

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7277033号
(P7277033)

(45)発行日 令和5年5月18日(2023.5.18)

(24)登録日 令和5年5月10日(2023.5.10)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全228頁)

(21)出願番号	特願2020-16239(P2020-16239)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年2月3日(2020.2.3)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-122377(P2021-122377 A)	(72)発明者	東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 小倉 敏男
(43)公開日	令和3年8月30日(2021.8.30)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
審査請求日	令和4年6月23日(2022.6.23)	審査官	河本 明彦
早期審査対象出願			

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】

複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、

遊技者の操作に応じて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

第1領域と第2領域とのうち、当該第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、

前記第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内発光手段と、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記有利状態の制御の開始に関する開始演出が実行されている所定期間中の第1期間において前記第2案内表示を行い、

前記所定期間中であって前記第 1 期間よりも後の第 2 期間において、前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行い、

前記所定期間の後の期間において、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を行い、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第 2 案内表示を行い、

前記案内発光手段は、

前記第 1 期間において、前記案内発光とは異なる発光態様により前記発光手段を発光可能であり、

前記第 2 期間が開始される前に前記発光手段を消灯させ、

前記第 2 期間が開始されるときに前記第 1 案内表示を実行するとともに前記案内発光を行い、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特殊識別情報および前記演出識別情報の視認性を、前記特殊識別情報および前記演出識別情報とを視認可能な視認状態である第 1 低視認状態に一旦低下させた後に該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い前記特殊識別情報および前記演出識別情報とを視認可能な視認状態である第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、

前記示唆演出が実行された後に前記特殊識別情報が仮停止しない場合において、前記所定タイミング前における該特殊識別情報の移動速度は、前記所定タイミング後における該特殊識別情報の移動速度と異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機が知られている。たとえば、特許文献 1 には、装飾図柄表示装置において 7 図柄が揃って停止表示されたことに基づいて大当り遊技を実行可能な状態に制御する遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2014-147575 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述した遊技機によれば、大当り開始演出の実行中において、球発射ハンドルの操作によって遊技球を右方向に発射することを遊技者に促す右打ち指示を行うように構成されているが、このような所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示についてはまだまだ改良の余地があった。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、

10

20

30

40

50

遊技者の操作に応じて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

第1領域と第2領域とのうち、当該第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、

前記第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内発光手段と、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記有利状態の制御の開始に関する開始演出が実行されている所定期間中の第1期間において前記第2案内表示を行い、

前記所定期間中であって前記第1期間よりも後の第2期間において、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い、

前記所定期間の後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を行い、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を行い、

前記案内発光手段は、

前記第1期間において、前記案内発光とは異なる発光態様により前記発光手段を発光可能であり、

前記第2期間が開始される前に前記発光手段を消灯させ、

前記第2期間が開始されるときに前記第1案内表示を実行するとともに前記案内発光を行い、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特殊識別情報および前記演出識別情報の視認性を、前記特殊識別情報および前記演出識別情報とを視認可能な視認状態である第1低視認状態に一旦低下させた後に該第1低視認状態よりも更に視認性が低い前記特殊識別情報および前記演出識別情報とを視認可能な視認状態である第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、

前記示唆演出が実行された後に前記特殊識別情報が仮停止しない場合において、前記所定タイミング前における該特殊識別情報の移動速度は、前記所定タイミング後における該特殊識別情報の移動速度と異なる、

ことを特徴としている。

さらに、(1) 特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路と第2流下経路とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第2案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行うとともに前記第2案内表示を継続し、

10

20

30

40

50

前記所定期間の後の期間において、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第 2 案内表示を継続し、さらに、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 13 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 13 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 13 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図 14-33 及び図 14-34 に示すように、画像表示装置 5 において集中線を密度 D1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度 D2 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図 14-34 及び図 14-35 に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置 5 の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図 14-44 に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。さらに、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0007】

手段 2 の遊技機は、

複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路と第 2 流下経路とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、

前記案内表示は、第 1 案内表示と第 2 案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有

10

20

30

40

50

利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第2案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行うとともに前記第2案内表示を継続し、

前記所定期間の後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を継続し、さらに、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図14-33及び図14-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。さらに、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0008】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段A～Bに係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開2016-131876号公報に示されているような、装飾図柄（演出識別情報）の可変表示を実行可能であるとともに、該装飾図柄の可変表示中に擬似連図柄（特定演出識別情報）の仮停止を再可変表示とを含む擬似連演出（特定演出）を実行可能なものがある。

【0009】

しかしながら、擬似連図柄が仮停止する際に何ら演出が実行されないため、擬似連図柄

10

20

30

40

50

が仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができないばかりか、擬似連図柄が仮停止したことに対して遊技者の高揚感を高めることができないという問題がある。

【0010】

この発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0011】

手段Aの遊技機は、

特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

10

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

20

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図14-33及び図14-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

30

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0012】

手段Bの遊技機は、

複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまで

50

の所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図14-33及び図14-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0013】

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】

【0014】

【図1】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8】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9】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10-1】本実施の形態の特徴部に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図10-2】枠ランプを示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図10-3】特図LED基板および第4図柄ユニットを示す説明図である。
- 【図10-4】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10-5】画像表示装置の正面図である。
- 【図10-6】当り種別表を示す説明図である。
- 【図10-7】各乱数を示す説明図である。
- 【図10-8】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図10-9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図10-10】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-11】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10-12】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-13】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-14】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-15】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-16】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-17】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-18】大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-19】当り変動中における処理の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図10-20】大当り中における処理の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図10-21】大当り終了後における処理の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図10-22】ランプの点灯態様を示す説明図である。
- 【図10-23】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-24】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-25】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-26】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-27】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-28】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-29】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-30】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-31】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-32】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-33】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-34】点灯データテーブルにおける親テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図10-35】点灯データテーブルにおける子テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図10-36】点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図10-37】点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図10-38】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-39】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-40】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-41】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-42】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-43】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-44】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-45】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-46】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-47】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-48】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-49】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-50】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-51】特図1当りによるファンファーレ演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図10-52】特図1当り時の大当り1ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図10-53】特図1当り時の大当り1ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図10-54】特図1当り時の大当り2ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図10-55】特図1当り時の大当り2ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図10-56】特図1当り時の大当り3ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

10

【図10-57】特図1当り時の大当り4ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図10-58】特図1当り時の大当り4ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図10-59】特図1当り時の大当り最終ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図10-60】特図1当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図11】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図12】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。

20

【図13】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14-1】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14-2】第2可動体の動作を示す図である。

【図14-3】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図14-4】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図14-5】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図14-6】各乱数を示す説明図である。

【図14-7】(A)は、表示結果判定テーブル1を示す説明図であり、(B)は、表示結果判定テーブル2を示す説明図である。

30

【図14-8】(A)は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当りの内容を示す図である。

【図14-9】変動パターンを例示する図である。

【図14-10】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図14-11】(A)は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B)は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。

【図14-12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-13】(A)は、入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、(B)は、変動カテゴリコマンドの内容を示す図である。

【図14-14】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図14-15】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14-16】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-17】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-18】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-19】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。

【図14-20】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-21】(A)は、大当りの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図であり、(B)は、はずれの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図である。

【図14-22】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図 1 4 - 2 3】 擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 1 4 - 2 4】 擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 1 4 - 2 5】 擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 1 4 - 2 6】 擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 1 4 - 2 7】 擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 1 4 - 2 8】 擬似連演出における各演出期間と演出内容の説明図である。
- 【図 1 4 - 2 9】 (A) は予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）の一例を示すフローチャートであり、(B) は予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合を示す図である。
- 【図 1 4 - 3 0】 (A) は予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）の一例を示すフローチャートであり、(B) は予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合を示す図である。
- 【図 1 4 - 3 1】 (A) 特別仮停止報知演出実行決定割合を示す図であり、(B) は仮停止報知演出期間決定割合を示す図である。
- 【図 1 4 - 3 2】 スピーカから出力される音の出力態様を示す図である。
- 【図 1 4 - 3 3】 擬似連図柄が非停止の場合の仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様を示す図である。
- 【図 1 4 - 3 4】 擬似連図柄が仮停止する場合の仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様を示す図である。
- 【図 1 4 - 3 5】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 4 - 3 6】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 4 - 3 7】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 4 - 3 8】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 4 - 3 9】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 4 - 4 0】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 4 - 4 1】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 4 - 4 2】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 4 - 4 3】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 4 - 4 4】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 4 - 4 5】 仮停止示唆演出期間及び仮停止報知演出期間における左右の飾り図柄の視認性の変化の説明図である。
- 【図 1 4 - 4 6】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 4 - 4 7】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 4 - 4 8】 変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 5 - 1】 画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。
- 【図 1 5 - 2】 画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。
- 【図 1 5 - 3】 画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

10

20

30

40

50

【図 15-4】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 15-5】変形例における画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図 15-6】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 15-7】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 15-8】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

10

【図 15-9】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 15-10】変形例における集中線やエフェクト画像の透過度を示す説明図である。

【図 15-11】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

<基本説明>

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

20

【0016】

〔パチンコ遊技機 1 の構成など〕

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。

【0017】

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

30

【0018】

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

40

【0019】

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

【0020】

たとえば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して

50

、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（たとえば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0021】

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

【0022】

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。

【0023】

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。

【0024】

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。

【0025】

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

【0026】

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、たとえば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（たとえば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0027】

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

【0028】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図3参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0029】

10

20

30

40

50

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 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に進入することを「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 3 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）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「ー」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。

【 0 0 3 3 】

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 3 4 】

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、たとえば 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 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ 8 L , 8 R が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b が設けられている。さらに、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 3 7 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a 、枠ランプ 9 b 、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。なお、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 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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

10

20

30

40

50

や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。なお、遊技機用枠3には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【0040】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図3参照）により検出される。

【0041】

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

【0042】

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

【0043】

図2は、パチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や設定切替スイッチ52が設けられている。設定キー51は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ52は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率などの設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー51や設定切替スイッチ52は、たとえば電源基板17の所定位置といった、主基板11の外部に取り付けられてもよい。

【0044】

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

【0045】

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

【0046】

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。

【0047】

パチンコ遊技機1において、縦長の方形枠状に形成された外枠1aの右端部には、セキュリティカバー50Aが取り付けられている。セキュリティカバー50Aは、遊技機用枠3を閉鎖したときに、設定キー51や設定切替スイッチ52を含む基板ケース201の右

10

20

30

40

50

側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 50A は、短片 50Aa および長片 50Ab を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【0048】

〔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などに遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（たとえば 4）まで保留される。

10

【0049】

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

【0050】

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。

20

【0051】

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。

【0052】

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

【0053】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、たとえば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、たとえば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、たとえば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

30

【0054】

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

【0055】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（たとえば 29 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

40

【0056】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当

50

り遊技状態におけるラウンド数が多いほど、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0057】

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

【0058】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。たとえば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じなど）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図

10

20

30

40

50

ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0066】

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

（演出の進行ど）

【0067】

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

【0068】

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。

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において

、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（たとえば、「1 3 5」など）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、たとえばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0078】

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

【0079】

〔基板構成〕

パチンコ遊技機 1 には、たとえば図 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、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ 91 に接続された電源基板 17 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装

10

20

30

40

50

されて特定の電氣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。

【0080】

パチンコ遊技機1では、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17により主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、たとえば交流(AC)を直流(DC)に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧(たとえば直流12Vや直流5Vなど)に変換するための電源回路などを備えている。

【0081】

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

【0082】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、たとえば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM(Read Only Memory)101と、RAM(Random Access Memory)102と、CPU(Central Processing Unit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105と、RTC(Real Time Clock)106とを備える。

【0083】

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

【0084】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値(遊技用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの(ソフトウェアで更新されるもの)であってもよい。

【0085】

I/O105は、たとえば各種信号(後述の検出信号)が入力される入力ポートと、各種信号(第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御(駆動)する信号、ソレノイド駆動信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0086】

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

【0087】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用

10

20

30

40

50

いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、たとえば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチ 92 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0088】

出力回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号（たとえば、ソレノイド 81 やソレノイド 82 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82 に伝送する。

【0089】

主基板 11 には、表示モニタ 29、表示切替スイッチ 30、設定キー 51、設定切替スイッチ 52、扉開放センサ 90 が接続されている。扉開放センサ 90 は、ガラス扉枠 3a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【0090】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況などを指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、たとえば主基板 11 における各種の決定結果（たとえば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（たとえば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生などを指定するコマンドなどが含まれる。

【0091】

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

【0092】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0093】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む）を行う。このとき、ROM 121 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122 がメインメモリとして使用される。

【0094】

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

【0095】

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

【0096】

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

10

20

30

40

50

させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0097】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L, 8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L, 8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L, 8 R から出力させる。

【0098】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0099】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給など）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給など）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0100】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0101】

演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、たとえば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0102】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0103】

[動作]

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0104】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【0105】

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

【0106】

次に、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 が押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 1 0 2 に保

10

20

30

40

50

存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【0107】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3 ; Y）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 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、たとえば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0108】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、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。

【0109】

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

【0110】

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 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。

【0111】

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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 20 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0112】

ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【0113】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 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 RAM 102 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

10

20

30

40

50

タ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

クリア信号は、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 の押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチ 9 2 がオンであればステップ S 6 の初期化处理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ 9 2 がオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチ 9 2 がオンであればステップ S 6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ 9 2 がオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 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、たとえばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【 0 1 1 9 】

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、CPU 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）。CPU 1 0 3 がタイマ割込みごとに特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実

10

20

30

40

50

行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0120】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0121】

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

【0122】

図6は、特別図柄プロセス処理として、図5に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0123】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5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。

【0124】

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。

【0125】

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

10

20

30

40

50

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）。

【0126】

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。

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【0131】

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

【0132】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測す

10

20

30

40

50

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

【0133】

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

【0134】

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

【0135】

ステップ S118 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態におい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。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

【0136】

ステップ S119 の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小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。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【0137】

ステップ S120 の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作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などが含まれている。ここで、小当たり遊技状態が終了するときには、小当たり遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当たり遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当たり終了処理は終了する。

【0138】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。たとえば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出玉率が変わるようになっている。たとえば設定値は 1～6 の 6 段階からなり、6 が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当たりの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよ

い。大当りの当選確率は設定値に関わらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0139】

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、ROM 1 0 1 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 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ~ 6 5 5 3 5 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。

【0140】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【0141】

第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値に関わらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値に関わらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第 1 特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図に関わらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【0142】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 2 3 7 までの範囲が、設定値に関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。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられ、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一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【0143】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 3 4 6 までの範囲が、設定値に関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。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられることで、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、その一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 6 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る。

【0144】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定

値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り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。

【0145】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り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。

10

【0146】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り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。

【0147】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り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

【0148】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320で小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（たとえば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過するごとに所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

30

40

50

【0149】

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

10

【0150】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図8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8に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定などを行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

20

【0151】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS73)。タイマ割込みフラグは、たとえばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(たとえば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS73;N)、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【0152】

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

30

40

【0153】

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

50

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。

【 0 1 5 4 】

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

10

【 0 1 5 5 】

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

【 0 1 5 6 】

図 9 は、演出制御プロセス処理として、図 8 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 9 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、たとえば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

20

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

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

30

【 0 1 5 9 】

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

40

【 0 1 6 0 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させ

50

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 8 L, 8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、たとえば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0161】

ステップ S173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0162】

ステップ S174 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、たとえば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、たとえば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【0163】

ステップ S175 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、たとえば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における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、小当り終了演出処理を終了する。

【0164】

ステップ S176 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、たとえば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、たとえば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0165】

ステップ S177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、たとえば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演

10

20

30

40

50

出処理を終了する。

【0166】

〔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。

【0167】

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

【0168】

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

【0169】

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（たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナスなど）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0170】

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

【0171】

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、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線など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など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。

【0172】

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

【0173】

＜特徴部075Fに関する説明＞

次に、本実施の形態の特徴部075Fに係る遊技機について、図10-1～図10-60を参照して説明する。

【0174】

〔特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1の構成など〕

本実施の形態の特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1の正面図である。図10-1に

10

20

30

40

50

示すように、本特徴部 075F のパチンコ遊技機 1 においては、図 1 に示した特別可変入賞球装置 7 の代わりに、特別可変入賞球装置 075F007A が設けられている。特別可変入賞球装置 075F007A は、ソレノイド 82（図 10-4 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口（以下、通常大入賞口と称する）を形成する。

【0175】

たとえば、特別可変入賞球装置 075F007A は、パチンコ遊技機 1 の奥側に位置する遊技盤 2 と、パチンコ遊技機 1 の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠 3a との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド 82 がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド 82 がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

