されている文字表示064SG113が、停止煽り期間では、「予言演出」が開始されることを予告する「予言」なる文字（予告名）で表示され、その後の停止後期間では、予告名に関連するメッセージである「運命を受け入れなさい」の文字に変化する部分）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、特定装飾識別情報の仮停止表示に合わせて文字も変化するので、好適に演出効果を高めることができる。

#### 【0047】

形態5-6の遊技機は、形態5-5に記載の遊技機であって、音出力手段を備え、

前記煽り演出において、前記文字表示に表示された予告名に対応する音声は出力されない一方で、

前記特定装飾識別情報が仮停止表示されたときにおいて、前記文字表示に表示されたメッセージに対応する音声は出力される（例えば、予告名である「予言」に対応する音声は出力されない一方で、予告名に関連するメッセージである「運命を受け入れなさい」の文字に対応する音声は出力される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定装飾識別情報が仮停止表示されたことを強調することができる。

#### 【0048】

形態5-7の遊技機は、形態5-1～形態5-6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定装飾識別情報は、仮停止表示された後、拡大表示されながらホワイトアウト表示される（例えば、予言図柄064SG110は、仮停止表示された後、拡大表示されながらホワイトアウト表示されて非表示となる部分。図11-25（P）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定装飾識別情報が仮停止表示されたことにもとづいて、違和感なく特定演出を実行することができる。

#### 【0049】

形態5-8の遊技機は、形態5-1～形態5-7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出において、前記特定キャラクタ表示を表示可能である（例えば、「予言図柄停止煽り演出」にて特定キャラクタ表示064SG111で表示された特定キャラクタである「ムム」は、「予言図柄停止煽り演出」の後に開始される「予言演出」においても登場して表示されるキャラクタとされている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、煽り演出と特定演出との関連性を高めることができる。

#### 【0050】

（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。

#### 【0051】

（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。

#### 【0052】

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様子も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

10

20

30

40

50

**【 0 0 5 3 】**

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。

**【 0 0 5 4 】**

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。

10

**【 0 0 5 5 】**

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。

**【 0 0 5 6 】**

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。

20

**【 0 0 5 7 】**

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

**【 0 0 5 8 】**

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。

30

**【 0 0 5 9 】**

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。

**【 0 0 6 0 】**

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。

**【 0 0 6 1 】**

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片が垂直位置となることにより、当該可動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

40

50

あればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

**【 0 0 6 2 】**

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

**【 0 0 6 3 】**

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 3 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。10

**【 0 0 6 4 】**

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

**【 0 0 6 5 】**

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。20

**【 0 0 6 6 】**

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

**【 0 0 6 7 】**

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの 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。30

**【 0 0 6 8 】**

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

**【 0 0 6 9 】**

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の 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。

**【 0 0 7 0 】**

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。40

**【 0 0 7 1 】**

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

**【 0 0 7 2 】**

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

10

20

30

40

50

る後述する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、LED を含んで構成されている。

#### 【 0 0 7 3 】

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遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

#### 【 0 0 7 4 】

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。

#### 【 0 0 7 5 】

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

#### 【 0 0 7 6 】

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

#### 【 0 0 7 7 】

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

#### 【 0 0 7 8 】

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

#### 【 0 0 7 9 】

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

#### 【 0 0 8 0 】

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

10

20

30

40

50

表示可能であればよい。

【0081】

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。

【0082】

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ればよい。

10

【0083】

(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。

20

【0084】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄(普図当たり図柄)が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当たり」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当た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。「普図当たり」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)。

【0085】

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。

30

【0086】

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。

【0087】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当た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。

【0088】

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(大当たり図柄、例えば「7」、後述の大当た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、「大当たり」となり、大当た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、大当たり遊技を経由することなく次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。

40

【0089】

特図ゲームでの表示結果が「大当たり」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たり遊技状態に制御される。

【0090】

大当たり遊技状態では、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

50

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。大当たり遊技状態では、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。

#### 【0091】

大当た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、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当た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。

10

#### 【0092】

なお、「大当たり」には、大当たり種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放様様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当た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たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、賞球の少ない大当たり種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当たり種別が設けられていてもよい。

#### 【0093】

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

20

#### 【0094】

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「普図当たり」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。

#### 【0095】

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「大当たり」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「大当たり」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。

30

#### 【0096】

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、次回の大当た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。

#### 【0097】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「普図当たり」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」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。

40

#### 【0098】

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

50

低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

#### 【0099】

なお、遊技状態は、大当たり遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大賞口内の特定領域）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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

#### 【0100】

##### （演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これら的一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

10

#### 【0101】

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。

20

#### 【0102】

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

20

#### 【0103】

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

30

#### 【0104】

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

40

#### 【0105】

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

#### 【0106】

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

50

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

#### 【0107】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、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。

10

#### 【0108】

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することで、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。

#### 【0109】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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。

20

#### 【0110】

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）。

#### 【0111】

##### （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。

30

#### 【0112】

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。

40

#### 【0113】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当たり遊技状態、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。

#### 【0114】

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。

50

**【 0 1 1 5 】**

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

**【 0 1 1 6 】**

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数值（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、 C P U 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

**【 0 1 1 7 】**

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

**【 0 1 1 8 】**

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

**【 0 1 1 9 】**

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 I C 、システムリセット I C 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 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

**【 0 1 2 0 】**

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

**【 0 1 2 1 】**

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

**【 0 1 2 2 】**

主基板 1 1 （遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））

10

20

30

40

50

、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。

#### 【0123】

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

#### 【0124】

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。

10

#### 【0125】

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。

#### 【0126】

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。

20

#### 【0127】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGRAM（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。

#### 【0128】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

#### 【0129】

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。

#### 【0130】

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。

40

#### 【0131】

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

#### 【0132】

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。

50

**【 0 1 3 3 】**

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

**【 0 1 3 4 】**

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。

**【 0 1 3 5 】**

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

10

**【 0 1 3 6 】**

（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、CPU 103 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 CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

**【 0 1 3 7 】**

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、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、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

20

**【 0 1 3 8 】**

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 RAM 102 に保存可能であればよい。ステップ S3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

30

**【 0 1 3 9 】**

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、RAM 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、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。

40

**【 0 1 4 0 】**

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、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

**【 0 1 4 1 】**

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

50

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。

#### 【0142】

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。

#### 【0143】

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。

10

#### 【0144】

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よい。

20

#### 【0145】

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。

30

#### 【0146】

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。

#### 【0147】

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。

40

#### 【0148】

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

50

キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化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 S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

#### 【 0 1 4 9 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込を許可する（ステップ S 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込処理を実行することができる。10

#### 【 0 1 5 0 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込要求信号を受信して割込要求を受付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込処理を開始すると、C P U 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。20

#### 【 0 1 5 1 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 がタイマ割込毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。30

#### 【 0 1 5 2 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。C P U 1 0 3 がタイマ割込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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 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 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【 0 1 5 3 】

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、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 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 1 2 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、割込を許可してから、遊技制御用タイマ割込処理を終了する。40

#### 【 0 1 5 4 】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 2 5 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、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

#### 【 0 1 5 5 】

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0156】

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。

#### 【0157】

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

20

#### 【0158】

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。

30

#### 【0159】

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

40

#### 【0160】

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。

#### 【0161】

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”的ときに実行される。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

50

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。

#### 【0162】

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”的ときに実行される。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「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

10

#### 【0163】

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

20

#### 【0164】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ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、大入賞口専用のソレノイド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、大当たり開放中処理を終了する。

30

#### 【0165】

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

40

#### 【0166】

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

#### 【0167】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出玉率が変わる

50

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が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる。この例において、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当たりの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当たりの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当たり遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

10

#### 【0168】

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と比較される当た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。

20

#### 【0169】

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と比較される当たり判定値のうち、1020～1237までが「大当たり」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、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、前述の当たり判定値のうち、1020～1346までが「大当たり」に割り当てられており、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。

30

#### 【0170】

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と比較される当たり判定値のうち、1020～1237までが「大当たり」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、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、前述の当たり判定値のうち、1020～1346までが「大当たり」に割り当てられており、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。

40

#### 【0171】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当たり」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当た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、当たり判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

#### 【0172】

尚、設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが

50

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。

#### 【0173】

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。

10

#### 【0174】

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。

#### 【0175】

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。

20

#### 【0176】

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。

30

#### 【0177】

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。

40

#### 【0178】

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。

#### 【0179】

50

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

#### 【0180】

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たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

#### 【0181】

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

10

#### 【0182】

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「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

20

#### 【0183】

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

#### 【0184】

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までが大当たり判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当たり判定値の範囲（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たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

#### 【0185】

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たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。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。

40

#### 【0186】

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

50

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 C P U 1 0 3 の処理負荷を低減することができるようになっている。

#### 【 0 1 8 7 】

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。

10

#### 【 0 1 8 8 】

大当たり種別は、大当たり種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当たり種別は、設定値に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パークリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスパーク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パークリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

20

#### 【 0 1 8 9 】

##### ( 演出制御基板 1 2 の主要な動作 )

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C （カウンタ / タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して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可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

30

#### 【 0 1 9 0 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C 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 S 7 3 ; N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰返し実行して待機する。

#### 【 0 1 9 1 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、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 / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた

40

50

演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

#### 【 0 1 9 2 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 ; Y e s ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4 ）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5 ）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。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 R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

10

#### 【 0 1 9 3 】

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

20

#### 【 0 1 9 4 】

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

#### 【 0 1 9 5 】

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

30

#### 【 0 1 9 6 】

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

#### 【 0 1 9 7 】

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

40

#### 【 0 1 9 8 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無

50

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。

#### 【0199】

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”的ときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、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。

10

#### 【0200】

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”的ときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 120 は、主基板 11 から大当た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、大当た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ときに、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当た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。

20

#### 【0201】

ステップ S174 の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用 C P U 120 は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板 11 から大当たり遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

30

#### 【0202】

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”的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 C P U 120 は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

40

#### 【0203】

（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。

#### 【0204】

50

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、遊技媒体を封入り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。

#### 【 0 2 0 5 】

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）。

#### 【 0 2 0 6 】

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、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

10

#### 【 0 2 0 7 】

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探っても構わない。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探っても構わない。

20

#### 【 0 2 0 8 】

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。

30

#### 【 0 2 0 9 】

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「 1 0 0 % 」の割合または「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

#### 【 0 2 1 0 】

##### （特徴部 0 6 4 S G に関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部 0 6 4 S G のパチンコ遊技機 1 について、図 1 1 - 1 ~ 図 1 1 - 3 8 に基づいて説明する。尚、本特徴部 0 6 4 S G におけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S 1」と記載する箇所を「 S 1 」や「 0 6 4 S G S 1 」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「 N リーチ 」、「スーパーりーチ」を「 S P リーチ 」と略記したりする場合がある。また、特徴部 0 6 4 S G では、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、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する。尚、以下において、図 1 1 - 1 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機 1 を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

40

50

**【 0 2 1 1 】**

以下、特徴部 0 6 4 S G における実施の形態について説明する。本実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、図 7 にて説明したように、大当たり表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値（例えば、1 ~ 6）のうちのいずれかの設定値に設定可能ではなく、大当たり確率が約 1 / 3 1 9 に設定された遊技機として説明する。

**【 0 2 1 2 】**

本実施の形態では、パチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域 2 L に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域 2 R に形成されている。発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第 1 経路を流下し、発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第 2 経路を流下する。10

**【 0 2 1 3 】**

左遊技領域（第 1 経路）を流下する遊技球は、一般入賞口 1 0 、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域（第 2 経路）を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0 、特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 4 1 を通過可能となっている。

**【 0 2 1 4 】**

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘が配設されている。このため、左遊技領域を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。20

**【 0 2 1 5 】**

図 1 1 - 2 に示すように、主基板 1 1 には、図示しないターミナル基板を介して、パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の管理コンピュータ等の外部装置に対して遊技情報（信号）を出力するための情報出力回路が搭載されている。

**【 0 2 1 6 】**

また、演出制御基板 1 2 には、プッシュボタン 3 1 B に内蔵された振動モータ 6 1 と、可動体 3 2 を動作させるための可動体モータ 2 0 7 とが接続されている。また、ランプ制御基板 1 4 には、右打ち操作を促すための右打ち LED 0 6 4 S G 0 3 1 と、第 1 特別図柄の可変表示中に点灯する第 1 特別図柄用 LED 0 6 4 S G 0 3 2 と、第 2 特別図柄の可変表示中に点灯する第 2 特別図柄用 LED 0 6 4 S G 0 3 3 と、第 1 保留記憶数が 1 ~ 2 の場合に点灯する第 1 保留用 LED 0 6 4 S G 0 3 4 A と、第 1 保留記憶数が 3 ~ 4 の場合に点灯する第 1 保留用 LED 0 6 4 S G 0 3 4 B と、第 2 保留記憶数が 1 ~ 2 の場合に点灯する第 2 保留用 LED 0 6 4 S G 0 3 5 A と、第 2 保留記憶数が 3 ~ 4 の場合に点灯する第 2 保留用 LED 0 6 4 S G 0 3 5 B と、プッシュボタン 3 1 B に内蔵されるボタン LED 6 2 と、可動体 3 2 に内蔵される可動体 LED 2 0 8 と、遊技機用枠 3 に設けられる枠 LED 9 L 1 ~ 9 L 1 2 、9 R 1 ~ 9 R 1 2 と、が接続されている。30

**【 0 2 1 7 】****（演出制御コマンド）**

図 1 1 - 3 (A) は、本特徴部 0 6 4 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E ( コマンドの分類 ) を示し、2 バイト目は E X T ( コマンドの種類 ) を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 1 - 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。

**【 0 2 1 8 】**

図 1 1 - 3 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4

10

20

30

40

50

Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド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。

10

#### 【0219】

コマンド8CXDH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「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

#### 【0220】

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「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。

20

#### 【0221】

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、時短なし確変状態）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。

30

#### 【0222】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当たり遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

40

#### 【0223】

50

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

#### 【 0 2 2 4 】

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

#### 【 0 2 2 5 】

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

#### 【 0 2 2 6 】

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

#### 【 0 2 2 7 】

尚、図 1 1 - 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 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

#### 【 0 2 2 8 】

（乱数値）

図 1 1 - 4 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 1 - 4 に示すように、本特徴部 0 6 4 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられて

10

20

30

40

50

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。

#### 【0229】

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、例えば、図示しない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。

#### 【0230】

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「大当たり」として大当た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。大当たり種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「大当たりA」、「大当たりB」、「大当たりC」、「非確変大当たり」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。

10

#### 【0231】

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。

#### 【0232】

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。

20

#### 【0233】

##### (特図表示結果判定テーブル)

図11-5は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部064SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

#### 【0234】

30

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

#### 【0235】

本特徴部064SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態(低確状態)であるか、確変状態(高確状態)であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値(判定値)が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

40

#### 【0236】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部064SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態または時短状態(低確状態)であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率(本特徴部064SGでは約1/300)に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状

50

態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部 064SG では約 1 / 30）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当た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た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。

#### 【0237】

##### （大当たり種別判定テーブル）

図 11-6 (A) は、ROM 101 に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 064SG における大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 に基づき、大当た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。大当た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 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、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 と比較される数値（判定値）が、「大当たり A」、「大当たり B」、「大当たり C」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

10

#### 【0238】

ここで、本特徴部 064SG における大当たり種別について、図 11-6 (B) を用いて説明すると、本特徴部 064SG では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「大当たり A」や「大当たり B」と、大当たり遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「大当たり C」と、が設定されている。

20

#### 【0239】

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

30

#### 【0240】

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

#### 【0241】

一方、大当たり C による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部 064SG では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

40

#### 【0242】

図 11-6 (A) に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「大当たり A」、「大当たり B」、「大当たり C」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「大当たり B」の大当たり種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「大当たり B」の大当たり種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲ

50

ームを開始するための第1開始条件が成立したことにもとづいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことにもとづいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「大当たりB」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「大当たりB」としてラウンド数の少ない大当た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たり状態の頻発を回避して遊技興奮が低下してしまうことを防止できるようになっている。

#### 【0243】

10

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

#### 【0244】

よって、前述したように、「大当たりB」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、「大当たり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「大当たりA」については、第2特図の特図ゲームである場合の方が第1特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

20

#### 【0245】

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

#### 【0246】

##### (変動パターン)

図11-7は、本特徴部064SGの特別図柄の可変表示において用いられる変動パターンを示す図である。本特徴部064SGでは、図11-7に示すように、可変表示結果がはずれとなる変動パターンとして、特図可変表示時間が12000msの通常状態における短縮無しの非リーチはずれ(PA1-1)、特図可変表示時間が5750msの通常状態における同種の保留記憶3個である場合の短縮非リーチはずれ(PA1-2)、特図可変表示時間が3000msの時短状態における短縮非リーチはずれ(PA1-3)、特図可変表示時間が20000msのNリーチはずれ(PA2-1)、特図可変表示時間が50000msのSPリーチはずれ(PA2-2)、特図可変表示時間が60000msのSPリーチはずれ(PA2-3)、特図可変表示時間が70000msのSPリーチはずれ(PA2-4)の各変動パターンが設けられている。

30

#### 【0247】

40

また、可変表示結果が大当たりとなる変動パターンとして、Nリーチのリーチ演出が実行される20000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する(特図可変表示時間が20000ms+15000msである)Nリーチ大当たり(PB1-1)、SPリーチのリーチ演出が実行される50000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する(特図可変表示時間が50000ms+15000msである)SPリーチA大当たり(PB1-2)、SPリーチのリーチ演出が実行される60000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する(特図可変表示時間が60000ms+15000msである)SPリーチB大当たり(PB1-3)、SPリーチのリーチ演出が実行される70000msの可変表示の後に15000msの大当たり報知期間を有する(特図可変表示時間が70000ms+15000msである)SPリーチ

50

C 大当り ( P B 1 - 4 ) の各変動パターンが設けられている。

#### 【 0 2 4 8 】

##### ( 変動パターン決定方法 )

図 11-8 は、本特徴部 064SG における変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部 064SG では、実行する可変表示の表示結果や大当り種別、遊技状態、保留記憶数等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

#### 【 0 2 4 9 】

例えば、図 11-8 に示すように、遊技状態が通常状態であり、可変表示結果が大当りであり且つ大当り種別が大当り A、または大当り B であれば、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 P B - 1 ( N リーチ大当りの変動パターン ) 、 P B 1 - 2 ( S P リーチ A 大当りの変動パターン ) 、 P B 1 - 3 ( S P リーチ B 大当りの変動パターン ) 、 P B 1 - 4 ( S P リーチ C 大当りの変動パターン ) とから決定する。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル A では、 P B 1 - 1 を 1 % 、 P B 1 - 2 を 4 % 、 P B 1 - 3 を 35 % 、 P B 1 - 4 を 65 % の割合で決定する。10

#### 【 0 2 5 0 】

また、遊技状態が通常状態であり、可変表示結果が大当りであり且つ大当り種別が大当り C であれば、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 P B - 1 ( N リーチ大当りの変動パターン ) 、 P B 1 - 2 ( S P リーチ A 大当りの変動パターン ) 、 P B 1 - 3 ( S P リーチ B 大当りの変動パターン ) とから決定する。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル B では、 P B 1 - 1 を 5 % 、 P B 1 - 2 を 30 % 、 P B 1 - 3 を 65 % の割合で決定する。20

#### 【 0 2 5 1 】

また、遊技状態が通常状態であり、可変表示結果が大当りであれば、大当り用変動パターン判定テーブル C を選択し、該大当り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 P B - 1 ( N リーチ大当りの変動パターン ) 、 P B 1 - 2 ( S P リーチ A 大当りの変動パターン ) 、 P B 1 - 3 ( S P リーチ B 大当りの変動パターン ) とから決定する。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル C では、 P B 1 - 1 を 70 % 、 P B 1 - 2 を 10 % 、 P B 1 - 3 を 20 % の割合で決定する。

#### 【 0 2 5 2 】

また、遊技状態が通常状態であり、可変表示結果がはずれであり且つ可変表示を実行する特図と同一特図における保留記憶数が 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 P A 1 - 1 ( 短縮無し非リーチはずれの変動パターン ) 、 P A 2 - 1 ( N リーチはずれの変動パターン ) 、 P A 2 - 2 ( S P リーチ A はずれの変動パターン ) 、 P A 2 - 3 ( S P リーチ B はずれの変動パターン ) 、 P A 2 - 4 ( S P リーチ C はずれの変動パターン ) とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル A では、 P A 1 - 1 を 54 % 、 P A 2 - 1 を 40 % 、 P A 2 - 2 を 3 % 、 P A 2 - 3 を 2 % 、 P A 2 - 4 を 1 % の割合で決定する。30

#### 【 0 2 5 3 】

また、遊技状態が通常状態であり、可変表示結果がはずれであり且つ可変表示を実行する特図と同一特図における保留記憶数が 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 P A 1 - 2 ( 短縮非リーチはずれの変動パターン ) 、 P A 2 - 1 ( N リーチはずれの変動パターン ) 、 P A 2 - 2 ( S P リーチ A はずれの変動パターン ) 、 P A 2 - 3 ( S P リーチ B はずれの変動パターン ) 、 P A 2 - 4 ( S P リーチ C はずれの変動パターン ) とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル B では、 P A 1 - 2 を 64 % 、 P A 2 - 1 を 30 % 、 P A 2 - 2 を 3 % 、 P A 2 - 3 を 2 % 、 P A 2 - 4 を 1 % の割合で決定する。40

#### 【 0 2 5 4 】

10

20

30

40

50

また、遊技状態が時短状態であり、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（時短用短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（Nリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（SPリーチAはずれの変動パターン）、PA2-3（SPリーチBはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-3を74%、PA2-1を20%、PA2-2を4%、PA2-3を2%の割合で決定する。

#### 【0255】

##### （変動パターン設定処理）

図11-9は、変動パターン設定処理として、図6のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-9に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ064SGS161）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ064SGS161；Y）、更に時短フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ064SGS162）。時短フラグがオン状態である場合（ステップ064SGS162；Y）は、大当り用変動パターン判定テーブルCを選択してステップ064SGS175に進む。

10

#### 【0256】

また、時短フラグがオン状態でない場合（ステップ064SGS162；N）は、大当り種別が大当りAまたは大当りBであるか否かを判定する（ステップ064SGS164）。大当り種別が大当りAまたは大当りBである場合（ステップ064SGS164；Y）は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択してステップ064SGS175に進み（ステップ064SGS165）、大当り種別が大当りCである場合（ステップ064SGS164；N）は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してステップ064SGS175に進む（ステップ064SGS166）。

20

#### 【0257】

また、ステップ064SGS161において大当りフラグがオフ状態である場合（ステップ064SGS161；N）は、時短フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ064SGS168）。時短フラグがオン状態である場合（ステップ064SGS168；Y）は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してステップ064SGS175に進み（ステップ064SGS169）、時短フラグがオフ状態である場合（ステップ064SGS168；N）は、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個以下であるか否かを判定する（ステップ064SGS170）。

30

#### 【0258】

可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個以下である場合（ステップ064SGS170；Y）は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してステップ064SGS175に進み（ステップ064SGS171）、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合（ステップ064SGS170；N）は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してステップ064SGS175に進む（ステップ064SGS173）。

40

#### 【0259】

ステップ064SGS175においてCPU103は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブルA～C、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ064SGS175）。

#### 【0260】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ064SGS175の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ064SGS175の処理には、可変表示結果が「はずれ」と

50

なる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

#### 【0261】

ステップ064SGS175にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるよう10に、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ064SGS176）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

#### 【0262】

ステップ064SGS176の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ064SGS177）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信する20ために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

#### 【0263】

ステップ064SGS177の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ064SGS178）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した30値である“2”に更新してから（ステップ064SGS179）、変動パターン設定処理を終了する。

#### 【0264】

以降は、CPU103が特別図柄変動処理（図6のステップS112）、特別図柄停止処理（図6のステップS113）を実行することによって、特別図柄の可変表示が実行される。また、大当たりの変動パターンの可変表示が終了し、大当たり遊技状態の制御が開始された場合、大当たり開放前処理（図6のステップS114）が実行されるファンファーレ期間を経た後、大当たり開放中処理（図6のステップS115）及び大当たり開放後処理（図6のステップS116）が実行されることによって、大入賞口が開閉するラウンド遊技が大当たり種別に応じた回数実行される。そして、大当たり種別に応じた回数のラウンド遊技が実行された後、大当たり終了処理（図6のステップ117）が実行されるエンディング期間を経て大当たり遊技状態が終了した後、遊技状態が大当たり種別に応じた遊技状態に制御され特別図柄通常処理～特別図柄停止処理が実行されることにより、特別図柄の可変表示が実行される。

#### 【0265】

尚、ファンファーレ期間とは、CPU103が大当たり遊技状態の制御を開始してからラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とするまでの待機期間であり、演出制御用CPU120は、このファンファーレ期間において大当たり遊技状態に制御されることを

10

20

30

40

50

報知するファンファーレ演出を実行可能である。また、エンディング期間とは、CPU103が大入賞口を閉鎖状態としてラウンド遊技の実行を終了してから大当たり遊技状態が終了するまでの待機期間であり、演出制御用CPU120は、このエンディング期間において大当たり遊技状態が終了することを報知するエンディング演出を実行可能である。つまり、大当たり遊技状態は、ファンファーレ期間、ラウンド遊技が実行されるラウンド遊技期間、エンディング期間から構成されている。

#### 【0266】

このうちラウンド遊技期間は、大入賞口が開放状態となることにより該大入賞口に遊技球が入賞可能となる入賞可能期間を含んでいる。そして、大当たり遊技状態における該入賞可能期間以外の期間は、大入賞口が閉鎖状態であることにより遊技球が大入賞口に入賞困難な入賞困難期間である。つまり、遊技者にとって有利な有利状態は、大当たり遊技状態のうち少なくともラウンド遊技期間の一部として大入賞口が開放状態となる入賞可能期間を含んでいればよい。

10

#### 【0267】

(SPリーチのリーチ演出)

次に、本特徴部064SGにおいて実行可能な演出について説明する。先ず、図11-10に示すように、SPリーチAの変動パターンの可変表示では、SPリーチ演出A1及びSPリーチ演出A2、SPリーチBの変動パターンの可変表示では、SPリーチ演出B1及びSPリーチ演出B2、SPリーチCの変動パターンの可変表示では、SPリーチ演出C1及びSPリーチ演出C2を実行可能となっている。

20

#### 【0268】

このうち、SPリーチ演出A1は、味方キャラクタである「ジャム」と敵キャラクタX1とのバトル対決を行い、該バトル対決の結果として「ジャム」が勝利することで大当たり、「ジャム」が敗北することではそれをそれぞれ報知する演出である。SPリーチA2は、味方キャラクタである「ジャム」と敵キャラクタX1とのバトル対決を行い、該バトル対決の結果として「ジャム」が一旦敗北した後に復活して勝利する演出である。

#### 【0269】

また、SPリーチ演出B1は、味方キャラクタである「ジャム」と敵キャラクタX2とのバトル対決を行い、該バトル対決の結果として「ジャム」が勝利することで大当たり、「ジャム」が敗北することではそれをそれぞれ報知する演出である。SPリーチB2は、味方キャラクタである「ジャム」と敵キャラクタX2とのバトル対決を行い、該バトル対決の結果として「ジャム」が一旦敗北した後に復活して勝利する演出である。

30

#### 【0270】

そして、SPリーチ演出C1は、味方キャラクタである「ジャム」と「リム」が敵キャラクタX2とのバトル対決を行い、該バトル対決の結果として「ジャム」と「リム」が勝利することで大当たり、「ジャム」と「リム」が敗北することではそれをそれぞれ報知する演出である。SPリーチC2は、味方キャラクタである「ジャム」と「リム」が敵キャラクタX2とのバトル対決を行い、該バトル対決の結果として「ジャム」と「リム」が一旦敗北した後に復活して勝利する演出である。

#### 【0271】

尚、図11-8に示すように、SPリーチCの変動パターンは、SPリーチAやSPリーチBの変動パターンよりも大当たり期待度の高い変動パターンであり、SPリーチBの変動パターンはSPリーチAの変動パターンよりも大当たり期待度の高い変動パターンであるため(SPリーチの変動パターンの大当たり期待度：SPリーチC > SPリーチB > SPリーチA)、SPリーチのリーチ演出については、大当たり期待度が100%であるSPリーチ演出A2、SPリーチ演出B2、SPリーチ演出C2を除外すると、SPリーチ演出C1が最も大当たり期待度が高く、SPリーチ演出A1が最も大当たり期待度が低く設定されている(SPリーチのリーチ演出の大当たり期待度：SPリーチ演出A2 = SPリーチ演出B2 = SPリーチ演出C2 > SPリーチ演出C1 > SPリーチ演出B1 > SPリーチ演出A1)。

40

50

**【 0 2 7 2 】**

(予言演出、カットイン演出、可動体演出、ファンファーレ演出)

演出制御用CPU120は、可変表示中において、図11-11(A)に示すように、「予言図柄停止煽り演出」、「予言演出」、「カットイン演出」、「可動体演出」を実行可能である。更に、大当り遊技開始時には「ファンファーレ演出」を実行可能である。

**【 0 2 7 3 】**

「予言図柄停止煽り演出」は、後述する「予言演出」非実行の決定または「予言演出」の第2タイミングでの実行が決定された場合に実行可能な演出であり、画像表示装置5の表示領域において図11-11(D)に示す予言図柄(予言図柄064SG110)の仮停止を煽る演出である。該「予言図柄停止煽り演出」の結果として予言図柄が仮停止した場合は、該予言図柄の仮停止後に「予言演出」が実行される。つまり、「予言図柄停止煽り演出」は、「予言演出」の実行を煽る演出でもある。尚、詳細は後述するが、予言図柄が仮停止する場合(「予言図柄停止煽り演出」が実行されて予言図柄が仮停止する場合)は、予言図柄が仮停止しない場合(「予言図柄停止煽り演出」が実行されて予言図柄が仮停止しない場合)よりも大当り期待度が高く設定されているとともに、予言図柄が仮停止しない場合(「予言図柄停止煽り演出」が実行されて予言図柄が仮停止しない場合)は、「予言図柄停止煽り演出」が実行されない場合よりも大当り期待度が高く設定されている(大当り期待度：予言図柄仮停止>予言図柄非停止>予言図柄停止煽り演出非実行)。

10

**【 0 2 7 4 】**

また、「予言演出」は、SPリーチの変動パターンの可変表示にて実行可能な演出であり、該可変表示中に第1事象の発生(バトル対決中の「ジャム」の覚醒)や第2事象の発生(バトル対決中の「リム」の強調表示)が発生することや、可変表示結果が大当りとなる場合の大当り遊技状態での「ファンファーレ演出」中において第2事象の発生(バトル対決中の「ジャム」の覚醒)を予め報知(予言)する演出であり、SPリーチのリーチ演出前に前述した「ジャム」や「リム」、敵キャラクタX1や敵キャラクタX2とは異なる特定キャラクタである「ムム」が第1事象の発生を予言する「第1予言演出」と、前述した「ジャム」や「リム」、敵キャラクタX1や敵キャラクタX2とは異なる特定キャラクタである「ムム」が第2事象の発生を予言する「第2予言演出」と、を含んでいる。

20

**【 0 2 7 5 】**

より具体的には、図11-11(B)に示すように、「第1予言演出」は、リーチ前の「第1タイミング」またはリーチ後の「第2タイミング」にてバトル対決中に「ジャム」が覚醒することを予言する第1予言表示(「ムム」の表示と「ジャムが覚醒するわ」の表示)を行った後に、バトル対決中の「ジャム」の覚醒を告知する告知表示(「ムム」の表示と「来るわ」の表示)を行い、更にSPリーチのリーチ演出結果報知前のタイミングにて第1事象(「ジャム」の覚醒)が発生することを報知する事象表示(「ジャム覚醒」の表示)を行う演出である。

30

**【 0 2 7 6 】**

また、「第2予言演出」は、リーチ前の「第1タイミング」またはリーチ後の「第2タイミング」にてバトル対決中に「リム」が強調表示されることを予言する第2予言表示(「ムム」の表示と「リムが見えるわ」の表示)を行った後に、バトル対決中の「リム」の強調表示を告知する告知表示(「ムム」の表示と「来るわ」の表示)を行い、更にSPリーチのリーチ演出結果報知前のタイミングまたは可変表示が終了して大当り遊技が開始される「ファンファーレ演出」にて第2事象(「リム」の強調表示)が発生することを報知する事象表示(「リム」の強調表示)を行う演出である。

40

**【 0 2 7 7 】**

尚、図11-11(B)及び図11-11(C)に示すように、「第1予言演出」または「第2予言演出」としてSPリーチのリーチ演出結果報知前のタイミングにて第1事象(「ジャム」の覚醒)が発生する場合は、該第1事象の発生によって可変表示結果が大当りとなることを(大当り期待度)を示唆するようになっており、「第2予言演出」として「ファンファーレ演出」のタイミングにて第2事象(「リム」の強調表示)が発生する場

50

合は、該第2事象の発生によって大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBであること、すなわち、大当たり遊技終了後に確変状態に制御されること（確変期待度）を示唆するようになっている。

#### 【0278】

尚、図11-11(A)に示すように、これら「第1予言演出」と「第2予言演出」については、詳細は後述するが、「第2予言演出」の方が「第1予言演出」よりも大当たり期待度が高く設定されている。更に、予言表示を行うタイミングについては、第2タイミングにて予言表示を行う場合の方が第1タイミングにて予言表示を行う場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。

#### 【0279】

また、「カットイン演出」は、S Pリーチの変動パターンの可変表示において「予言演出」の非実行を決定した場合に、該「予言演出」に代えてカットイン表示の表示により第1事象の発生（バトル対決中の「ジャム」の覚醒）または第2事象の発生（バトル対決中の「リム」の強調表示）を報知する演出である。「カットイン演出」は、S Pリーチ演出中に第1事象の発生（バトル対決中の「ジャム」の覚醒）を報知する「カットイン演出A」と、S Pリーチ演出中に第2事象の発生（バトル対決中の「リム」の強調表示）を報知する「カットイン演出B」と、を含んでいる。尚、これら「カットイン演出A」と「カットイン演出B」とでは、「カットイン演出B」の方が「カットイン演出A」よりも大当たり期待度が高く設定されている。

#### 【0280】

「可動体演出」は、S Pリーチの変動パターンの可変表示において実行可能な演出であり、味方キャラクタ（「ジャム」または「ジャム」と「リム」）と敵キャラクタ（敵キャラクタX1または敵キャラクタX2）とのバトル対決の終盤において遊技者に対してプッシュボタン31Bを操作するように促す操作促進表示を行った後に、該プッシュボタン31Bの操作により可動体32が動作することにより大当たり、または、該プッシュボタン31Bの操作により可動体が動作しないことによりはずれを報知する演出（「決め演出」とも言う）である。つまり、「可動体演出」では、プッシュボタン31Bの操作により可動体32が動作する場合は、プッシュボタン31Bの操作により可動体32が動作しない場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。

#### 【0281】

「ファンファーレ演出」は、前述したように大当たり遊技開始時に実行される演出であって、大当たり遊技の開始と、当該大当たりが大当たりAまたは大当たりBであるか否か（確変大当たりであるか否か）を報知する演出である。尚、該「ファンファーレ演出」の実行中は、前述したように、画像表示装置5において、「第2予言演出」の事象表示（第2事象表示）が表示される場合がある。

#### 【0282】

（飾り図柄について）

本実施の形態では、飾り図柄は、「1」～「9」の数字からなる数字表示064SG101と、数字表示064SG101よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示064SG102と、から構成される所定飾り図柄を含む（図11-23(A)参照）。台座表示064SG102は、数字表示064SG101に表示される「1」～「9」の数字の周囲を囲むように略四角形状に形成され、所定の表示色（例えば、白色など）にて表示されており、全ての数字（「1」～「9」）に共通な表示態様とされている。

#### 【0283】

また、飾り図柄は、特定キャラクタ（例えば、事象の発生を予言する「ムム」）を示す特定キャラクタ表示064SG111と、装飾としての水晶玉を模した装飾表示064SG112と、「予言」の文字を構成する文字表示064SG113と、から構成される特定飾り図柄である予言図柄064SG110（図11-24(K3)など参照）を含む。

#### 【0284】

より詳しくは、特定キャラクタ表示064SG111は、環状の枠体から特定キャラク

10

20

30

40

50

タが手前側に臨むように表示され、装飾表示 0 6 4 S G 1 1 2 は、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 の全域を被覆可能な大きさを有する球状の水晶玉を模した態様とされ、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 を透視可能に手前側の表示レイヤーに表示され、該装飾表示 0 6 4 S G 1 1 2 のさらに手前側の表示レイヤーに文字表示 0 6 4 S G 1 1 3 が表示される。

#### 【 0 2 8 5 】

この予言図柄 0 6 4 S G 1 1 0 は、「予言図柄停止煽り演出」が実行される場合にのみ出現可能であり、所定飾り図柄のように、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄や、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」）の確定飾り図柄を構成しない特殊飾り図柄とされている。

10

#### 【 0 2 8 6 】

また、予言図柄 0 6 4 S G 1 1 0 は、予言図柄 0 6 4 S G 1 1 0 が停止表示されるとき、装飾表示 0 6 4 S G 1 1 2 が仮停止表示の衝撃で飛散する態様に変化し、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 が、特定キャラクタである「ムム」が眼を閉じて手を合わせた姿でお祈りしている第1態様から、特定キャラクタである「ムム」が眼を閉じたまま手を前に広げる姿で予言を予告する第2態様に変化するとともに、文字表示 0 6 4 S G 1 1 3 が「予言」からセリフ音に対応する「運命を受け入れなさい」の文字（メッセージ）に変化する。尚、予言図柄 0 6 4 S G 1 1 0 の詳細な表示例については後述する。

#### 【 0 2 8 7 】

（ S P リーチ A ~ C における演出流れ（概略））

20

次に、S P リーチ A ~ C における演出の流れ（概略）について、図 1 1 - 1 2 ~ 図 1 1 - 1 5 に基づいて説明する。図 1 1 - 1 2 は、S P リーチ A ~ C における演出の流れを示す樹形図である。図 1 1 - 1 3 は、S P リーチ A ~ C における演出の流れを示す樹形図である。図 1 1 - 1 5 は、S P リーチ A ~ C における演出の流れを示す樹形図である。尚、以下においてはあくまで演出の流れの概略であって、詳細が省略されている部分がある。

#### 【 0 2 8 8 】

図 1 1 - 1 2 ( A 1 ) に示すように、S P リーチ A ~ C のいずれかの変動パターンにもとづく特別図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R において飾り図柄の可変表示が開始される。可変表示が開始されてから所定時間が経過したとき、「予言演出」の非実行、または、プッシュボタン 3 1 B の操作を促進する「操作促進演出」の非実行が決定されている場合は、まず、左側の飾り図柄表示エリア 5 L に所定の飾り図柄（例えば、「6」）が仮停止表示され（図 1 1 - 1 2 ( B 1 ) 参照）、その後、右側の飾り図柄表示エリア 5 R に飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ飾り図柄（例えば、「6」）が仮停止表示されて、可変表示の態様がリーチ態様となり（図 1 1 - 1 2 ( B 2 ) 参照）、S P リーチ演出に発展する。

30

#### 【 0 2 8 9 】

尚、非リーチはずれの変動パターンにもとづく可変表示の場合は、左側の飾り図柄表示エリア 5 L に所定の飾り図柄（例えば、「6」）が仮停止表示され（図 1 1 - 1 2 ( B 1 ) 参照）、その後、右側の飾り図柄表示エリア 5 R に飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と異なる飾り図柄（例えば、「7」）が仮停止表示されて、可変表示の態様がリーチ態様とならずに、中央の飾り図柄表示エリア 5 C に所定の飾り図柄が仮停止表示された後、大当たり組合せ及びリーチ組合せでない所定の組合せ（「非リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示され、可変表示が終了する（図 1 1 - 1 2 ( B 3 ) 、 ( B 4 ) 参照）。

40

#### 【 0 2 9 0 】

また、「予言図柄停止煽り演出」の実行が決定されている場合は、図 1 1 - 1 2 ( B 2 ) に示すように可変表示の態様がリーチ態様となった後、図 1 1 - 1 2 ( D 1 ) に進んで「予言図柄停止煽り演出」が開始される。

#### 【 0 2 9 1 】

また、可変表示が開始されてから所定時間が経過したとき、「操作促進演出」の実行が

50

決定されている場合は、プッシュボタン 31B を模したボタン表示 064SG091 と、例えば「押せ！」などの操作促進表示 064SG092 と、操作有効期間の残期間を示すゲージ表示 064SG093 と、が表示される（図 11-12（C1）参照）。「操作促進演出」の実行期間、つまり、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン 31B の押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングにおいて、「予言演出」の第 1 タイミングでの実行が決定されている場合は、「予言演出」が実行され（図 11-12（C2）～（C8）参照）、可変表示の態様がリーチ態様となり（図 11-12（C9）参照）、SP リーチ演出に発展する。

#### 【0292】

また、「予言演出」は、第 1 事象の発生（「ジャム」の覚醒）を予言する第 1 予言表示（図 11-12（C7）参照）が表示される「第 1 予言演出」と、第 2 事象の発生（「リム」の強調表示）を予言する第 2 予言表示（図 11-12（C8）参照）が表示される「第 2 予言演出」とがある。

#### 【0293】

尚、非リーチはずれの変動パターンにもとづく可変表示が開始されてから所定時間が経過したとき、「操作促進演出」の実行が決定されている場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン 31B の押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングにおいて、エフェクト表示 064SG094 が表示された後、大当たり組合せ及びリーチ組合せでない所定の組合せ（「非リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示され、可変表示が終了する（図 11-12（C10）、（C11）参照）。

10

#### 【0294】

また、図 11-12（B2）に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となった後、「予言図柄停止煽り演出」の実行が決定されている場合は、予言図柄 064SG110 の減速表示が開始され（図 11-12（D1）～（D3）参照）、予言図柄 064SG110 が仮停止表示された後（図 11-12（D4）参照）、特定キャラクタである「ムム」が予言演出の開始を予告する（図 11-12（D5）～（D10）参照）。

20

#### 【0295】

尚、N リーチはずれの変動パターンにもとづく可変表示の場合は、減速表示されていた予言図柄 064SG110 が仮停止表示されずに通過し、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」）の確定飾り図柄が停止表示され、可変表示が終了する（図 11-12（D11）、（D12）参照）。

30

#### 【0296】

図 11-12（D5）～（D8）で特定キャラクタである「ムム」が予言演出の開始を予告した後は、予言演出が開始され（図 11-12（D9）、（D10）、図 11-14（D11）～（D16）参照）、SP リーチ演出に発展する。

#### 【0297】

また、「予言演出」は、第 1 事象の発生（「ジャム」の覚醒）を予言する第 1 予言表示（図 11-14（D15）参照）が表示される「第 1 予言演出」と、第 2 事象の発生（「リム」の強調表示）を予言する第 2 予言表示（図 11-14（D16）参照）が表示される「第 2 予言演出」とある。

40

#### 【0298】

このように「予言演出」は、第 1 予言表示や第 2 予言表示が、可変表示の態様がリーチ態様となる前の第 1 タイミングで表示される場合（図 11-12（C2）～（C8）参照）と、可変表示の態様がリーチ態様となった後の第 2 タイミングで表示される場合（図 11-12（D9）、（D10）、図 11-14（D11）～（D16）参照）と、がある。

#### 【0299】

次に、図 11-13 に示すように、「予言演出」が実行されずに SP リーチに発展した場合、SP リーチ変動パターンの種別に応じたリーチタイトル表示が表示される。具体的には、変動パターンが SP リーチ A の場合、SP リーチ演出 A1、A2 に対応する表示と

50

して、「ジャム」のキャラクタ表示と「SPリーチ演出A」の文字表示とからなるリーチタイトル表示 064SG041A が表示され(図 11-13(B5) 参照)、変動パターンが SPリーチB の場合、SPリーチ演出B1、B2 に対応する表示として、「ジャム」のキャラクタ表示と「SPリーチ演出B」の文字表示とからなるリーチタイトル表示 064SG041B が表示され(図 11-13(B7) 参照)、変動パターンが SPリーチC の場合、SPリーチ演出C1、C2 に対応する表示として、「ジャム」及び「リム」のキャラクタ表示と「SPリーチ演出C」の文字表示とからなるリーチタイトル表示 064SG041C が表示される(図 11-13(B9) 参照)。

#### 【0300】

次いで、SPリーチ演出A の場合は、「ジャム」と「敵キャラクタX1」とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示 064SG042A が表示され(図 11-13(B6) 参照)、SPリーチ演出B の場合は、「ジャム」と「敵キャラクタX2」とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示 064SG042B が表示され(図 11-13(B8) 参照)、SPリーチ演出C の場合は、「ジャム」及び「リム」と「敵キャラクタX2」とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示 064SG042C が表示された後(図 11-13(B10) 参照)、バトル対決中を示すバトル対決中表示 064SG043 が表示される(図 11-13(B11) 参照)。

10

#### 【0301】

その後、「カットイン演出」の非実行が決定されている場合は、バトル対決中表示 064SG043 が継続して表示された後(図 11-13(B12) 参照)、「ジャム」及び「敵キャラクタX1(または敵キャラクタX2)」のキャラクタ表示と「次で決着だ!」なる文字表示とからなる最終対決表示 064SG044(図 11-13(B13) 参照) が表示される。

20

#### 【0302】

また、「カットイン演出A」の実行が決定されている場合は、「ジャム」のキャラクタ表示と「覚醒」なる文字表示とからなるカットイン表示 064SG045 が表示された後(図 11-13(B14) 参照)、「ジャム」及び「敵キャラクタX1(または敵キャラクタX2)」のキャラクタ表示と「次で決着だ!」なる文字表示とからなる最終対決表示 064SG044(図 11-13(B15) 参照) が表示される。尚、図 11-13(B15) においては「ジャム」が覚醒したことを示す炎のようなエフェクト表示が表示される。

30

#### 【0303】

また、「カットイン演出B」の実行が決定されている場合は、「リム」のキャラクタ表示と「リム!」なる文字表示とからなるカットイン表示 064SG047 が表示された後(図 11-13(B16) 参照)、「ジャム」、「リム」及び「敵キャラクタX1(または敵キャラクタX2)」のキャラクタ表示と「次で決着だ!」なる文字表示とからなる最終対決表示 064SG048(図 11-13(B17) 参照) が表示される。

#### 【0304】

一方、図 11-14 に示すように、「第1予言演出」や「第2予言演出」の開始後に SPリーチ に発展した場合、SPリーチ変動パターンの種別に応じたリーチタイトル表示が表示される。具体的には、変動パターンが SPリーチA の場合、SPリーチ演出A1、A2 に対応する表示として、「ジャム」のキャラクタ表示と「SPリーチ演出A」の文字表示とからなるリーチタイトル表示 064SG041A が表示され(図 11-14(D20)、(D40) 参照)、変動パターンが SPリーチB の場合、SPリーチ演出B1、B2 に対応する表示として、「ジャム」のキャラクタ表示と「SPリーチ演出B」の文字表示とからなるリーチタイトル表示 064SG041B が表示され(図 11-14(D22)、(D42) 参照)、変動パターンが SPリーチC の場合、SPリーチ演出C1、C2 に対応する表示として、「ジャム」及び「リム」のキャラクタ表示と「SPリーチ演出C」の文字表示とからなるリーチタイトル表示 064SG041C が表示される(図 11-14(D44) 参照)。

40

50

**【0305】**

また、第1予言表示（「ジャムが覚醒するわ」）が表示されて「第1予言演出」が実行中である場合は、予言した「ムム」のキャラクタ表示と、予言内容を示す文字表示（「ジャムが覚醒するわ」）と、から構成される待機表示064SG051が、リーチタイトル表示064SG041A、064SG041B各々が表示された表示画面左側に縮小して待機するように表示され、第1事象が発生するまで継続して表示される。

**【0306】**

一方、第2予言表示（「リムが見えるわ」）が表示されて「第2予言演出」が実行中である場合は、予言した「ムム」のキャラクタ表示と、予言内容を示す文字表示（「リムが見えるわ」）と、から構成される待機表示064SG052が、リーチタイトル表示064SG041A～064SG041C各々が表示された表示画面左側に縮小して待機するように表示され、第2事象が発生するまで継続して表示される。10

**【0307】**

次いで、SPリーチ演出Aの場合は、「ジャム」と「敵キャラクタX1」とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示064SG042Aが表示され（図11-14（D21）、（D41）参照）、SPリーチ演出Bの場合は、「ジャム」と「敵キャラクタX2」とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示064SG042Bが表示され（図11-14（D23）、（D43）参照）、SPリーチ演出Cの場合は、「ジャム」及び「リム」と「敵キャラクタX2」とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示064SG042Cが表示された後（図11-14（D45）参照）、バトル対決中を示すバトル対決中表示064SG043が表示される（図11-14（D24）、（D46）参照）。20

**【0308】**

バトル対決中表示064SG043が表示された後、第1予言演出の実行中である場合は、表示画面左側に縮小して待機表示されていた「ムム」のキャラクタ表示が表示画面中央に移動しながら拡大するように表示されて（図11-14（D25）、（D26）参照）、第1事象の発生、つまり、「ジャム」が覚醒することを告知する「ムム」のキャラクタ表示と「来るわ」なる文字表示とからなる告知表示064SG060が表示された後（図11-14（D27）参照）、「ジャム」のキャラクタ表示と「覚醒」なる文字表示とからなる第1事象表示064SG061が表示される（図11-14（D28）参照）。その後、「ジャム」及び「敵キャラクタX1（または敵キャラクタX2）」のキャラクタ表示と「次で決着だ！」なる文字表示とからなる最終対決表示064SG044（図11-14（D29）参照）が表示される。尚、図11-14（D29）においては「ジャム」が覚醒したことを示す炎のようなエフェクト表示が表示される。30

**【0309】**

また、バトル対決中表示064SG043が表示された後、第2予言演出の実行中である場合において、第2事象が大当たりのファンファーレ演出で発生するときは、「ジャム」及び「敵キャラクタX1（または敵キャラクタX2）」のキャラクタ表示と「次で決着だ！」なる文字表示とからなる最終対決表示064SG044（図11-14（D47）参照）が表示されるときと、「ジャム」、「リム」及び「敵キャラクタX1（または敵キャラクタX2）」のキャラクタ表示と「次で決着だ！」なる文字表示とからなる最終対決表示064SG048（図11-14（D48）参照）が表示されるときと、がある。40

**【0310】**

一方、第2予言演出の実行中である場合において、第2事象が結果報知前に発生するときは、表示画面左側に縮小して待機表示されていた「ムム」のキャラクタ表示が表示画面中央に移動しながら拡大するように表示されて（図11-14（D49）、（D50）参照）、第2事象の発生、つまり、「リム」の強調表示を告知する「ムム」のキャラクタ表示と「来るわ」なる文字表示とからなる告知表示064SG060が表示された後（図11-14（D51）参照）、「リム」のキャラクタ表示と「リム！」なる文字表示とからなる第2事象表示064SG062が表示される（図11-14（D52）参照）。その50

後、「ジャム」、「リム」及び「敵キャラクタX1（または敵キャラクタX2）」のキャラクタ表示と「次で決着だ！」なる文字表示とからなる最終対決表示064SG048（図11-14（D53）参照）が表示される。

#### 【0311】

次に、図11-15に示すように、「予言演出」が非実行である場合、及び、予言演出において第1事象（「ジャム」の覚醒）や第2事象（「リム」の強調表示）が既に発生した場合において、最終対決表示064SG044、064SG048が表示された後は、プッシュボタン31Bの操作を促進する「操作促進演出」が開始され、プッシュボタン31Bを模したボタン表示064SG091と、例えば「押せ！」などの操作促進表示064SG092と、操作有効期間の残期間を示すゲージ表示064SG093と、が表示される（図11-15（E1）参照）。 10

#### 【0312】

そして、可変表示結果が大当りの場合は、操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン31Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクタ（例えは、「ジャム」や「リム」）が攻撃したことを表す画像064SG071が表示されるとともに、可動体32が、画像表示装置5の表示画面上部の原点位置から、該原点位置と表示画面中央の演出位置との間の中間位置付近まで落下する（図11-15（E2）参照）。

#### 【0313】

次いで、「可動体演出」が実行され、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタX1、X2に当ったことを示す表示及び可動体32を強調するためのエフェクト表示からなる可動体演出表示064SG072が表示されるとともに、可動体32が原点位置から演出位置まで落下した後（図11-15（E3）参照）、敵キャラクタX1、X2が倒されて味方キャラクタである「ジャム」がバトルに勝利したことを示す報知表示064SG072Aまたは味方キャラクタである「ジャム」、「リム」がバトルに勝利したことを示す報知表示064SG072Bが表示され（図11-15（E4）、（E5）参照）、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示された後（図11-15（E6）参照）、可変表示結果が大当りとなったことが報知され、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する（図11-15（E7）参照）。 20 30

#### 【0314】

一方、可変表示結果が大当りであるが、SPリーチ演出A2、B2、C2（復活勝利）が実行されていた場合、または可変表示結果がはずれの場合は、特に詳細な図示はしないが、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たらず、可動体32も原点位置から演出位置まで落下せず、敵キャラクタX1、X2が倒されずに味方キャラクタである「ジャム」がバトルに敗北したことを示す報知表示064SG073Aまたは味方キャラクタである「ジャム」、「リム」がバトルに敗北したことを示す報知表示064SG073Bが表示され（図11-15（E8）、（E9）参照）、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」）の確定飾り図柄が仮停止表示されることで、可変表示結果がはずれとなったことが報知される（図11-15（E10）参照）。 40

#### 【0315】

ここで、可変表示結果が大当りであるが、SPリーチ演出A2、B2、C2（復活勝利）が実行されていた場合は、味方キャラクタが復活して敵キャラクタX1、X2を倒して勝利する復活勝利表示064SG074が表示された後（図11-15（E11）参照）、可変表示結果が大当りとなったことが報知され、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する（図11-15（E12）参照）。

#### 【0316】

また、可変表示結果がはずれの場合は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに大当り

10

20

30

40

50

組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」）の確定飾り図柄が仮停止表示されることで、可変表示結果がはずれとなつたことが報知される（図11-15（E13）参照）。

### 【0317】

一方、「予言演出」が実行中である（第2事象が発生していない）場合において、最終対決表示064SG044、064SG048が表示された後は、図11-15の上段の（E1）～（E12）と同様の各種表示が表示されるが、図11-15の下段の図11-15（E1）～（E12）において、画像表示装置5の表示画面左側に待機表示064SG052が縮小して待機するように継続して表示されたまま、可変表示が終了する。尚、図11-15の下段の（E1）において「予言演出」が実行中である場合は、可変表示結果の大当りが確定しているため、図11-15の上段の（E13）のはずれの流れはない。  
10

### 【0318】

次に、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでの大当り開始期間に実行される「ファンファーレ演出」の流れについて、図11-16に基づいて説明する。

### 【0319】

まず、大当り種別が大当りC（非確変大当り）であって、SPリーチ演出A、Bにおいて「ジャム」がバトル対決に勝利した場合は、大当り遊技状態の開始に応じてファンファーレ演出が開始され、「FEVER」なる文字表示とエフェクト表示とから構成される大当り開始表示064SG080が表示される（図11-16（F1）参照）。次いで、「LAST BATTLE 勝てば確変！」なる文字表示064SG081が表示され（図11-16（F2）参照）、「ジャム」と「敵キャラクタX3」とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示064SG082が表示され、拡大表示される（図11-16（F3）、（F4）参照）。  
20

### 【0320】

尚、「敵キャラクタX3」は、可変表示中に「ジャム」や「リム」が対決した「敵キャラクタX1」や「敵キャラクタX2」とは異なる敵キャラクタであり、「敵キャラクタX1」や「敵キャラクタX2」よりも強い敵キャラクタの位置づけとされ、倒せれば大当り種別が大当りAまたは大当りBであること、つまり、確変大当りであることが報知される。

### 【0321】

次いで、バトル対決中を示すバトル対決中表示064SG084が表示される（図11-16（F5）参照）。そして、「敵キャラクタX3」が倒されずに「ジャム」がバトルに敗北したことを示す報知表示064SG085が表示されることで、大当り種別が非確変大当りである大当りCであることが報知され（図11-16（F6）、（F7）参照）、ファンファーレ演出が終了し、ラウンド遊技が開始される。  
30