【0176】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ 23 によって検出される。遊技球がカウントスイッチ 23 によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、1 回の検出ごとに 10 個）が遊技者に払い出される。また、カウントスイッチ 23 によって検出された遊技球の個数が上限数（たとえば、10 個）に達すると、1 ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

【0177】

パチンコ遊技機 1 においては、特別可変入賞球装置 075F007A の隣に V 可変入賞球装置 075F007B が設けられている。V 可変入賞球装置 075F007B は、ソレノイド 075F083（図 10-4 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口（以下、V 大入賞口と称する）を形成する。

【0178】

たとえば、特別可変入賞球装置 075F007B は、遊技盤 2 とガラス扉枠 3a との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による V 大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド 075F083 がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の手前側にスライド移動することで V 大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が V 大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド 075F083 がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側にスライド移動することで V 大入賞口を開放状態として、遊技球が V 大入賞口に進入しやすくなる。

【0179】

V 大入賞口に進入した遊技球は、V 大入賞口の内部に設けられた特定領域（V 入賞領域とも称する）を通過することで V 入賞スイッチ 075F024（図 10-4 参照）によって検出される。遊技球が V 入賞スイッチ 075F024 によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当たり遊技状態のラウンド中において V 大入賞口に遊技球が進入したことを条件に V 入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口および V 大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

【0180】

パチンコ遊技機 1 は、遊技盤 2 において複数のランプを備える。具体的には、パチンコ遊技機 1 は、可動体 32 に設けられた可動体ランプ 9d、および通常大入賞口や V 大入賞口付近に設けられたアタッカランプ 9c の他に、アタッカの上方に設けられたアタッカ上ランプ 075F009U と、遊技盤 2 の左下に設けられた左下ランプ 075F009D と

10

20

30

40

50

、画像表示装置 5 の右側方に設けられた盤右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 F と、画像表示装置 5 の左側方に設けられた盤左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 E とを備える。

【0181】

可動体ランプ 9 d は、可動体 3 2 の停止状態あるいは動作状態において LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、可動体 3 2 に付された文字（たとえば、パチンコ遊技機 1 のタイトル、この例では「XXX」）を発光させる。アタッカランプ 9 c は、LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、アタッカ付近を発光させる。アタッカ上ランプ 0 7 5 F 0 0 9 U は、LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、アタッカの上方付近を発光させる。左下ランプ 0 7 5 F 0 0 9 D は、LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、遊技盤 2 の左下付近を発光させる。盤右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 F は、キャラクタを模した筐体に設けられたランプであり、LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、画像表示装置 5 の右側方のキャラクタを模した筐体を発光させる。盤左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 E は、LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、画像表示装置 5 の左側方付近を発光させる。なお、盤左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 E は、盤右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 F と同様に、キャラクタを模した筐体に設けられてもよい。また、盤右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 F および盤左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 E は、可動体ランプ 9 d と同様に、所定方向（左右方向や上下方向など）に移動可能であってもよい。

10

【0182】

パチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 3 において複数のランプを備える。具体的には、パチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 3 における左側方に設けられた枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L と、遊技機用枠 3 における右側方に設けられた枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R とからなる枠ランプを備える。

20

【0183】

ここで、図 10-2 は、枠ランプを示す説明図である。枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って左回りに、第 1 ランプ～第 11 ランプの 11 個のランプ群を有する。枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L は、複数のランプ（この例では 11 個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠 3 の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って右回りに、第 1 ランプ～第 11 ランプの 11 個のランプ群を有する。枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R は、複数のランプ（この例では 11 個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠 3 の右側付近を発光させる。

30

【0184】

また、パチンコ遊技機 1 は、遊技盤 2 の左下に特図 LED 基板 0 7 5 F 0 2 0 を備える。特図 LED 基板 0 7 5 F 0 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 によって制御され、図 1 に示した、第 1 保留表示器 25 A、第 2 保留表示器 25 B、普通図保留表示器 25 C、普通図柄表示器 20、第 1 特別図柄表示装置 4 A、および第 2 特別図柄表示装置 4 B などの役割を LED の点灯／点滅／消灯によって担う基板である。さらに、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 の左下に第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 を備える。第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 は、演出制御用 CPU 120 によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、LED の点灯／点滅／消灯によって報知する LED 基板である。

40

【0185】

ここで、図 10-3 は、特図 LED 基板 0 7 5 F 0 2 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 を示す説明図である。図 10-3(a) に示すように、特図 LED 基板 0 7 5 F 0 2 0 は、第 1 特図の可変表示を示す特図 1 可変表示部 0 7 5 F 0 2 1 と、第 2 特図の可変表示を示す特図 2 可変表示部 0 7 5 F 0 2 2 と、第 1 特図ゲームに対応する第 1 保留記憶数を示す特図 1 記憶表示部 0 7 5 F 0 2 3 と、第 2 特図ゲームに対応する第 2 保留記憶数を示す特図 2 記憶表示部 0 7 5 F 0 2 4 と、普通図柄の可変表示を示す普通図表示部 0 7 5 F 0 2 6 と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 と、確変状態の有無を示す確変表示部 0 7 5 F 0

50

28と、時短状態の有無を示す時短表示部075F029と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部075F027とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

【0186】

たとえば、特図1可変表示部075F021は、第1特図ゲームにおける第1特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第1特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図2可変表示部075F022は、第2特図ゲームにおける第2特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第2特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

【0187】

さらに、特図LED基板075F020は、右打ち表示部075F030におけるLEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部075F030におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部075F030におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。CPU103は、図柄確定後に、演出制御用CPU120に右打ち表示点灯コマンドを送信するとともに、右打ち表示部075F030を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用CPU120に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部075F030を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当り遊技球状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用CPU120は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部075F030を点灯させてもよい。この場合、CPU103は、演出制御用CPU120に大当り終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部075F030を消灯させる。

【0188】

ここで、右打ちとは、遊技盤2に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路と第2流下経路とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること（打ち方）である。第1流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口が存在しない経路である。第2流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V大入賞口）が存在する経路である。遊技者が第1流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第1流下経路を通過して、第1始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第2流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第2流下経路を通過して、第2始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V大入賞口）の方へと流れ込む。本実施の形態においては、大当りが発生した後の大当り遊技、および大当り遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第2始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部075F030は、右打ちをすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、第2始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば3個）の賞球が払い出されるとともに第2特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば10個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当たりのラウンド中においてはV大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、V大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第1流下経路に向けて遊

10

20

30

40

50

技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。

【0189】

図10-3(b)に示すように、第4図柄ユニット075F050は、第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数を示す特図1記憶表示部075F051と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部075F052と、第1特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図1可変表示部075F053と、第2特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図2可変表示部075F054と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部075F055とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

10

【0190】

たとえば、特図1可変表示部075F053は、第1特図ゲームにおける第1特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第1特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図2可変表示部075F054は、第2特図ゲームにおける第2特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第2特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。以下では、特図1可変表示部075F021におけるLEDなどの点灯手段によって第1特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第1特別図柄の変動表示とも称する。また、特図2可変表示部075F054におけるLEDなどの点灯手段によって第2特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第2特別図柄の変動表示とも称する。

20

【0191】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部075F055におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。演出制御用CPU120は、図柄確定後に、CPU103から右打ち表示点灯コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部075F055を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、CPU103から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部075F055を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当り遊技球状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用CPU120は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部075F055を点灯させてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、CPU103から大当り終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部075F055を消灯させる。

30

【0192】

図10-4は、パチンコ遊技機1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10-4に示すように、可動体ランプ9d、アタッカランプ9c、アタッカ上ランプ075F009U、左下ランプ075F009D、盤右ランプ075F009F、盤左ランプ075F009E、枠右ランプ075F009R、および枠左ランプ075F009Lの各々は、ランプ制御基板14に接続されており、該ランプ制御基板14を介した演出制御用CPU120の制御によって点灯（点滅）可能となっている。なお、これら可動体ランプ9d、アタッカランプ9c、アタッカ上ランプ075F009U、左下ランプ075F009D、盤右ランプ075F009F、盤左ランプ075F009E、枠右ランプ075F009R、および枠左ランプ075F009Lの各々、あるいはこれらをまとめて遊技効果ランプ9とも称する。

40

【0193】

第4図柄ユニット075F050は、演出制御基板12に接続されており、制御用CPU120の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

50

【0194】

特図LED基板075F020は、主基板11に接続されており、遊技制御用マイクロコンピュータ100の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【0195】

[画像表示装置]

図10-5は、画像表示装置5の正面図である。画像表示装置5の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの演出を表示するための第1表示領域075F005Fを構成している。また、画像表示装置5の下端部は、第1保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第1保留記憶表示エリア075F005Dと、第2保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第2保留記憶表示エリア075F005Uとを含む第2表示領域075F005Saを構成している。

10

【0196】

画像表示装置5の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第4図柄075F005Jと第1保留記憶数の表示および第2保留記憶数の表示を含む第3表示領域075F005Sbを構成している。

【0197】

このうち第1表示領域075F005Fの中央部には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されており、飾り図柄の可変表示を実行可能となっている。また、第1表示領域075F005Fの左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄075F005Mが表示されている。該小図柄は、「左」の各飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「中」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄、「右」の各飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が縦に並列されている。また、該小図柄075F005Mは、可変表示中は非表示化させることがなく、常時画像表示装置5の第1表示領域075F005F内に表示されている図柄でもある。

20

【0198】

なお、図10-5に示すように、画像表示装置5の第1表示領域075F005Fの中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄075F005Mは、画像表示装置5の第1表示領域075F005Fの左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄075F005Mの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

30

【0199】

さらに、第1表示領域075F005Fの中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア075F005Aが設けられている。

【0200】

[各種テーブル]

図10-6～図10-8を参照しながら、各種テーブルについて説明する。

【0201】

(大当り種別)

図10-6は、当り種別表を示す説明図である。図10-6に示すように、当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動時間、および、大当りにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。

40

【0202】

具体的には、大当りの種別としては、5R通常大当り、5R確変大当り、および10R確変大当りが設けられている。なお、以下では、各ラウンドの標記を「R」で表すことがある。たとえば、1ラウンド目は1R目、2ラウンド目は2R目とも称する。5R通常大当りは、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがV入賞し難い制御パターン（たとえば、V大入賞口を開閉する蓋を開ける時間を所定時間よりも短くする制御や蓋の

50

開閉を繰り返すことで遊技球を特定領域内に進入させない制御など）であり、5ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当たりである。通常大当たりにおいては、このような低確高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【0203】

5R確変大当りは、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがV入賞し易い制御パターン（たとえば、V大入賞口を開閉する蓋を常に開ける制御や蓋を開ける時間を特定時間よりも長くする制御など）であり、5ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当たりである。確変大当たりにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が150回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

10

【0204】

10R確変大当りは、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがV入賞し易い制御パターン（たとえば、V大入賞口を開閉する蓋を常に開ける制御や蓋を開ける時間を特定時間よりも長くする制御など）であり、10ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当たりである。確変大当たりにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が150回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

20

【0205】

5R通常大当たりおよび5R確変大当りは、大当たりが発生する際に停止する飾り図柄が互いに共通する。また、5R通常大当たりおよび5R確変大当りは、いずれも大当たりが発生したときに行われるファンファーレ演出の演出態様（たとえば、背景や登場するキャラクタ、効果音など）が互いに共通し、大当たり遊技状態のラウンド中に行われるラウンド演出の演出態様（たとえば、背景や登場するキャラクタ、効果音など）が互いに共通し、さらに、大当たり遊技状態のラウンド数も互いに共通する。このため、遊技者は、停止した飾り図柄、ファンファーレ演出、およびラウンド演出を見る限りにおいては、5R通常大当たりおよび5R確変大当りのいずれが発生したのかを認識し難くなっている。ここで、5R確変大当りの場合、所定ラウンド目（本実施の形態においては、4R目）においてV大入賞口が開放する。このとき、遊技者がV大入賞口を狙って右打ちをすることで遊技球をV大入賞口に進入させることができれば、遊技状態が確変状態に制御される。

30

【0206】

このように、5R通常大当たりおよび5R確変大当りは、ラウンドの途中まで確変大当たりが発生したか否かについて遊技者が認識し難くなっているため、これら的大当りをチャンスボーナスとも称する。

【0207】

10R確変大当たりについても、5R確変大当たりと同様に、所定ラウンド目（本実施の形態においては、9R目）においてV大入賞口が開放する。このとき、遊技者がV大入賞口を狙って右打ちをすることで遊技球をV大入賞口に進入させることができれば、遊技状態が確変状態に制御される。ただし、10R確変大当りの場合、大当たりが発生する際に停止する飾り図柄、およびファンファーレ演出の演出態様（たとえば、背景や登場するキャラクタ、効果音など）や大当たり遊技状態のラウンド中に行われるラウンド演出の演出態様が、5R通常大当たりおよび5R確変大当りの場合とは異なる。このため、10R確変大当たりが発生した場合、遊技者は、確変大当たりが発生したことについて認識することができる。このような10R確変大当りを、スペシャルボーナスとも称する。

40

【0208】

（各乱数）

図10-7は、各乱数を示す説明図である。図10-7に示すように、各乱数は、以下

50

のように使用される。具体的には、ランダムRは、大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダムRは、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後、再度0から加算更新される。ランダム1は、大当り種別を5R通常大当り、5R確変大当り、および10R確変大当りのいずれかに決定する（大当り種別決定用）ランダムカウンタである。ランダム2は、変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）ランダムカウンタである。ランダム3は、変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）ランダムカウンタである。ランダム4は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）ランダムカウンタである。ランダム5は、ランダム4の初期値を決定する（ランダム4初期値決定用）ランダムカウンタである。

10

【0209】

本実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御されるか否かが大当り判定用乱数（ランダムR）の値に基づいて決定される。そして、大当り遊技状態としての5R通常大当り、5R確変大当り、および、10R確変大当りといった複数種類の大当りのうち、いずれの大当りとするかが、大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて決定される。このとき、ランダム1の値に基づいて大当り図柄も決定するようにすればよい。

【0210】

また、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム3）を用いて変動パターン種別が決定され、変動パターン判定用乱数（ランダム4）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンが決定される。このように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。

20

【0211】

たとえば、大当りである場合には、変動パターンが、ノーマルリーチを伴うノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチを伴うスーパーリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。このような変動パターン種別は、予め定められた割合で選択される。また、ハズレである場合には、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、ノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

30

【0212】

このような変動パターン種別は、表示結果がハズレとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なる（時短状態では、時短状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高く設定されている）ように設定されていることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動表示時間が短縮される。

【0213】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動表示時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。たとえば、保留数短縮制御状態では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなるように設定されることで、保留数短縮制御状態でないときと比べて、変動表示時間の平均時間が短くなるようにしてもよい。また、保留数短縮制御では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、同じ変動パターン種別が選択される場合でも、その変動パターン種別の変動表示時間自体を短くしてもよい。

40

【0214】

また、変動パターンは、変動パターン種別を決定してから変動パターンを決定する2段

50

階の決定方法ではなく、1回の乱数抽選により変動パターンが決定される1段階の決定方法としてもよい。

【0215】

(大当り判定テーブル、大当り種別判定テーブル)

図10-8は、大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

【0216】

図10-8(A)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態(確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態)において用いられる通常時(非確変時)大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

【0217】

通常時大当り判定テーブルには、図10-8(A)の左欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定され、確変時大当り判定テーブルには、図10-8(B)の右欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値(通常時大当り判定値または第1大当り判定値という)に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、確変時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値(確変時大当り判定値または第2大当り判定値という)が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

【0218】

CPU103は、所定の時期に、乱数回路104のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数(ランダムR)の値と比較するのであるが、大当り判定用乱数値が図10-8(A)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(通常大当り、または、確変大当り)にすることに決定する。なお、図10-8(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。

【0219】

図10-8(B)、(C)は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図10-8(B)は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種別を決定するために用いる第1特図大当り種別判定テーブルである。図10-8(C)は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種別を決定するために用いる第2特図大当り種別判定テーブルである。

【0220】

図10-8(B)の第1特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム1の値と比較される数値であって、「5R通常大当り」、「5R確変大当り」、および、「10R確変大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図10-8(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「10R確変大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【0221】