### 【0322】

また、大当り種別が大当りA、B（確変大当り）であって、SPリーチ演出A、Bにおいて「ジャム」がバトル対決に勝利した場合は、ファンファーレ演出において上記図11-16（F1）～（F5）と同様の表示が表示された後、「敵キャラクタX3」が倒されても「ジャム」がバトルに勝利したことを示す報知表示064SG086が表示されるとともに（図11-16（F8）参照）、「SPECIAL FEVER 確変！」なる文字表示064SG087が表示されることで（図11-16（F9）参照）、大当り種別が確変大当りである大当りAまたは大当りBであることが報知され、ファンファーレ演出が終了し、ラウンド遊技が開始される。  
40

### 【0323】

また、大当り種別が大当りA、B（確変大当り）であって、SPリーチ演出A～Cにおいて「ジャム」または「ジャム」と「リム」がバトル対決に勝利し、かつ、予言演出が実行されなかった場合は、ファンファーレ演出において上記図11-16（F1）～（F5）と同様の表示が表示される。尚、図11-16（F3）、（F4）に示す「ジャム」と「敵キャラクタX3」とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示064S  
50

G 0 8 2 に替えて、図 1 1 - 1 6 ( F 1 1 )、( F 1 2 )に示すように「ジャム」と「リム」と「敵キャラクタ X 3」とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示 0 6 4 S G 0 8 3 が表示される場合もある。

#### 【 0 3 2 4 】

その後、「リム」のキャラクタ表示と「リム！」なる文字表示とからなる第 2 事象表示 0 6 4 S G 0 6 2 が表示され(図 1 1 - 1 6 ( F 1 3 ) 参照)、バトル対決開始表示 0 6 4 S G 0 8 3 が表示された後(図 1 1 - 1 6 ( F 1 4 ) 参照)、「敵キャラクタ X 3」が倒されて「ジャム」と「リム」がバトルに勝利したことを示す報知表示 0 6 4 S G 0 8 8 、0 6 4 S G 0 8 9 が表示されるとともに(図 1 1 - 1 6 ( F 1 5 )、( F 1 6 ) 参照)、「S P E C I A L F E V E R 確変！」なる文字表示 0 6 4 S G 0 8 7 が表示されることで(図 1 1 - 1 6 ( F 1 7 ) 参照)、大当たり種別が確変大当たりである大当たり A または大当たり B であることが報知され、ファンファーレ演出が終了し、ラウンド遊技が開始される。10

#### 【 0 3 2 5 】

また、大当たり種別が大当たり A 、 B ( 確変大当たり ) であって、 S P リーチ演出 A ~ C において「ジャム」または「ジャム」と「リム」がバトル対決に勝利し、かつ、第 2 予言演出の実行中である場合は、ファンファーレ演出において上記図 1 1 - 1 6 ( F 1 ) ~ ( F 3 ) と同様の表示が表示される。尚、図 1 1 - 1 6 ( F 3 ) に示す「ジャム」と「敵キャラクタ X 3」とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示 0 6 4 S G 0 8 2 に替えて、図 1 1 - 1 6 ( F 1 1 ) に示すように「ジャム」と「リム」と「敵キャラクタ X 3」とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示 0 6 4 S G 0 8 3 が表示される場合もある。また、図 1 1 - 1 6 の下段の( F 1 ) ~ ( F 3 )、( F 1 1 )において、画像表示装置 5 の表示画面左側には待機表示 0 6 4 S G 0 5 2 が縮小して待機するよう表示されている。20

#### 【 0 3 2 6 】

次いで、表示画面左側に縮小して待機表示されていた「ムム」のキャラクタ表示が表示画面中央に移動しながら拡大するように表示されて(図 1 1 - 2 1 ( F 2 0 ) 参照)、第 2 事象の発生、つまり、「リム」が参戦または強調することを告知する「ムム」のキャラクタ表示と「来るわ」なる文字表示とからなる告知表示 0 6 4 S G 0 6 0 が表示された後(図 1 1 - 1 6 ( F 2 1 ) 参照)、「リム」のキャラクタ表示と「リム！」なる文字表示とからなる第 2 事象表示 0 6 4 S G 0 6 2 が表示される(図 1 1 - 1 6 ( F 2 2 ) 参照)。30

#### 【 0 3 2 7 】

バトル対決開始表示 0 6 4 S G 0 8 3 が表示された後(図 1 1 - 1 6 ( F 2 3 ) 参照)、「敵キャラクタ X 3」が倒されて「ジャム」と「リム」がバトルに勝利したことを示す報知表示 0 6 4 S G 0 8 8 、0 6 4 S G 0 8 9 が表示されるとともに(図 1 1 - 1 6 ( F 2 4 )、( F 2 5 ) 参照)、「S P E C I A L F E V E R 確変！」なる文字表示 0 6 4 S G 0 8 7 が表示されることで(図 1 1 - 1 6 ( F 2 6 ) 参照)、大当たり種別が確変大当たりである大当たり A または大当たり B であることが報知され、ファンファーレ演出が終了し、ラウンド遊技が開始される。

#### 【 0 3 2 8 】

##### ( 可変表示開始設定処理 )

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 の動作について説明する。図 1 1 - 1 7 は、図 1 0 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 S 1 7 1 )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 C P U 1 2 0 は、まず、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か否かを判定する(ステップ 0 6 4 S G S 2 7 1 )。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 0 6 4 S G S 2 7 1 ; 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 0 6 4 S G S 2 7 2 )。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。40

10

20

30

40

50

**【 0 3 2 9 】**

また、ステップ 0 6 4 S G S 2 7 1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 0 6 4 S G S 2 7 1 ; 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 0 6 4 S G S 2 7 3）。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 0 6 4 S G S 2 7 3 ; 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 0 6 4 S G S 2 7 3 ; Y）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 0」～「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 0 6 4 S G S 2 7 4）。尚、バッファ番号「2 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

**【 0 3 3 0 】**

ステップ 0 6 4 S G S 2 7 2 またはステップ 0 6 4 S G S 2 7 4 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ 0 6 4 S G S 2 7 5）。

**【 0 3 3 1 】**

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）及び変動パターンに応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ 0 6 4 S G S 2 7 6）。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

20

**【 0 3 3 2 】**

尚、本特徴部 0 6 4 S G では、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たり A に該当する第 2 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たり 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「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」、「9 9 9」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たり 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、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として 3 図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

30

**【 0 3 3 3 】**

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

40

**【 0 3 3 4 】**

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン、可変表示結果及び大当たり種別を特定し（ステップ 0 6 4 S G S 2 7 7）、特定した変動パターンが S P リーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 6 4 S G S 2 7 8）。特定した変動パターンが非リーチや N リーチの変動パターンである場合（ステップ 0 6 4 S G S 2 7 9 ; N）は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択してステップ 0 6 4 S G S 2 9 0 に進み（ステップ 0 6 4 S G S 2 7 9）、特定した変動パターンが S P リーチの変動パターンである

50

場合（ステップ 0 6 4 S G S 2 7 8 ; Y）は、変動パターンに応じたリーチ演出を決定する（ステップ 0 6 4 S G S 2 8 2）。

#### 【 0 3 3 5 】

例えば、図 11 - 10 に示すように、特定した変動パターンが S P リーチ A はずれの変動パターンである場合は、リーチ演出を「ジャム」が敗北する S P リーチ演出 A 1 に決定し、特定した変動パターンが S P リーチ A 大当たりの変動パターンである場合は、リーチ演出を「ジャム」が処理する S P リーチ演出 A 1 または S P リーチ演出 A 2 に決定し、特定した変動パターンが S P リーチ B はずれの変動パターンである場合は、リーチ演出を「ジャム」が敗北する S P リーチ演出 B 1 に決定し、特定した変動パターンが S P リーチ B 大当たりの変動パターンである場合は、リーチ演出を「ジャム」が処理する S P リーチ演出 B 1 または S P リーチ演出 B 2 に決定し、特定した変動パターンが S P リーチ C はずれの変動パターンである場合は、リーチ演出を「ジャム」が敗北する S P リーチ演出 C 1 に決定し、特定した変動パターンが S P リーチ C 大当たりの変動パターンである場合は、リーチ演出を「ジャム」が処理する S P リーチ演出 C 1 または S P リーチ演出 C 2 に決定すればよい。

10

#### 【 0 3 3 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンと決定したリーチ演出に応じたプロセステーブルを選択し（ステップ 0 6 4 S G S 2 8 3）、可変表示結果が及び大当たり種別に応じて「予言演出」の実行の有無を決定する（ステップ 0 6 4 S G S 2 8 4）。例えば、図 11 - 19 (A) に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、予言演出実行決定テーブル A を選択するとともに、1 ~ 1 0 0 の値を取り得る予言演出実行決定用乱数値を抽出し、該抽出した予言演出実行決定用乱数値と予言演出実行決定テーブル A に設定された判定値を変動パターンに応じて比較することにより「予言演出」の実行・非実行を決定し、図 11 - 19 (B) に示すように、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たり A または大当たり B である場合は、予言演出実行決定用テーブル B を選択するとともに、1 ~ 1 0 0 の値を取り得る予言演出実行決定用乱数値を抽出し、該抽出した予言演出実行決定用乱数値と予言演出実行決定テーブル B に設定された判定値を変動パターンに応じて比較することにより「予言演出」の実行・非実行を決定し、図 11 - 19 (C) に示すように、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たり C である場合は、予言演出実行決定用テーブル C を選択するとともに、1 ~ 1 0 0 の値を取り得る予言演出実行決定用乱数値を抽出し、該抽出した予言演出実行決定用乱数値と予言演出実行決定テーブル C に設定された判定値を変動パターンに応じて比較することにより「予言演出」の実行・非実行を決定する。

20

#### 【 0 3 3 7 】

より具体的には、図 11 - 19 (A) に示すように、予言演出実行決定テーブル A においては、変動パターンが S P リーチ A の変動パターンである場合は、1 ~ 1 0 0 までの判定値のうち、「予言演出」実行に 1 0 個、「予言演出」非実行に 9 0 個の判定値が割り当てられており、変動パターンが S P リーチ B の変動パターンである場合は、1 ~ 1 0 0 までの判定値のうち、「予言演出」実行に 1 0 個、「予言演出」非実行に 9 0 個の判定値が割り当てられており、変動パターンが S P リーチ C の変動パターンである場合は、1 ~ 1 0 0 までの判定値のうち、「予言演出」実行に 1 個、「予言演出」非実行に 9 9 個の判定値が割り当てられており、抽出した予言演出実行決定用乱数値がこれら「予言演出」実行と「予言演出」非実行に割り当てられた判定値に含まれているかを判定することで「予言演出」の実行・非実行を決定する。つまり、可変表示結果がはずれである場合は、変動パターンが S P リーチ A の変動パターンであれば、「予言演出」の実行を 1 0 %、「予言演出」の非実行を 9 0 % の割合で決定し、変動パターンが S P リーチ B の変動パターンであれば、「予言演出」の実行を 1 0 %、「予言演出」の非実行を 9 0 % の割合で決定し、変動パターンが S P リーチ C の変動パターンであれば、「予言演出」の実行を 1 %、「予言演出」の非実行を 9 9 % の割合で決定する。

30

#### 【 0 3 3 8 】

40

50

また、図 11 - 19 (B) に示すように、予言演出実行決定テーブル Bにおいては、変動パターンが S P リーチ A の変動パターンである場合は、1 ~ 100までの判定値のうち、「予言演出」実行に 10 個、「予言演出」非実行に 90 個の判定値が割り当てられており、変動パターンが S P リーチ B の変動パターンである場合は、1 ~ 100までの判定値のうち、「予言演出」実行に 20 個、「予言演出」非実行に 80 個の判定値が割り当てられており、変動パターンが S P リーチ C の変動パターンである場合は、1 ~ 100までの判定値のうち、「予言演出」実行に 20 個、「予言演出」非実行に 80 個の判定値が割り当てられており、抽出した予言演出実行決定用乱数値がこれら「予言演出」実行と「予言演出」非実行に割り当てられた判定値に含まれているかを判定することで「予言演出」の実行・非実行を決定する。つまり、可変表示結果が大当たりであり大当たり種別が大当たり A または大当たり B である場合は、変動パターンが S P リーチ A の変動パターンであれば、「予言演出」の実行を 10 %、「予言演出」の非実行を 90 % の割合で決定し、変動パターンが S P リーチ B の変動パターンであれば、「予言演出」の実行を 20 %、「予言演出」の非実行を 80 % の割合で決定し、変動パターンが S P リーチ C の変動パターンであれば、「予言演出」の実行を 20 %、「予言演出」の非実行を 80 % の割合で決定する。

#### 【 0 3 3 9 】

また、図 11 - 19 (C) に示すように、予言演出実行決定テーブル Cにおいては、変動パターンが S P リーチ A の変動パターンである場合は、1 ~ 100までの判定値のうち、「予言演出」実行に 10 個、「予言演出」非実行に 90 個の判定値が割り当てられており、変動パターンが S P リーチ B の変動パターンである場合は、1 ~ 100までの判定値のうち、「予言演出」実行に 20 個、「予言演出」非実行に 80 個の判定値が割り当てられており、抽出した予言演出実行決定用乱数値がこれら「予言演出」実行と「予言演出」非実行に割り当てられた判定値に含まれているかを判定することで「予言演出」の実行・非実行を決定する。つまり、可変表示結果が大当たりであり大当たり種別が大当たり C である場合は、変動パターンが S P リーチ A の変動パターンであれば、「予言演出」の実行を 10 %、「予言演出」の非実行を 90 % の割合で決定し、変動パターンが S P リーチ B の変動パターンであれば、「予言演出」の実行を 20 %、「予言演出」の非実行を 80 % の割合で決定する。

#### 【 0 3 4 0 】

つまり、本特徴部 064SGにおいては、図 11 - 19 (A) ~ 図 11 - 19 (C) に示すように、可変表示結果に注目すると、可変表示結果が大当たりとなる場合は、可変表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で「予言演出」の実行が決定されるようになっている。更に、可変表示結果が大当たりとなる場合に注目すると、大当たり種別が大当たり A や大当たり B である場合は、大当たり種別が大当たり C である場合よりも高い割合で「予言演出」の実行が決定されるようになっている。

#### 【 0 3 4 1 】

図 11 - 17 に戻り、演出制御用 CPU120 は、ステップ 064SGS284 において「予言演出」の実行の有無を決定した後、該ステップ 064SGS284 において「予言演出」の実行を決定したか否かを判定する(ステップ 064SGS285)。「予言演出」の非実行を決定した場合(ステップ 064SGS285; N)は、可変表示結果及び大当たり種別に応じて「カットイン演出」の実行の有無及び演出パターンを決定する(ステップ 064SGS285a)。

#### 【 0 3 4 2 】

ステップ 064SGS285a では、図 11 - 18 に示すように、「カットイン演出」の演出パターン決定テーブルを選択するとともに、1 ~ 100 の値を取り得る「カットイン演出」の演出パターン決定用乱数値を抽出し、該抽出した「カットイン演出」の演出パターン決定用乱数値と「カットイン演出」の演出パターン決定テーブルに設定された判定値を比較することにより「カットイン演出」の演出パターンを決定する。具体的には、「カットイン演出」の演出パターン決定テーブルにおいて、可変表示結果がはずれである場合には、1 ~ 100 までの判定値のうち、「カットイン演出」の非実行に 70 個、「カッ

10

20

30

40

50

トイン演出 A」に 20 個、「カットイン演出 B」に 10 個の判定値が割り当てられており、可変表示結果が大当りであり且つ大当り種別が大当り A または大当り B である場合には、1 ~ 100までの判定値のうち、「カットイン演出」の非実行に 10 個、カットイン演出 A」に 40 個、「カットイン演出 B」に 50 個の判定値が割り当てられており、可変表示結果が大当りであり且つ大当り種別が大当り C である場合には、1 ~ 100までの判定値のうち、「カットイン演出」の非実行に 50 個、「カットイン演出 A」に 50 個、「カットイン演出 B」に 0 個の判定値が割り当てられている。

#### 【0343】

つまり、「予言演出」の非実行が決定された場合は、可変表示結果がはずれであれば「カットイン演出」の非実行を 70 %、「カットイン演出 A」の実行を 20 %、「カットイン演出 B」の実行を 10 %の割合で決定し、可変表示結果が大当りであり且つ大当り種別が大当り A または大当り B であれば、「カットイン演出」の非実行を 10 %、「カットイン演出 A」の実行を 40 %、「カットイン演出 B」の実行を 50 %の割合で決定し、可変表示結果が大当りであり且つ大当り種別が大当り C であれば、「カットイン演出」の非実行を 50 %、「カットイン演出 A」の実行を 50 %、「カットイン演出 B」の実行を 0 %の割合で決定する。つまり、「予言演出」の非実行が決定された場合については、可変表示結果に注目すると、可変表示結果が大当りである場合は、可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合で「カットイン演出」を実行するとともに、可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合で「カットイン演出 B」を実行する、換言すると、「カットイン演出 B」を実行する場合、「カットイン演出 A」を実行する場合、「カットイン演出」を実行しない場合については、「カットイン演出 B」を実行する場合が最も大当り期待度が高く設定されており、「カットイン演出」を実行しない場合が最も大当り期待度が低く設定されている（カットイン演出の大当り期待度：カットイン演出 B > カットイン演出 A > カットイン演出非実行）。

10

#### 【0344】

更に、可変表示結果が大当りである場合については、大当り種別が大当り A または大当り B である場合は、大当り種別が大当り C である場合よりも高い割合で「カットイン演出」を実行するとともに、大当り種別が大当り C である場合よりも高い割合で「カットイン演出 B」を実行する、換言すれば、「カットイン演出 B」を実行する場合、「カットイン演出 A」を実行する場合、「カットイン演出」を実行しない場合については、「カットイン演出 B」を実行する場合が最も大当り遊技終了後に確変状態に制御される割合（確変期待度）が高く設定されており、「カットイン演出」を実行しない場合が最も大当り遊技終了後に確変状態に制御される割合（確変期待度）が低く設定されている（可変表示結果が大当りとなる場合のカットイン演出の確変期待度：カットイン演出 B > カットイン演出 A > カットイン演出非実行）。

20

#### 【0345】

図 11 - 17 に戻り、演出制御用 CPU120 は、ステップ 064SGS285a の実行後、該ステップ 064SGS285a での決定結果にもとづいて「カットイン演出」の実行設定（例えば、ステップ 064SGS285a において決定した「カットイン演出」の演出パターン（「カットイン演出 A」または「カットイン演出 B」）に応じた「カットイン演出」のプロセステーブルの選択や、「カットイン演出」の開始待ちタイマのセット）を行い（ステップ 064SGS285b）、ステップ 064SGS293 に進む。

30

#### 【0346】

また、ステップ 064SGS285 において「予言演出」の実行を決定した場合（ステップ 064SGS285 ; Y）、演出制御用 CPU120 はリーチ演出、可変表示結果、大当り種別に応じて「予言演出」の演出パターンを決定する。

40

#### 【0347】

ステップ 064SGS286 では、変動パターンが S P リーチ A または S P リーチ B の変動パターンである場合、図 11 - 20 (A) に示すように、予言演出パターン決定テーブル A を選択するとともに、1 ~ 100 の値を取り得る予言演出パターン決定用乱数値を

50

抽出し、該抽出した予言演出パターン決定用乱数値と予言演出パターン決定テーブルAに設定された判定値をリーチ演出、大当たり種別、可変表示結果等に応じて比較することにより「予言演出」の演出パターンを決定し、変動パターンがS P リーチ C の変動パターンである場合、図 11-20 (B) に示すように、予言演出パターン決定テーブル B を選択するとともに、1 ~ 100 の値を取り得る予言演出パターン決定用乱数値を抽出し、該抽出した予言演出パターン決定用乱数値と予言演出パターン決定テーブル B に設定された判定値を S P リーチ演出種別、大当たり種別、可変表示結果等に応じて比較することにより「予言演出」の演出パターンを決定する。

【 0 3 4 8 】

具体的には、予言演出パターン決定テーブルAにおいて、可変表示結果が大当たりであり大当たり種別が大当たりAまたは大当たりB且つS P リーチのリーチ演出種別が復活経由せずに「ジャム」が敵キャラクタに勝利するS P リーチ演出A 1またはS P リーチ演出B 1である場合には、1 ~ 1 0 0までの判定値のうち、演出パターンY P A - 1に3 0個、演出パターンY P B - 1に7 0個の判定値が割り当てられており、可変表示結果が大当たりであり大当たり種別が大当たりAまたは大当たりB且つS P リーチのリーチ演出種別が復活経由で「ジャム」が敵キャラクタに勝利するS P リーチ演出A 2またはS P リーチ演出B 2である場合には、1 ~ 1 0 0までの判定値のうち、演出パターンY P A - 1に2 0個、演出パターンY P B - 1に8 0個の判定値が割り当てられており、可変表示結果が大当たりであり大当たり種別が大当たりCである場合には、1 ~ 1 0 0までの判定値のうち、演出パターンY P A - 1に1 0 0個の判定値が割り当てられており、可変表示結果がはずれである場合には、1 ~ 1 0 0までの判定値のうち、演出パターンY P A - 1に1 0 0個の判定値が割り当てられている。

【 0 3 4 9 】

つまり、変動パターンがSPリーチAまたはSPリーチBの変動パターンである場合について、可変表示結果が大当たり、大当たり種別が大当たりAまたは大当たりB、実行するリーチ演出がSPリーチ演出A1またはSPリーチ演出B1であれば、予告演出パターンを30%の割合でYPA-1、70%の割合でYPB-1に決定し、可変表示結果が大当たり、大当たり種別が大当たりAまたは大当たりB、実行するリーチ演出がSPリーチ演出A2またはSPリーチ演出B2であれば、予告演出パターンを20%の割合でYPA-1、80%の割合でYPB-1に決定し、可変表示結果が大当たり、大当たり種別が大当たりCであれば、予告演出パターンを100%の割合でYPA-1に決定し、可変表示結果がはずれであれば、予告演出パターンを100%の割合でYPA-1に決定する。

〔 0 3 5 0 〕

ここで、図11-20(D)に示すように、「予言演出」の演出パターンYPA-1は、前述した「第1予言演出」として、バトル対決中に「ジャム」が覚醒する旨の予言表示（「ムム」の表示と「ジャムが覚醒するわ」の表示）を行った後に、バトル対決中の「ジャム」の覚醒を報知する告知表示（「ムム」の表示と「来るわ」の表示）を行うことによって可変表示結果が報知される前に大当たりを示唆する演出パターンである。また、「予言演出」における演出パターンYPA-1は、可変表示結果が大当たりであり大当たり種別が大当たりA～大当たりCのいずれかであること、または可変表示結果がはずれであることを条件として、実行するリーチ演出がSPリーチ演出A1、SPリーチ演出A2、SPリーチ演出B1、SPリーチ演出B2のいずれかである場合に決定され得る演出パターンである。

[ 0 3 5 1 ]

「予言演出」における演出パターン YPB - 1 は、前述した「第 2 予言演出」として、「リム」が強調表示される旨の予言表示（「ムム」の表示と「リムが見えるわ」の表示）を行った後に、「ファンファーレ演出」中に「リム」の強調表示を報知する告知表示（「ムム」の表示と「来るわ」の表示）を行うことによって大当たり種別が大当たり A または大当たり B（確変大当たり）であることを示唆する演出パターンである。また、「予言演出」における演出パターン YPB - 1 は、可変表示結果が大当たりであり大当たり種別が大当たり A と大当たり B のいずれかであることを条件として、実行するリーチ演出が S P リーチ演出 A 1、

S P リーチ演出 A 2、S P リーチ演出 B 1、S P リーチ演出 B 2 のいずれかである場合に決定され得る演出パターンである。

#### 【 0 3 5 2 】

また、予言演出パターン決定テーブル B において、可変表示結果が大当たりであり大当たり種別が大当たり A または大当たり B 且つ S P リーチのリーチ演出種別が復活経由して「ジャム」と「リム」が敵キャラクタ X 2 に勝利する S P リーチ演出 C 1 である場合には、1 ~ 1 0 0 までの判定値のうち、演出パターン Y P A - 1 に 3 0 個、演出パターン Y P B - 1 に 7 0 個の判定値が割り当てられており、可変表示結果が大当たりであり大当たり種別が大当たり A または大当たり B 且つ S P リーチのリーチ演出種別が復活経由で「ジャム」と「リム」が敵キャラクタ X 2 に勝利する S P リーチ C 2 である場合には、1 ~ 1 0 0 までの判定値のうち、演出パターン Y P A - 1 に 2 0 個、演出パターン Y P B - 1 に 8 0 個の判定値が割り当てられており、可変表示結果が大当たりであり大当たり種別が大当たり C である場合には、1 ~ 1 0 0 までの判定値のうち、演出パターン Y P A - 1 に 1 0 0 個の判定値が割り当てられており、可変表示結果がはずれである場合には、1 ~ 1 0 0 までの判定値のうち、演出パターン Y P A - 1 に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。10

#### 【 0 3 5 3 】

つまり、変動パターンが S P リーチ C の変動パターンである場合については、可変表示結果が大当たり、大当たり種別が大当たり A または大当たり B 、実行するリーチ演出が S P リーチ演出 C 1 であれば、予告演出パターンを 3 0 % の割合で Y P A - 2 、 7 0 % の割合で Y P B - 2 に決定し、可変表示結果が大当たり、大当たり種別が大当たり A または大当たり B 、実行するリーチ演出が S P リーチ演出 C 2 であれば、予告演出パターンを 2 0 % の割合で Y P A - 2 、 8 0 % の割合で Y P B - 2 に決定し、可変表示結果がはずれであれば、予告演出パターンを 1 0 0 % の割合で Y P A - 2 に決定する。20

#### 【 0 3 5 4 】

尚、大当たり種別が大当たり C である場合については S P リーチ C の変動パターンに決定されることが無いので（図 1 1 - 8 参照）、予言演出パターン決定テーブル B においては、大当たり種別が大当たり C の場合は Y P A - 1 、 Y P A - 2 、 Y P B - 1 、 Y P B - 2 のいずれの演出パターンにも決定されることが無い。

#### 【 0 3 5 5 】

ここで、図 1 1 - 2 0 ( D ) に示すように、「予言演出」の演出パターン Y P A - 2 は、前述した「第 2 予言演出」として、バトル対決中に「リム」が強調表示される旨の予言表示（「ムム」の表示と「リム」が見えるわ」の表示）を行った後に、バトル対決中の「リム」の強調表示を報知する告知表示（「ムム」の表示と「来るわ」の表示）を行うことによって可変表示結果が報知される前に大当たりを示唆する演出パターンである。また、「予言演出」における演出パターン Y P A - 2 は、可変表示結果が大当たりであり大当たり種別が大当たり A と大当たり B のいずれかであること、または可変表示結果がはずれであることの条件として、実行するリーチ演出が S P リーチ演出 C 1 または S P リーチ演出 C 2 のいずれかである場合に決定され得る演出パターンである。30

#### 【 0 3 5 6 】

「予言演出」における演出パターン Y P B - 2 は、前述した「第 2 予言演出」として、「リム」が強調表示される旨の予言表示（「ムム」の表示と「リムが見えるわ」の表示）を行った後に、「ファンファーレ演出」中に「リム」の強調表示を報知する告知表示（「ムム」の表示と「来るわ」の表示）を行うことによって大当たり種別が大当たり A または大当たり B （確変大当たり）であることを示唆する演出パターンである。また、「予言演出」における演出パターン Y P B - 2 は、可変表示結果が大当たりであり大当たり種別が大当たり A と大当たり B のいずれかであることを条件として、実行するリーチ演出が S P リーチ演出 C 1 と S P リーチ演出 C 2 のいずれかである場合に決定され得る演出パターンである。40

#### 【 0 3 5 7 】

以上から、図 1 1 - 1 9 ( A ) ~ 図 1 1 - 1 9 ( D ) 、図 1 1 - 2 0 ( A ) ~ 図 1 1 - 2 0 ( C ) に示すように、本特徴部 0 6 4 S G における「予言演出」については、「第 2

予言演出」の実行が決定される場合が最も大当たり期待度と確変期待度（大当たり種別が大当たり A または大当たり B である期待度）とが高く設定されており、「予言演出」の非実行が決定される場合が最も大当たり期待度と確変期待度が低く設定されている（大当たり期待度及び確変期待度：第 2 予言演出 > 第 1 予言演出 > 予言演出非実行）。特に、第 2 予言演出について、演出パターン YPA - 2 は、可変表示結果が大当たりとなるときとはずれとなるときの両方で決定され得る演出パターンであるとともに、可変表示結果が大当たりとなるときについては大当たり種別が大当たり A または大当たり B となる場合においてのみ決定され得る演出パターンである。対して、演出パターン YPB - 1 と YPB - 2 とは、可変表示結果が大当たりとなる場合においてのみ決定され得る演出パターンであるとともに、可変表示結果が大当たりであり且つ大当たり種別が大当たり A または大当たり B となるときのみ決定され得る演出パターンであるので、演出パターン YPB - 1 と YPB - 2 の大当たり期待度は演出パターン YPA - 2 よりも高く設定されている（大当たり期待度 100%）とともに、演出パターン YPA - 2、YPB - 1、YPB - 2 の確変期待度はいずれも 100% に設定されている。

#### 【0358】

尚、本特徴部 064SG では、図 11-20(C) に示すように、予言演出の演出パターンが YPB - 1、YPB - 2 である場合は大当たり期待度が 100% に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、予言演出の演出パターンが YPB - 1、YPB - 2 である場合は、予言演出の演出パターンが YPA - 2 である場合よりも大当たり期待度が高ければ該大当たり期待度を 100% 未満に設定してもよい。更には、予言演出の演出パターンが YPB - 1 である場合と YPB - 2 である場合とで大当たり期待度が同一に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、予言演出の演出パターンが YPB - 1 である場合と YPB - 2 である場合とで大当たり期待度を異ならせててもよい。

#### 【0359】

また、本特徴部 064SG では、図 11-20(C) に示すように、予言演出の演出パターンが YPA - 2、YPB - 1、YPB - 2 である場合は確変期待度が 100% に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、予言演出の演出パターンが YPA - 2、YPB - 1、YPB - 2 である場合は、予言演出の演出パターンが YPA - 1 である場合よりも確変期待度が高ければ該確変期待度を 100% 未満に設定してもよい。更には、予言演出の演出パターンが YPA - 2 である場合、YPB - 1 である場合、YPB - 2 である場合で確変期待度が同一に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら予言演出の演出パターンが YPA - 2 である場合、YPB - 1 である場合、YPB - 2 である場合で、確変期待度を異ならせててもよい。

#### 【0360】

また、図 11-17において、「予言演出」の演出パターンを決定した後、演出制御用 CPU120 は、該決定した「予言演出」の演出パターンに応じて予言の開始タイミング（予言表示の開始タイミング）を決定する（ステップ 064SGS287）。ステップ 064SGS287 の処理においては、図 11-21(A) に示すように、予言開始タイミング決定用テーブルを選択するとともに、1 ~ 100 の値を取り得る予言開始タイミング決定用乱数値を抽出し、該抽出した予言開始タイミング決定用乱数値と予言開始タイミング決定用テーブルに設定された判定値を「予言演出」の演出パターンに応じて比較することにより予言の開始タイミングをリーチ前のタイミングである第 1 タイミングとリーチ後のタイミングである第 2 タイミングとから決定する。

#### 【0361】

より具体的には、予言開始タイミング決定用テーブルにおいて、「予言演出」の演出パターンが YPA - 1 である場合は、1 ~ 100 までの判定値のうち、第 1 タイミングに 80 個、第 2 タイミングに 20 個の判定値が割り当てられており、「予言演出」の演出パターンが YPA - 2 である場合は、1 ~ 100 までの判定値のうち、第 1 タイミングに 20 個、第 2 タイミングに 80 個の判定値が割り当てられており、「予言演出」の演出パターンが YPB - 1 または YPB - 2 である場合は、1 ~ 100 までの判定値のうち、第 1 タイ

ミングに 0 個、第 2 タイミングに 100 個の判定値が割り当てられている。

#### 【 0 3 6 2 】

つまり、「予言演出」の演出パターンが「第 1 予言演出」である YPA - 1 である場合は、予言開始タイミングを 80 % の割合で第 1 タイミング、20 % の割合で第 2 タイミングに決定し、「予言演出」の演出パターンが「第 2 予言演出」である YPA - 2 である場合は、予言開始タイミングを 20 % の割合で第 1 タイミング、80 % の割合で第 2 タイミングに決定し、「予言演出」の演出パターンが YPB - 1 、 YPB - 2 のいずれかである場合は、予言開始タイミングを 100 % の割合で第 2 タイミングに決定する。

#### 【 0 3 6 3 】

以上から、本特徴部 064SGにおいては、「第 1 予言演出」の実行が決定されている場合と「第 2 予言演出」の実行が決定されている場合とでは、どちらも第 1 タイミングと第 2 タイミングとから予言表示を実行可能であるとともに、「第 1 予言演出」の実行が決定されている場合については予言表示を 20 % の割合で第 2 タイミングに決定可能であるのに対して、「第 2 予言演出」の実行が決定されている場合については予言表示を 80 % 若しくは 100 % の割合で第 2 タイミングに決定可能である。すなわち、「第 2 予言演出」の実行（「第 2 予言演出」に応じた第 2 予言表示の表示）が決定されている場合は、「第 1 予言演出」の実行（「第 2 予言演出」に応じた第 2 予言表示の表示）が決定されている場合よりも高い割合で第 2 タイミングからの予言表示の開始を決定可能となっている。

10

#### 【 0 3 6 4 】

特に、「第 1 予言演出」は可変表示結果が大当たりとなる場合については大当たり種別が大当たり A 、大当たり B 、大当たり C のいずれかであることを対象として実行可能である演出なのに対して、「第 2 予言演出」は可変表示結果が大当たりとなる場合については大当たり種別が大当たり A と大当たり B とのいずれかであることを対象として実行可能となっているので（図 11 - 20 (D) 参照）、予言開始タイミングが第 2 タイミングである場合（リーチ後に予言表示が開始される場合）は、予言開始タイミングが第 1 タイミングである場合（リーチ前に予言表示が開始される場合）よりも遊技者に対して「第 2 予言演出」として予言表示が開始されること、すなわち、可変表示結果が大当たりとなる場合に大当たり種別が大当たり A または大当たり B となることに対して遊技者の期待感を向上させることができるので、「第 2 予言演出」の実行に対して遊技者を注目させることができるので、「第 2 予言演出」の実行に対して遊技者を注目させることができる。

20

#### 【 0 3 6 5 】

更に、図 11 - 20 (C) に示したように、予言演出の演出パターン YPA - 1 と YPA - 2 については、 YPA - 2 の方が YPA - 1 よりも大当たり期待度が高く設定されているので、該図 11 - 20 (C) と図 11 - 21 (A) とから、本特徴部 064SG では、該予言演出が実行されない場合が最も大当たり期待度が低く設定されており、予言演出がリーチ前の第 1 タイミングから実行される場合は予言演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。そして、予言演出がリーチ後の第 2 タイミングから実行される場合は、予言演出が第 1 タイミングから実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている（予言演出の非実行と実行タイミングによる大当たり期待度：第 2 タイミングにて実行 > 第 1 タイミングにて実行 > 非実行）。

30

#### 【 0 3 6 6 】

尚、本特徴部 064SG では、「第 1 予言演出」、「第 2 予言演出」とともに第 1 タイミングと第 2 タイミングとで予言表示を開始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、「第 1 予言演出」と「第 2 予言演出」の少なくともいずれか一方の予言演出は、第 1 タイミングと第 1 タイミングとのいずれか一方のみのタイミングで予言表示を開始可能としてもよい。

40

#### 【 0 3 6 7 】

同様に、図 11 - 20 (C) に示したように、予言演出の演出パターン YPA - 1 と YPA - 2 については、 YPA - 2 の方が YPA - 1 よりも確変期待度が高く設定されているので、該図 11 - 20 (C) と図 11 - 21 (A) とから、本特徴部 064SG では、該予言演出が実行されない場合が最も確変期待度が低く設定されており、予言演出がリーチ

50

チ前の第1タイミングから実行される場合は予言演出が実行されない場合よりも確変期待度が高く設定されている。そして、予言演出がリーチ後の第2タイミングから実行される場合は、予言演出が第1タイミングから実行される場合よりも確変期待度が高く設定されている（予言演出の非実行と実行タイミングによる確変期待度：第2タイミングにて実行 > 第1タイミングにて実行 > 非実行）。

#### 【0368】

尚、本特徴部064SGでは、「第2予言演出」の実行が決定されている場合は、予言表示（第2予言表示）の表示タイミングを第1タイミングと第2タイミングとから決定可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として、「第2予言演出」の実行が決定されている場合は、予言表示（第2予言表示）の表示タイミングを一義的に第2タイミングに決定してもよい。具体的には、図11-21（B）に示すように、該変形例における予言開始タイミング決定テーブルにおいて、「予言演出」の演出パターンがYPA-1である場合は、1~100までの判定値のうち、第1タイミングに80個、第2タイミングに20個の判定値が割り当てられており、「予言演出」の演出パターンがYPB-1、YPB-2のいずれかである場合は、1~100までの判定値のうち、第2タイミングに100個の判定値が割り当てられている。10

#### 【0369】

つまり、「予言演出」の演出パターンが「第1予言演出」であるYPA-1である場合は、予言開始タイミングを80%の割合で第1タイミング、20%の割合で第2タイミングに決定し、「予言演出」の演出パターンが「第2予言演出」であるYPA-2、YPB-1、YPB-2のいずれかである場合は、予言開始タイミングを100%の割合で第2タイミングに決定する。20

#### 【0370】

ここで、「第1予言演出」であるYPA-1と「第2予言演出」であるYPA-2、YPB-1、YPB-2とを比較すると、「第1予言演出」と「第2予言演出」とは共に第1タイミングと第2タイミングとから予言開始可能であるが、「第2予言演出」は第2タイミングからのみ予言開始可能となっている。このようにすることで、本変形例では、第1タイミングから予言表示が表示されずにリーとなった場合に、第2タイミングから予言表示が表示されるか否か（予言開始されるか否か）に対して遊技者を注目させることができるので、遊技興奮を向上できる。30

#### 【0371】

図11-17に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ064SGS287の処理を実行した後、決定した「予言演出」の演出パターンと予言開始タイミングに応じた「予言演出」の実行設定（例えば、（例えば、ステップ064SGS286とステップ064SGS287において決定した「予言演出」の演出パターンと予言開始タイミングとに応じた「予言演出」のプロセステーブルの選択や、「予言演出」の開始待ちタイマのセット）を行い（ステップ064SGS288）、ステップ064SGS287において決定した予言の開始タイミングは第1タイミングであるか否かを判定する（ステップ064SGS289）。

#### 【0372】

ステップ064SGS287において決定した予言の開始タイミングが第2タイミングである場合（ステップ064SGS289；N）はステップ064SGS290に進み、ステップ064SGS287において決定した予言の開始タイミングが第1タイミングである場合（ステップ064SGS289；Y）は、ステップ064SGS293に進む。40

#### 【0373】

ステップ064SGS290において、演出制御用CPU120は、変動パターン及に応じて「予言図柄停止煽り演出」の実行の有無及び演出パターンを決定する。

#### 【0374】

具体的には、図11-22に示すように、予言図柄停止煽り演出実行決定テーブルを選択するとともに、1~100の値を取り得る予言図柄停止煽り演出決定用乱数値を抽出し50

、該抽出した予言図柄停止煽り演出決定用乱数値と予言図柄停止煽り演出実行決定テーブルに設定された判定値を変動パターンに応じて比較することにより「予言図柄停止煽り演出」の実行・非実行と予言図柄停止煽り演出の演出パターンを決定する。

#### 【0375】

より具体的には、予言図柄停止煽り演出実行決定テーブルにおいて、変動パターンがS Pリーチ大当りの変動パターンである場合は、1～100までの判定値のうち、「予言図柄停止煽り演出」の演出パターンR A P - 2での実行に100個の判定値が割り当てられており、変動パターンがNリーチ大当りの変動パターンである場合は1～100までの判定値のうち、「予言図柄停止煽り演出」の非実行に100個の判定値が割り当てられており、変動パターンがS Pリーチはずれの変動パターンである場合は、1～100までの判定値のうち、「予言図柄停止煽り演出」の演出パターンR A P - 2での実行に100個の判定値が割り当てられており、変動パターンがNリーチはずれの変動パターンである場合は1～100までの判定値のうち、「予言図柄停止煽り演出」の非実行に70個、「予言図柄停止煽り演出」の演出パターンR A P - 1での実行に30個の判定値が割り当てられており、変動パターンが非リーチはずれの変動パターンである場合は1～100までの判定値のうち、「予言図柄停止煽り演出」の非実行に100個の判定値が割り当てられている。

10

#### 【0376】

ここで、演出パターンR A P - 1は、「予言図柄停止煽り演出」の演出結果として予言図柄が仮停止しない（仮停止失敗）演出パターンであり、演出パターンR A P - 2は、「予言図柄停止煽り演出」の演出結果として予言図柄が仮停止する（仮停止する）演出パターンである。

20

#### 【0377】

つまり、図11-22に示すように、S Pリーチ大当りとS Pリーチはずれの変動パターンについては、予言演出の第2タイミングの実行が決定されているので可変表示結果にかかわらず予言図柄停止煽り演出を演出パターンR A P - 2で実行することにより必ず予言図柄が仮停止するようになっている。また、Nリーチはずれの変動パターンについては、S Pリーチの変動パターンである場合よりも低い割合で予言図柄停止煽り演出を実行可能であるとともに、予言図柄停止煽り演出の実行が決定される場合は必ず演出パターンとしてR A P - 1が選択される。

30

#### 【0378】

このため、S Pリーチ大当り、S Pリーチはずれ、Nリーチはずれの各変動パターンにおいては、予言図柄停止煽り演出の実行によって予言図柄が仮停止するか否か（該予言図柄停止煽り演出の演出パターンがR A P - 1とR A P - 2のどちらであるか）に対して遊技者を注目させることによって遊技興味を向上可能となっている。

#### 【0379】

尚、Nリーチ大当りと非リーチはずれの変動パターンについては、予言図柄停止煽り演出が実行されないので、過度の予言図柄停止煽り演出の実行によって遊技興味が低下してしまうことも防止されている。

#### 【0380】

図11-17に戻り、演出制御用C P U 1 2 0は、ステップ0 6 4 S G S 2 9 0において予言図柄停止煽り演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ0 6 4 S G S 2 9 1）。予言図柄停止煽り演出の非実行が決定されている場合（ステップ0 6 4 S G S 2 9 1；N）はステップ0 6 4 S G S 2 9 3に進み、予言図柄停止煽り演出の実行が決定されている場合（ステップ0 6 4 S G S 2 9 1；Y）は、予言図柄停止煽り演出の実行設定（例えば、ステップ0 6 4 S G S 2 9 0において決定した「予言図柄停止煽り演出」の演出パターンに応じた「予言図柄停止煽り演出」のプロセステーブルの選択や、「予言図柄停止煽り演出」の開始待ちタイマのセット）を行い（ステップ0 6 4 S G S 2 9 2）、ステップ0 6 4 S G S 2 9 3に進む。

40

#### 【0381】

50

また、ステップ 0 6 4 S G S 2 9 3 では、可変表示結果が大当たりであるか否かを判定する（ステップ 0 6 4 S G S 2 9 3）。可変表示結果がはずれである場合（ステップ 0 6 4 S G S 2 9 3；N）はステップ 0 6 4 S G S 2 9 5 に進み、可変表示結果が大当たりである場合（ステップ 0 6 4 S G S 2 9 3；Y）は、大当たり種別に応じた「ファンファーレ演出」の実行設定（例えば、大当たり種別に応じた「ファンファーレ演出」のプロセステーブルの選択等）を行い（ステップ 0 6 4 S G S 2 9 4）、ステップ 0 6 4 S G S 2 9 5 に進む。

#### 【0382】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 6 4 S G S 2 7 9 においてプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 0 6 4 S G S 2 7 9）。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 L E D の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8 L, 8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n (1 ~ N 番まで) に対応付けて時系列に順番配列されている。

10

#### 【0383】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L, 8 R、操作部（プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 等））の制御を実行する（ステップ 0 6 4 S G S 2 9 6）。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L, 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

#### 【0384】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ 0 6 4 S G S 2 9 7）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ 0 6 4 S G S 2 9 8）。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（ステップ 0 6 4 S G S 2 8 3）。

30

#### 【0385】

このように、特徴部 0 6 4 S G においては、大当たり期待度や確変期待度が高まる第 1 事象（「ジャム」の覚醒）や第 2 事象（「リム」の強調表示）の発生を予言する「予言演出」において、S P リーチ演出 A ~ C のリーチ前の第 1 タイミングや、リーチ後の第 2 タイミングで、第 1 事象や第 2 事象の発生を予言する第 1 予言表示や第 2 予言表示を表示した後、所定期間が経過したとき（バトル対決の終盤や大当たりの開始時）に第 1 事象や第 2 事象が発生するため、第 1 予言表示や第 2 予言表示を表示してから第 1 事象や第 2 事象が発生するまでの期間において待機表示 0 6 4 S G 0 5 1、0 6 4 S G 0 5 2 を表示画面の左端に縮小表示しておくことで、S P リーチ演出 A ~ C の表示を邪魔することなく、第 1 事象や第 2 事象が後で発生することに注目させておくことができる。

40

#### 【0386】

また、第 1 事象や第 2 事象が発生する直前に告知表示が表示されてから第 1 事象表示や第 2 事象表示が表示されることで、予言表示を表示してから長い期間が経過してから第 1 事象や第 2 事象が発生する場合でも、遊技者が第 1 事象表示や第 2 事象表示の発生を見逃すことを抑制することができる。

50

**【 0 3 8 7 】**

また、予言した事象は、1の時期だけでなく、可変表示結果の報知前（第1時期）と、可変表示結果を報知した後の大当たり開始時（第2時期）と、のいずれかで発生することがあるとともに、発生時期により示唆される期待度が異なることで、予言した事象が第1時期と第2時期のいずれで発生するかに注目させることができるため、遊技興趣が向上する。

**【 0 3 8 8 】**

また、図11-20(C)に示すように、第2予言演出が実行されて大当たりAまたは大当たりBの大当たり遊技状態に制御される（大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御される）割合の方が、第1予言演出が実行されて大当たりAまたは大当たりBの大当たり遊技状態に制御される割合の方が高く設定されている、つまり、第2予言演出が実行される場合は第1予言演出が実行される場合よりも確変期待度が高く設定されていることにより、可変表示中に第1予言演出と第2予言演出とのどちらの予言演出が実行されるかに対して遊技者を注目させることができる。

10

**【 0 3 8 9 】**

特に、本特徴部064SGにおいては、図11-20(D)に示すように、SPリーチ演出A1、SPリーチ演出B1よりも大当たり期待度が高いSPリーチ演出C1やSPリーチ演出C2を実行する可変表示、または、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBとなる可変表示後のファンファーレ演出、すなわち、「リム」が登場することで大当たり期待度または確変期待度が高いことが示唆される演出を対象として第2予言演出が実行されることで、第2予言演出が実行されることに対して遊技者をより一層注目させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

20

**【 0 3 9 0 】**

また、図11-20(A)に示すように、変動パターンがSPリーチAまたはSPリーチBの変動パターンであるときには、可変表示結果がはずれとなる場合、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBである（大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御される）場合、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たりC（大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御されない）場合のいずれかにおいても、予言演出を演出パターンYPA-1（第1予言演出）にて実行可能となっているので、該第1予言演出が実行されたときは、先ず、遊技者に可変表示結果が大当たりとなるか否かについて注目させることができるとともに、可変表示結果が大当たりとなったときは、遊技者に大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBであるか否か（大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御されるか否か）についても注目させることができる。つまり、予言演出が演出パターンYPA-1にて実行される場合は、可変表示中のみならずファンファーレ演出中においても継続して遊技興趣を向上することができる。

30

**【 0 3 9 1 】**

また、図11-20(B)に示すように、変動パターンがSPリーチCの変動パターンであるときには、可変表示結果がはずれである場合と、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBである（大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御される）場合と、において予言演出を第2予言演出である演出パターンYPB-2またはYPA-2にて実行可能である一方で、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たりCである（大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御されない）場合はそもそもSPリーチCの変動パターンが選択されないことにより第2予言演出が実行されないので、SPリーチCの変動パターンにて可変表示が実行されるときには、第2予言演出が実行されることによって可変表示結果が大当たりとなった後に大当たりAまたは大当たりBの大当たり遊技が実行されること（大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御されること）に対して遊技者の期待感を高めることができる。

40

**【 0 3 9 2 】**

また、図11-19(A)～図11-19(C)及び図11-20(C)に示すように、可変表示結果がはずれとなるときにSPリーチAの変動パターンが選択された場合と可変表示結果が大当たりとなるときにSPリーチAの変動パターンが選択された場合、可変表

50

示結果がはずれとなるときに S P リーチ B の変動パターンが選択された場合と可変表示結果が大当たりとなるときに S P リーチ B の変動パターンが選択された場合、可変表示結果がはずれとなるときに S P リーチ C の変動パターンが選択された場合と可変表示結果が大当たりとなるときに S P リーチ C の変動パターンが選択された場合のそれぞれにおいて予言演出が実行される割合を比較すると、いずれにおいても可変表示結果が大当たりとなる場合の方が、可変表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で予言演出の実行を決定可能となっている。つまり、予言演出（第 1 予言演出と第 2 予言演出のうちいずれか）が実行された場合に可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）は、予言演出が実行されない場合に可変表示結果が大当たりとなる割合よりも高く設定されている。加えて、予言演出が実行される場合について注目すると第 2 予言演出が実行された場合に可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）は、第 1 予言演出が実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合よりも高く設定されている（大当たり期待度：第 2 予言演出の実行 > 第 1 予言演出の実行 > 予言演出非実行）ので、可変表示中において予言演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができることになっている。

#### 【 0 3 9 3 】

更には、前述したように、予言演出が非実行である場合、第 1 予言演出が実行される場合、第 2 予言演出が実行される場合のそれぞれにおいて、可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）や大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御される割合（確変期待度）も異なっているので、予言演出が実行されるか否かに加えて、第 1 予言演出と第 2 予言演出のどちらが実行されるかに対しても遊技者を注目させることができることになっている。

#### 【 0 3 9 4 】

加えて、図 11 - 21 (A) に示すように、予言演出の予言表示は可変表示中におけるリーチ前の第 1 タイミングとリーチ後の第 2 タイミングのいずれかにて実行可能となっており、第 2 予言演出が実行される（予言演出が演出パターン YPA - 2、YPB - 1、YPB - 2 のいずれかにて実行される）場合は、第 1 予言演出が実行される（予言演出が演出パターン YPA - 1 にて実行される）場合よりも高い割合予言表示が第 2 タイミングにて実行可能となっているので、第 1 タイミングにて予言表示が行われなくとも、が第 1 予言演出よりも大当たり期待度及び確変期待度の高い第 2 予言演出の予言表示が第 2 タイミングで行われることに対する遊技者の期待感を向上させることができるので、第 2 予言演出の予言表示（第 2 予言表示）の表示に対して遊技者を注目させることができる。

#### 【 0 3 9 5 】

更に、図 11 - 21 (B) に示すように、第 1 予言演出が実行される（予言演出が演出パターン YPA - 1 にて実行される）場合は、予言表示を第 1 タイミングと第 2 タイミングとで実行可能とする一方で、第 2 予言演出が実行される（予言演出が演出パターン YPA - 2、YPB - 1、YPB - 2 のいずれかにて実行される）場合は、予言表示を第 1 タイミングで実行せずに第 2 タイミングのみで実行可能とすることにより、可変表示中の第 1 タイミングにて予言表示が行われない場合は、後の第 2 タイミングにて予言表示が行われること、つまり、実行される予言演出が第 2 予言演出であることに対して遊技者を注目させることができる。

#### 【 0 3 9 6 】

また、本特徴部 064SG における予言演出としては、図 11 - 20 (D) に示すように、リーチ前の第 1 タイミングまたはリーチ後の第 2 タイミングにて、バトル対決中に「ジャム」が覚醒する旨の予言表示または「リム」が強調表示される旨の予告表示を行い、その後の同一可変表示中に予言表示の事象が発生することを告知することにより可変表示結果が大当たりとなること（大当たり期待度）を示唆する場合と、リーチ前の第 1 タイミングまたはリーチ後の第 2 タイミングにて、バトル対決中に「リム」が強調表示される旨の予告表示を行い、その後の大当たり遊技開始時のファンファーレ演出中に予言表示の事象が発生することを告知することにより大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御されること（確変期待度）を示唆する場合と、が有る。

#### 【 0 3 9 7 】

10

20

30

40

50

ここで、リーチ前の第1タイミングまたはリーチ後の第2タイミングにて、バトル対決中に「ジャム」が覚醒する旨の予言表示または「リム」が強調表示される旨の予告表示を行い、その後の同一可変表示中に予言表示の事象が発生することを告知する場合とは、演出パターンYPA-1またはYPA-2にて予言演出が実行される場合であり、図11-20(C)に示すように、予言演出が非実行である場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。一方で、リーチ前の第1タイミングまたはリーチ後の第2タイミングにて、バトル対決中に「リム」が強調表示される旨の予告表示を行い、その後の大当たり遊技開始時のファンファーレ演出中に予言表示の事象が発生することを告知する場合とは、演出パターンYPB-1またはYPB-2にて予言演出が実行される場合であり、図11-20(C)に示すように、100%の割合で可変表示結果が大当たりとなるように設定されているとともに、予言演出が非実行である場合よりも確変期待度が高く設定されている。

#### 【0398】

つまり、本特徴部064SGにおいて、演出パターンYPA-1及びYPA-2の予言演出と、演出パターンYPB-1及びYPB-2の予言演出とは、共に可変表示中の第1タイミングまたは第2タイミングにて予言表示を行う（特に演出パターンYPA-2とYPB-1、YPB-2では共通の予言表示を行う）一方で、告知表示を可変表示中に行う演出パターンYPA-1及びYPA-2の予言演出と、告知表示をファンファーレ演出中に行う演出パターンYPB-1及びYPB-2の予言演出とでは、予言演出として示唆する対象が異なっているため、告知表示が可変表示とファンファーレ演出中のどちらで表示されるかに対して遊技者を注目させることができる。更には、告知表示がファンファーレ演出期間中に実行される場合は、該ファンファーレ演出後に開始されるラウンド遊技が大当たりAまたは大当たりBの大当たり遊技であること（大当たり遊技終了後に確変制御が実行されること）に対する遊技者の期待感を向上させることができるので、遊技興奮を向上させることができ可能となっている。

#### 【0399】

尚、本特徴部064SGでは、図11-20(D)に示すように、予言演出の告知表示を、「報知演出の実行に関連する第1時期」である可変表示結果を報知する前のリーチ演出中と、「有利状態中演出の実行に関連する第2時期」であるファンファーレ演出中と、で実行可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予言演出として告知表示を開始する第1時期は、リーチ演出の開始前のタイミングやリーチ演出中ではあるが可変表示結果を報知した後のタイミングであってもよいし、予言演出として告知表示を開始する第2時期は、可変表示結果を報知した後のリーチ演出中や、ファンファーレ演出が終了したラウンド遊技中のタイミングであってもよい。しかしながら、本特徴部064SGでは、リーチ演出中に告知表示を実行する場合は大当たりを示唆し、ファンファーレ演出中に告知表示を実行する場合は大当たり遊技終了後に確変制御が実行されることを示唆することができるので、予言演出の告知表示が第1時期と第2時期のどちらが実行されるかに対して遊技者を注目させることができ可能となっている。

#### 【0400】

また、前述したように、本特徴部064SGにおける演出パターンYPB-1及びYPB-2の予言演出は、大当たり期待度が100%である予言演出である。すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、告知表示がファンファーレ演出中に実行される演出パターンYPB-1またはYPB-2にて予言演出が実行されることはなく、可変表示結果が大当たりとなる場合において告知表示がファンファーレ演出中に実行される演出パターンYPB-1またはYPB-2にて予言演出が実行されるようになっているので、予言演出が演出パターンYPB-1またはYPB-2にて実行されることに遊技者をより一層注目させることができとなっている。

#### 【0401】

また、予言演出が演出パターンYPB-1またはYPB-2にて実行される場合は、告知表示が可変表示中の第1タイミングではなく該可変表示後のファンファーレ演出中である第2タイミングにて表示される、すなわち、予言演出として予言表示が行われたにもか

10

20

30

40

50

かわらず第1タイミングにて告知表示が行われない場合は必ず可変表示結果が大当たりとなるので、第1タイミングにて告知表示が行われるか否かに遊技者を注目させることができる。