また、図10-8(B)、(C)に示すように、大当り種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄を決定する判定値(大当り図柄判定値)としても用いられる。たとえば、「5R通常大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「1」に対応した判定値としても設定されている。「5R確変大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「10R確変大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。特図LED基板075F020における特図1可変表示部075F021および特図2可変表示部075F022は、各大当り図柄に対応する点灯態様でLEDなどの点灯手段が点灯または点滅することで、停止した大当り図柄を示すことができる。同様に、第4図柄ユニット075F050における特図1可変表示部075F053および特図2可変表示部075F054

は、各大当り図柄に対応する点灯態様でLEDなどの点灯手段が点灯または点滅することで、停止した大当り図柄を示すことができる。

【0222】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、CPU103は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム1の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【0223】

このような各種の大当り種別判定テーブルによれば、第2特別図柄の大当りについて、第1特別図柄で選択可能な大当り種別と比べて、「10R確変大当り」が選択される割合が高く、遊技者にとって有利な大当り種別が選択される割合が高い。

10

【0224】

(演出制御コマンド)

図10-9は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用CPU120へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を示す。なお、図10-9に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「(H)」は16進数であることを示すが、本明細書において、省略する場合もある。

20

【0225】

コマンド8001(H)は、第1特図の可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002(H)は、第2特図の可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。演出制御用CPU101は、コマンド8001(H)またはコマンド8002(H)を受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を開始するように制御する。

【0226】

コマンド81XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において変動表示される飾り図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドである(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、複数種類の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。

30

【0227】

コマンド8C01(H)は、ハズレに決定されていることを示す表示結果1指定コマンド(ハズレ指定コマンド)である。コマンド8C02(H)は、5R通常大当りに決定されていることを示す表示結果2指定コマンド(5R通常大当り指定コマンド)である。コマンド8C03(H)は、5R確変大当りに決定されていることを示す表示結果3指定コマンド(5R確変大当り指定コマンド)である。コマンド8C04(H)は、10R確変大当りに決定されていることを示す表示結果4指定コマンド(10R確変大当り指定コマンド)である。ハズレ指定コマンド、5R通常大当り指定コマンド、5R確変大当り指定コマンド、および10R確変大当り指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて8C系コマンドとも称する。

40

【0228】

コマンド8D01(H)は、第1特図の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特図の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。第1図柄変動指定コマンドおよび第2図柄変動指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて8D系コマンドとも称する。コマンド8F00(H)は、第1特図や第2特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【0229】

50

コマンド 9 0 0 0 (H) は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定（電源投入時の初期画面を表示することを指定）する初期化指定コマンドである。コマンド 9 2 0 0 (H) は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定（停電復旧画面を表示することを指定）する停電復旧指定コマンドである。コマンド 9 5 0 0 (H) は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 1 (H) は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 2 (H) は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 9 5 系コマンドや背景指定コマンドとも称する。コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちのデモンストレーションを指定する客待ちデモ指定コマンドである。

10

【 0 2 3 0 】

コマンド A 0 0 1 (H) は、5 R 通常大当りの開始を指定する大当り開始 1 指定コマンドである。コマンド A 0 0 2 (H) は、5 R 確変大当りの開始を指定する大当り開始 2 指定コマンドである。コマンド A 0 0 3 (H) は、1 0 R 確変大当りの開始を指定する確変大当り開始 3 指定コマンドである。大当り開始 1 指定コマンド、大当り開始 2 指定コマンド、および大当り開始 3 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて A 0 系コマンドとも称する。

【 0 2 3 1 】

A 1 X X (H) は、X X で示す回数（ラウンド）の大入賞口の開放中を示す大入賞口開放中指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンドを、A 1 系コマンドとも称する。A 2 X X (H) は、X X で示す回数（ラウンド）の大入賞口の閉鎖を示す大入賞口開放後指定コマンドである。大入賞口開放後指定コマンドを、A 2 系コマンドとも称する。

20

【 0 2 3 2 】

コマンド A 3 0 1 (H) は、5 R 通常大当りの終了を指定する大当り終了 1 指定コマンドである。コマンド A 3 0 2 (H) は、5 R 確変大当りの終了を指定する大当り終了 2 指定コマンドである。コマンド A 3 0 3 (H) は、1 0 R 確変大当りの終了を指定する大当り終了 3 指定コマンドである。大当り終了 1 指定コマンド、大当り終了 2 指定コマンド、および大当り終了 3 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて A 3 系コマンドとも称する。

【 0 2 3 3 】

30

コマンド A D 0 0 (H) は、V 入賞が発生したことを指定する確変判定装置通過指定コマンドである。確変判定装置通過指定コマンドは、V 大入賞口を通過した遊技球が V 入賞領域に進入して V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 により検出されるときに送信されるコマンドである。

【 0 2 3 4 】

コマンド B 1 0 0 (H) は、第 1 始動入賞があったことを指定する第 1 始動入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 (H) は、第 2 始動入賞があったことを指定する第 2 始動入賞指定コマンドである。

【 0 2 3 5 】

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

40

【 0 2 3 6 】

コマンド C 4 X X (H) およびコマンド C 6 X X (H) は、第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド C 4 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 3 X X (H) は、入賞時判定結果

50

のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【0237】

C7XX(H)は、XXで示す回数（ラウンド）の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

【0238】

MODEがFD(H)でありかつ、EXTの4bit目が0であるコマンドは、右打ち表示の消灯を示す右打ち表示消灯指定コマンドである。MODEデータがFD(H)でありかつ、EXTデータの4bit目が1であるコマンドは、右打ち表示の点灯を示す右打ち表示点灯指定コマンドである。本実施の形態においては、特に右打ち表示点灯指定コマンドを、FD系コマンドとも称する。

10

【0239】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時に、大当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりとなることを指定する値、および、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動種別コマンドのEXTデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に送信する制御を行う。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

20

【0240】

〔動作〕

次に、特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。まず、主基板11に搭載されたCPU103による処理について説明する。

【0241】

（特別図柄通常処理）

図10-10は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図10-10に示すように、特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファ（第1特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第2保留記憶バッファ（第2特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップ075FS001）。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップ075FS001でN）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップ075FS002）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップ075FS002でN）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合（ステップ075FS002でY）、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし（ステップ075FS003）、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

30

40

【0242】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには（ステップ075FS001でY）、CPU103は、保留特定領域に設定されているデータのうち1番目のデータが「第2」を示すデータであるか否かを判定する（ステップ075FS004）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータでない（すなわち、「第1」を示すデータである）場合（ステップ075FS004でN

50

）、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第1」を示すデータを設定する（ステップ075FS005）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータである場合（ステップ075FS004でY）、CPU103は、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する（ステップ075FS006）。

【0243】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄の変動表示が行われる。

【0244】

ステップ075FS004～ステップ075FS006の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄の変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄の変動表示に優先して実行される。

【0245】

次に、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する（ステップ075FS007）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する。

【0246】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ075FS008）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0247】

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

【0248】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数）=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【0249】

次に、CPU103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU1

10

20

30

40

50

20に送信する制御を行う（ステップ075FS009）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【0250】

次に、CPU103は、背景指定コマンドを送信し（ステップ075FS010）、保留記憶バッファからランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ075FS011）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値（図10-8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0251】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（図10-8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（図10-8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU103は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU103は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図10-8（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップ075FS011でY）、ステップ075FS012に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0252】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変フラグは、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数（150回）の変動表示が行われたという条件と、次回の大当たりが決定されたという条件とのいずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【0253】

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップ075FS011でN）、後述するステップ075FS016に進む。

【0254】

ステップ075FS011において大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれかの大当たり判定値に一致すれば、CPU103は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（ステップ075FS012）。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図10-8（B）の第1特別図柄大当たり種別判定用テーブルおよび図10-8（C）の第2特別図柄大当たり種別判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する（ステップ075FS013）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図10-8（B）に示す第1特別図柄大当たり種別判定用テーブルを選択する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」

を示している場合において、図 10-8 (C) の第 2 特別図柄大当り種別判定用テーブルを選択する。

【0255】

次に、CPU 103 は、始動入賞判定処理で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、ステップ 075FS013 で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム 1）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（ステップ 075FS014）。

【0256】

図 10-8 (B) , (C) に示すように、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄については、大当り種別ごとに大当り図柄が異なるように大当り種別と大当り図柄との関係が設定されており、大当り種別と大当り図柄とが同時に決定されるので、大当り図柄と、大当り種別に応じた遊技制御との対応関係が単純化するため、遊技制御の複雑化を防ぐことができる。

【0257】

また、CPU 103 は、決定した大当りの種別を示す大当り種別データを RAM 102 における大当り種別バッファに設定する（ステップ 075FS015）。たとえば、大当り種別が「5R 通常大当り」の場合には、大当り種別データとして「01」が設定される。大当り種別が「5R 確変大当り」の場合には、大当り種別データとして「02」が設定される。大当り種別が「10R 確変大当り」の場合には、大当り種別データとして「03」が設定される。

【0258】

次に、CPU 103 は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップ 075FS016）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、ステップ 075FS014 により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。すなわち、大当り種別が「5R 通常大当り」に決定されたときには「1」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「5R 確変大当り」に決定されたときには「3」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「10R 確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0259】

そして、CPU 103 は、表示結果指定コマンドを送信し（ステップ 075FS017）、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（S111）に対応した値に更新する（ステップ 075FS018）。

【0260】

（変動パターン設定処理）

図 10-11 は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図 10-11 に示すように、変動パターン設定処理において、CPU 103 は、変動パターンを決定する（ステップ 075FS101）。具体的には、CPU 103 は、大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別に応じた大当り用変動パターン種別判定テーブルを選択し、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ用変動パターン種別判定テーブルを選択する。そして、CPU 103 は、第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファからランダム 2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する。

【0261】

次に、CPU 103 は、決定した変動パターンに対応する変動パターンコマンドを、演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行う（ステップ 075FS102）。

【0262】

次に、CPU 103 は、RAM 102 に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ 075FS103）。

そして、CPU103は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行い（ステップ075FS104）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（S112）に対応した値に更新する（ステップ075FS105）。

【0263】

（特別図柄変動処理）

図10-12は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図10-11に示すように、特別図柄変動処理において、CPU103は、変動時間タイマを1減算し（ステップ075FS201）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ075FS202でY）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（S113）に対応した値に更新する（ステップ075FS203）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップ075FS202でN）、そのまま処理を終了する。

10

【0264】

（特別図柄停止処理）

図10-13は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図10-13に示すように、特別図柄停止処理において、CPU103は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図1可変表示部075F021または特図2可変表示部075F022に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップ075FS301）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には特図1可変表示部075F021での第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には特図2可変表示部075F022での第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップ075FS302）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用CPU120に送信される。次に、CPU103は、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ075FS303）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には（ステップ075FS303でN）、ステップ075FS309に移行する。

20

【0265】

大当たりフラグがセットされている場合には（ステップ075FS303でY）、CPU103は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップ075FS304）。次に、演出制御用CPU120に、大当たり開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する（ステップ075FS305）。

30

【0266】

また、RO101に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口およびV大入賞口について、開放回数（たとえば、5回や10回）、開放時間（たとえば、29秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、0.5秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップ075FS306）。具体的には、5R通常大当たりの場合、1～5Rの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5R確変大当たりの場合、1～3R目および5R目に通常大入賞口を開放させ、4R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、10R確変大当たりの場合、1～8R目および10R目に通常大入賞口を開放させ、9R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（5回や10回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

40

【0267】

また、大入賞口制御タイマに、大当たり表示時間であるファンファーレ時間（大当たりが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ075FS307）。以降、大当たり開放前処理において、大入賞口制御タイマが1減算されて、0になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（S114）に対応した値に更新し（ステップ075FS308）、処理を終了する。

【0268】

50

ステップ075FS303で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップ075FS303でN）、CPU103は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ075FS309）。時短フラグがセットされていない場合は（ステップ075FS309でN）、ステップ075FS316の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には（ステップ075FS309でY）、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウンタ値を1減算する（ステップ075FS310）。次に、CPU103は、時短回数カウンタの値が0になったか否かを確認する（ステップ075FS311）。時短回数カウンタの値が0になった場合は（ステップ075FS311でY）、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする（ステップ075FS312）。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数（150回）行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップ075FS311において、時短回数カウンタの値が0になっていない場合には（ステップ075FS311でN）、ステップ075FS316の処理へ移行する。

【0269】

ステップ075FS312の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ075FS313）。確変フラグがセットされている場合には（ステップ075FS313でY）、確変フラグをリセットする（ステップ075FS314）。次に、CPU103は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行したことに応じて、演出制御用CPU120に通常状態指定コマンドを送信し（ステップ075FS315）、ステップ075FS316に進む。ステップ075FS313において確変フラグがセットされていない場合には（ステップ075FS313でN）、ステップ075FS314の処理を行わずに、ステップ075FS315に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S110）に対応した値に更新し（ステップ075FS316）、処理を終了する。

【0270】

（大当り開放前処理）

図10-14は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図10-14に示すように、大当り開放前処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1（減算更新）する（ステップ075FS401）。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを判定し（ステップ075FS402）、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップ075FS402でN）、処理を終了する。

【0271】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には（ステップ075FS402でY）、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定コマンドを送信する（ステップ075FS403）。そして、開放パターンに応じてソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する（ステップ075FS404）。これにより、1R目においては通常大入賞口が開放する。

【0272】

次に、CPU103は、開放パターンデータ（たとえば、ステップ075FS306によりRAM102に記憶されたデータ）に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた大入賞口開放時間（29秒）を設定する（ステップ075FS405）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（S115）に応じた値に更新し（ステップ075FS406）、処理を終了する。

【0273】

（大当り開放中処理）

図10-15は、大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図10-15に示すように、大当り開放中処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1（減算更新）する（ステップ075FS501）。

【0274】

そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否かを確認する（ステップ075FS502）。大入賞口制御タイマの値が0になっているときは（ステップ075FS501でY）、ステップ075FS511の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは（ステップ075FS502でN）、通常大入賞口またはV大入賞口を開放中か否かを判定する（ステップ075FS503）。通常大入賞口またはV大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

【0275】

ステップ075FS503で、通常大入賞口またはV大入賞口が開放中でないと判定された場合には（ステップ075FS503でN）、処理を終了する。

【0276】

通常大入賞口またはV大入賞口が開放中であれば（ステップ075FS503でY）、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ075F024がオンになっているか否かを判定する（ステップ075FS504）。カウントスイッチ23とV入賞スイッチ075F024のいずれもがオンになっていなければ（ステップ075FS504でN）、処理を終了する。一方、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ075F024のいずれか一方がオンとなっていれば（ステップ075FS504でY）、入賞個数カウンタを+1（加算更新）する（ステップ075FS505）。

【0277】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ075FS506）。確変決定フラグは、V入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば（ステップ075FS506でY）、ステップ075FS510の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップ075FS506でN）、V入賞スイッチ075F024がオンになっているか否かを判定する（ステップ075FS507）。V入賞スイッチ075F024がオンになっていなければ（ステップ075FS507でN）、ステップ075FS510の処理へ移行する。一方、V入賞スイッチがオンになっていれば（ステップ075FS507でY）、確変決定フラグをセットし（ステップ075FS508）、確変判定装置通過指定コマンドを送信し（ステップ075FS509）、ステップ075FS510の処理へ移行する。

【0278】

そして、CPU103は、入賞個数カウンタの値が所定数（たとえば10）になっているか否かを判定する（ステップ075FS510）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ（ステップ075FS510でN）、処理を終了する。

【0279】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには（ステップ075FS510でY）、CPU103は、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド075F083を駆動してV大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う（ステップ075FS511）。次に、CPU103は、入賞個数カウンタの値をクリアする（0にする）処理を行う（ステップ075FS512）。次に、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放後処理（S116）に応じた値に更新し（ステップ075FS513）、処理を終了する。

【0280】

（大当たり開放後処理）

図10-16は、大当たり開放後処理の一例を示すフローチャートである。図10-16に示すように、大当たり開放後処理において、CPU103は、開放回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップ075FS601）。

【0281】

開放回数カウンタの値が0であれば（ステップ075FS601でY）、演出制御用CPU120に大当たり終了指定マンドを送信し（ステップ075FS602）、大入賞口制御タイマに大当たり終了時間（大当たり遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置5にお

10

20

30

40

50

いて報知する時間)に相当する値を設定し(ステップ075FS603)、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理(S117)に応じた値に更新し(ステップ075FS604)、処理を終了する。

【0282】

ステップ075FS601において、開放回数カウンタの値が0でなければ(ステップ075FS601でN)、演出制御用CPU120に大入賞口開放後指定マンドを送信し(ステップ075FS605)、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する(ステップ075FS606)。