#### 【0402】

また、図11-10に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合のSPリーチのリーチ演出としては、「ジャム」もしくは「ジャム」と「リム」が敵キャラクタを倒して勝利するパターン（勝利パターン）と、「ジャム」もしくは「ジャム」と「リム」が敵キャラクタに一旦敗北した（可変表示結果がはずれであると報知された）後に復活して勝利するパターン（復活パターン）と、が設けられている。そして、図11-20（A）及び図11-20（B）に示すように、本特徴部064SGでは、SPリーチのリーチ演出が上記した復活パターンにて実行される場合は、SPリーチのリーチ演出が上記した勝利パターンにて実行される場合よりも高い割合で予言演出が演出パターンYPB-1またはYPB-2にて実行されるようになっているので、SPリーチのリーチ演出として「ジャム」もしくは「ジャム」と「リム」が敵キャラクタに敗北した場合であっても更に復活して勝利、更には予言演出が演出パターンYPB-1またはYPB-2にて実行されることにより大当たりAまたは大当たりBの大当たり遊技状態に制御されることに対して遊技者を期待させることができるので、遊技興趣をより一層高めることができる。

10

#### 【0403】

また、前記特徴部064SGでは、第1予言演出として「ジャム」が覚醒する旨の予言表示（「ムム」の表示と「ジャムが覚醒するわ」の表示）を行うことで、リーチ演出中に「ジャム」が覚醒する表示を行う一方で、第2予言演出として「リム」が強調表示される旨の予言表示（「ムム」の表示と「リムが見えるわ」の表示）を行うことで、リーチ演出中またはファンファーレ演出中に「ジャム」に加えて「リム」が登場する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、第2予言演出として「リム」が強調表示される旨の予言表示を行う場合は、リーチ演出中またはファンファーレ演出中に「ジャム」を表示せずに「リム」が登場する表示のみを行うようにしてもよい。特に、可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBであるときに第2予言演出として「リム」が強調表示される旨の予言表示を行う場合は、ファンファーレ演出として「ジャム」を表示せずに「リム」のみを表示することによって、「リム」が強調表示されることと大当たりAまたは大当たりBの大当たり遊技中のファンファーレ演出の関連性が高いことを遊技者に対して分かり易くできるので、第2予言演出として「リム」が強調表示される旨の予言表示が行われるか否かに対して遊技者をより一層注目させることが可能となり、遊技興趣を向上できる。

20

#### 【0404】

尚、前記特徴部064SGでは、図11-13～図11-16に示すように、「ジャム」をSPリーチA～Cのリーチ演出、大当たりA～Cのファンファーレ演出で表示されるキャラクタ、つまり、確変以外の場合でも出現可能なキャラクタとし、「リム」をSPリーチCのリーチ演出、大当たりA、Bのファンファーレ演出で表示され得るキャラクタ、つまり、確変である場合においてのみ出現可能なキャラクタとすることで、予言演出として「リム」が表示されるとき（「リム」が強調表示されるとき）は、予言演出として「ジャム」が表示されるとき（「ジャム」が覚醒するとき）よりも、SPリーチ演出Cや「リム」が表示されるファンファーレ演出が実行される割合が高く設定されている。

30

#### 【0405】

つまり、予言演出として「リム」が強調表示される場合は、「リム」が表示される演出であって可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBであるときのみ選択され得るSPリーチCのリーチ演出や、「リム」が表示される演出であって大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBであるときのみ選択され得るファンファーレ演出が実行されることにより、予言演出として「ジャム」が覚醒することよりも大当たりAや大当たりBの大当たり遊技（大当たり遊技終了後に確変状態に制御されること）と関連性が高くなっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、「ジャム」と「リム」をSPリーチA～Cの

40

50

リーチ演出、大当り A ~ C のファンファーレ演出で表示されるキャラクタとする一方で、S P リーチ C のリーチ演出、大当り A や大当り B のファンファーレ演出における「リム」の画像を S P リーチ A ~ C のファンファーレ演出における「リム」の画像よりも大きくする、S P リーチ C のリーチ演出、大当り A、B のファンファーレ演出における「リム」の表示頻度を S P リーチ A、B のリーチ演出、大当り C のファンファーレ演出における「リム」の表示頻度よりも多くする、S P リーチ C のリーチ演出、大当り A や大当り B のファンファーレ演出における「リム」の表示回数を S P リーチ A のリーチ演出、S P リーチ B のリーチ演出、大当り C のファンファーレ演出における「リム」の表示回数よりも多くする等により、第 2 所定事象としての「リム」の強調表示が、第 1 所定事象としての「ジャム」が覚醒する表示よりも第 2 有利状態（大当り A や大当り B、確変状態に制御されること）との関連性が高いこととしてもよい。

10

#### 【 0 4 0 6 】

また、例えば、第 2 所定事象表示としての「リム」を、確変大当り遊技状態や確変制御が実行されているときにのみ出現するキャラクタとし、第 1 所定事象表示としての「ジャム」を、確変大当り遊技状態や確変制御が実行されているとき以外にも出現するキャラクタとすることで、第 2 所定事象が第 1 所定事象よりも第 2 有利状態との関連性が高くなるようにしてもよい。

#### 【 0 4 0 7 】

尚、前記特徴部 0 6 4 S G では、リーチ演出やファンファーレ演出において「リム」が表示される場合に、第 2 予言演出として「リム」が強調表示される旨の予言表示を行うことで、予言演出として「リム」が表示されることとリーチ演出やファンファーレ演出において「リム」が表示されることの関連性が高いことを遊技者に対して分り易くする、つまり、『予言演出とリーチ演出やファンファーレ演出の関連性が高いこと』とは、予言演出とリーチ演出やファンファーレ演出とで共通のキャラクタが表示されること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、『予言演出とリーチ演出やファンファーレ演出の関連性が高いこと』には、予言演出とリーチ演出やファンファーレ演出とで、スピーカ 8 L、8 R から共通の楽曲が出力されること、遊技効果ランプ 9 が共通の発光パターンにて発光されること、可動体 3 2 が共通の態様で動作されること等を含んでいてもよい。

20

#### 【 0 4 0 8 】

また、前記特徴部 0 6 4 S G では、図 1 1 - 2 0 ( A )、図 1 1 - 2 0 ( B )、図 1 1 - 2 0 ( D ) に示すように、可変表示結果がはずれ、可変表示結果が大当り且つ大当り種別が大当り A または大当り B、可変表示結果が大当り且つ大当り種別が大当り C のいずれの場合においても、可変表示中に告知表示が表示される演出パターン Y P A - 1 または Y P A - 2 にて予言演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として、可変表示結果が大当り且つ大当り種別が大当り C である場合は、演出パターン Y P A - 1 や Y P A - 2 にて予言演出を実行せず、可変表示結果が大当り且つ大当り種別が大当り A または大当り B である場合は、演出パターン Y P A - 1 や Y A P - 2 とファンファーレ演出中に告知表示が表示される演出パターン Y P B - 1 と Y P A B - 2 の両方で予言演出を実行可能とし、可変表示結果がはずれとなる場合は、予言演出を Y P A - 1 や Y P A - 2 で実行可能である一方で Y P B - 1 や Y P B - 2 では実行しないようにしてもよい。このように予言演出の演出パターンを決定することによって、予言演出が演出パターン Y P A - 1 や Y P A - 2 にて実行される場合は、可変表示結果がはずれとなる場合とか変表示結果が大当り且つ大当り種別が大当り A または大当り B となり、変表示結果が大当り且つ大当り種別が大当り C となることがない、つまり、予言演出が演出パターン Y P A - 1 や Y P A - 2 にて実行されて可変表示結果が大当りとなることで予言演出が演出パターン Y P B - 1 や Y P B - 2 と同じく大当り A または大当り B の大当り遊技状態に制御される（大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御される）ことになるので、予言演出が演出パターン Y P A - 1 や Y P A - 2 にて実行される場合について可変表示結果が大当りとなるか否かに対して遊技者を注目させることができ、より一層遊技興

30

40

50

趣を向上できる。

#### 【0409】

(予言図柄停止煽り演出の動作例)

次に、予言図柄停止煽り演出の動作例について、図11-23～図11-26に基づいて説明する。図11-23は、予言図柄停止煽り演出の動作例を示す図である。図11-24は、予言図柄停止煽り演出の動作例を示す図である。図11-25は、予言図柄停止煽り演出の動作例を示す図である。図11-26は、予言図柄停止煽り演出の詳細を説明するための図である。

#### 【0410】

S P リーチ A ~ C のいずれかの変動パターンにもとづく特別図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が開始される(図11-12(A1)参照)。尚、各飾り図柄は上方から下方に向けて可変表示されているが、下方から上方に向けて可変表示されてもよい。次いで、図11-23(A)に示すように、「予言図柄停止煽り演出」の実行が決定されている場合、左側の飾り図柄表示エリア5Lに所定の飾り図柄(例えば、「6」)が仮停止表示された後、右側の飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄と同じ飾り図柄(例えば、「6」)が仮停止表示され、中央の飾り図柄表示エリア5Cにおいてのみ可変表示が継続されることで、可変表示の態様がリーチ態様となる。

10

#### 【0411】

尚、画像表示装置5の表示画面下部に設けられたアクティブ表示領域064SG001には、アクティブ表示064SG002が表示されており、第1保留記憶数の値が2であることに対応して、第1保留表示領域064SG010には第1保留表示064SG011が2つ表示されている。第2保留記憶がある場合は、第2保留表示領域064SG020に第2保留記憶数に応じた数の第2保留表示064SG021(図示略)が表示される。

20

#### 【0412】

また、画像表示装置5の画面左上には、第1保留記憶数(例えば、数字の「2」など)、第2保留記憶数(例えば、数字の「0」など)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、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。尚、上記第1保留記憶数、第2保留記憶数、保留表示、小図柄、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)などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側(上位レイヤー)に表示することで、演出画像が重複して第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、演出画像よりも奥側(下位レイヤー)に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにもよい。

30

#### 【0413】

尚、上記小図柄は、第4図柄とも言う。第4図柄は、特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第4図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体32が画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPUは、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第1特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。また、演出制御用CPUは、第2可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第2特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。尚、第1特図用LED064SG032や第2特図用LED064SG033など、画像表示装置5以外の個所(例えば、遊技盤2の所定個所である特別可変入賞球装置7など)に設けた第4図柄表示装置にて表示される図柄を第4図柄とも言う。

40

50

**【0414】**

次いで、図11-23(B)に示すように、左右の飾り図柄表示エリア5L、5Rに仮停止表示された飾り図柄がフェードアウト表示されて非表示となり、中央の飾り図柄表示エリア5Cにおける可変表示のみが継続して表示される。その後、「6」の前の所定の飾り図柄（例えば、「2」～「5」など）が中央の飾り図柄表示エリア5Cに差し掛かるごとに、飾り図柄が減速表示され、仮停止表示されずに通過していく（図11-23(C)～(H)参照）。

**【0415】**

そして、図11-24(I)に示すように、「5」の飾り図柄が中央の飾り図柄表示エリア5Cを通過した後、「6」の飾り図柄に替えて、予言図柄064SG110が表示画面上部から下方に向けてフレームイン表示され、中央の飾り図柄表示エリア5Cに向けて減速表示される（図11-24(I)、(J)参照）。

10

**【0416】**

このとき、予言図柄064SG110は第1態様とされている。詳しくは、特定キャラクタ表示064SG111は、特定キャラクタが眼を閉じて手を合わせた姿でお祈りしている態様とされ、装飾表示064SG112は、特定キャラクタ表示064SG111を被覆する水晶玉を模した態様とされ、文字表示064SG113は「予言」の文字を構成する態様とされている。

**【0417】**

図11-24(K1)に示すように、予言図柄064SG110の仮停止表示の失敗の実行が決定されている場合（例えば、Nリーチにおいて「予言図柄停止煽り演出」の実行が決定された場合など）は、予言図柄064SG110が所定の仮停止位置に差し掛かったときに加速して下方に通過して、表示画面下部からフレームアウト表示された後、図11-24(K2)に示すように、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」）の確定飾り図柄が停止表示される。

20

**【0418】**

一方、図11-24(K3)に示すように、予言図柄064SG110の仮停止表示の成功の実行が決定されている場合は、予言図柄064SG110が所定の仮停止位置に差し掛かったときに通過せずにさらに減速される。

**【0419】**

30

そして、図11-25(L)に示すように、予言図柄064SG110が所定の仮停止位置に仮停止表示されると、装飾表示064SG112は、水晶玉にひびが入った態様に変化するとともに、予言図柄064SG110が仮停止表示された衝撃を強調するエフェクト表示064SG120が表示されるとともに、「予言」の文字を示す文字表示064SG113が非表示となる。

**【0420】**

次いで、図11-25(M)に示すように、装飾表示064SG112は、水晶玉が割れて複数の破片が放射状に飛散する態様に変化するとともに、放射状に飛散する複数の破片に対応するエフェクト表示064SG121、つまり、放射状に延びる態様のエフェクト表示064SG121が表示される。また、特定キャラクタ表示064SG111は、特定キャラクタが眼を閉じて手を合わせた姿でお祈りしている第1態様から、特定キャラクタが眼を閉じたまま手を前に広げる姿の第2態様に変化する。

40

**【0421】**

次いで、図11-25(N)に示すように、装飾表示064SG112が非表示となり、エフェクト表示064SG121が表示されたまま、第2態様に変化した特定キャラクタ表示064SG111が拡大表示され、特定キャラクタが発するセリフとして「運命を受け入れなさい」なるセリフ音がスピーカ8L、8Rから出力されるとともに、文字表示064SG113が、セリフ音に対応する「運命を受け入れなさい」の文字に変化する。

**【0422】**

次いで、図11-25(O)に示すように、文字表示064SG113とエフェクト表

50

示 0 6 4 S G 1 2 1 とが表示され、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 が拡大表示されつつ、文字表示 0 6 4 S G 1 1 3 、エフェクト表示 0 6 4 S G 1 2 1 及び特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 がフェードアウト表示されていき、最終的に表示画面がホワイトアウト表示となった後（図 11 - 25（P）参照）、後述する「予言演出」が開始される。

#### 【0423】

このように「予言図柄煽り演出」では、予言図柄 0 6 4 S G 1 1 0 の特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 は第 1 態様で表示され、予言図柄 0 6 4 S G 1 1 0 が仮停止表示されるときに、装飾表示 0 6 4 S G 1 1 2 が飛散するようなエフェクト表示 0 6 4 S G 1 2 1 が表示されるとともに、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 は第 1 態様から該第 1 態様とは異なる第 2 態様に変化するようになっている。

10

#### 【0424】

具体的には、図 11 - 26（A）に示すように、予言図柄 0 6 4 S G 1 1 0 は、「予言図柄煽り演出」における停止煽り期間（図 11 - 24（I）～（K3）参照）において、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 は、特定キャラクタが眼を閉じて手を合わせた姿でお祈りしている第 1 態様であり、装飾表示 0 6 4 S G 1 1 2 は、水晶玉を示す球体として表示され、エフェクト表示は非表示であり、文字表示 0 6 4 S G 1 1 3 は「予言」の文字とされている。

#### 【0425】

一方、予言図柄 0 6 4 S G 1 1 0 は、「予言図柄煽り演出」における停止後期間（図 11 - 25（L）～（N）参照）において、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 は、眼を閉じたまま手を前に広げる姿で予言を予告する第 2 態様に変化し、装飾表示 0 6 4 S G 1 1 2 は、水晶玉が割れて複数の破片が放射状に飛散する態様に変化し、エフェクト表示 0 6 4 S G 1 2 1 は放射状に延びる態様で表示され、文字表示 0 6 4 S G 1 1 3 は、「予言」から「運命を受け入れなさい」の文字に変化する。

20

#### 【0426】

このように、予言図柄 0 6 4 S G 1 1 0 は、停止煽り期間とその後の停止後期間とで、予言図柄 0 6 4 S G 1 1 0 を構成する各表示の態様が変化するので、予言図柄 0 6 4 S G 1 1 0 が仮停止表示したことを好適に見せることができる。

#### 【0427】

また、本実施の形態では、「予言演出」の実行が決定されていないときでも、「予言図柄煽り演出」の実行を決定可能であり、「予言演出」の実行が決定されていないときに「予言図柄煽り演出」の実行が決定された場合、予言図柄 0 6 4 S G 1 1 0 は仮停止表示されない（図 11 - 24（K1）、（K2）参照）。このようにすることで、「予言演出」が実行されない場合でも「予言図柄停止煽り演出」を実行できるので、遊技興趣を高めることができる。

30

#### 【0428】

尚、「予言図柄停止煽り演出」において、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 の前面側に該特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 に対応するキャラクタエフェクト表示が重複して表示されるようにしてもよい。具体的には、図 11 - 24（I）～（K3）において、特定キャラクタ表示が揺れ動いているように、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 と同様で、かつ、透過性を有するエフェクト表示を手前側の表示レイヤーに重複して表示してもよい。このようにすることで、特定キャラクタ表示が動いているように見せることができる。

40

#### 【0429】

また、「予言図柄停止煽り演出」において表示されている文字表示 0 6 4 S G 1 1 3 が、停止煽り期間では、「予言演出」が開始されることを予告する「予言」なる文字（予告名）で表示され、その後の停止後期間では、予告名に関連するメッセージである「運命を受け入れなさい」の文字に変化することで、好適に演出効果を高めることができる。

#### 【0430】

また、予告名である「予言」に対応する音声は出力されない一方で、予告名に関連する

50

メッセージである「運命を受け入れなさい」の文字に対応する音声は出力されることで、予言図柄 064SG110 が仮停止表示されたことを強調することができる。

#### 【0431】

また、予言図柄 064SG110 は、仮停止表示された後、拡大表示されながらホワイトアウト表示されて非表示となる（図 11-25（P）参照）ことで、違和感なく「予言演出」を開始することができる。

#### 【0432】

また、「予言図柄停止煽り演出」にて特定キャラクタ表示 064SG111 で表示された特定キャラクタである「ムム」は、「予言図柄停止煽り演出」の後に開始される「予言演出」においても登場して表示されるキャラクタとされていることで、「予言図柄停止煽り演出」と「予言演出」との関連性を高めることができる。さらに、特定キャラクタである「ムム」は、「予言図柄停止煽り演出」の後であり可変表示中に実行される「予言演出」だけでなく、大当たり遊技状態中における「ファンファーレ演出」や「大当たり演出」などにおいても登場して表示されることで、「予言図柄停止煽り演出」や「予言演出」との関連性を高めることができる。10

#### 【0433】

また、本実施の形態では、表示制御部 123 は、VRAM 領域における画像描画領域に描画された画像を表示画像作成領域にて画像表示装置 5 に表示するための画像データ（表示データ）として生成し、表示画像作成領域の画像データ（表示データ）をビデオ信号として出力する表示処理を行うときに、可動体 32 やプッシュボタン 31B などを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンド DXXX、SXXX など（「X」は任意の数字））や、可動体 LED208（図 11-2 参照）や枠 LED9L1～9L12、9R1～9R12（図 11-2 参照）などを点灯／消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンド BXXX など（「X」は任意の数字））を生成して、演出制御用 CPU120 に送信する。20

#### 【0434】

演出制御用 CPU120 は、上記拡張コマンド DXXX、SXXX を受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体 32 の可動体モータ 207（図 11-2 参照）やプッシュボタン 31B を振動させる振動モータ 61（図 11-2 参照）の動作制御実行データに基づく動作制御とは別個に、拡張コマンド DXXX、SXXX に対応した動作パターンにて、可動体 32 の可動体モータ 207 やプッシュボタン 31B を振動させる振動モータ 61 を動作させる動作制御を開始する。30

#### 【0435】

また、演出制御用 CPU120 は、上記拡張コマンド BXYY などを受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体 LED208 のランプ制御実行データに基づく制御とは別個に、拡張コマンド BXYY などに対応した点灯パターンにて、可動体 LED208 や枠 LED9L1～9L12、9R1～9R12 を点灯／消灯させる制御を開始する。尚、これら可動体 32 やプッシュボタン 31B を動作させるための制御データや、可動体 LED208 や枠 LED9L1～9L12、9R1～9R12 を点灯させるための制御データは、ROM121 に記憶されている。40

#### 【0436】

ここで、図 11-26（B）に示すように、演出制御用 CPU120 は、停止煽り期間においては、一定周期で表示色が変化する制御データテーブル A を用いて可動体 LED208 や枠 LED9L1～9L12、9R1～9R12 を発光させる制御を行う。一方、停止後期間においては、装飾表示 064SG112 に対応する表示色で発光する制御データテーブル B を用いて可動体 LED208 や枠 LED9L1～9L12、9R1～9R12 を発光させる制御を行っている。このようにすることで、予言図柄 064SG110 の表示態様の変化に応じて、停止煽り期間と停止後期間とで発光態様が変化するため、予言図柄 064SG110 の表示態様が変化したことが判りやすくなるとともに、好適に演出効果を高めることができる。50

**【0437】**

尚、演出制御用 C P U 1 2 0 が可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 、 9 R 1 ~ 9 R 1 2 といった各種 L E D を発光させる制御を行う際に用いる制御データテーブル（例えば、制御データテーブル A ~ D など）は、例えば、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 、 9 R 1 ~ 9 R 1 2 を所定の表示態様にて発光させる複数の制御データを有し、制御データに設定された期間が計時されることで次の制御データが用いられることで、例えば、各種 L E D が「白色」から「青色」などに変化するようになっている。

**【0438】****(予言演出の動作例)**

次に、予言演出の動作例について、図 11 - 2 7 ~ 図 11 - 3 1 に基づいて説明する。  
図 11 - 2 7 は、予言演出の動作例を示す図である。図 11 - 2 8 は、予言演出の動作例を示す図である。図 11 - 2 9 は、(A) は待機表示、(B) は待機表示の変形例を示す図である。図 11 - 3 0 は、予言演出の動作例を示す図である。図 11 - 3 1 は、予言演出の詳細を説明するための図である。図 11 - 3 2 は、特徴部 0 6 4 S G の変形例 1 を示す図である。

**【0439】**

図 11 - 2 7 (A) に示すように、「予言演出」が開始されると、該予言演出の「導入シーン」として、例えば、画像表示装置 5 の表示画面が黒画面表示となるとともに、表示画面中央に、「予言図柄停止煽り演出」の予言図柄 0 6 4 S G 1 1 0 に表示されていた特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 がフェードイン表示され、表示画面右下に「ムム予言」なる文字表示 0 6 4 S G 1 3 0 が表示される（図 11 - 2 7 (A)、(B) 参照）。

**【0440】**

図 11 - 2 7 (A)、(B) に示す「導入シーン」では、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 の視認性が低下された状態で特別表示（例えば、擬似導光板表示など）が該特定キャラクタ表示よりも前面側（表示優先度が高い）の表示レイヤーに重複して表示される擬似導光板演出（視認性低下演出）が実行されるようにしてよい。このようにすることで、例えば、画像表示装置 5 の前面側に導光板装置を配置して導光板演出を実行する場合と上記擬似導光板演出とを比較すると、擬似導光板演出では、導光板演出とは異なり画像の視認性を低下させることなく、導光板演出と類似した表示を行うことが可能である。さらに、擬似導光板演出においては導光板を備える必要がないため、遊技機の製造コストの増加を防止することができる。

**【0441】**

その後、図 11 - 2 7 (C) に示すように、第 1 シーン A では、特定キャラクタである「ムム」が眼を閉じている特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 が拡大表示されるとともに、「ムム」が発する「この変動の未来が・・・」なるセリフ音がスピーカ 8 L、8 R から出力されるとともに、セリフ音に対応する「この変動の未来が・・・」なる文字表示 0 6 4 S G 1 3 1 が表示される。また、背景表示 0 6 4 S G 1 3 2 が導入シーンのときより明るくなる。

**【0442】**

次いで、図 11 - 2 7 (D) に示すように、第 1 シーン B では、「ムム」が眼を閉じている特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 及び背景表示 0 6 4 S G 1 3 2 は変化しないまま、「ムム」が発する「見える」なるセリフ音がスピーカ 8 L、8 R から出力されるとともに、セリフ音に対応する「見える」なる文字表示 0 6 4 S G 1 3 1 が表示される。

**【0443】**

さらに、図 11 - 2 7 (E) に示すように、第 1 シーン C では、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 が非表示となり、「未来が見える」なる文字表示 0 6 4 S G 1 3 1 が拡大して表示される。

**【0444】**

そして、第 1 シーン C にて文字表示 0 6 4 S G 1 3 1 が拡大して表示されてから所定期間（例えば、約 3 秒）が経過したとき、特定キャラクタである「ムム」が眼を開く（開眼

10

20

30

40

50

する)第2シーンが開始される。

#### 【0445】

詳しくは、図11-27(F1)に示すように、第1予言演出の実行が決定されていた場合は、特定キャラクタである「ムム」が眼を開いて開眼する特定キャラクタ表示064SG111が表示され、また、「ムム」が発する「ジャムが覚醒するわ！」なるセリフ音がスピーカ8L、8Rから出力されるとともに、該セリフ音に対応する「ジャムが覚醒するわ！」なる文字表示064SG131Aが表示される。つまり、第1事象である「ジャム」の覚醒を予言する第1予言表示として、特定キャラクタ表示064SG111と文字表示064SG131Aとが表示される。

#### 【0446】

一方、図11-27(F2)に示すように、第2予言演出の実行が決定されていた場合は、特定キャラクタである「ムム」が眼を開いて開眼する特定キャラクタ表示064SG111が表示され、また、「ムム」が発する「リムが見えるわ！」なるセリフ音がスピーカ8L、8Rから出力されるとともに、該セリフ音に対応する「リムが見えるわ！」なる文字表示064SG131Bが表示される。つまり、第2事象である「リム」の強調表示を予言する第2予言表示として、特定キャラクタ表示064SG111と文字表示064SG131Bとが表示される。

#### 【0447】

次いで、図11-28(G)に示すように、特定キャラクタ表示064SG111と文字表示064SG131Aまたは文字表示064SG131Bとがフェードアウト表示された後、表示画面が白表示(ホワイトアウト表示)となる(図11-28(H)参照)。

10

#### 【0448】

その後、図11-28(I)に示すように、表示画面の上部にエフェクト表示064SG133が表示されて下方に向けて放射状に広がっていき、例えば、「敵X1登場！」なる文字表示064SG134が表示され、SPリーチ演出A1、A2が実行される場合、敵キャラクタX1とのバトル対決が開始されることが示唆される(図11-28(J)参照)。尚、SPリーチ演出B1、B2やSPリーチ演出C1、C2が実行される場合においては、敵キャラクタX2とのバトル対決が開始されることが示唆される。

#### 【0449】

次いで、図11-28(K)に示すように、SPリーチ演出Aが開始される場合、SPリーチ演出A1、A2に対応する表示として、「ジャム」のキャラクタ表示と「SPリーチ演出A」の文字表示とからなるリーチタイトル表示064SG041Aが表示されるとともに、待機表示064SG051が、リーチタイトル表示064SG041Aが表示された表示画面左側に縮小して待機するように表示される。その後、「ジャム」と「敵キャラクタX1」とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示064SG042Aが表示された後(図11-28(L)参照)、バトル対決中を示すバトル対決中表示064SG043が表示される(図11-28(M)参照)。

20

#### 【0450】

図11-29(A)に示すように、待機表示064SG051は、第1事象の発生を予言した特定キャラクタである「ムム」を示す特定キャラクタ表示064SG111Aと、第1事象の発生が待機中である旨を示す「待機中」なる文字表示064SG141と、「ムム」が予言した予言内容(「ジャムが覚醒するわ」)を示す文字表示064SG131C、064SG131Dと、から構成される。

30

#### 【0451】

尚、待機表示064SG052は、「ムム」が予言した予言内容を示す文字表示064SG131C、064SG131Dの文字が「リムが見えるわ」になるだけで、他は待機表示064SG051とほぼ同様であるため、詳細な図示は省略する(図11-30(A2)参照)。また、待機表示064SG051と待機表示064SG052とで、特定キャラクタ表示064SG111Aや文字表示064SG141の表示態様を異ならせてよい。