【0283】

次に、CPU103は、V大入賞口が開放するラウンド(V開放ラウンドとも称する)の前、すなわち、次のラウンドがV開放ラウンドであるか否かを判定する(ステップ075FS607)。V開放ラウンド前でない場合(ステップ075FS607でN)、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う(ステップ075FS608)。一方、V開放ラウンド前である場合(ステップ075FS607でY)、ソレノイド075F083を駆動してV大入賞口を開放する制御を行う(ステップ075FS609)。

【0284】

ステップ075FS608またはステップ075FS609の後、CPU103は、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定マンドを送信する(ステップ075FS610)。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理(S115)に応じた値に更新し(ステップ075FS611)、処理を終了する。

【0285】

(大当り終了処理)

図10-17は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図10-17に示すように、大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を1減算する(ステップ075FS701)。そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になっているか否か(大当り終了時間が経過したか否か)を判定する(ステップ075FS702)。大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ(ステップ075FS702でN)、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が0になっていれば(ステップ075FS702でY)、大当りフラグをリセットする(ステップ075FS703)。

【0286】

次に、CPU103は、V入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する(ステップ075FS704)。確変決定フラグがセットされていないければ(ステップ075FS704でN)、ステップ075FS705の処理へ移行する。ステップ075FS704において、確変決定フラグがセットされていれば(ステップ075FS704でY)、確変状態であることを示す確変フラグをセットする(ステップ075FS707)。次に、演出制御用CPU120に確変状態指定コマンドを送信し(ステップ075FS708)、確変決定フラグをリセットし(ステップ075FS709)、ステップ075FS710の処理へ移行する。

【0287】

ステップ075FS710では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし(ステップ075FS710)、時短回数カウンタに150をセットする(ステップ075FS711)。そして、ステップ075FS712の処理へ移行する。

【0288】

一方、ステップ075FS704において、確変決定フラグがセットされていないければ(ステップ075FS704でN)、ステップ075FS705では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし(ステップ075FS705)、時短回数カウンタに100をセットし(ステップ075FS706)、ステップ075FS712の処理へ移行する。

10

20

30

40

50

【0289】

ステップ075FS712では、演出制御用CPU120に時短状態指定コマンドを送信する（ステップ075FS712）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S110）に対応した値に更新し（ステップ075FS713）、処理を終了する。なお、演出制御用CPU120側は、CPU103から送信される確変状態指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。

【0290】

（大当たり中演出処理）

次に、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120による処理について説明する。図10-18は、大当たり中演出処理の一例を示すフローチャートである。図10-18に示すように、大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ075FS651）。ここで、大当たり終了指定コマンド受信フラグなどのフラグは、ROM121に形成されるコマンド受信バッファに大当たり終了指定コマンドを受信した旨のデータが格納されている場合に、演出制御用CPU120によりセットされ、大当たり遊技が終了するなどの所定のタイミングで消去される。

【0291】

大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップ075FS651でN）、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算する（ステップ075FS652）。

【0292】

次に、プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを判定する（ステップ075FS653）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ075FS653でY）、プロセスデータの切替えを行う（ステップ075FS655）。そして、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ075FS656）。また、その次に設定されているプロセスデータの内容に従って、演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9など）の制御を実行する（ステップ075FS657）。たとえば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5においてラウンド中演出に応じた画像を表示させるために、プロセスデータの内容に従ってROM121から画像データを読み出し、読み出した画像データを画像表示装置5に出力する。また、遊技効果ランプ9などの各種ランプを点灯／点滅／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号を出力する。また、スピーカ8L、8Rに音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。そして、処理を終了する。

【0293】

プロセスタイマがタイムアウトしていない場合（ステップ075FS653でN）、引き続き、設定されているプロセスデータの内容に従って、演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9など）の制御を実行する（ステップ075FS654）。そして、処理を終了する。

【0294】

演出制御用CPU120は、主基板11に搭載されたCPU103から受けた演出制御コマンドに基づき、上述したプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用CPU120は、大当たりが発生したことに基づきCPU103から大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）を受信した場合、演出装置の制御によってファンファーレ演出を実行するために、ファンファーレ演出に対応したプロセスデータを設定する。さらに、演出制御用CPU120は、大当たりが発生したことに基づきCPU103から右打ち表示点灯コマンドを受信した場合、遊技者に対して右打ちを促すために第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055におけるLEDなどの点灯手段を点灯させる。

【0295】

また、演出制御用CPU120は、大当りの各ラウンドの開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A1系コマンド）を受信した場合、以下のように、演出装置の制御によってラウンド中演出を実行するために、ラウンド中演出に対応したプロセスデータを設定する。

【0296】

演出制御用CPU120は、5R通常大当りの2R開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）を受信した場合、確変大当りであるか否かを示唆するV確変示唆演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、5R通常大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、2R）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、V確変示唆演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

10

【0297】

演出制御用CPU120は、5R確変大当りの2R開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）を受信した場合、V確変示唆演出（図10-41参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、5R確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、2R）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、V確変示唆演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

20

【0298】

また、演出制御用CPU120は、5R確変大当りの3R開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）を受信した場合、次の4R目がV開放ラウンドであることを予告するV予告演出（図10-42参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、5R確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、3R）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、V予告演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

30

【0299】

また、演出制御用CPU120は、5R確変大当りの3R後においてCPU103から大入賞口開放後指定コマンド（A203コマンド）を受信した場合、ラウンド間において特定領域であるV大入賞口に遊技球を進入させることを狙わせるVを狙え演出（図10-43参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、5R確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド（A203コマンド）に基づき終了した大当りのラウンド（この場合、3R）を特定し、特定した大当り中のラウンド後に応じた演出（この場合、Vを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。Vを狙え演出は、特定領域であるV大入賞口に関する画像表示を用いた案内表示である。具体的には、Vを狙え演出においては、特定領域であるV大入賞口を狙って遊技球を発射させるように遊技者に右打ちを促す画像が表示される。Vを狙え演出においては、特定領域であるV大入賞口そのものを指すような画像が表示されてもよいし、特定領域であるV大入賞口付近を指すような画像が表示されてもよいし、特定領域であるV大入賞口に至るまでの経路を指すような画像が表示されてもよい。

40

【0300】

また、演出制御用CPU120は、5R確変大当りの4Rの開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A104コマンド）を受信した場合、引き続きVを狙え演出（図10-44参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、

50

演出制御用CPU120は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、5R確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A104コマンド）に基づき大当たりのラウンド（この場合、4R）を特定し、特定した大当たり中のラウンドに応じた演出（この場合、Vを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0301】

演出制御用CPU120は、10R確変大当たりの8R開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A108コマンド）を受信した場合、次の9R目がV開放ラウンドであることを予告するV予告演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、10R確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A108コマンド）に基づき大当たりのラウンド（この場合、8R）を特定し、特定した大当たり中のラウンドに応じた演出（この場合、V予告演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

10

【0302】

また、演出制御用CPU120は、10R確変大当たりの8R後においてCPU103から大入賞口開放後指定コマンド（A208コマンド）を受信した場合、ラウンド間において特定領域であるV大入賞口に遊技球を進入させることを狙わせるVを狙え演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、10R確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド（A208コマンド）に基づき終了した大当たりのラウンド（この場合、8R）を特定し、特定した大当たり中のラウンド後に応じた演出（この場合、Vを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

20

【0303】

また、演出制御用CPU120は、10R確変大当たりの9Rの開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A109コマンド）を受信した場合、引き続きVを狙え演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、10R確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A109コマンド）に基づき大当たりのラウンド（この場合、9R）を特定し、特定した大当たり中のラウンドに応じた演出（この場合、Vを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

30

【0304】

さらに、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド中においてCPU103から確変判定装置通過指定コマンド（AD00コマンド）を受信した場合、以下のように、演出装置の制御によってV入賞演出を実行するために、V入賞演出に対応したプロセスデータを設定する。

【0305】

演出制御用CPU120は、5R確変大当たりの4R中においてCPU103から確変判定装置通過指定コマンド（AD00コマンド）を受信した場合、V入賞演出（図10-44参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

40

【0306】

演出制御用CPU120は、10R確変大当たりの9R中においてCPU103から確変判定装置通過指定コマンド（AD00）を受信した場合、V入賞演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0307】

その他、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態が終了したことに基づきCPU103から大当たり終了指定コマンド（A3系コマンド）を受信した場合、大当たり遊技状態の終了を示すエンディング演出（図10-46，図10-47参照）を実行するためのプロ

50

セデータを設定する。

【0308】

このように、演出制御用CPU120は、CPU103から受けた演出制御コマンドに基づきプロセデータを設定することで、画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などの演出装置を制御して各種の演出を実行する。

【0309】

〔遊技の進行の概略〕

上述したように構成されている特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1においては、以下のように遊技が進行する。なお、既に説明している基本的なパチンコ遊技機1において行われる遊技の内容についても、特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1は有するが、以下では特に特徴部075Fに関連する部分の遊技について説明する。

【0310】

パチンコ遊技機1においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入すると、第1特図ゲームが開始される。第1特図ゲームの結果、特図1可変表示部075F021が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たりが発生する。

【0311】

第1特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、5R通常大当たり、5R確変大当たり、10R確変大当たりがある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置5の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第2流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においてもたとえばLEDなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

【0312】

大当たり遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、5R通常大当たりおよび5R確変大当たりの場合は5回、10R確変大当たりの場合は10回）に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間（たとえば29秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば10個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【0313】

5R通常大当たりの場合、1R目～3R目、および5R目においては通常大入賞口が開放するが、4R目に限ってはV大入賞口が開放する。但し、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがV入賞し難い制御パターンであるため、V入賞することはない。また、V入賞しないため、4R目にはVを狙え演出も実行されず、1R目と同様の背景画像が表示される。具体的には、5R通常大当たりの場合、1R目および2R目において通常大入賞口が開放するとともに、2R目においては、確変大当たりであるか否かを示唆するV確変示唆演出が実行される。そして、V確変示唆演出の結果、確変大当たりでなく通常大当たりであることが報知される。その後、4R目にV大入賞口が開放するがV入賞が発生せず、その後の5R目において通常大入賞口が開放して、5R目が終了するとエンディング演出が実行される。

【0314】

5R確変大当たりの場合、1R目～3R目、および5R目においては通常大入賞口が開放するが、4R目に限ってはV大入賞口が開放する。具体的には、5R確変大当たりの場合、5R通常大当たりと同様に、1R目および2R目において通常大入賞口が開放するとともに、2R目においては、確変大当たりであるか否かを示唆するV確変示唆演出が実行される。そして、V確変示唆演出の結果、確変大当たりであることが報知される。そして、その後の

10

20

30

40

50

3 R目においては、次の4 R目がV開放ラウンドであることを予告するV予告演出が実行される。4 R目においては、V大入賞口が開放し、V大入賞口に進入した遊技球がV入賞スイッチ075F024によって検出されると、V入賞が発生する。これにより、大当りラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、5 R目においては、再び通常大入賞口が開放し、5 R目が終了するとエンディング演出が実行される。

【0315】

10 R確変大当りの場合、1 R目～8 R目、および10 R目においては通常大入賞口が開放するが、9 R目に限ってはV大入賞口が開放する。具体的には、10 R確変大当りの場合、1 R目～7 R目において通常大入賞口が開放するとともに、7 R目においては、確変大当りであるか否かを示唆するV確変示唆演出が実行される。そして、V確変示唆演出の結果、確変大当りであることが報知される。そして、その後の8 R目においては、次の9 R目がV開放ラウンドであることを予告するV予告演出が実行される。9 R目においては、V大入賞口が開放し、V大入賞口に進入した遊技球がV入賞スイッチ075F024によって検出されると、V入賞が発生する。これにより、大当りラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、10 R目においては、再び通常大入賞口が開放し、10 R目が終了するとエンディング演出が実行される。

【0316】

大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、5 R通常大当りの場合は100回、5 R確変大当りおよび10 R確変大当りの場合は150回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、5 R確変大当りおよび10 R確変大当りの場合であって、かつ大当りラウンド中にV入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（150回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。つまり、5 R通常大当りの場合、大当りラウンド後の遊技状態が低確高ベース状態となり、5 R確変大当りや10 R確変大当りの場合、大当りラウンド後の遊技状態が高確高ベース状態となる。

【0317】

大当りラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部075F030、および右打ち表示部075F055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当り（初当りとも称する）が発生した以降、大当りラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【0318】

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

【0319】

大当りラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入することで、第2特図ゲームが開始される。第2特図ゲームの結果、特図2可変表示部075F022が大当り図柄を示す表示態様となると、大当り（連チャン当りとも称する）が発生する。

【0320】

第2特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、10 R確変大当りがある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置5、右打ち表示部075F030、および右打ち表示部075F055による右打ち促進演出は、初当り時から継続している。

【0321】

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

【0322】

10R確変大当りであるため、1R目～8R目、および10R目においては通常大入賞口が開放するが、9R目に限ってはV大入賞口が開放する。具体的には、初当り時と同様に、1R目～7R目において通常大入賞口が開放する。そして、その後の8R目においては、次の9R目がV開放ラウンドであることを予告するV予告演出が実行される。9R目においては、V大入賞口が開放し、V大入賞口に進入した遊技球がV入賞スイッチ075F024によって検出されると、V入賞が発生する。これにより、大当りラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、10R目においては、再び通常大入賞口が開放し、10R目が終了するとエンディング演出が実行される。

【0323】

そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数（たとえば、150回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当りラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部075F030、および右打ち表示部075F055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当りが発生した以降、大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【0324】

初当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当りが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置5、右打ち表示部075F030、および右打ち表示部075F055による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

【0325】

〔処理の一例のタイミングチャート〕

図10-19～図10-21を参照しながら、特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1が実行する主な処理のタイミングについて説明する。図10-19は、当り変動中における処理の一例を示すタイミングチャートである。図10-20は、大当り中における処理の一例を示すタイミングチャートである。図10-21は、大当り終了後における処理の一例を示すタイミングチャートである。なお、図10-19～図10-21は、5R確変大当りが発生した場合における処理のタイミングを示している。

【0326】

図10-19に示すように、t1において、遊技球が第1始動入賞口に進入することで第1特図ゲームが開始すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、保留記憶数指定コマンド（C1系コマンド）、背景指定コマンド（95系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第1特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりするためのプロセスデータを設定する。

【0327】

たとえば、演出制御用CPU120は、保留記憶数指定コマンドに基づき第1保留記憶

10

20

30

40

50

数を特定することで、第1保留記憶表示エリア075F005Dの表示を更新したり、特図1記憶表示部075F051の点灯態様を更新したりする。また、演出制御用CPU120は、背景指定コマンドに基づき制御中の遊技状態を特定することで、当該遊技状態に対応する背景画像などを表示するように画像表示装置5を制御する。また、演出制御用CPU120は、図柄変動指定コマンドに基づき特別図柄の変動が開始することを特定し、演出の開始タイミングを設定する。また、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドに基づき大当りの有無および大当りの種別を特定し、それに応じた飾り図柄を決定する。さらに、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに基づき、飾り図柄の可変表示の実行時間、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無など）、および飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類など）を設定する。

10

【0328】

その後、特別図柄の変動がt2で停止するときに、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、図柄確定指定コマンド（8F00）を送信する。なお、演出制御用CPU120は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0329】

特別図柄の変動停止の結果、大当りが発生すると、その後のt3において、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大当り開始指定コマンド（A0系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（FD系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出を実行するためのプロセスデータを設定するとともに、第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055におけるLEDなどの点灯手段を点灯させる。たとえば、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出として、大当りとなったことを祝福する画像を画像表示装置5に表示させたり、大当りとなったことを祝福する音をスピーカ8L，8Rから出力させたりするためのプロセスデータを設定する。また、演出制御用CPU120は、右打ち促進演出として、右打ちを促す画像を画像表示装置5に表示させたり、右打ちを促す音をスピーカ8L，8Rから出力させたりする。

20

【0330】

図10-20に示すように、その後、t4で大当りラウンドが開始すると、CPU103は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A101コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、1R目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

30

【0331】

その後、t5で1R目が終了すると、CPU103は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A201コマンド）を送信する。なお、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0332】

その後、t6で2R目が開始すると、CPU103は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、2R目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）に基づいて、V確変示唆演出（図10-41参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

40

【0333】

その後、t7で2R目が終了すると、CPU103は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A202コマンド）を送信する。なお、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0334】

その後、t8で3R目が開始すると、CPU103は、通常大入賞口を開放させるとと

50

もに、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、3R目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）に基づいて、V予告演出（図10-42参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0335】

その後、t9で3R目が終了すると、CPU103は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A203コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、3R目後から4R目に至るまでのラウンド間におけるラウンド間演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後指定コマンド（A203コマンド）に基づいて、Vを狙え演出（図10-43参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

10

【0336】

図10-21に示すように、その後、t10で4R目が開始すると、CPU103は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A104コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、4R目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンド（A104コマンド）に基づいて、V予告演出（図10-42参照）を実行した後、Vを狙え演出（図10-43参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

20

【0337】

その後、t11でV入賞が発生すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、確変判定装置通過指定コマンド（AD00コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、V入賞演出（図10-44参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0338】

その後、t12で4R目が終了すると、CPU103は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A204コマンド）を送信する。なお、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

30

【0339】

その後、t13で5R目が開始すると、CPU103は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A105コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、5R目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0340】

その後、t14で5R目が終了すると、CPU103は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A205コマンド）を送信する。なお、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

40

【0341】

その後、t15において、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大当たり終了指定コマンド（A3系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、エンディング演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0342】

その後、確変状態かつ時短状態（高確高ベース状態）に制御されるが、当該状態において、CPU103は、保留記憶数が0を超えているか否かに応じて、演出制御コマンドを変更する。

【0343】

50

たとえば、t 1 6において、CPU 1 0 3は、保留記憶数が0を超えている場合、演出制御用CPU 1 2 0に対して、保留記憶数指定コマンド（C 2系コマンド）、背景指定コマンド（9 5系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU 1 2 0は、第2特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第2特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりするためのプロセスデータを設定する。

【0 3 4 4】

一方、CPU 1 0 3は、保留記憶数が0を超えていない場合、演出制御用CPU 1 2 0に対して、背景指定コマンド（9 5系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（9 F系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU 1 2 0は、遊技が行われていないことを特定可能な客待ちデモンストレーション演出（図1 0－6 0参照）を行う。たとえば、演出制御用CPU 1 2 0は、飾り図柄や小図柄として初期値（たとえば、1 2 3）の画像を画像表示装置5に表示させたり、スピーカ8 L，8 Rからの音の出力を停止したりする。なお、客待ちデモンストレーション演出は、図1 0－6 0に示すような態様に限らず、キャラクタ画像やパチンコ遊技機1のメーカーのロゴが表示されるようなものなど、遊技が行われていないことを遊技者が特定可能な演出であればいずれのものであってもよい。

【0 3 4 5】

〔ランプの点灯態様〕

図1 0－2 2は、ランプの点灯態様を示す説明図である。本実施の形態においては、遊技効果ランプ9（可動体ランプ9 d、アタッカランプ9 c、アタッカ上ランプ0 7 5 F 0 0 9 U、左下ランプ0 7 5 F 0 0 9 D、盤右ランプ0 7 5 F 0 0 9 F、盤左ランプ0 7 5 F 0 0 9 E、枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 R、枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 L）、特図LED基板0 7 5 F 0 2 0の右打ち表示部0 7 5 F 0 3 0、および第4図柄ユニット0 7 5 F 0 5 0の右打ち表示部0 7 5 F 0 5 5の各々が消灯している様子を、図1 0－2 2（A）に示すような黒塗りの態様で表す。

【0 3 4 6】

また、本実施の形態においては、遊技効果ランプ9（可動体ランプ9 d、アタッカランプ9 c、アタッカ上ランプ0 7 5 F 0 0 9 U、左下ランプ0 7 5 F 0 0 9 D、盤右ランプ0 7 5 F 0 0 9 F、盤左ランプ0 7 5 F 0 0 9 E、枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 R、枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 L）、特図LED基板0 7 5 F 0 2 0の右打ち表示部0 7 5 F 0 3 0、および第4図柄ユニット0 7 5 F 0 5 0の右打ち表示部0 7 5 F 0 5 5の各々が点灯している様子を、図1 0－2 2（B）に示すような白塗りの態様で表す。

【0 3 4 7】

さらに、本実施の形態においては、遊技効果ランプ9（可動体ランプ9 d、アタッカランプ9 c、アタッカ上ランプ0 7 5 F 0 0 9 U、左下ランプ0 7 5 F 0 0 9 D、盤右ランプ0 7 5 F 0 0 9 F、盤左ランプ0 7 5 F 0 0 9 E、枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 R、枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 L）、特図LED基板0 7 5 F 0 2 0の右打ち表示部0 7 5 F 0 3 0、および第4図柄ユニット0 7 5 F 0 5 0の右打ち表示部0 7 5 F 0 5 5の各々が演出や画像表示装置5に表示された背景に応じた態様で点灯／点滅／消灯している様子を、図1 0－2 2（C）に示すようなハッチングの態様で表す。

【0 3 4 8】

〔パチンコ遊技機1の演出態様〕

次に、遊技中におけるパチンコ遊技機1の演出態様について説明する。図1 0－2 3～図1 0－3 3、および図1 0－3 8～図1 0－5 0は、遊技中におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。

【0 3 4 9】

図1 0－2 3（a）に示すように、前回ゲームの特別図柄の変動によってハズレ図柄が停止すると、遊技効果ランプ9がハズレ図柄の停止に応じた態様で点灯する。その後、第

10

20

30

40

50

1 保留記憶数がある場合、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、保留記憶数指定コマンド（C1系コマンド）、背景指定コマンド（95系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、第1特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第1特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用CPU120は、図10-23（b1）～図10-24（b3）の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（C1系コマンド）、背景指定コマンド（95系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図10-23（b1）～図10-24（b3）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0350】

図10-23（b1）に示すように、第1特別図柄の変動に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯する。また、図10-23（b2）に示すように、大当たり変動である場合、画像表示装置5においてリーチ演出に対応する画像が表示されるとともに、スピーカ8L，8Rからリーチ演出に対応する音が出力し、遊技効果ランプ9が、リーチ演出に応じた態様で点灯する。

【0351】

その後、特別図柄の変動が停止するときに、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、図柄確定指定コマンド（8F00）を送信する。なお、演出制御用CPU120は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0352】

図10-24（b3）に示すように、特別図柄の変動停止の結果、大当たりが発生すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（FD系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出を実行するとともに、第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055におけるLEDなどの点灯手段を点灯させる。なお、演出制御用CPU120は、図10-24（c1）～図10-38（d2）の各演出のデータを、大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（FD系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図10-24（c1）～図10-38（d2）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0353】

ここで、ファンファーレ演出について詳細に説明する。ファンファーレ演出は、複数の演出パートに分かれている。本実施の形態においては、ファンファーレ演出は、祝福パートと、名称表示パートと、右打ち促進パートとを含む。祝福パートは、大当たりとなったことを祝福する演出が実行される演出パートであり、図10-24（c1）で後述するように、大当たりとなったことを祝福する画像が画像表示装置5に表示されたり、大当たりとなったことを祝福する音がスピーカ8L，8Rから出力されたり、大当たりとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。名称表示パートは、発生した大当たり遊技状態の名称を報知することで、大当たりラウンドを開始することを遊技者に知らせるとともに、発生した大当たり遊技状態の種類を遊技者に知らせる演出パートであり、図10-24（c2），（c3）で後述するように、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像が画像表示装置5に表示されたり、大当たりの開始に対応する音がスピーカ8L，8Rから出力されたり、大当たりの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。右打ち促進パートは、右打ちすることを遊技者に促す演出パートであり、図10-24（c4）～図10-33（c29）で後述するように、文字および図形の画像表示を用いて遊技者に右打ちすることを促す大右打ち促進演出が

10

20

30

40

50

実行される。演出制御用CPU120は、大当り図柄が停止して図柄が確定した後に図柄確定指定コマンド(8F00)をCPU103から受信し、その後、大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)をCPU103から受信したことに基づいて、ファンファーレ演出を開始し、通常大入賞口が開放して大当りラウンドが開始するまで、ファンファーレを実行する。

【0354】

図10-24(c1)に示すように、ファンファーレ演出における祝福パートとして、大当りとなったことを祝福する画像(この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとう!!」の文字画像)が画像表示装置5に表示されたり、大当りとなったことを祝福する音がスピーカ8L, 8Rから出力されたり、大当りとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。また、右打ち促進演出として、図形(この例では右方向を示す矢印)および文字(この例では「右打ち」の文字)からなる画像を画像表示装置5の右上に小さく表示させる小右打ち促進演出が実行される。画像表示装置5は、複数の層を有しており、各々の層において所定の画像を表示させることができる。図10-24(c1)に示すように、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像は、大当りとなったことを祝福する画像(この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとう!!」の文字画像)よりも前面側(パチンコ遊技機1側から見て遊技者の方向)の層に表示される。また、ファンファーレ演出においては、右打ちを促す音がスピーカ8L, 8Rから出力されたり、さらに、右打ち促進演出として、右打ち表示部075F030および右打ち表示部075F055の点灯態様が右打ちを促す態様(この例では点灯)に変化したりする。なお、上述した画像表示や点灯などの開始順は以下となる。まず、CPU103は、図柄確定後に、大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)および右打ち表示点灯コマンド(FD系コマンド)を送信するとともに、右打ち表示部075F030を点灯させる。演出制御用CPU120は、受信した右打ち表示点灯コマンド(FD系コマンド)に基づき右打ち表示部075F055を点灯する一方で、受信した大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像、および大当りとなったことを祝福する画像を画像表示装置5に表示させる。このとき、より前面側に位置する小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像は、大当りとなったことを祝福する画像よりも早いタイミングで画像表示装置5に表示される。つまり、まず、右打ち表示部075F030、右打ち表示部075F055の順番でランプが点灯し、その後、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像、大当りとなったことを祝福する画像の順番で画像が表示される。また、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の表示と、右打ち表示部075F030および右打ち表示部075F055における点灯は、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定するまで行われる。その際、まず、CPU103は、図柄確定後に、背景指定コマンドとともに右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部075F030を消灯させる。演出制御用CPU120は、受信した右打ち表示消灯指定コマンドに基づき右打ち表示部075F055を消灯する一方で、受信した背景指定コマンドに基づき、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の表示を終了するとともに通常状態の背景画像を画像表示装置5に表示させる。なお、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像と、右打ち表示部075F030および右打ち表示部075F055による点灯とは、同じタイミングで開始し、同じタイミングで終了してもよい。このようにすれば、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の表示期間と、右打ち表示部075F030および右打ち表示部075F055による点灯期間とが一致するため、右打ちする期間を遊技者がより分かり易くなる。

【0355】

図10-24(c2)に示すように、ファンファーレ演出における名称表示パートとして、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像の一部(この例では「CHANCE BONUS!!」の文字画像のうちの「CHANCE」)が画像表示装置5の中央に表示されたり、大当りの開始に対応する音がスピーカ8L, 8Rから出力されたり、大当りの

10

20

30

40

50

開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。

【0356】

図10-25(c3)に示すように、ファンファーレ演出における名称表示パートとして、図10-24(c2)に続いて、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像の残りの部分(この例では「CHANCE BONUS!!」の文字画像のうちの「BONUS!!」)が新たに追加されて画像表示装置5の中央に表示される。これにより、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像として、「CHANCE BONUS!!」の文字画像が画像表示装置5の中央に表示される。また、次のタイミングから始まるファンファーレ演出における右打ち促進パートで実行される大右打ち促進演出に控えて、一旦、遊技効果ランプ9が消灯する。その後、図10-24(c4)～図10-33(c29)に亘って、右打ち促進演出として、図形(この例では右方向を示す矢印)および文字(この例では「右打ち」の文字)からなる画像を画像表示装置5の中央に大きく表示させる大右打ち促進演出が実行される。

10

【0357】

ここで、演出制御用CPU120は、図10-34～図10-37に示す点灯データテーブルに格納された点灯データに基づき、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出において遊技効果ランプ9を制御する。これら点灯データテーブルは、ROM121に格納されている。たとえば、演出制御用CPU120は、点灯データテーブルに格納された点灯データに基づき、右打ちすることを枠ランプの発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う。本実施の形態において、発光箇所とは、文字通り発光している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所と言い、その他の点灯していないランプ(つまり、消灯しているランプ)が位置する箇所を発光箇所とは言わない。なお、他の例において、発光箇所とは、高い輝度で発光している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、高い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所と言い、当該発光箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所とは言わないものであってもよい。以下、演出制御用CPU120による各種ランプの点灯制御(発光制御)について具体的に説明する。

20

【0358】

図10-34は、点灯データテーブルにおける親テーブルの一例を示す説明図である。図10-34に示すように、点灯データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ(枠右ランプ075F009R、枠左ランプ075F009L)、可動体ランプ9d、左下ランプ075F009D、アタッカ上ランプ075F009U、盤左ランプ075F009E、盤右ランプ075F009F、およびアタッカランプ9cといった、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプについて、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出の各々の演出時間が規定されている。たとえば、遊技効果ランプ9における各ランプは、ファンファーレ演出を9880msecに亘って実行した後、大右打ち促進演出を2000msecに亘って実行するようになっている。なお、大右打ち促進演出は複数回(本実施の形態においては、2回)繰り返されるように構成されているため、遊技効果ランプ9は、2000msecの大右打ち促進演出を2回繰り返すことになる。

30

40

【0359】

図10-35は、点灯データテーブルにおける子テーブルの一例を示す説明図である。図10-35に示すように、点灯データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出の各々の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0360】

ここで、大右打ち促進演出について、枠右ランプ075F009Rおよび枠左ランプ075F009Lは互いに共通の孫テーブルW11が指定されている。また、左下ランプ075F009D、アタッカ上ランプ075F009U、および盤左ランプ075F009Eは、大右打ち促進演出において用いられずに消灯するため、孫テーブルが設けられてい

50

ない。このため、ROM 121において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。アタッカランプ9cについては、大右打ち促進演出の実行時間である2000 msecをさらに複数期間に細分化して、複数の孫テーブルが指定されている。たとえば、330 msecに対しては孫テーブルA11aが指定され、1350 msecに対しては孫テーブルA11bが指定され、320 msecに対しては孫テーブルA11cが指定されている。

【0361】

図10-36および図10-37は、点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。図10-36には、枠右ランプ075F009Rおよび枠左ランプ075F009L用の孫テーブルW11におけるデータが示されている。図10-36に示すように、枠右ランプ用の孫テーブルW11においては、30 msec 間隔でT1～T56に亘ってRGBのデータが規定され、さらに最後の時間である1000 msec (T57)では全てのランプに消灯(0x000000)のデータが規定されている。なお、孫テーブルでは、枠右ランプ075F009Rおよび枠左ランプ075F009Lの各々について、図10-2で示したような第1～第11ランプのデータが規定されている。また、図10-36においては、枠ランプに含まれる各ランプについて、点灯期間を分かり易く示すために、点灯を開始するタイミングにおけるデータ(F00)、および点灯を終了するタイミングにおけるデータ(000)に対して破線の丸印が付されている。

【0362】

孫テーブルW11におけるデータを参照すると、最初にT1で枠左ランプ075F009Lの第4ランプが点灯し、次にT2で枠左ランプ075F009Lの第3ランプが点灯し、次にT3で枠左ランプ075F009Lの第2ランプが点灯し、次にT4で枠左ランプ075F009Lの第1ランプが点灯し、次にT5で枠右ランプ075F009Rの第2ランプが点灯し、次にT6で枠右ランプ075F009Rの第3ランプが点灯し、次にT7で枠右ランプ075F009Rの第4ランプが点灯し、次にT8で枠右ランプ075F009Rの第5ランプが点灯し、次にT9で枠右ランプ075F009Rの第6ランプが点灯し、次にT10で枠右ランプ075F009Rの第7ランプが点灯し、次にT11で枠右ランプ075F009Rの第8ランプが点灯する。点灯を開始した後、各ランプは、七色となるように色変化させながら点灯し続ける。その後、最初にT46で枠左ランプ075F009Lの第4ランプが消灯し、次にT47で枠左ランプ075F009Lの第3ランプが消灯し、次にT48で枠左ランプ075F009Lの第2ランプが消灯し、次にT49で枠左ランプ075F009Lの第1ランプが消灯し、次にT50で枠右ランプ075F009Rの第2ランプが消灯し、次にT51で枠右ランプ075F009Rの第3ランプが消灯し、次にT52で枠右ランプ075F009Rの第4ランプが消灯し、次にT53で枠右ランプ075F009Rの第5ランプが消灯し、次にT54で枠右ランプ075F009Rの第6ランプが消灯し、次にT55で枠右ランプ075F009Rの第7ランプが消灯し、次にT56で枠右ランプ075F009Rの第8ランプが消灯する。その後、各ランプは、1回の大右打ち促進演出における2000 msecが経過するまで消灯する。なお、T56で全てのランプが消灯した後、1回の大右打ち促進演出における2000 msecが経過するまでの残り時間は320 msec ほどである。すなわち、点灯に使った時間が $30 \text{ msec} \times 56 = 1680 \text{ msec}$ であるため、残りは320 msec ほどしか残っていないが、その残り時間を確実に消灯させるために、最後の消灯時間は残り時間よりも多い1000 msec (T57)となっている。なお、枠左ランプ075F009Lの第1、第5～第11ランプ、および枠右ランプ075F009Rの第1、第9～第11ランプは全時間において消灯する。