40

50

**【 0 4 5 2 】**

待機表示 0 6 4 S G 0 5 1 は、図 1 1 - 2 7 ( F 1 )、( F 2 )に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の略中央領域に表示されていた第 1 予言表示や第 2 予言表示（特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 や文字表示 0 6 4 S G 1 3 1 A、0 6 4 S G 1 3 1 B ）が、表示画面の中央よりも左縁辺に近い左側領域に移動して縮小したように表示されたものであり、予言した第 1 事象や第 2 事象が発生するまでの期間、継続して表示される。

**【 0 4 5 3 】**

尚、本実施の形態では、待機表示 0 6 4 S G 0 5 1 が表示画面の中央領域よりも左縁辺に近い左側領域に移動して縮小したように表示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、待機表示 0 6 4 S G 0 5 1 が、表示画面の中央領域よりも表示画面の縁辺に近い領域であれば、右側領域、上側領域、下側領域などに表示されるようにしてもよい。また、表示画面の中央領域に表示されていた第 1 予言表示や第 2 予言表示が左側領域まで移動表示されなくても、第 1 予言表示や第 2 予言表示が非表示となった後に左側領域に表示されるようにしてもよい。

10

**【 0 4 5 4 】**

また、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 A は、特定キャラクタの全身が表示されており、図 1 1 - 2 7 ( F 1 )、( F 2 )にて上半身のみが表示されていた特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 とは表示態様とは異なっている。また、文字表示 0 6 4 S G 1 3 1 C、0 6 4 S G 1 3 1 D は文字が縦方向に配置され、かつ、上方に向けて移動表示されており、文字が横方向に固定して表示されていた文字表示 0 6 4 S G 1 3 1 A、0 6 4 S G 1 3 1 B とは表示態様が異なっている。尚、待機表示 0 6 4 S G 0 5 1、0 6 4 S G 0 5 2 を、図 1 1 - 2 7 ( F 1 )、( F 2 )に示す第 1 予言表示や第 2 予言表示をそのまま縮小表示した態様で表示してもよい。

20

**【 0 4 5 5 】**

また、「待機中」なる文字表示 0 6 4 S G 1 4 1 は、固定して表示されているが、図 1 1 - 2 9 ( B )に示す文字表示 0 6 4 S G 1 4 1 A のように、「待機中」なる文字を、待機期間において移動表示（例えば、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 A の周囲を周回しながら揺れるように移動表示させるなど）して、縮小されていながらも目立つようにしてもよい。

30

**【 0 4 5 6 】**

次いで、待機表示 0 6 4 S G 0 5 1、0 6 4 S G 0 5 2 が表示され、バトル対決が開始されてから所定期間が経過したときに、S P リーチ演出 A の結果報知が行われる前に第 1 事象や第 2 事象が発生する場合、図 1 1 - 3 0 ( N 1 )、( N 2 )に示すように、待機表示 0 6 4 S G 0 5 1、0 6 4 S G 0 5 2 における特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 A の前面側に重複するようにエフェクト表示 0 6 4 S G 1 5 0 が表示され、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 A の視認性が低下していき、非表示となる。

40

**【 0 4 5 7 】**

その後、図 1 1 - 3 0 ( O )に示すように、エフェクト表示 0 6 4 S G 1 5 0 が漸次拡大しながら表示画面の中央に向けて移動表示された後、図 1 1 - 3 0 ( P )に示すように、エフェクト表示 0 6 4 S G 1 5 0 が非表示となり、開眼して手を上に向けて広げた姿の「ムム」を示す特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 が表示されるとともに、「ムム」が発するセリフとして「来るわ！！」なるセリフ音がスピーカ 8 L、8 R から出力されるとともに、セリフ音に対応する「来るわ！！」の文字表示 0 6 4 S G 1 5 2 が表示される。また、背景にエフェクト表示 0 6 4 S G 1 5 1 が表示される。

**【 0 4 5 8 】**

つまり、待機表示されていた特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 A が表示画面の左側領域から中央領域に移動するように表示されてから告知表示として特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 が表示される。

**【 0 4 5 9 】**

そして、第 1 事象の発生が予言されていた場合は、図 1 1 - 3 0 ( Q 1 )に示すように

50

、バトル対決していた「ジャム」を示すキャラクタ表示 0 6 4 S G 1 6 1 と、「ジャム」が覚醒したことを示す「覚醒」の文字からなる文字表示 0 6 4 S G 1 6 2 と、からなる第 1 事象表示が表示される。また、第 2 事象の発生が予言されていた場合は、図 1 1 - 3 0 ( Q 2 ) に示すように、「リム」を示すキャラクタ表示 0 6 4 S G 1 6 3 と、「リム」の強調表示を示す「リム！」の文字からなる文字表示 0 6 4 S G 1 6 4 と、からなる第 2 事象表示が表示される。

#### 【 0 4 6 0 】

このように、予言演出は、表示画面の中央領域に、「ムム」を示す特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 と、該特定キャラクタが予言する予言セリフとして出力される予言セリフ音に対応する字幕表示（例えば、「ジャムが覚醒するわ！」の文字からなる文字表示 0 6 4 S G 1 3 1 A、「リムが見えるわ！」の文字からなる文字表示 0 6 4 S G 1 3 1 B など）と、により構成される予言表示が表示された後、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 と文字表示 0 6 4 S G 1 3 1 A、0 6 4 S G 1 3 1 B とが表示画面左側領域に移動して待機するように表示され（図 1 1 - 2 9 ( A ) 参照）、所定事象が発生する前に、特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 が表示画面左側領域から中央領域に移動するように表示されてから特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 と文字表示 0 6 4 S G 1 5 2 とからなる告知表示が表示される演出であり、告知表示が表示された後、事象の発生に対応する事象表示（例えば、「ジャム」を示すキャラクタ表示 0 6 4 S G 1 6 1 と、「ジャム」が覚醒したことを示す「覚醒」の文字からなる文字表示 0 6 4 S G 1 6 2 と、からなる第 1 事象表示や、「リム」を示すキャラクタ表示 0 6 4 S G 1 6 3 と、「リム」の強調表示を示す「リム！」の文字からなる文字表示 0 6 4 S G 1 6 4 と、からなる第 2 事象表示など）が表示される。10

#### 【 0 4 6 1 】

このようにすることで、予言表示が表示された後、予言した特定キャラクタと予言内容とが左側領域に待機し、事象表示が表示されるときは事前に告知表示が表示されることで、予言表示が表示されてから事象表示が表示されるまでの一連の流れを途切れさせることなく見せることができるため、遊技の興趣が向上する。20

#### 【 0 4 6 2 】

また、予言セリフは、予言の導入部である第 1 セリフ部（例えば、「この変動の未来が・・・見える」と、所定事象を示す第 2 セリフ部（例えば、「ジャムが覚醒するわ！」や「リムが見えるわ！」）と、を含み、第 1 セリフ部の予言セリフ音が出力されてから所定期間（例えば、約 3 秒）が経過したときに、第 2 セリフ部の予言セリフ音が出力されることで、期待感を高めることができる。30

#### 【 0 4 6 3 】

また、字幕表示は、第 1 セリフ部の予言セリフ音の出力に対応して表示される第 1 字幕表示（例えば、「ジャムが覚醒するわ！」の文字からなる文字表示 0 6 4 S G 1 3 1 A）と、第 2 セリフ部の予言セリフ音の出力に対応して表示される第 2 字幕表示（例えば、「リムが見えるわ！」の文字からなる文字表示 0 6 4 S G 1 3 1 B）と、を有し、第 1 字幕表示の表示が終了してから所定期間（例えば、約 3 秒）が経過したときに、第 2 字幕表示の表示が開始されることで、予言セリフの導入部が字幕表示されてから予言する事象が字幕表示されるまでに所定の間が生じることで、期待感を高めることができる。40

#### 【 0 4 6 4 】

また、第 2 セリフ部は、第 1 事象を示すときと、該第 1 事象とは異なる第 2 事象と、があり（例えば、「ジャムが覚醒するわ！」と「リムが見えるわ！」とがある）、第 1 セリフ部は、「予言演出」にて第 1 事象を示すときと第 2 事象とで共通の「この変動の未来が・・・見える」とされている。よって、事象が異なる場合でも導入部が共通とされることで、第 2 セリフ部に注目させることができる。

#### 【 0 4 6 5 】

また、中央領域に表示された特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 と文字表示 0 6 4 S G 1 3 1 A、0 6 4 S G 1 3 1 B とからなる待機表示 0 6 4 S G 0 5 1 、0 6 4 S G 0 5

10

20

30

40

50

2は、S P リーチ演出A～Cが開始されることを示す特定演出開始表示（例えば、リーチタイトル表示064SG041A～リーチタイトル表示064SG041Cなど）が表示されてから左側領域に待機するように表示されることで、特定キャラクタ表示064SG111と文字表示064SG131A、064SG131Bとを、特定演出開始表示を利用して違和感を与えることなく所定領域に移動して表示することができる。

#### 【0466】

また、文字表示064SG131A、064SG131Bは、少なくとも左側領域にて、大きさが異なる文字（例えば、漢字は大きいフォントで、平仮名は小さいフォントを使用している。図11-27参照）を用いて表示されることで、所定事象の表示に異質感を与えて注目させることができる。

10

#### 【0467】

また、左側領域に表示されている特定キャラクタ表示064SG111Aから光が放出されていること示すエフェクト表示064SG150が表示された後、告知表示が表示される（図11-30参照）ことで、予言表示を待機させていた状態から好適に告知表示に移行させることができる。

#### 【0468】

次に、「予言演出」の予言表示における各表示の表示色について、図11-31（A1）、（A2）に基づいて説明する。

#### 【0469】

図11-31（A1）に示すように、第1シーンA（図11-27（C）参照）において、特定キャラクタ表示064SG111における特定キャラクタの「眼」の領域の表示色は、明度が高い「紫色」とされ、「眼」以外の領域の表示色は、明度が高い「紫色」とされている。また、背景表示064SG132は、明度が低い「紫色」とされ、文字表示064SG131は、明度が低い「紫色」とされ、エフェクト表示は非表示とされている。

20

#### 【0470】

第1シーンB（図11-27（D）参照）において、特定キャラクタ表示064SG111における特定キャラクタの「眼」の領域の表示色は、明度が高い「紫色」とされ、「眼」以外の領域の表示色は、明度が高い「紫色」とされている。また、背景表示064SG132は、明度が低い「紫色」とされ、文字表示064SG131は、「紫色」から「赤色」に変化し、エフェクト表示は非表示とされている。

30

#### 【0471】

第1シーンC（図11-27（E）参照）において、特定キャラクタ表示064SG111における特定キャラクタの「眼」の領域の表示色、「眼」以外の領域の表示色は非表示とされている。また、背景表示064SG132は、明度が高い「紫色」に変化し、文字表示064SG131は、「赤色」とされ、エフェクト表示は非表示とされている。

#### 【0472】

一方、第2シーン（図11-27（F1）、（F2）参照）において、特定キャラクタ表示064SG111における特定キャラクタの「眼」の領域の表示色は、「紫色」から「金色」に変化し、「眼」以外の領域の表示色は、「紫色」から「白色」に変化している。また、背景表示064SG132は、「紫色」から「黒色」に変化し、文字表示064SG131は、「赤色」のままで、文字枠（縁）が金色の影付き文字に変化し、エフェクト表示064SG135は「金色」とされている。

40

#### 【0473】

ここで、図11-31（A2）に示すように、第1シーンA～Cと第2シーンとを比較すると、第1シーンA～Cでは、特定キャラクタ表示064SG111を構成する表示色の種類数が、「紫色」の1色となる態様で特定キャラクタ表示064SG111が表示されるのに対し、第2シーンでは、特定キャラクタ表示064SG111を構成する表示色の種類数が、第1シーンより多い「白色」と「金色」の2色となる態様で特定キャラクタ表示064SG111が表示される。

#### 【0474】

50

また、第1シーンA～Cでは、特定キャラクタ表示064SG111を構成する主要表示色、つまり、主要部となる「眼」の表示色が「紫色」となる様で特定キャラクタ表示064SG111が表示されるのに対し、第2シーンでは、特定キャラクタ表示064SG111を構成する主要表示色、つまり、主要部となる「眼」の表示色が、「紫色」よりも明るく、かつ、エフェクト表示064SG135と同じ「金色」となる様で特定キャラクタ表示064SG111が表示される。

#### 【0475】

このように、特定キャラクタ表示064SG111の表示色の特徴は、第1シーンA～Cでは、色相は同じ「紫色」で明度が異なる表示色であるのに対し、第2シーンでは、色相が異なるとともに、第1シーンA～Cでは表示されない複数の表示色である。

10

#### 【0476】

また、文字表示064SG131は、第1シーンAでは、特定キャラクタ表示064SG111と同じまたは類似する表示色である「紫色」とされ、第1シーンB、Cでは、特定キャラクタ表示064SG111と異なる「赤色」とされるのに対し、第2シーンでは、特定キャラクタ表示064SG111と異なる「赤色」とされ、かつ、文字枠（縁）が金色の影付き文字とされる。

#### 【0477】

このように、「予言演出」の予言表示は、特定キャラクタである「ムム」が眼を閉じている第1シーンA～Cと、特定キャラクタである「ムム」が眼を開く第2シーンと、を有し、第1シーンA～Cでは、特定キャラクタ表示064SG111を構成する表示色の種類数が第1数（1色）となる様で特定キャラクタ表示064SG111が表示され、第2シーンでは、特定キャラクタ表示064SG111を構成する表示色の種類数が第1数（1色）よりも多い第2数（2色）となる様で特定キャラクタ表示064SG111が表示されるため、第1シーンA～Cから第2シーンへの変化に伴い、特定キャラクタの開眼とともに表示色が変化するため、開眼を際立たせることができる。

20

#### 【0478】

尚、文字表示064SG131の少なくとも一部を、特定キャラクタ表示064SG111に重複するように該特定キャラクタ表示064SG111と同じまたは類似する表示色で表示する場合においても、文字表示064SG131の縁部を白色や黒色といった特定キャラクタ表示064SG111の表示色とは異なる色で線状の様で縁取り表示することで、文字表示064SG131の視認性が低下することを抑制してもよい。

30

#### 【0479】

また、第1シーンA～Cでは、特定キャラクタ表示064SG111を構成する主要表示色が第1表示色（「紫色」）となる様で特定キャラクタ表示064SG111が表示され、第2シーンでは、特定キャラクタ表示064SG111を構成する主要表示色が第1表示色とは異なる第2表示色（「金色」）となる様で特定キャラクタ表示064SG111が表示されるため、第1シーンA～Cから第2シーンへの変化に伴い、特定キャラクタの開眼とともに表示色が変化するため、開眼を際立たせることができる。

#### 【0480】

また、図11-31（A3）に示すように、演出制御用CPU120は、第1シーンA～Cにおいては、第1表示色（例えば、明度が高い「紫色」など）で点灯させるための1の制御データを用いてから、第1表示色とは明度が異なる第2表示色（例えば、明度が低い「紫色」など）で点灯させるための次の制御データを用いるまでの時間、つまり、表示色が第1表示色から第2表示色に切替るまでに消灯させる消灯制御データを用いる平均時間が「0ms」である制御データテーブルCを用いて可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12を発光させる制御を行う。制御データテーブルCは、第1シーンA～Cで表示される表示色と同じ発光色で発光させるデータテーブルとされている。

40

#### 【0481】

一方、第2シーンにおいては、第1表示色（例えば、「白色」など）で点灯させるため

50

の 1 の制御データを用いてから、第 2 表示色（例えば、「青色」など）で点灯させるための次の制御データを用いるまでの平均時間、つまり、表示色が第 1 表示色から第 2 表示色に切替るまでに消灯させる消灯制御データを用いる平均時間が「20 ms」である制御データテーブル D を用いて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 、9 R 1 ~ 9 R 1 2 を発光させる制御を行う。制御データテーブル D は、第 2 シーンで表示される表示色と同じ発光色で発光させるデータテーブルとされている。

#### 【0482】

つまり、制御データテーブル D において 1 の制御データが用いられてから次の制御データが用いられるまでの時間の平均時間（例えば、「20 ms」）は、制御データテーブル C において 1 の制御データが用いられてから次の制御データが用いられるまでの時間の平均時間（例えば、「0 ms」）よりも長いことで、第 1 シーン A ~ C では、消灯せずに表示色が変化する点灯態様となるのに対し、第 2 シーンでは、消灯して表示色が変化する点滅態様（フラッシュ点灯）となる。

10

#### 【0483】

このようにすることで、制御データテーブル D を用いた発光制御では、制御データテーブル C を用いた発光制御よりも発光色が変化するまでの時間が長いことで点滅しながら表示色が変化するため、開眼を好適に強調することができる。

#### 【0484】

##### （特徴部 064SG 変形例 1）

本実施の形態では、「予言演出」において、特定キャラクタである「ムム」が眼を閉じる第 1 シーン A ~ C から「ムム」が開眼する第 2 シーンに変化して予言表示を実行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 - 32 に示すように、特定キャラクタである「ムム」が眼を閉じる第 1 シーン A ~ C が実行された後（図 11 - 32 (A) ~ (E) 参照）、「ムム」が開眼せずに表示画面が黒画面表示（ブラックアウト）となって予言表示が実行されない第 3 シーン（図 11 - 32 (F) 参照）に変化する特別演出パターンを実行可能としてもよい。このようにすることで、特定キャラクタである「ムム」が開眼するか否かに注目させることができるため、遊技興趣が向上する。

20

#### 【0485】

尚、上記特別演出パターンは、「予言演出」は実行されるものの、予言表示や事象表示は実行されないパターンとなり、可変表示結果が「SP リーチはずれ」になる場合や、「大当たり」になる場合に実行可能としてもよい。

30

#### 【0486】

##### （ファンファーレ演出の動作例）

次に、ファンファーレ演出の動作例について、図 11 - 33 ~ 図 11 - 38 に基づいて説明する。図 11 - 33 は、大当たり A ~ C の場合のファンファーレ演出の動作例を示す図である。図 11 - 34 は、大当たり A ~ C の場合のファンファーレ演出の動作例を示す図である。図 11 - 35 は、大当たり A、B（予言演出なし）の場合のファンファーレ演出の動作例を示す図である。図 11 - 36 は、大当たり A、B（予言演出なし）の場合のファンファーレ演出の動作例を示す図である。図 11 - 37 は、大当たり A、B（予言演出有り）の場合のファンファーレ演出の動作例を示す図である。図 11 - 38 は、大当たり A、B（予言演出有り）の場合のファンファーレ演出の動作例を示す図である。

40

#### 【0487】

まず、大当たり種別が大当たり A ~ C であって、SP リーチ演出 A、B において「ジャム」がバトル対決に勝利した場合は、大当たり遊技状態の開始に応じてファンファーレ演出が開始され、「FEVER」なる文字表示 064SG080A とエフェクト表示 064SG080B とから構成される大当たり開始表示 064SG080 が表示される（図 11 - 33 (F1) 参照）。次いで、「LAST BATTLE 勝てば確変！」なる文字表示 064SG081 が表示され（図 11 - 33 (F2) 参照）、「ジャム」を示すキャラクタ表示 064SG161 と「敵キャラクタ X 3」を示すキャラクタ表示 064SG203 とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示 064SG082 が表示され、拡大表示

50

される(図11-33(F3)、(F4)参照)。次いで、バトル対決中を示すバトル対決中表示064SG084が表示される(図11-33(F5)参照)。

#### 【0488】

そして、図11-34(F6)、(F7)に示すように、「敵キャラクタX3」が倒されずに「ジャム」がバトルに敗北したことを見た報知表示064SG085が表示されることで、大当たり種別が非確変大当たりである大当たりCであることが報知され、ファンファーレ演出が終了し、ラウンド遊技が開始される。

#### 【0489】

また、大当たり種別が大当たりA、B(確変大当たり)である場合は、「敵キャラクタX3」が倒されて「ジャム」がバトルに勝利したことを示す報知表示064SG086が表示されるとともに(図11-34(F8)参照)、「SPECIAL FEVER 確変!」なる文字表示064SG087が表示されることで(図11-34(F9)参照)、大当たり種別が確変大当たりである大当たりAまたは大当たりBであることが報知され、ファンファーレ演出が終了し、ラウンド遊技が開始される。

10

#### 【0490】

次に、図11-35及び図11-36に示すように、大当たり種別が大当たりA、B(確変大当たり)であって、SPリーチ演出A~Cにおいて「ジャム」または「ジャム」と「リム」がバトル対決に勝利し、かつ、予言演出が実行されなかつた場合は、ファンファーレ演出において、図11-33(F1)~(F5)と同様の表示が表示される(図11-35(F1)~(F4)、図11-36(F5)参照)。尚、図11-35(F3)、(F4)に示す「ジャム」と「敵キャラクタX3」とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示064SG082に替えて、図11-35(F11)、(F12)に示すように、「ジャム」を示すキャラクタ表示064SG161及び「リム」を示すキャラクタ表示064SG163と「敵キャラクタX3」を示すキャラクタ表示064SG203が表示され、「ジャム」と「リム」と「敵キャラクタX3」とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示064SG083が表示される場合もある。

20

#### 【0491】

その後、「リム」のキャラクタ表示064SG163と「リム!」なる文字表示064SG164とからなる第2事象表示064SG062が表示され(図11-36(F13)参照)、バトル対決開始表示064SG083が表示された後(図11-36(F14)参照)、「敵キャラクタX3」が倒されて「ジャム」と「リム」がバトルに勝利したことを示す報知表示064SG088、064SG089が表示されるとともに(図11-36(F15)、(F16)参照)、「SPECIAL FEVER 確変!」なる文字表示064SG087が表示されることで(図11-36(F17)参照)、大当たり種別が確変大当たりである大当たりAまたは大当たりBであることが報知され、ファンファーレ演出が終了し、ラウンド遊技が開始される。

30

#### 【0492】

次に、図11-37及び図11-38に示すように、大当たり種別が大当たりA、B(確変大当たり)であって、SPリーチ演出A~Cにおいて「ジャム」または「ジャム」と「リム」がバトル対決に勝利し、かつ、第2予言演出の実行中である場合は、ファンファーレ演出において、図11-33(F1)~(F3)と同様の表示が表示される。尚、図11-37(F3)、(F4)に示す「ジャム」と「敵キャラクタX3」とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示064SG082に替えて、図11-37(F11)、(F12)に示すように、「ジャム」を示すキャラクタ表示064SG161及び「リム」を示すキャラクタ表示064SG163と「敵キャラクタX3」を示すキャラクタ表示064SG203が表示され、「ジャム」と「リム」と「敵キャラクタX3」とがバトル対決を開始することを示すバトル対決開始表示064SG083が表示される場合もある。尚、図11-37(F1)~(F3)、(F11)において、画像表示装置5の表示画面左側には待機表示064SG052が縮小して待機するように表示されている。

40

#### 【0493】

50

次いで、表示画面左側に縮小して待機表示されていた「ムム」の特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 A が表示画面中央に移動しながら拡大するように表示されて（図 11 - 37（F 20）参照）、第2事象の発生、つまり、「リム」が参戦または強調することを告知する「ムム」の特定キャラクタ表示 0 6 4 S G 1 1 1 と「来るわ」なる文字表示とからなる告知表示 0 6 4 S G 0 6 0 が表示された後（図 11 - 38（F 21）参照）、「リム」のキャラクタ表示 0 6 4 S G 1 6 3 と「リム！」なる文字表示 0 6 4 S G 1 6 4 とからなる第2事象表示 0 6 4 S G 0 6 2 が表示される（図 11 - 38（F 22）参照）。

#### 【0494】

バトル対決開始表示 0 6 4 S G 0 8 3 が表示された後（図 11 - 38（F 23）参照）、「敵キャラクタ X 3」が倒されて「ジャム」と「リム」がバトルに勝利したことを示す報知表示 0 6 4 S G 0 8 8 、 0 6 4 S G 0 8 9 が表示されるとともに（図 11 - 38（F 24）、（F 25）参照）、「S P E C I A L F E V E R 確変！」なる文字表示 0 6 4 S G 0 8 7 が表示されることで（図 11 - 38（F 26）参照）、大当たり種別が確変大当たりである大当たり A または大当たり B であることが報知され、ファンファーレ演出が終了し、ラウンド遊技が開始される。

#### 【0495】

以上、本発明の実施の形態における特徴部 0 6 4 S G 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。

#### 【0496】

##### （変形および応用に関する説明）

前記特徴部 0 6 4 S G では、遊技における所定事象として、例えば、S P リーチ演出 A ~ C において敵キャラクタ X 1 、 X 2 と対決する味方キャラクタである「ジャム」が覚醒することや、「リム」が強調表示されること、つまり、遊技者にとって有利な「大当たり」や「確変」を間接的に示唆する事象表示を表示すること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、「大当たり」や「確変」などの発生を直接的に示唆する示唆表示（例えば、「大当たり？」や「確変？」などの文字表示などが表示されることでもよい。また、少なくとも遊技に関連する事象であれば、例えば、「ジャム」や「リム」や「ムム」とは異なる特別キャラクタ（複数の機種に共通に使用される遊技機メーカーの固有キャラクタなど）が表示されることであってもよい。）

#### 【0497】

また、キャラクタ表示が表示されることだけでなく、「ジャム」や「リム」などの味方キャラクタが敵キャラクタに勝利（または敗北）することを表す態様の表示が表示されることや、キャラクタ表示以外の特別表示（例えば、プレミア表示や、可変表示結果を示唆する示唆表示など）が表示されることでもよいし、可動体 3 2 が演出位置に落下するなど演出用可動体が動作することや、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2 、 9 R 1 ~ 9 R 1 2 が特別態様（例えば、レインボー態様など）にて発光することや、特別効果音がスピーカ 8 L 、 8 R から出力されることなどであってもよい。

#### 【0498】

また、前記特徴部 0 6 4 S G では、「予言演出」において「第1予言表示」と「第2予言表示」を表示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、3種類以上の予言表示を表示可能としてもよいし、予言表示が1種類であってもよい。

#### 【0499】

また、前記特徴部 0 6 4 S G では、「予言演出」において「第1予言表示」と「第2予言表示」をリーチ前の「第1タイミング」とリーチ後の「第2タイミング」で実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の複数の予言表示を、上記以外の複数のタイミングで実行可能とされていてもよい。

#### 【0500】

また、前記特徴部 0 6 4 S G では、「予言演出」において、事象が結果報知前の第1時期に発生する第1演出パターン（Y P A - 1 、 Y P A - 2 ）と、事象が結果報知後の第2

10

20

30

40

50

時期であるファンファーレ演出に発生する第2演出パターン（YPB-1、YPB-2）と、を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、事象が上記以外の複数の時期に発生可能な複数の演出パターンが実行可能とされてもよい。

#### 【0501】

また、前記特徴部064SGでは、「予言演出」において予言表示が表示された場合、可変表示における結果報知前（第1時期）またはファンファーレ演出（第2時期）において事象表示が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「予言演出」において予言表示が表示された場合でも、事象表示が表示されない演出パターン（ガセパターン）を実行可能としてもよい。このようにした場合、予言表示が表示された後、可変表示における結果報知前（第1時期）に事象表示が表示されない場合、必ずしもファンファーレ演出（第2時期）にて事象表示が表示されるとは限らないため、ファンファーレ演出にて事象表示が表示されることに対する期待感をより高めることができる。

10

#### 【0502】

また、前記特徴部064SGでは、第2演出パターン（YPB-1、YPB-2）は、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ演出期間に事象が発生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、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中などファンファーレ演出期間以外に事象が発生するようにもよい。さらに、第2演出パターン（YPB-1、YPB-2）は、可変表示の結果報知後から可変表示が終了するまでの期間（例えば、事後演出の実行期間）に事象が発生するようにしてもよい。

20

#### 【0503】

また、前記特徴部064SGでは、特定キャラクタ表示064SG111を構成する表示色の種類数は、第1シーンA～Cでは1色、第2シーンでは2色である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2シーンの方が表示色の種類数が多ければ、各シーンの表示色の種類数は種々に変更可能である。また、各シーンにおいて特定キャラクタ表示064SG111を構成する各種表示色は図11-31（A1）に示す色に限定されるものではなく、種々に変更可能である。

#### 【0504】

また、前記特徴部064SGでは、特定キャラクタ表示064SG111を構成する「主要表示色」として、キャラクタの特徴構成部位である「眼」の表示色である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定キャラクタ表示を構成する「主要表示色」とは、特定キャラクタ表示を構成する複数の表示色のうち、特定キャラクタ表示全域に占める割合が最も高い表示色であってもよい。