【0363】

上述したようなデータが格納された、孫テーブルW11を用いれば、図10-25(c4)～図10-32(c24)に示すように、枠左ランプ075F009Lの第4ランプの点灯から始まって、枠右ランプ075F009Rの第8ランプまで、左側から右側に向かってアーチを描くように枠ランプが七色に点灯するようになる。このような枠ランプに

10

20

30

40

50

よる大右打ち促進演出が2回に亘って行われる。

【0364】

図10-37には、可動体ランプ9d用の孫テーブルK11およびアタッカランプ9c用の孫テーブルA11a～A11cにおけるデータが示されている。図10-37に示すように、可動体ランプ9d用の孫テーブルK11においては、30msec間隔でT1～T56に亘ってRGBのデータが規定され、さらに最後の時間である1000msec（T57）では全てのランプに消灯（0x000000）のデータが規定されている。なお、孫テーブルK11では、可動体ランプ9dについて、可動体32に付された文字「XX X」のうち、左のX（左X）、中のX（中X）、右のX（右X）の各々について、データが規定されている。また、図10-37においては、可動体ランプ9dに含まれる各ランプについて、点灯期間を分かり易く示すために、点灯を開始するタイミングにおけるデータ（F00）、および点灯を終了するタイミングにおけるデータ（000）に対して破線の丸印が付されている。

10

【0365】

孫テーブルK11におけるデータを参照すると、最初にT3で可動体ランプ9dの左Xのランプが点灯し、次にT4で可動体ランプ9dの中Xのランプが点灯し、次にT5で可動体ランプ9dの右Xのランプが点灯する。点灯を開始した後、各ランプは、七色となるように色変化させながら点灯し続ける。その後、最初にT48で可動体ランプ9dの左Xのランプが消灯し、次にT49で可動体ランプ9dの中Xのランプが消灯し、次にT50で可動体ランプ9dの右Xのランプが消灯する。その後、各ランプは、1回の大右打ち促進演出における2000msecが経過するまで消灯する。なお、T50で全てのランプが消灯し、その後T56に至るまで消灯を継続した後、1回の大右打ち促進演出における2000msecが経過するまでの残り時間は320msecほどである。すなわち、点灯などに使った時間が30msec×56＝1680msecであるため、残りは320msecほどしか残っていないが、その残り時間を確実に消灯させるために、最後の消灯時間は残り時間よりも多い1000msec（T57）となっている。また、枠ランプの孫テーブルW11と比較すると、可動体ランプ9dは、枠ランプよりも遅れて点灯し始め（つまり、最初のT1およびT2は消灯のまま）、枠ランプよりも早くに消灯する。

20

【0366】

上述したようなデータが格納された、孫テーブルK11を用いれば、図10-25（c4）～図10-32（c24）に示すように、枠左ランプ075F009Lの第4ランプ、第3ランプが点灯している間は可動体ランプ9dが消灯し、その後、枠左ランプ075F009Lの第2ランプが点灯する同じタイミングで可動体ランプ9dの左Xが点灯し、その後、中Xおよび右Xのランプが点灯すると、その後は各ランプが七色で点灯し続け、枠左ランプ075F009Lの第2ランプが消灯する同じタイミングで可動体ランプ9dの左Xが消灯し、その後、中Xおよび右Xのランプが消灯する。これにより、左Xの点灯から始まって、中Xのランプ、および右Xのランプへと、左側から右側に向かってアーチを描くように可動体ランプ9dが七色に点灯するようになる。このような可動体ランプ9dによる大右打ち促進演出が2回に亘って行われる。

30

【0367】

また、図10-37には、アタッカランプ9c用の孫テーブルA11a、A11b、A11cにおけるデータが示されている。図10-37に示すように、アタッカランプ9cの孫テーブルA11aにおいては、点灯対象となる330msecに対して600000msecという非常に長い時間に亘ってRGBのデータが規定されており、そのデータとしては消灯（0x000000）のデータが規定されている。

40

【0368】

アタッカランプ9cの孫テーブルA11bにおいては、点灯対象となる1350msecに対して20msec間隔でRGBのデータが規定されている。ただし、アタッカランプ9cは、1350msecに亘って所定のパターン（たとえば、七色）の色の変化を繰り返すのみであるため、孫テーブルA11bでは、1回のパターンの色の変化についての

50

み280nsec分だけ規定されている。つまり、演出制御用CPU120は、1350msecにおいて、孫テーブルA11bを1回参照するごとに280nsecに亘ってアタッカランプ9cを点灯させ、その後、1350msecが終了するまで、孫テーブルA11bを繰り返し参照して、所定のパターン（たとえば、七色）の色の変化を繰り返す。

【0369】

アタッカランプ9cの孫テーブルA11cにおいては、点灯対象となる320msecに対して600000msecという非常に長い時間に亘ってRGBのデータが規定されており、そのデータとしては消灯（0x000000）のデータが規定されている。

【0370】

演出制御用CPU120は、大右打ち促進演出が開始されると、最初の330msecに亘って孫テーブルA11aを参照することでアタッカランプ9cを消灯させ、その後、1350msecに亘って孫テーブルA11bを280nsec間隔で複数回参照することで所定のパターン（たとえば、七色）の色の変化をアタッカランプ9cに繰り返させ、その後、最後の320msecに亘って孫テーブルA11cを参照することでアタッカランプ9cを消灯させる。これにより、図10-25（c4）～図10-32（c24）に示すように、枠ランプが左側から右側に向かってアーチを描くように点灯し、やがて枠右ランプ075F009Rの第8ランプがアタッカ付近に到達した後、アタッカランプ9cが点灯し、その後、枠ランプが左側から右側に向かってアーチを描くように消灯し、やがて枠右ランプ075F009Rの第8ランプが消灯した後、アタッカランプ9cが消灯するようになる。このようなアタッカランプ9cによる大右打ち促進演出が2回に亘って行われる。

【0371】

また、アタッカランプ9cの孫テーブルA11a、A11b、A11cのように、最初が消灯し、途中が所定のパターンの色を繰り返し、その後が消灯するような点灯パターンの場合、アタッカランプ9cの点灯を3段階に分けてシナリオ化するとともに、真ん中の所定のパターンの色の繰り返しについては同じ孫テーブルA11bを繰り返し参照させることで、2000msecの点灯について最初から最後まで全ての時間についてデータを用意する必要がなく、繰り返す部分のみのデータを用意すればよい。このため、ROM121において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。

【0372】

図10-25（c4）に戻り、ファンファーレ演出における右打ち促進パートで実行される大右打ち促進演出における演出態様について説明する。図10-25（c4）に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像の先端が表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第4ランプが点灯を開始する。スピーカ8L，8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0373】

図10-25（c5）に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第3ランプが点灯を開始する。スピーカ8L，8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0374】

図10-26（c6）に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第2ランプが点灯を開始する。さらに、枠ランプが可動体ランプ9dの付近に到達したため、可動体ランプ9dの左Xが点灯を開始する。スピーカ8L，8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0375】

図10-26（c7）に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F0

10

20

30

40

50

09Lの第1ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ9dの中Xが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0376】

図10-26(c8)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第2ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ9dの右Xが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0377】

図10-27(c9)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第3ランプが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0378】

図10-27(c10)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第4ランプが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0379】

図10-27(c11)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第5ランプが点灯を開始する。さらに、枠ランプが盤右ランプ075F009Fの付近に到達したため、盤右ランプ075F009Fが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0380】

図10-28(c12)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第6ランプが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0381】

図10-28(c13)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第7ランプが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0382】

図10-28(c14)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像が表示され続ける。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第8ランプが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0383】

図10-29(c15)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第4ランプが消灯する。さらに、枠ランプがアタッカランプ9cの付近に到達したため、アタッカランプ9cが点灯を開始する。なお、アタッカランプ9cはそれ以降、点灯と消灯とを繰り返す(つまり、点滅する)。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0384】

図10-29(c16)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた

10

20

30

40

50

矢印画像に重ねて「右」の文字画像が表示され続ける。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第3ランプが消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0385】

図10-29(c17)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第2ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ9dの左Xも消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0386】

図10-30(c18)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第1ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ9dの中Xも消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0387】

図10-30(c19)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ち」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第2ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ9dの右Xも消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0388】

図10-30(c20)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ち」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第3ランプが消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0389】

図10-31(c21)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第4ランプが消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0390】

図10-31(c22)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第5ランプが消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0391】

図10-31(c23)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ!!」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第6ランプが消灯する。さらに、盤右ランプ075F009Fが消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0392】

図10-32(c24)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ!!」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第7ランプが消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0393】

図10-32(c25)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ!!」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9について

10

20

30

40

50

は、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 8 ランプが消灯する。さらに、点滅していたアタッカランプ 9 c も消灯する。スピーカ 8 L, 8 R から、音の出力が停止する。これにより、一連の 1 回目の大右打ち促進演出が終了する。

【0394】

図 10-32 (c 26) に示すように、2 回目の大右打ち促進演出が開始する。このとき、遊技効果ランプ 9 については、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 4 ランプのみが点灯を開始する。なお、2 回目の大右打ち促進演出においては、スピーカ 8 L, 8 R からは、右打ち促進演出に応じた態様で音出力されないようになっている。これにより、大右打ち促進演出が終了した後に大当りラウンド中に移行したときに、当該大当りラウンド中の BGM (大当りラウンドの背景に応じた音) と大右打ち促進演出における音とが重複しないようになっている。

10

【0395】

図 10-33 (c 27) ~ (c 29) に示すように、2 回目の大右打ち促進演出においては、1 回目の大右打ち促進演出と同様の態様で遊技効果ランプ 9 が点灯／点滅／消灯し、その間、スピーカ 8 L, 8 R からは、右打ち促進演出に応じた態様で音出力されない。

【0396】

このように、大右打ち促進演出は、小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いており、小右打ち促進演出よりも強調する態様で右打ちを遊技者に促す演出である。このため、ファンファーレ演出中に大右打ち促進演出が実行されることで、遊技者に対して分かり易く右打ちを促すことができる。

20

【0397】

また、1 回目の大右打ち促進演出においてはスピーカ 8 L, 8 R から右打ち促進演出に応じた態様で音 (たとえば、キューーンとう効果音) が出力されることで、遊技者に対して効果的に右打ちを促すことができる一方で、2 回目の大右打ち促進演出においてはスピーカ 8 L, 8 R から右打ち促進演出に応じた態様で音出力されないことで、その後を開始する大当りラウンド中の BGM を阻害しないようにすることができる。

【0398】

また、大右打ち促進演出では、矢印画像および文字画像が段階的に徐々に現れるように表示され、しかも遊技効果ランプ 9 によるランプの点灯や点滅などによって右打ちすることを効果的に促すものであり、その演出は図 10-24 (c 2) で示した大当り遊技状態の名称画像を表示する演出よりも派手なものである。たとえば、大右打ち促進演出における文字画像は 1 文字ずつ現れるが、大当り遊技状態の名称画像における文字画像は全ての文字画像が一度に現れる。また、大右打ち促進演出における文字画像の大きさは大当り遊技状態の名称画像における文字画像は全ての文字画像よりも大きい。さらに、大右打ち促進演出の実行時間は、名称画像を表示する演出の実行時間よりも長くなっている。これにより、大当り遊技状態の名称画像が表示されて大当りとなったことを遊技者に報知した後、大右打ち促進演出によって右打ちすることをより強調して遊技者に報知することができる。

30

【0399】

アタッカランプ 9 c は、実際に遊技者が遊技球を運ぶために、遊技球の発射時に狙う所であるため、七色などの派手で遊技者が認識し易い色で点灯するとともに、点滅することで、遊技者に狙う所により注目させることができる。なお、アタッカランプ 9 c は、点滅することなく、常に七色などの所定の色で点灯してもよい。

40

【0400】

以下の例では、5 R 確変大当りが発生した場合のパチンコ遊技機 1 の演出態様を説明する。10 R 確変大当りについてはラウンド数が異なるが、その他の演出態様などは 5 R 確変大当りと同じである。また、5 通常大当りについては、V 予告演出や V 入賞演出が実行されない点で異なるが、その他の演出態様などは 5 R 確変大当りと同じである。

【0401】

図 10-38 (c 26) に示すように、遊技効果ランプ 9 が消灯して大右打ち促進演出

50

の2回目が終了すると、図10-38(c27)に示すように、大当りラウンドへの切替が開始する。具体的には、矢印画像および「右打ちだ!!」の文字画像がフェードアウトすることで段階的に視認性が低下する。遊技効果ランプ9はフェードアウトに応じた態様で点灯する。その後、図10-38(c28)に示すように、画像表示装置5の画面全体が真っ白になる。なお、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像はフェードアウトの影響を受けることなく表示が維持される。なお、前述したように大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づいては、この図10-38(c28)の段階までの一連の演出データが設定される。

【0402】

ファンファーレ演出が終了すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A101コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出からラウンド中演出へと切り替えて、1R目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図10-39(d3)~図10-40(e4)の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド(A101コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図10-39(d3)~図10-40(e4)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0403】

図10-39(d3)に示すように、画像表示装置5の画面全体が真っ白になった状態から大当りラウンド中の背景画像がフェードインによって現れる。遊技効果ランプ9はフェードインに応じた態様で点灯する。なお、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像はフェードインの影響を受けることなく表示が維持される。

【0404】

ここで、「フェードイン」および「フェードアウト」について、具体的に説明する。フェードインおよびフェードアウトは、「トランジション」という画像表示における効果の一種である。「トランジション」とは、映像を編集する際に、第1カット(画像)から第2カット(画像)へと映像の場面が切り替わるときに、第1カットと第2カットとの間に挿入する切替効果のことである。フェードインやフェードアウトの他に、ワイプやオーバーラップなど、映像編集における種々の手法がトランジションに含まれる。

【0405】

「フェードイン」とは、何らかのオブジェクト(背景やキャラクタなど)を示す画像が画面上に徐々に現れる効果である。具体的な手法として、フェードインでは、オブジェクト(画像)の透明度(透過率とも言える)を第1度合い(たとえば、100%や99%)から当該第1度合いよりも低い第2度合い(たとえば、0%や1%)へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させている。たとえば、所定時間が2秒であれば、0~1秒の間の1秒間を使って透明度(透過率)を100%(第1度合い)から50%へと徐々に低くなるように変化させ、その後の1~2秒の間の1秒間を使って透明度(透過率)を50%から0%(第2度合い)へと徐々に低くなるように変化させる。一方、100%(第1度合い)から0%(第2度合い)へと透明度(透過率)を一気に切り替えてオブジェクト(画像)を不透明に変化させる手法のように、所定時間を掛けて透明度(透過率)を徐々に低く変化させないものはフェードインではない。なお、透明度(透過率)ではなく不透明度(不透過率とも言える)を変化させる場合には、上述した%の値が逆になる。すなわち、フェードインでは、オブジェクト(画像)の不透明度(不透過率)を第2度合い(たとえば、0%や1%)から当該第2度合いよりも高い第1度合い(たとえば、100%や99%)へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させることになる。

【0406】

「フェードアウト」とは、何らかのオブジェクト(背景やキャラクタなど)を示す画像が画面上から徐々に消える効果である。具体的な手法として、フェードアウトでは、オブジェクト(画像)の透明度(透過率)を第2度合い(たとえば、0%や1%)から当該第1度合いよりも高い第1度合い(たとえば、100%や99%)へと、所定時間に亘って

10

20

30

40

50

時間を掛けて変化させている。たとえば、所定時間が2秒であれば、0～1秒の間の1秒間を使って透明度（透過率）を0%（第2度合い）から50%へと徐々に高くなるように変化させ、その後の1～2秒の間の1秒間を使って透明度（透過率）を50%から100%（第1度合い）へと徐々に高くなるように変化させる。一方、0%（第2度合い）から100%（第1度合い）へと透明度（透過率）を一気に切り替えてオブジェクト（画像）を透明に変化させる手法のように、所定時間を掛けて透明度（透過率）を徐々に高く変化させないものはフェードアウトではない。なお、透明度（透過率）ではなく不透明度（不透過率）を変化させる場合には、フェードアウトでは、オブジェクト（画像）の不透明度（不透過率）を第1度合い（たとえば、100%や99%）から当該第1度合いよりも低い第2度合い（たとえば、0%や1%）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させることになる。

10

【0407】

たとえば、本実施の形態においては、図10-38（c26）、（d1）に示すように、矢印画像および「右打ちだ!!」の文字画像を示す画面の第1層目の透明度（透過率）が0%である状態において、当該画面の第1層目の透明度（透過率）を100%へと徐々に高くなるようにすることで、矢印画像および「右打ちだ!!」の文字画像を段階的に透明にして視認困難な状態にさせる（フェードアウト）。これによって、図10-38（d2）に示すように、画面の第1層目よりも奥側に位置する画面の第2層目における白色の画像のみを遊技者に見せる。その後、図10-38（d3）に示すように、画面の第1層目の透明度（透過率）が100%である状態において、当該画面の第1層目の透明度（透過率）を0%へと徐々に低くなるようにすることで、大当たりラウンド中の背景画像を段階的に不透明にして視認容易な状態にさせる（フェードイン）。これによって、画面の第2層目よりも手前に位置する第1層目における大当たりラウンド中の背景画像を遊技者に見せる。

20

【0408】

なお、トランジションとしては、「クロスフェード」という手法もある。クロスフェードは、たとえば、何らかのオブジェクトを示す画面の第1層目をフェードアウトさせる一方で、当該第1層目よりも奥側に位置する何らかのオブジェクトを示す画面の第2層目をフェードインさせることで、見た目としては画面の第1層目を見せた後に画面の第2層目を見せる手法である。一方、本実施の形態の場合、上述したように、画面の第1層目をフェードアウトし、その後フェードインすることで、奥側に位置する画面の第2層目で常に表示された白色の画像を、ED第1期間における画像からED第2期間における画像への切替途中で一旦見せるものであるため、クロスフェードのような手法とは異なる。

30

【0409】

本実施の形態においては、上述したようなトランジションなどの背景画像の切替表示が実行されたとしても、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像は背景画像の切替表示による影響を受けることなく表示が維持される。ここで、「背景画像の切替表示による影響を受ける」とは、フェードインやフェードアウトなどの背景画像の切替表示によって、遊技者が小右打ち促進演出の画像を完全に見えなかったり、遊技者が小右打ち促進演出の画像を少しは見えるがその画像が示す意味（右打ち促進）を理解できなかったりといったように、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりするなど、遊技者の視認性が何らかの影響を与えられることを意味する。反対に、上述したような現象が起こることなく、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりしていない状況は、小右打ち促進演出の画像が背景画像の切替表示による影響を受けていないと言える。

40

【0410】

図10-39（d4）に示すように、大当たりラウンド中の背景画像がフェードインによって現れた後、図10-39（e1）に示すように、1Rが開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示される。なお、画像表示装置5の画面左下には、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポ

50

イント画像が表示される。さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。また、スピーカ8L, 8Rからはラウンド中演出に応じた態様でBGM（大当りラウンドの背景に応じた音）の出力が開始する。なお、前述したように、このBGMが出力される時点においては既に大右打ち促進演出に応じた音の出力は終了している。

【0411】

図10-40（e2）に示すように、1R中においては、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【0412】

図10-40（e3）に示すように、1R目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A201コマンド）を送信する。なお、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0413】

図10-40（e4）に示すように、ラウンド間においては、通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【0414】

ラウンド間が終了すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、2R目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図10-41（e5）～図10-42（e8）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図10-41（e5）～図10-42（e8）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0415】

図10-41（e5）に示すように、2R目が開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

【0416】

図10-41（e6）に示すように、2R中においては、V確変示唆演出が実行される。具体的には、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、プッシュボタン31Bの操作を促す画像とともに「PUSH!!」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出（V確変示唆演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもラウンド中演出（V確変示唆演出など）に応じた態様で音出力される。

【0417】

図10-41（e7）に示すように、V確変示唆演出において、遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにしてV確変大当りであることを報知する演出として「成功!!」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出（V確変示唆演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもラウンド中演出（V確変示唆演出など）に応じた態様で音出力される。

【0418】

図10-42（e8）に示すように、2R目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A20

10

20

30

40

50

2 コマンド)を送信する。なお、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0419】

図10-42(e9)に示すように、ラウンド間においては、通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、「成功!!」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。

【0420】

ラウンド間が終了すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、3R目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図10-42(e10)~図10-43(e12)の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図10-42(e10)~図10-43(e12)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0421】

図10-42(e10)に示すように、3R目が開始すると、通常大入賞口が開放し、V予告演出が実行される。具体的には、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、キャラクタ画像とともに「次のラウンドでVを掴め!!」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出(V予告演出など)に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもラウンド中演出(V予告演出など)に応じた態様で音が出力される。

【0422】

図10-43(e11)に示すように、3R中においては、V予告演出が引き続き実行され、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、キャラクタ画像とともに「次のラウンドでVを掴め!!」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出(V予告演出など)に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもラウンド中演出(V予告演出など)に応じた態様で音が出力される。

【0423】

図10-43(e12)に示すように、3R目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド(A203コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、3R目後から4R目に至るまでのラウンド間においてVを狙え演出を実行する。

【0424】

図10-43(e13)に示すように、ラウンド間においては、大入賞口が閉鎖したまま、すなわち遊技球が大入賞口に進入不可能な状態で、Vを狙え演出が実行される。具体的には、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、右打ちによって遊技者に狙わせる対象(場所)であるV可変入賞球装置075F007B(V大入賞口)を指す矢印画像と「狙え」の文字画像とが表示される。このように、Vを狙え演出によれば、V大入賞口に関する画像表示を用いて、遊技者にV大入賞口へ遊技球を進入させるように右打ちを促すことができる。遊技効果ランプ9はラウンド中演出(Vを狙え演出など)に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもラウンド中演出(Vを狙え演出など)に応じた態様で音が出力される。

【0425】

ラウンド間が終了すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU

10

20

30

40

50

U120は、CPU104からのコマンドに基づき、4R目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図10-44(e14)，(e15)の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図10-44(e14)～図10-44(e15)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0426】

図10-44(e14)に示すように、4R目が開始すると、V大入賞口が開放し、引き続きVを狙え演出が実行される。これにより、遊技者が右打ちをすることでV大入賞口を狙うようになる。遊技効果ランプ9はラウンド中演出(Vを狙え演出など)に応じた態様で点灯する。スピーカ8L，8Rからもラウンド中演出(Vを狙え演出など)に応じた態様で音出力される。

10

【0427】

図10-44(e15)に示すように、4R中においては、Vを狙え演出が実行されるとともに、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出(Vを狙え演出など)に応じた態様で点灯する。スピーカ8L，8Rからもラウンド中演出(Vを狙え演出など)に応じた態様で音出力される。

【0428】

V大入賞口に遊技球が進入してV入賞が発生すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、確変判定装置通過指定コマンド(AD00コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、V入賞演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図10-44(e16)～図10-45(e18)の各演出のデータを、確変判定装置通過指定コマンド(AD00コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図10-44(e16)～図10-45(e18)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

20

【0429】

図10-44(e16)に示すように、V入賞演出が実行すると、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、V入賞が発生したことを示す「V」の画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出(V入賞演出など)に応じた態様で点灯する。スピーカ8L，8Rからもラウンド中演出(V入賞演出など)に応じた態様で音出力される。

30

【0430】

図10-45(e17)に示すように、4R目が終了すると、V大入賞口が閉鎖し、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド(A204コマンド)を送信する。なお、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0431】

図10-45(e18)に示すように、ラウンド間においては、V大入賞口および通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、「V」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。

40

【0432】

ラウンド間が終了すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A105コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、5R目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図10-45(e19)～図10-46(e21)の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド(A105コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図10-45(e19)～図10-46(e21)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行す

50

る。

【0433】

図10-45(e19)に示すように、5R目が開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

【0434】

図10-46(e20)に示すように、5R中においては、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出が実行され、さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもラウンド中演出に応じた態様で音が出力される。

【0435】

図10-46(e21)に示すように、5R目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド(A205コマンド)を送信する。なお、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。さらに、それ以降の所定タイミングにおいて、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大当り終了指定コマンド(A3系コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、エンディング演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図10-46(f1)~図10-47(f4)の各演出のデータを、大当り終了指定コマンド(A3系コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図10-46(f1)~図10-47(f4)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0436】

図10-46(f1)に示すように、エンディング演出が開始すると、画像表示装置5の画面中央に大当り遊技状態後の確変状態におけるステージを選択させる画像が表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもエンディング演出に応じた態様で音が出力される。

【0437】

図10-47(f2)に示すように、エンディング演出中においては、キャラクタ画像とともに確変状態の名称を示す名称画像(この例では「夢夢RUSH!!」の文字画像)が画像表示装置5の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもエンディング演出に応じた態様で音が出力される。

【0438】

図10-47(f3)に示すように、エンディング演出中においては、のめり込み抑制報知演出が実行される。具体的には、「のめり込みに注意しましょう。パチンコは適度に楽しむ遊びです。」といった遊技者による遊技に対するのめり込みを防止するための画像が画像表示装置5の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもエンディング演出に応じた態様で音が出力される。なお、連チャン当り時においては、エンディング演出中に、たとえば、画面の下方において、大当り遊技状態における遊技の結果(たとえば、賞球数など)を示す遊技結果画像が表示されるが、初当り時においても、エンディング演出中に、このような遊技結果画像が表示されてもよい。

【0439】

図10-47(f4)に示すように、プリペイドカードや会員カードなど、遊技に関す

10

20

30

40

50

る遊技者所有のカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像が画像表示装置 5 の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L, 8 R からエンディング演出に応じた態様で音が出力される。

【0440】

エンディング演出が終了した後、第 2 保留記憶数がある場合、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、保留記憶数指定コマンド（C2 系コマンド）、背景指定コマンド（95 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81 系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からのコマンドに基づき、第 2 特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第 2 特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用 CPU 120 は、図 10-48（g1）,（g2）の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（C2 系コマンド）、背景指定コマンド（95 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81 系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図 10-48（g1）,（g2）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0441】

図 10-48（g1）に示すように、第 2 特別図柄の変動中においても、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 は特別図柄の変動開始に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L, 8 R から特別図柄の変動開始に応じた態様で音が出力される。

【0442】

図 10-48（g2）に示すように、第 2 特別図柄の変動が停止してハズレ図柄が表示される。このときも、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はハズレ図柄停止に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L, 8 R からハズレ図柄停止に応じた態様で音が出力される。

【0443】

第 2 特別図柄の変動が停止した後、第 2 保留記憶数がある場合、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、保留記憶数指定コマンド（C2 系コマンド）、背景指定コマンド（95 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81 系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からのコマンドに基づき、第 2 特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第 2 特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用 CPU 120 は、図 10-48（g3）～図 10-49（g5）の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（C2 系コマンド）、背景指定コマンド（95 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81 系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図 10-48（g3）～図 10-49（g5）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0444】

図 10-48（g3）に示すように、第 2 特別図柄の変動中においても、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 は特別図柄の変動開始に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L, 8 R から特別図柄の変動開始に応じた態様で音が出力される。

【0445】

図 10-49（g4）に示すように、大当たり変動である場合、画像表示装置 5 において

リーチ演出に対応する画像が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R からリーチ演出に対応する音出力し、遊技効果ランプ 9 が、リーチ演出に応じた態様で点灯する。画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【0446】

図 10-49 (g5) に示すように、大当り変動中の予告演出として、群予告演出が実行される。群予告演出とは、画像表示装置 5 の画面上において、キャラクタなどのオブジェクトが段階的あるいは一度に出現することでリーチ図柄の視認性を困難な状態にした後、オブジェクトが消えることで特定の図柄揃い（たとえば、777 など）を出現させるような演出である。このようなリーチ態様において図柄の視認性を困難にさせる予告演出が実行された場合でも、画面の右上においては、引き続き演出画像の表示による影響を受けることなく右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。ここで、「演出画像の表示による影響を受ける」とは、群予告などの演出画像の表示によって、遊技者が小右打ち促進演出の画像を完全に見えなかったり、遊技者が小右打ち促進演出の画像を少しは見えるがその画像が示す意味（右打ち促進）を理解できなかったりといったように、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりするなど、遊技者の視認性が何らかの影響を与えられることを意味する。反対に、上述したような現象が起こることなく、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりしていない状況は、小右打ち促進演出の画像が演出画像の表示による影響を受けていないと言える。

【0447】

特別図柄の変動が停止するときに、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、図柄確定指定コマンド（8F00）を送信する。なお、演出制御用 CPU 120 は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0448】

図 10-49 (g6) に示すように、特別図柄の変動停止の結果、大当り（10R 確変大当り）が発生すると、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、大当り開始指定コマンド（A0 系コマンド）を送信する。なお、すでに右打ち促進演出は実行されているので、右打ち表示点灯コマンド（FD 系コマンド）は送信されない。これに対して、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出を実行する。なお、演出制御用 CPU 120 は、図 10-50 (h1), (h2) の各演出のデータを、大当り開始指定コマンド（A0 系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図 10-50 (h1), (h2) の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0449】

図 10-50 (h1) に示すように、ファンファーレ演出として、大当りとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「ヤッター!!」の文字画像）が画像表示装置 5 に表示されたり、大当りとなったことを祝福する音がスピーカ 8 L, 8 R から出力されたり、大当りとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ 9 の点灯態様が変化したりする。画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【0450】

図 10-50 (h2) に示すように、ファンファーレ演出が開始された後、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「SPECIAL BONUS!!」の文字画像）が画像表示装置 5 の中央に表示されたり、大当りの開始に対応する音がスピーカ 8 L, 8 R から出力されたり、大当りの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ 9 の点灯態様が変化したりする。なお、特図 2 当りでの連チャン当りの場合、既に特図 1 当り時に大右打ち促進演出を実行しているため、改めて大右打ち促進演出は実行されない。このため、図 10-25 (c4) ~ 図 10-32 (c24) に示したように、スピーカ 8 L, 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音出力されることがなく、さ

らに、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯することもない。

【0451】

ファンファーレ演出が終了すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A101コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出からラウンド中演出へと切り替えて、1R目におけるラウンド中演出を実行する。

【0452】

図10-50（i1）に示すように、大当たり1Rが開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

10

【0453】

その後、図示は省略するが、図10-40～図10-46に示すようにラウンド中においてV予告演出、Vを狙え演出、およびV入賞などの各種演出を実行し、やがて大当たりラウンドが終了すると、図10-46および図10-47に示すようにエンディング演出が実行される。そして、図10-48に示すように再び大当たり遊技状態後の確変状態に制御される。この一連の遊技において、画像表示装置5の画面右上には、小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示されるとともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030、および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055の各々が点灯し続ける。やがて、大当たりが発生することなく大当たり遊技状態後の確変状態が終了して通常状態に制御されると、CPU103から演出制御用CPU120に対して、右打ち表示消灯指定コマンドが送信され、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上の小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）を消去するとともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030、および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055の各々を消灯する。これにより、遊技者は、通常状態において再び左打ちをすることになる。

20

【0454】

〔電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様〕

図10-51は、特図1当りによるファンファーレ演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図10-51に示す電断は、図10-20に示すように、ファンファーレ演出中にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断1を想定する。

30

【0455】

図10-51に示すように、大当たりとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）が画像表示装置5に表示された状態（図10-24（c1）の状態）、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「CHANCE BONUS！！」の文字画像）が画像表示装置5に表示された状態（図10-24（c2）の状態）、大右打ち促進演出における矢印画像のみが画像表示装置5に表示された状態（図10-28（c14）の状態）、および大右打ち促進演出における矢印画像とともに「右打ちだ！！」の文字画像が画像表示装置5に表示された状態（図10-31（c23）の状態）のいずれかの状態において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

40

【0456】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0457】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド（