30

#### 【0505】

また、前記特徴部064SGでは、第1シーンA～Cでは、特定キャラクタ表示064SG111を構成する主要表示色が「紫色」となる様で特定キャラクタ表示064SG111が表示されるのに対し、第2シーンでは、特定キャラクタ表示064SG111を構成する主要表示色が「金色」となる様で特定キャラクタ表示064SG111が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1シーンの主要表示色と第2シーンの主要表示色とは、色相が異なる表示色に限らず、明度、彩度等のうち1の要素が異なるものであれば、類似色（同系色）であってもよい。

40

#### 【0506】

また、前記特徴部064SGでは、第1シーンA～Cでは、特定キャラクタ表示064SG111の特定キャラクタの眼が閉じており、第2シーンで開眼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、第2シーンの方が第1シーンより眼が大きく開いている様であれば、第1シーンで特定キャラクタの眼が少し開いていてもよい。また、第2シーンにおいて、第1シーンで表示された特定キャラクタの要部（例えば、眼の周辺など）のみが拡大して強調表示される様で表示されてもよい。

#### 【0507】

また、前記特徴部064SGでは、第1予言表示が表示される場合と第2予言表示が表

50

示される場合とで、第1シーンA～Cでは共通の態様の特定キャラクタ表示064SG111が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、態様が異なる複数種類の特定キャラクタ表示のうちのいずれかが表示されるようにしてもよい。また、告知表示における特定キャラクタ表示064SG111の表示態様も、第1予言表示が表示された場合と第2予言表示が表示された場合とで共通であったが、態様が異なる複数種類の特定キャラクタ表示のうちのいずれかが表示されるようにしてもよい。

#### 【0508】

また、前記特徴部064SGにおける特定キャラクタである「ムム」を含む各種キャラクタ（「ジャム」、「リム」、「敵キャラクタX1～X3」）は、アニメーション化されたキャラクタであってもよいし、実写化された人物や動物等であってもよい。

10

#### 【0509】

また、前記特徴部064SGでは、「予言図柄停止煽り演出」において、特定装飾識別情報として予言図柄064SG110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、予言図柄064SG110の表示態様は任意であり、種々に変更可能である。

#### 【0510】

また、前記特徴部064SGでは、予言図柄064SG110の仮停止表示の前と後とで、特定キャラクタ表示064SG111の「ムム」の姿勢や装飾表示064SG112の形態が変化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、予言図柄064SG110の仮停止表示の前と後とで、特定キャラクタ表示064SG111の「ムム」の表示色や装飾表示064SG112の表示色のみが変化するものであってもよい。

20

#### 【0511】

また、前記特徴部064SGでは、パチンコ遊技機として、大当た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、大当たり遊技終了後の時短状態において小当たりを契機としてV入賞が発生することにより大当た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。

#### 【0512】

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。

30

#### 【0513】

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。

#### 【0514】

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。

40

#### 【0515】

本発明の遊技機としてスロットマシンを適用する場合、パチンコ遊技機1における装飾識別情報としての飾り図柄に替えて、リールや表示装置などにて可変表示可能に表示される図柄を適用すればよい。

#### 【0516】

50

また、遊技者にとって有利な有利状態とは、パチンコ遊技機1においては、大当たり遊技状態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、確変状態、時短状態などだけでなく、小当たり遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、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、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。

#### 【0517】

また、第1有利状態は「非確変大当たり」、第2有利状態は「確変大当たり」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有利状態は「確変大当たりB」で、第2有利状態は「確変大当たりB」よりもラウンド数が多い「確変大当たりA」としてもよい。つまり、有利度は、「確変」と「非確変」、遊技ラウンド数(大当たり中の出球量)、時短制御の実行回数などであってもよい。

10

#### 【0518】

また、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】

#### 【0519】

20

1	パチンコ遊技機
4 A	第1特別図柄表示装置
4 B	第2特別図柄表示装置
5	画像表示装置
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ
1 2 0	演出制御用CPU

30

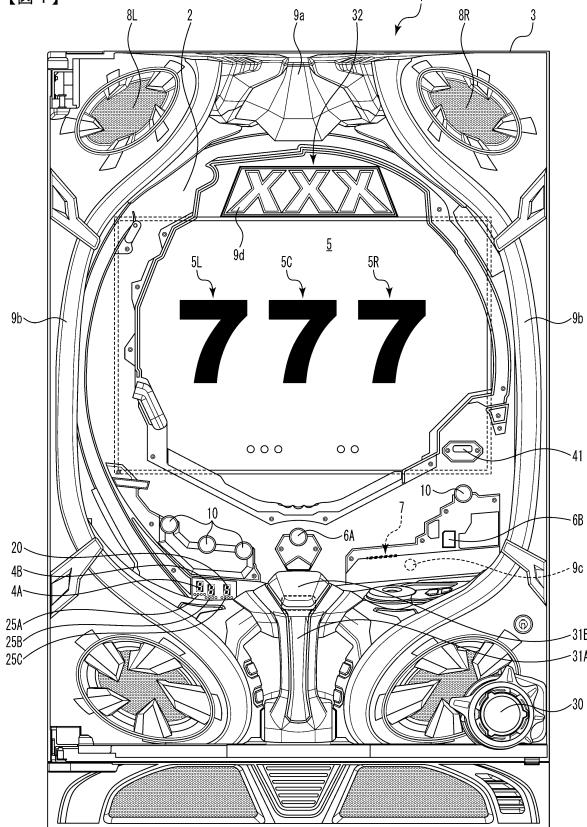
40

50

【四面】

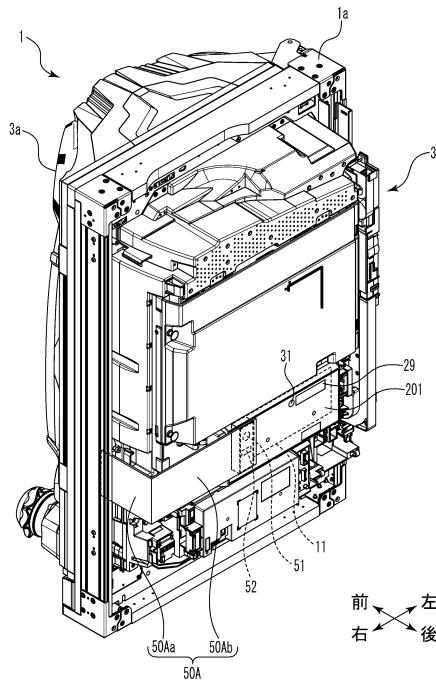
【 四 1 】

【図1】



【図2】

【図2】

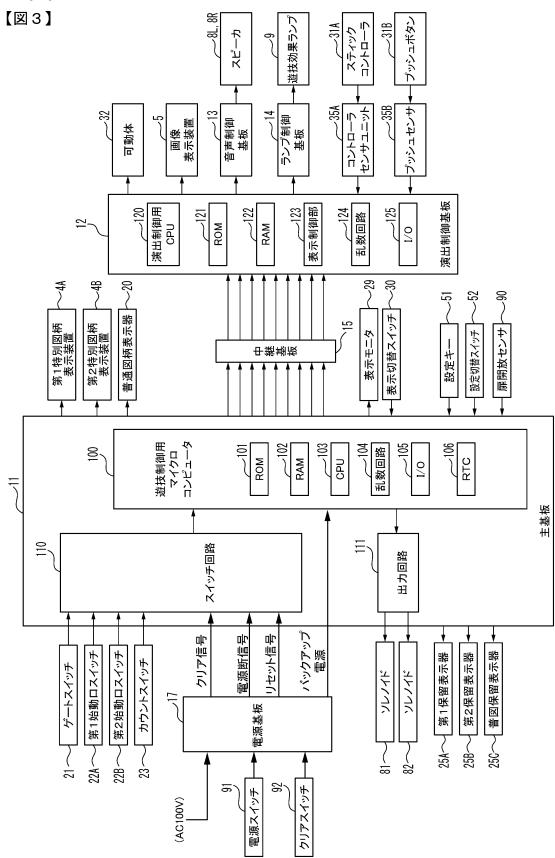


10

20

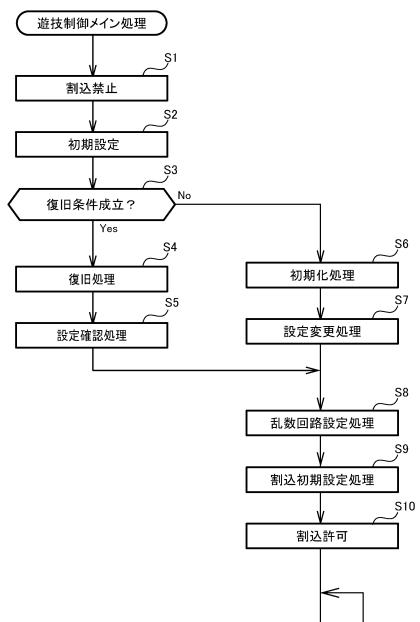
〔 3 〕

【図3】



【 4 】

【図4】



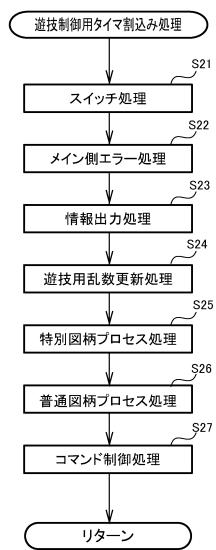
30

40

50

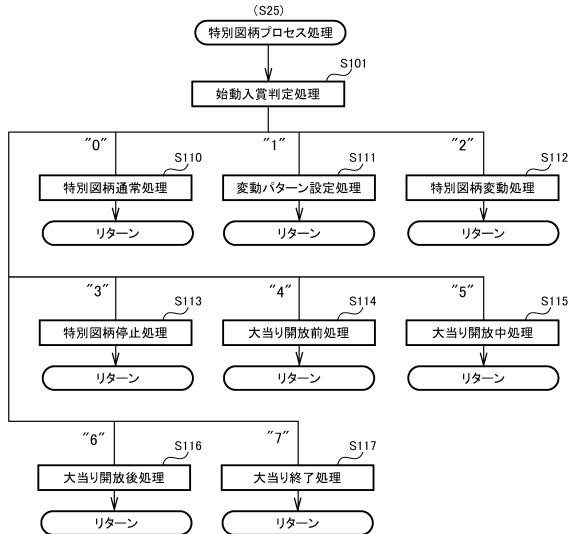
【図 5】

【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	当たり	1020～1237 (確率:1/200)	1020～1222 (確率:1/280)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～317 (確率:1/200)	1020～1346 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
または持込状態	時短付き	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)
はすれ	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	上記数値以外
大当たり	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)	1020～1674 (確率:1/100)
はすれ	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	上記数値以外
通常状態	時短付き	—	—	—	—	—	—
はすれ	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	上記数値以外

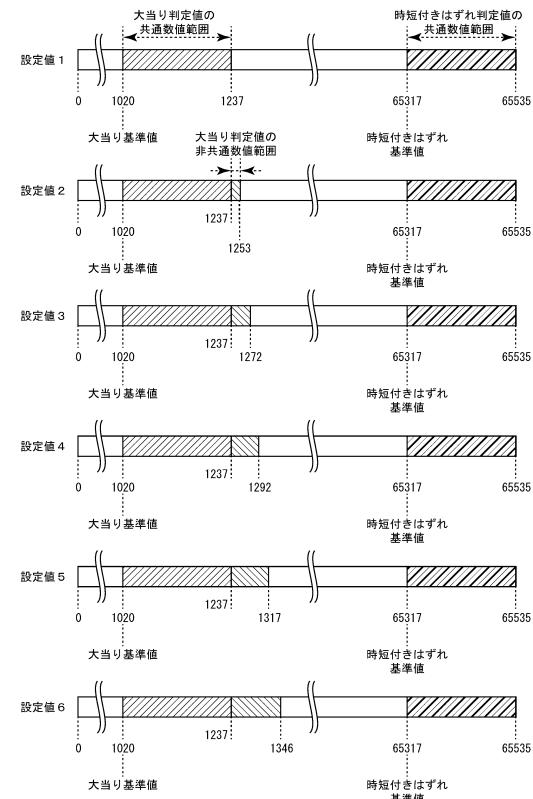
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

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	当たり	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～317 (確率:1/200)	1020～1346 (確率:1/200)
または持込状態	時短付き	65317～65525 (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)
はすれ	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	上記数値以外
大当たり	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)	1020～1674 (確率:1/100)
はすれ	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	上記数値以外

【図 8】

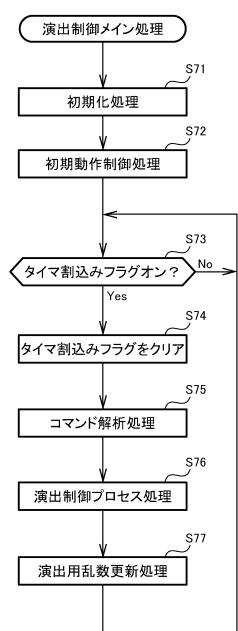
【図 8】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



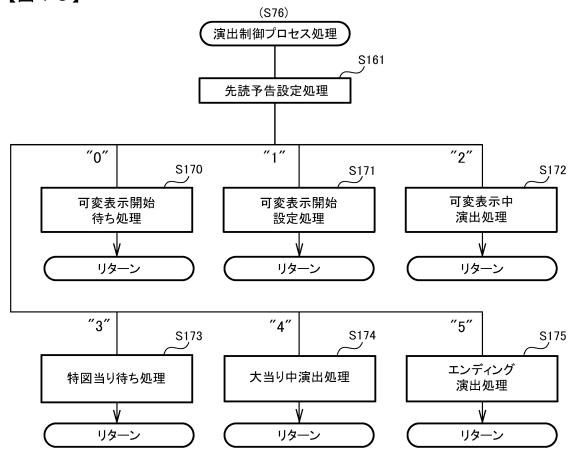
【図 9】

【図9】



【図 10】

【図10】

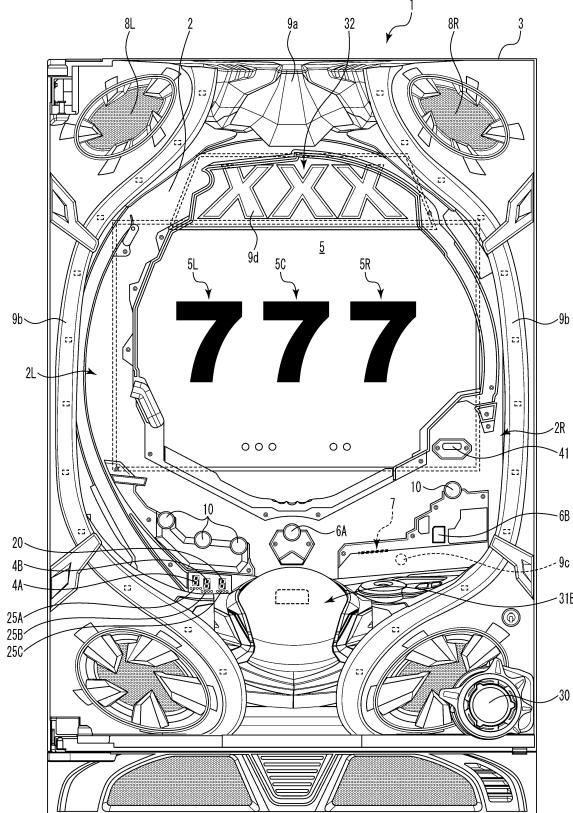


10

20

【図 11 - 1】

【図 11-1】 特微部 O 6 4 SG



## 【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 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
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当たり開始指定	当たりの開始指定
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	当たり終了指定	当たりの終了指定
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

## 【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 4】

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

10

(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	大当たりA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たりB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たりC

## 【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

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

## 【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

(A) 大当たり種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当たり種別
第1特図	1~50	大当たりC
	51~80	大当たりA
	81~100	大当たりB
第2特図	1~50	大当たりC
	51~100	大当たりA

20

(B) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当たりA	次回大当たりまで	次回大当たりまで	10
大当たりB	次回大当たりまで	次回大当たりまで	5
大当たりC	無し	100回 (100回以内の大当たりまで)	10

30

40

50

【図 11-7】

【図 11-7】

変動パターン	待因可変表示時間(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	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	スーパーーリーチA(はずれ)
PA2-3	60000	スーパーーリーチB(はずれ)
PA2-4	70000	スーパーーリーチC(はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000+15000	スーパーーリーチA(大当り)
PB1-3	60000+15000	スーパーーリーチB(大当り)
PB1-4	70000+15000	スーパーーリーチC(大当り)

【図 11-8】

【図 11-8】

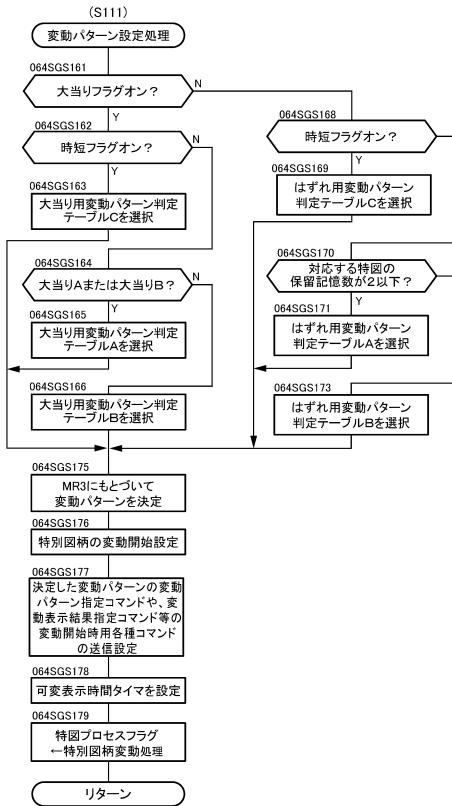
可変表示結果	大当り (通常時での大当りA,B)	大当り (通常時での大当りC)	大当り (時短時)	はずれ (保留数2以上)	はずれ (保留数3)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用記憶部 判定テーブルA	大当り用記憶部 判定テーブルC	大当り用記憶部 判定テーブルC	はずれ用記憶部 判定テーブルA	はずれ用記憶部 判定テーブルC	はずれ用記憶部 判定テーブルC
PA1-1(非Rはずれ短縮)	—	—	—	54	—	—
PA1-2(非Rはずれ短縮)	—	—	—	—	64	—
PA1-3(非Rはずれ時短)	—	—	—	—	—	74
PA2-1(ノーマルRはずれ)	—	—	—	40	30	20
PA2-2(スーパーRAはずれ)	—	—	—	3	3	4
PA2-3(スーパーRBはずれ)	—	—	—	2	2	2
PA2-4(スーパーRCはずれ)	—	—	—	1	1	—
PB1-1(ノーマルR大当り)	1	5	70	—	—	—
PB1-2(スーパーRA大当り)	4	30	10	—	—	—
PB1-3(スーパーRB大当り)	35	65	20	—	—	—
PB1-4(スーパーRC大当り)	60	—	—	—	—	—

(数値は%)

10

【図 11-9】

【図 11-9】



【図 11-10】

【図 11-10】

スーパーーリーチのリーチ演出一覧

SPリーチ演出種別 ※括弧内は変動パターン	演出内容
SPリーチ演出A1(SPリーチA)	ジャムと敵キャラクタX1とのバトル対決(勝利or敗北)
SPリーチ演出A2(SPリーチA)	ジャムと敵キャラクタX1とのバトル対決(復活勝利)
SPリーチ演出B1(SPリーチB)	ジャムと敵キャラクタX2とのバトル対決(勝利or敗北)
SPリーチ演出B2(SPリーチB)	ジャムと敵キャラクタX2とのバトル対決(復活勝利)
SPリーチ演出C1(SPリーチC)	ジャム&リムと敵キャラクタX2とのバトル対決(勝利or敗北)
SPリーチ演出C2(SPリーチC)	ジャム&リムと敵キャラクタX2とのバトル対決(復活勝利)

20

30

40

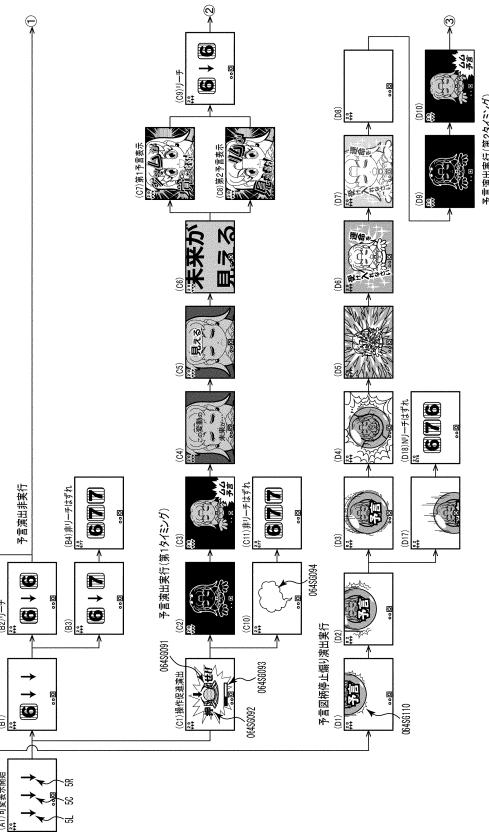
50

### 【図1.1-1.1】

【図11-11】

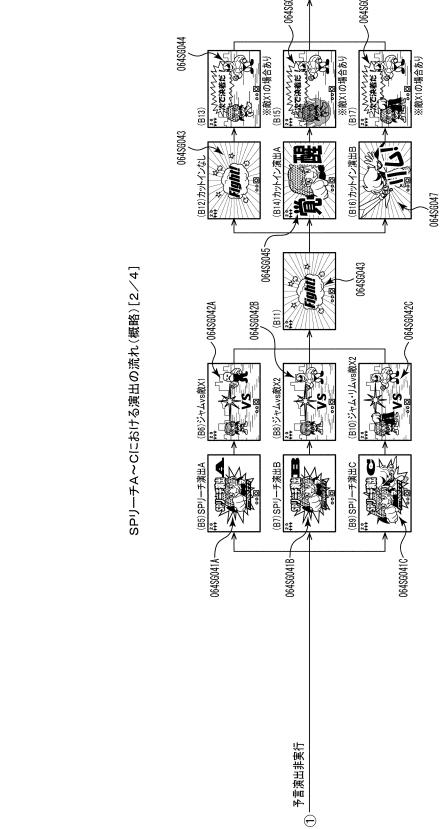
## 【図 1-1-12】

【図11-12】



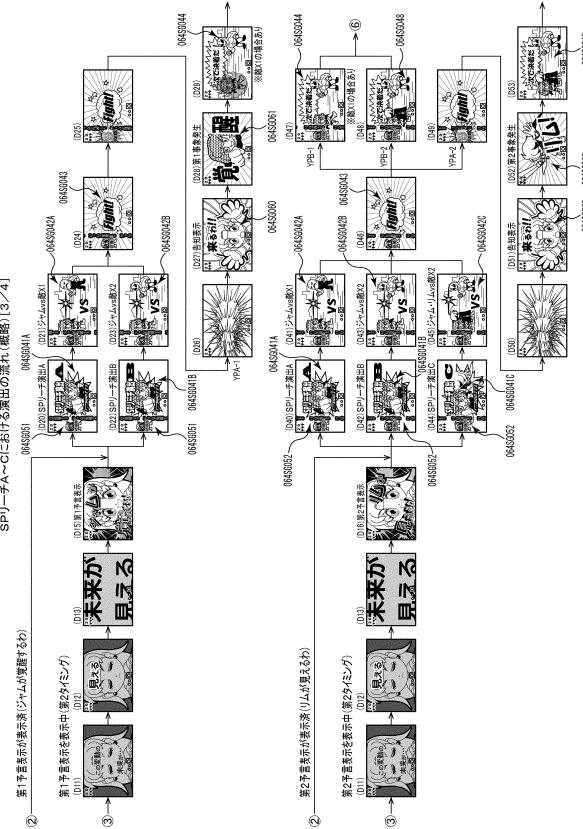
## 【 図 1-1-13 】

【図11-13】



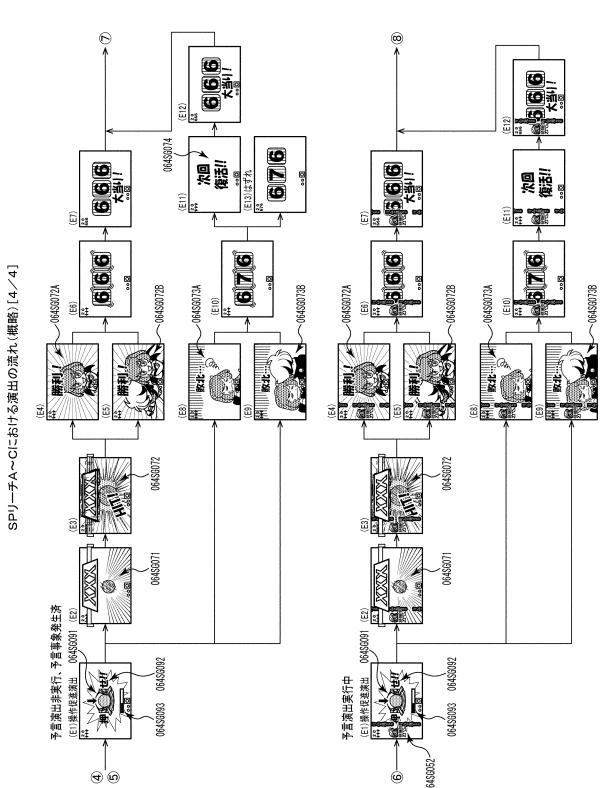
【図 1-1-14】

【図 11-14】



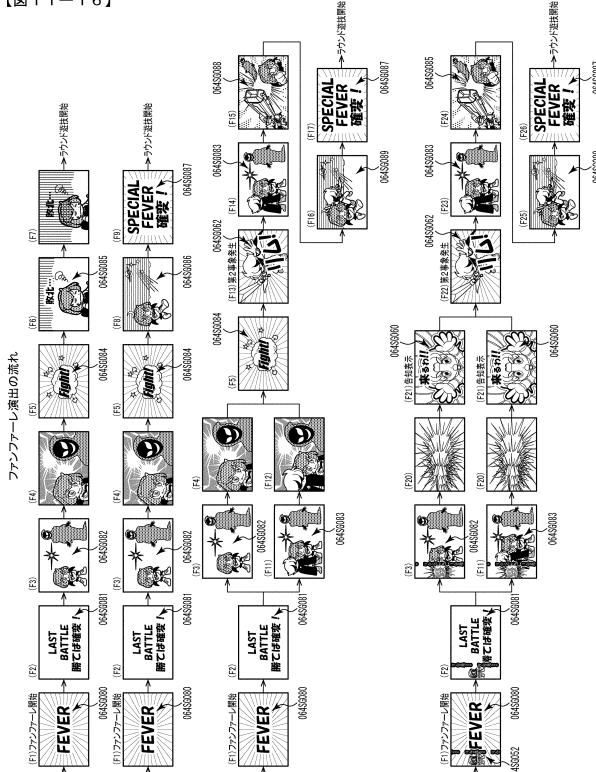
【図 11-15】

【図 11-15】



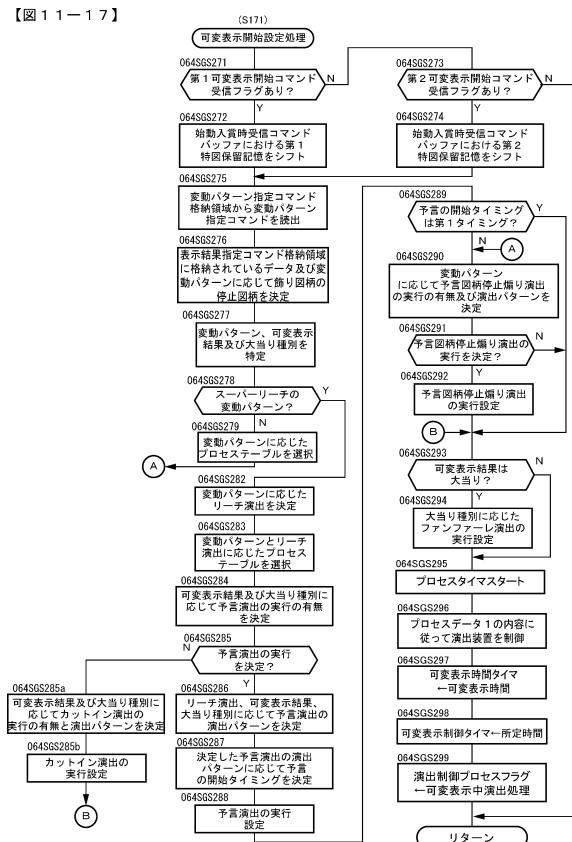
【図 11-16】

【図 11-16】



【図 11-17】

【図 11-17】



【図 11-18】

【図 11-18】

カットイン演出の演出パターン決定テーブル

可変表示結果・大当り種別	非実行	カットイン演出A	カットイン演出B
はずれ	70	20	10
大当りA・大当りB	10	40	50
大当りC	50	50	0

(数値は判定値)

10

20

30

40

50

## 【図 11-19】

【図 11-19】

(A) 予言演出実行決定テーブルA(可変表示結果がはずれの場合)

変動パターン	予言演出実行	予言演出非実行
スーパーーリーチA	10	90
スーパーーリーチB	10	90
スーパーーリーチC	1	99

(数値は判定値数)

(B) 予言演出実行決定テーブルB(可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBの場合)

変動パターン	予言演出実行	予言演出非実行
スーパーーリーチA	10	90
スーパーーリーチB	20	80
スーパーーリーチC	20	80

(数値は判定値数)

(C) 予言演出実行決定テーブルC(可変表示結果が大当たり且つ大当たり種別が大当たりCの場合)

変動パターン	予言演出実行	予言演出非実行
スーパーーリーチA	10	90
スーパーーリーチB	20	80
スーパーーリーチC	-	-

(数値は判定値数)

## 【図 11-20】

【図 11-20】

(A) 予言演出パターン決定テーブルA(SPIリーチA、Bの場合)

演出パターン	大当たりA/B (勝利パターン決定時)	大当たりA/B (復活パターン決定時)	大当たりC (非確実)	SPIリーチ はずれ
YPA-1	30	20	100	100
YPA-2	-	-	-	-
YPB-1	70	80	-	-
YPB-2	-	-	-	-

(数値は判定値数)

(B) 予言演出パターン決定テーブルB(SPIリーチCの場合)

演出パターン	大当たりA/B (勝利パターン決定時)	大当たりA/B (復活パターン決定時)	大当たりC (非確実)	SPIリーチ はずれ
YPA-1	-	-	-	-
YPA-2	30	20	-	100
YPB-1	-	-	-	-
YPB-2	70	80	-	-

(数値は判定値数)

(C) 予言演出期待度

演出パターン	大当たり期待度	確変期待度
非実行	低	低
第1予言(YPA-1)	中	中
第2予言(YPA-2)	高	
第2予言(YPB-1~2)	100%	100%

(D) 予言演出内容

演出パターン	予言種別	予言セリフ内容	事象内容	事象発生時期 (示唆内容)	SPIリーチ演出	実行条件
YPA-1	第1予言	ジャムが覚醒するわ	ジャムが覚醒	結果報知前 (大当たりを示唆)	A1 or A2 or B1 or B2	はずれ or 大当たりA, B or 大当たりC
YPA-2		リムが見えるわ	リムが参観してジャムと共闘		C1 or C2	はずれ or 大当たりA, B
YPB-1	第2予言	リムが見えるわ	リムが参観してジャムと共闘	ファンファーレ (確変大当たりを示唆)	A1 or A2 or B1 or B2	大当たりA, B
YPB-2		リムが見えるわ	リムが参観してジャムと共闘		C1 or C2	大当たりA, B

(数値は判定値数)

※SPIリーチについては予言演出の第2タイミングでの実行が決定された場合

(第1タイミングでの実行が決定された場合は非実行)

## 【図 11-21】

【図 11-21】

(A) 予言開始タイミング決定テーブル

実行タイミング	第1予言演出		第2予言演出	
	ジャム (YPA-1)	リム (YPA-2)	リム (YPB-1,2)	
第1タイミング(リーチ前)	80	20	-	
第2タイミング(リーチ後)	20	80	100	

(数値は判定値数)

(B) 予言開始タイミング決定テーブル(変形例)

実行タイミング	第1予言演出		第2予言演出	
	ジャム (YPA-1)	リム (YPA-2)	リム (YPB-1,2)	
第1タイミング(リーチ前)	80		-	
第2タイミング(リーチ後)	20		100	

(数値は判定値数)

## 【図 11-22】

【図 11-22】

予言回柄停止煽り演出実行決定テーブル

種別	SPIリーチ 大当たり	NJリーチ 大当たり	SPIリーチはずれ	NJリーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	-	100	-	70	100
RAP-1(仮停止失敗)	-	-	-	30	-
RAP-2(仮停止成功)	100	-	100	-	-

(数値は判定値数)

10

20

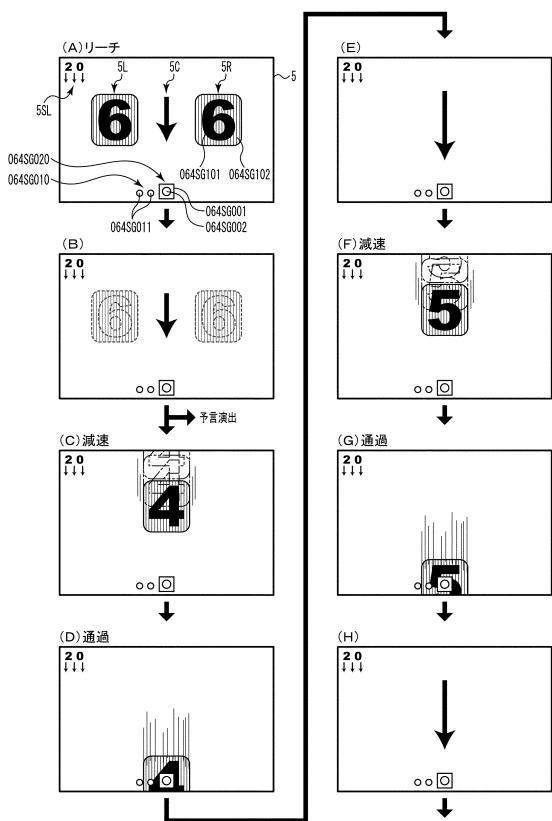
30

40

50

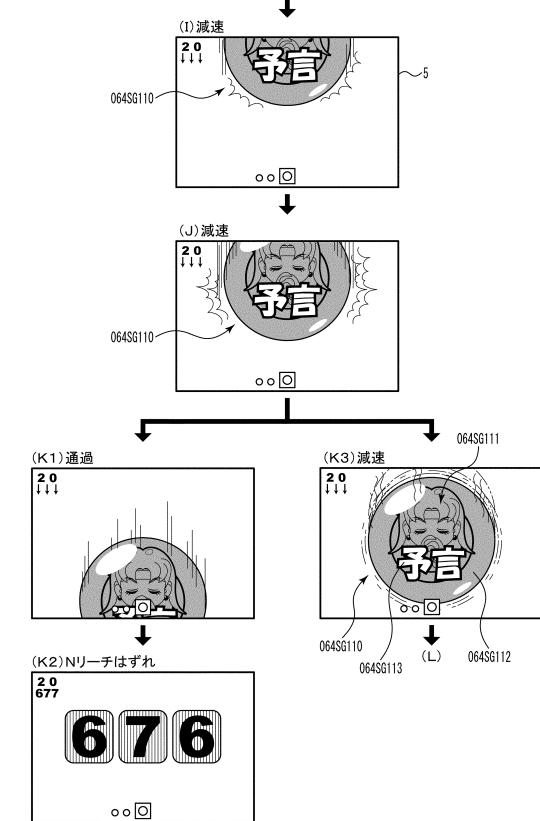
## 【図 11-23】

【図11-23】 予言图标停止鳴り演出の動作例 [1/3]



## 【図 11-24】

【図11-24】 予言图标停止鳴り演出の動作例 [2/3]



10

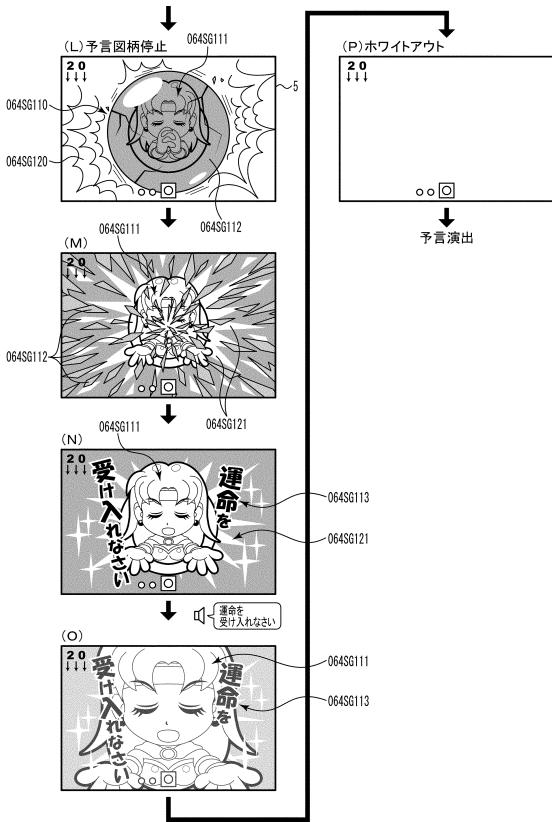
20

30

40

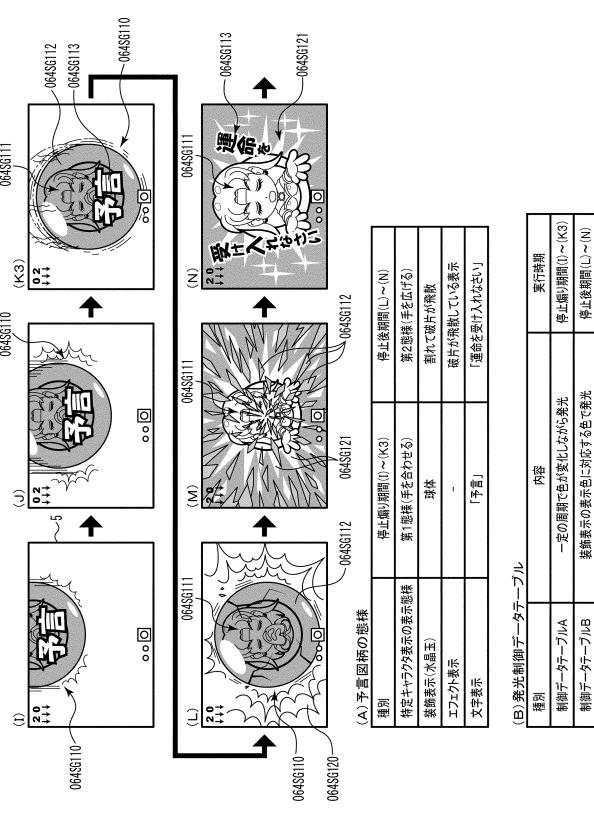
## 【図 11-25】

【図11-25】 予言图标停止鳴り演出の動作例 [3/3]



## 【図 11-26】

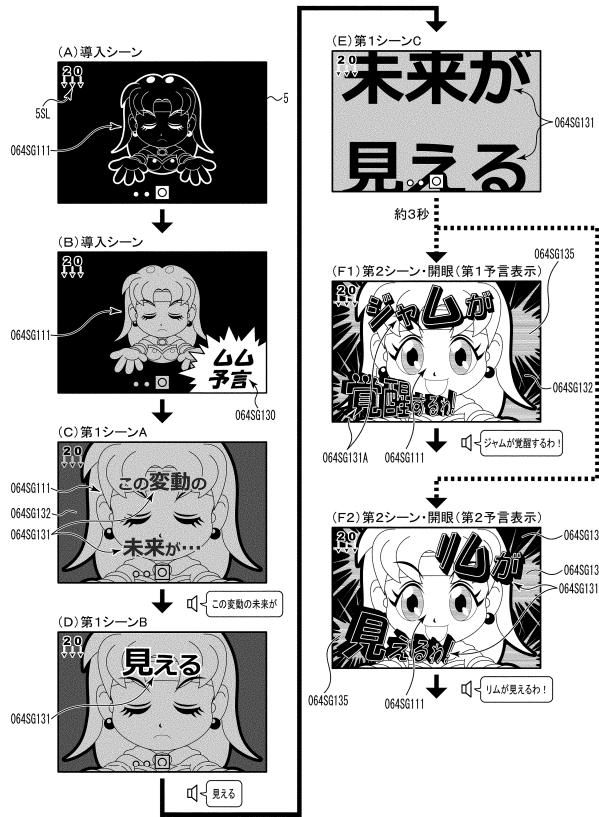
【図11-26】



50

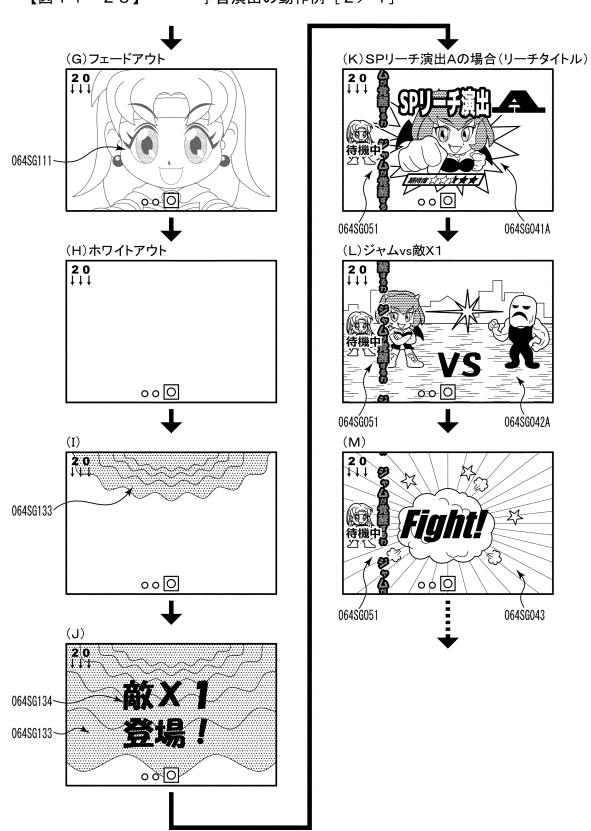
## 【図 11-27】

【図 11-27】 予言演出の動作例 [1/4]



## 【図 11-28】

【図 11-28】 予言演出の動作例 [2/4]



10

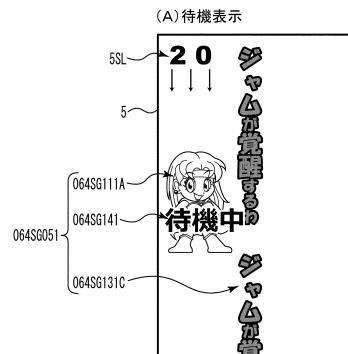
20

30

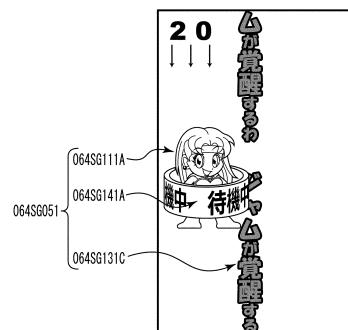
40

## 【図 11-29】

【図 11-29】 予言演出の動作例 [3/4]

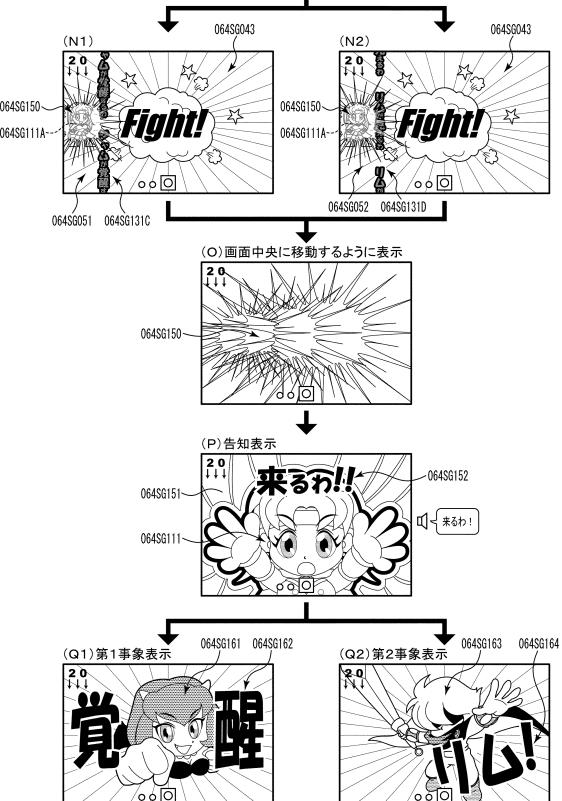


(B)待機表示の変形例



## 【図 11-30】

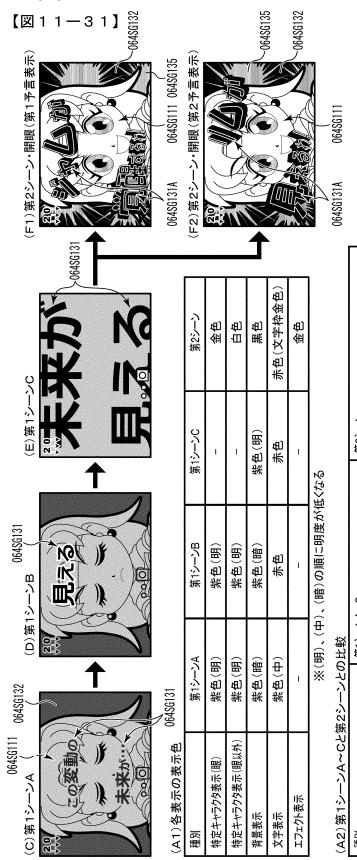
【図 11-30】 予言演出の動作例 [4/4]



50

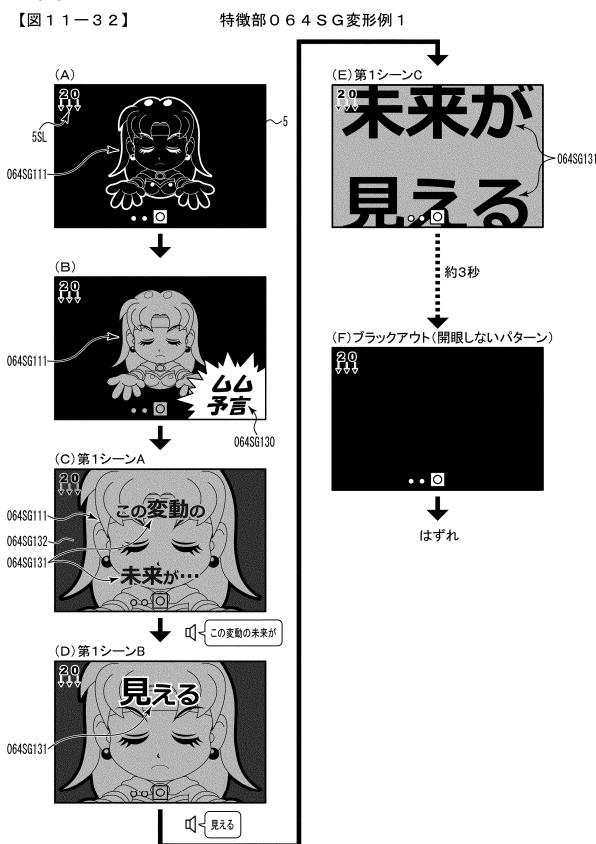
## 【図 11-31】

【図 11-31】



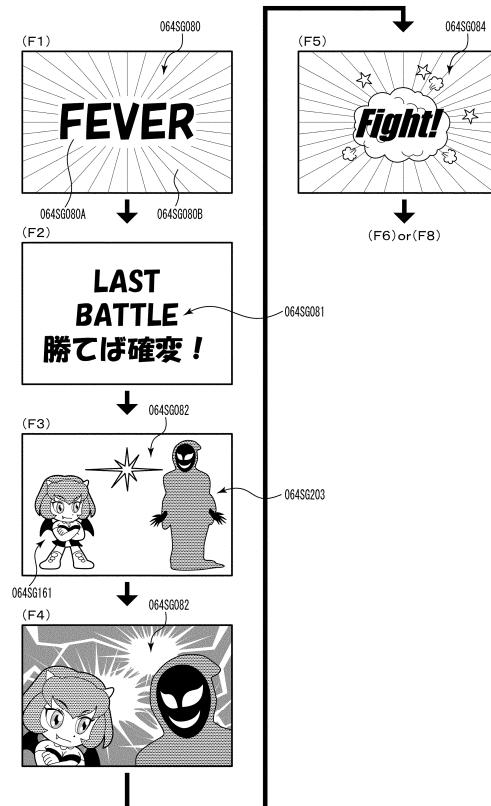
## 【図 11-32】

【図 11-32】



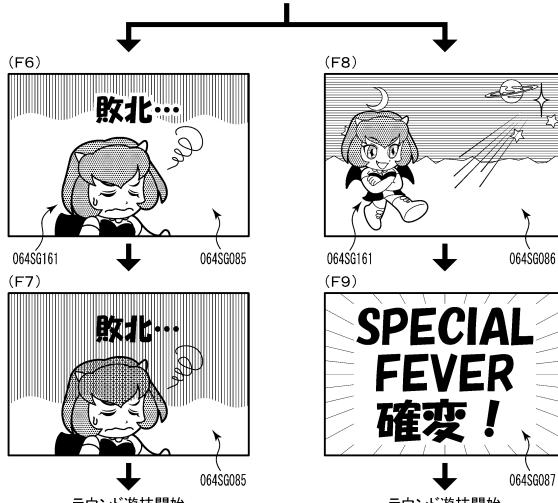
## 【図 11-33】

【図 11-33】

大当たり A～C の場合の  
ファンファーレ演出の動作例 [1/2]

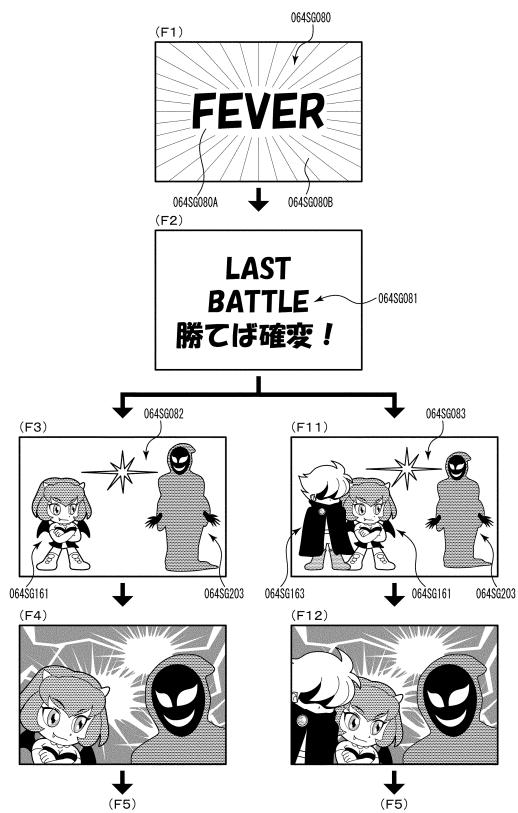
## 【図 11-34】

【図 11-34】

大当たり A～C の場合の  
ファンファーレ演出の動作例 [2/2]

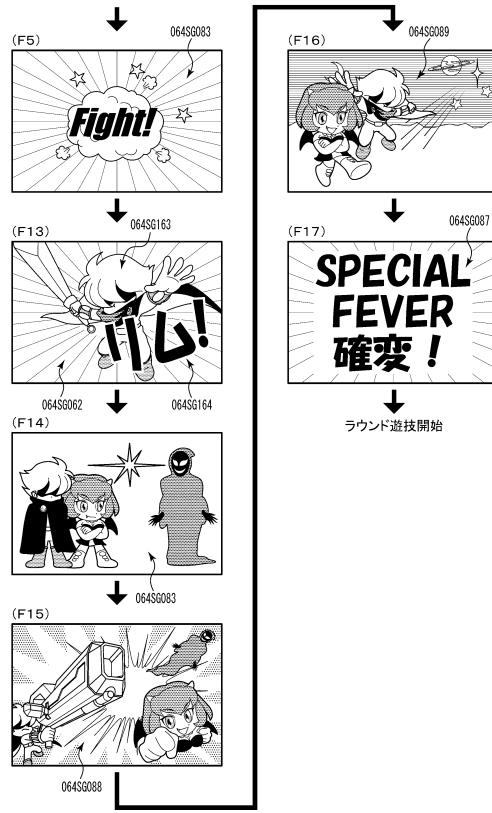
【 図 1-1-35 】

【図11-35】大当りA、B（確変）の場合（予言演出なし）のファンファーレ演出の動作例 [1/2]



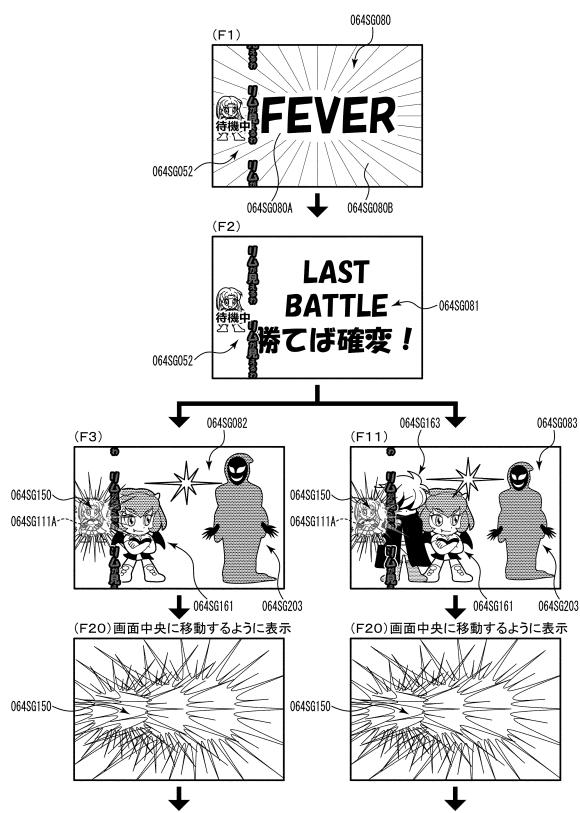
【 図 1 1 - 3 6 】

【図11-36】大当りA、B（確変）の場合（予言演出なし）のファンファーレ演出の動作例 [2/2]



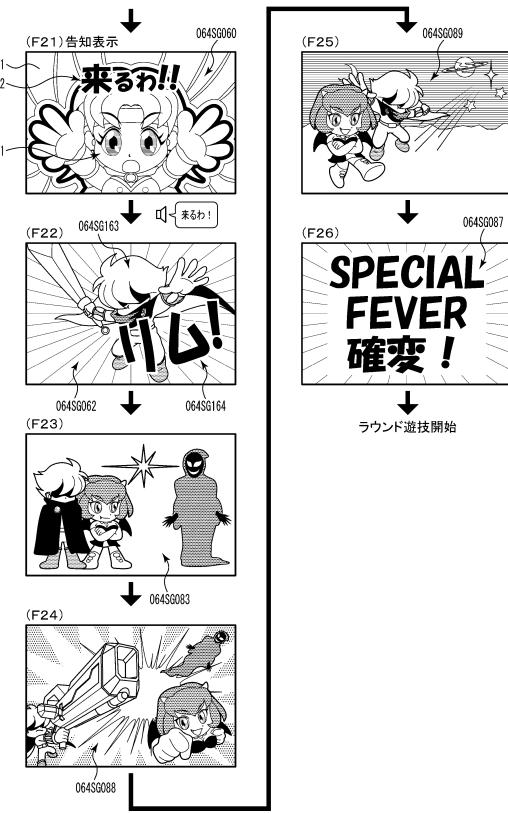
【 図 1 1 - 3 7 】

【図11-37】 大当りA、B（確変）の場合（予言演出有り）の  
ファンファーレ演出の動作例 [1 / 2]



【图 1-3-8】

【図11-38】大当りA、B（確変）の場合（予言演出有り）のファンファーレ演出の動作例 [2/2]



---

フロントページの続き

(56)参考文献      特開2019-150711(JP, A)  
                        特開2019-193747(JP, A)  
                        特開2016-137244(JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 63 F      7 / 02