50

A 1 0 1 コマンド)を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド(A 1 0 1 コマンド)を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド(A 1 0 1 コマンド)に基づき、図10-39(e 1)のような1 R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。また、大当たりとなったことを祝福する画像(この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー!!」の文字画像)、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像(この例では「CHANCE BONUS!!」の文字画像)、大右打ち促進演出における矢印画像、および大右打ち促進演出における矢印画像に加わる「右打ちだ!!」の文字画像のいずれの画像も電源投入後はキャンセルされて表示されない。

【0458】

このように、大右打ち促進演出が実行される前や、大右打ち促進演出が完了するまでなどに電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【0459】

図10-52は、特図1当り時の大当たり1ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図10-52に示す電断は、図10-20に示すように、1 R中にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断2を想定する。

【0460】

図10-52に示すように、1 R中の演出に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態(図10-40(e 2)の状態)において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0461】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0462】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A 1 0 2 コマンド)を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド(A 1 0 2 コマンド)を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド(A 1 0 2 コマンド)に基づき、図10-41(e 5)のような2 R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM 122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0 p tで表示される。その後のラウンド中に賞球を得られた場合、たとえば、10個得られるごとに10 p t加算するなど、再び0 p tを起点として、ポイントを加算していけばよい。なお、ポイント画像について、電断から復帰後は0 p tで表示されるものに限らず、「??」のように所定画像によってポイントが分からないようにしてもよい。

【0463】

このように、大当たりラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【0464】

図10-53は、特図1当り時の大当たり1ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図10-53に示す電断は、図10-20に示すように、1 R後のラウンド間にパチンコ遊技機1の電力供給が遮

10

20

30

40

50

断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断3を想定する。

【0465】

図10-53に示すように、ラウンド間の演出に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態(図10-40(e4)の状態)において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0466】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

10

【0467】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A102コマンド)を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド(A102コマンド)を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド(A102コマンド)に基づき、図10-41(e5)のような2R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0ptで表示される。

【0468】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

20

【0469】

図10-54は、特図1当り時の大当たり2ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図10-54に示す電断は、図10-20に示すように、2R中にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断4を想定する。

【0470】

30

図10-54に示すように、2R中のV確変示唆演出に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態(図10-41(e7)の状態)において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0471】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0472】

40

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)に基づき、2R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0ptで表示される。また、大当たりの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図10-42(e10)のようなV予告演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、CPU103が大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)に加えて大当たり開始指定コマンド(A0系コマンド)を演出制御用CPU120に送信するように構成

50

すれば、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した、大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）および大当り開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき、図10-42（e10）のようなV予告演出を実行するように構成することもできる。

【0473】

このように、大当りラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【0474】

図10-55は、特図1当り時の大当り2ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図10-55に示す電断は、図10-20に示すように、2R後のラウンド間にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断5を想定する。

【0475】

図10-55に示すように、2R後のラウンド間に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態（図10-42（e9）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0476】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0477】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）に基づき、2R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0ptで表示される。また、大当りの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図10-42（e10）のようなV予告演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、CPU103が大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）に加えて大当り開始指定コマンド（A0系コマンド）を演出制御用CPU120に送信するように構成すれば、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した、大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）および大当り開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき、図10-42（e10）のようなV予告演出を実行するように構成することもできる。

【0478】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【0479】

図10-56は、特図1当り時の大当り3ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。図10-56に示す電断は、図10-21に示すように、3R後のラウンド間にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断6を想定する。

【0480】

10

20

30

40

50

図10-56に示すように、3R後のラウンド間に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態(図10-43(e13)の状態)において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0481】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0482】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)に基づき、4R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0ptで表示される。また、大当たりの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図10-44(e14)のようなVを狙え演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、CPU103が大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)に加えて大当たり開始指定コマンド(A0系コマンド)を演出制御用CPU120に送信するように構成すれば、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した、大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)および大当たり開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき、図10-44(e14)のようなVを狙え演出を実行するように構成することもできる。

【0483】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまった次のラウンドでV大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【0484】

図10-57は、特図1当り時の大当たり4ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図10-57に示す電断は、図10-21に示すように、4R中にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断7を想定する。

【0485】

図10-57に示すように、4R中のVを狙え演出に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態(図10-44(e15)の状態)、またはV入賞演出に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態(図10-44(e16)の状態)において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0486】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0487】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A105コマンド)を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド(A105コマンド)を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド(A105コマンド)に基づき、

図10-45(e19)のような5R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0ptで表示される。

【0488】

このように、大当りラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。さらに、4R中のように、Vを狙え演出とともに小右打ち促進演出を実行している間に電断が生じた場合と、前述した図10-51に示すように大右打ち促進演出とともに小右打ち促進演出を実行している間に電断が生じた場合とでは、互いに共通して電断から復帰した後にVを狙え演出や大右打ち促進演出が実行されない一方で小右打ち促進演出は最低限実行されている。このため、いずれの状況においても共通した態様で、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができる。

【0489】

図10-58は、特図1当り時の大当り4ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図10-58に示す電断は、図10-21に示すように、4R後のラウンド間にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断8を想定する。

【0490】

図10-58に示すように、4R後のラウンド間においてV入賞演出に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態(図10-45(e18)の状態)において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0491】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0492】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A105コマンド)を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド(A105コマンド)を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド(A105コマンド)に基づき、5R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0ptで表示される。

【0493】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【0494】

図10-59は、特図1当り時の大当り最終ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図10-59に示す電断は、図10-21に示すように、5R中にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断9を想定する。

【0495】

図10-59に示すように、5R中のラウンド中演出に対応する画像が画像表示装置5

10

20

30

40

50

に表示された状態（図10-46（e20）の状態）、または5R終了後の状態（図10-46（e21）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0496】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0497】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大当り終了指定コマンド（A3系コマンド）を受信するまで待機し、大当り終了指定コマンド（A3系コマンド）を受信すると、当該大当り終了指定コマンド（A3系コマンド）に基づき、図10-46（f1）のようなエンディング演出に対応する演出画像を画像表示装置5に表示させる。

【0498】

このように、大当りの最終ラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまうことを極力防ぐことができる。

【0499】

図10-60は、特図1当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図10-60に示す電断は、図10-21に示すように、エンディング演出中にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断10を想定する。

【0500】

図10-60に示すように、エンディング演出のうち、大当り遊技状態後の確変状態におけるステージを選択させる画像が画像表示装置5に表示された状態（図10-46（f1）の状態）、キャラクタ画像とともに確変状態の名称を示す名称画像が画像表示装置5に表示された状態（図10-47（f2）の状態）、のめり込み抑制報知演出に対応する画像と大当り遊技状態における遊技の結果を示す遊技結果画像とが画像表示装置5に表示された状態（図10-47（f3）の状態）、および遊技者所有のカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像が画像表示装置5に表示された状態（図10-47（f4）の状態）のいずれかにおいて電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0501】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0502】

その後、保留記憶数がある場合、演出制御用CPU120は、CPU103から保留記憶数指定コマンド（C1系コマンド、C2系コマンド）、背景指定コマンド（95系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81系コマンド）を受信するまで待機し、これらのコマンドを受信すると、保留記憶数指定コマンド（C1系コマンド、C2系コマンド）、背景指定コマンド（95系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81系コマンド）に基づき、図10-48（g1）のような特別図柄の変動に対応する演出画像を画像表示装置5に表示させる。

【0503】

10

20

30

40

50

一方、保留記憶数がない場合、演出制御用CPU120は、CPU103から背景指定コマンド（95系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（9F00コマンド）を受信するまで待機し、これらのコマンドを受信すると、背景指定コマンド（95系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（9F00コマンド）に基づき、初期図柄（この例では飾り図柄および小図柄として「123」）が停止した状態で画像表示装置5における表示を復帰させる。

【0504】

このように、エンディング中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって大当り遊技状態後の確変状態において第2始動入賞口に入賞させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【0505】

〔特徴部075Fにより得られる主な効果〕

以下に、前述した特徴部075Fの各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

【0506】

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

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル30）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第2流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用CPU120によって右打ち示唆演出やVを狙え演出を実行する処理）と、

前記第2流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域（たとえば、特別可変入賞球装置075F007Bの内部に設けられたV大入賞口を通過した後のV入賞スイッチ075F024の検出領域）と、を備え、

前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第1案内表示（たとえば、図10-32（c25）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、当該第1案内表示よりも小さい画像表示を用いた第2案内表示（たとえば、図10-24（c1）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）と、前記特定領域に関する画像表示を用いた第3案内表示（たとえば、図10-43（e13）に示すVを狙え演出に対応する画像表示）とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の実行中において、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い（たとえば、図10-25（c4）～図10-38（c26）に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示）、

その後、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し（たとえば、図10-38（d1）、（d2）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入不可能な状態のうちから前記第3案内表示を行うとともに前記第2案内表示を継続し（たとえば、図10-43（e13）に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

10

20

30

40

50

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入不可能な状態から遊技媒体が前記特定領域に進入可能な状態となった以降においても前記第2案内表示および前記第3案内表示を継続し（たとえば、図10-44（e15）に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入したときに、前記第3案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し（たとえば、図10-44（e16）に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第1案内表示および前記第2案内表示を行っている間（たとえば、図10-31（c23）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第2案内表示および前記第3案内表示を行っている間（たとえば、図10-44（e15）に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第1案内表示および前記第3案内表示が行われずかつ前記第2案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる（たとえば、図10-51および図10-57に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分）。

【0507】

（1-2） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル30）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第2流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用CPU120によって右打ち示唆演出やVを狙え演出を実行する処理）と、

前記第2流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域（たとえば、特別可変入賞球装置075F007Bの内部に設けられたV大入賞口を通過した後のV入賞スイッチ075F024の検出領域）と、を備え、

前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第1案内表示（たとえば、図10-32（c25）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、当該第1案内表示よりも小さい画像表示を用いた第2案内表示（たとえば、図10-24（c1）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）と、前記特定領域に関する画像表示を用いた第3案内表示（たとえば、図10-43（e13）に示すVを狙え演出に対応する画像表示）とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の実行中において、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い（たとえば、図10-25（c4）～図10-38（c26）に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示）、

その後、最初のラウンドに対応するアタッカが開放されることに連動して、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し（たとえば、図10-38（d1）、（d2）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、特定領域に進入可能とするラウンドの前のラウンドに対応するアタッカが閉鎖することに連動して、前記第3案内表示を行うとともに前記第2案内表示を継続し（た

10

20

30

40

50

例えば、図10-43(e13)に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

その後、特定領域に進入可能とするラウンドの前のラウンドに対応するアタッカが開放されることに連動して、前記第2案内表示および前記第3案内表示を継続し(たとえば、図10-44(e15)に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入したことに連動して、前記第3案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し(たとえば、図10-44(e16)に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

前記第1案内表示および前記第2案内表示を行っている間(たとえば、図10-31(c23)に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間)に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第2案内表示および前記第3案内表示を行っている間(たとえば、図10-44(e15)に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間)に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第1案内表示および前記第3案内表示が行われずかつ前記第2案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる(たとえば、図10-51および図10-57に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分)。

【0508】

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

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体(たとえば、遊技球)を発射可能な発射手段(たとえば、打球操作ハンドル30)と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路(たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路)と第2流下経路(たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路)とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示(たとえば、右打ちを促す画像表示)を行う案内表示手段(たとえば、演出制御用CPU120によって右打ち示唆演出やVを狙え演出を実行する処理)と、

前記第2流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域(たとえば、特別可変入賞球装置075F007Bの内部に設けられたV大入賞口を通過した後のV入賞スイッチ075F024の検出領域)と、を備え、

前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第1案内表示(たとえば、図10-32(c25)に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示)と、当該第1案内表示よりも小さい画像表示を用いた第2案内表示(たとえば、図10-24(c1)に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示)と、前記特定領域に関する画像表示を用いた第3案内表示(たとえば、図10-43(e13)に示すVを狙え演出に対応する画像表示)とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出(たとえば、ファンファーレ演出)の実行中において、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い(たとえば、図10-25(c4)~図10-38(c26)に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示)、

その後、1R開放コマンド(たとえば、大入賞口開放中指定コマンド(A101コマンド))を受信することで、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し(たとえば、図10-38(d1)、(d2)に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

10

20

30

40

50

その後、3 R 終了後コマンド（たとえば、大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 3 コマンド））を受信することで、前記第3案内表示を行うとともに前記第2案内表示を継続し（たとえば、図10-43（e 1 3）に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、4 R 開放コマンド（たとえば、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 4 コマンド））を受信することで、前記第2案内表示および前記第3案内表示を継続し（たとえば、図10-44（e 1 5）に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、V通過コマンド（たとえば、確変判定装置通過指定コマンド（A D 0 0 コマンド））を受信することで、前記第3案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し（たとえば、図10-44（e 1 6）に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第1案内表示および前記第2案内表示を行っている間（たとえば、図10-31（c 2 3）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第2案内表示および前記第3案内表示を行っている間（たとえば、図10-44（e 1 5）に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第1案内表示および前記第3案内表示が行われずかつ前記第2案内表示が行われる状態で画像表示が再び行われる（たとえば、図10-51および図10-57に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分）。

【0509】

具体的には、ファンファーレ演出の実行中においては、大右打ち促進演出および小右打ち促進演出を実行して右打ち促進を強調することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させ、その後は、大右打ち促進演出を終了させる一方で小右打ち促進演出をそのまま継続させることで過度に右打ちすることを遊技者にアピールしないようにすることができる。また、V大入賞口を狙わせるためのVを狙え演出については、未だV大入賞口が閉鎖している時点から実行するとともに、V大入賞口が開放した後もそのまま継続することで、V大入賞口を狙うことの重要性を遊技者にアピールするとともに、V大入賞口に遊技球を進入させることを確実なものとするすることができる。また、V入賞が発生してV大入賞口が閉鎖した後はVを狙え演出を終了することで、不要な促進報知を遊技者に行うことを防止することができる。さらに、上述した流れの中で、小右打ち促進演出については継続して実行されるため、V大入賞口が開放する前からV入賞が発生した以降においても常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。また、大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間に電断が発生し当該電断から復帰したときと、Vを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示されるため、電断が起こったとしてもその後の遊技において引き続き右打ちすることを遊技者に最低限促すことができる。

【0510】

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

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル30）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第2流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用

10

20

30

40

50

いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用CPU120によって右打ち促進演出を実行する処理）と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示（たとえば、図10-32（c25）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と第2案内表示（たとえば、図10-24（c1）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）が実行されている所定期間中において、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い（たとえば、図10-25（c4）～図10-38（c26）に示す大右打ち促進演出に対応する画像表示および小右打ち促進演出に対応する画像表示）、

前記所定期間の後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し（たとえば、図10-39（e1）～図10-46（e21）に示すように大当たりラウンド中に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行わない一方で小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記第2案内表示を継続し（たとえば、図10-48および図10-49に示すように大当り後の確変状態において小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第2案内表示は、前記有利状態の制御に関連して行われる背景画像の切替表示（たとえば、フェードアウトおよびフェードインによる切替表示）による影響を受けず（たとえば、図10-38（d1）～図10-39（d4）に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されことなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第2案内表示は、前記特別状態における演出画像の表示（たとえば、群予告演出による画像表示）による影響を受けない（たとえば、図10-49（g5）に示すように群予告演出による画像表示に影響されことなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

【0511】

具体的には、ファンファーレ演出の実行中においては、大右打ち促進演出および小右打ち促進演出を実行して右打ち促進を強調することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させ、その後の大当たりラウンド中においては、大右打ち促進演出を終了させる一方で小右打ち促進演出をそのまま継続させることで過度に右打ちすることを遊技者にアピールしないようにすることができる。また、大当たり遊技状態が終了した後の確変状態や時短状態においても小右打ち促進演出を継続して実行することで、常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、大当たりが発生した後、ファンファーレ演出が実行されてから大当たりラウンドに切り替わる際に行われる切替表示（フェードアウトやフェードインなど）によって小右打ち促進演出が影響を受けず、また、大当たり遊技状態が終了した後の確変状態や時短状態において行われる群予告演出などによる画像表示によっても小右打ち促進演出が影響を受けないため、常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【0512】

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

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル30）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第2流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用

10

20

30

40

50

いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用CPU120によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ075F009Rおよび枠左ランプ075F009L）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用CPU120によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ8L, 8R）と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示（たとえば、図10-32（c25）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第2案内表示（たとえば、図10-24（c1）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第1案内表示として、前記第2案内表示よりも強調する態様で、前記第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第2案内表示を行い（たとえば、図10-24（c1）に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行い（図10-25～図10-33に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、前記第1案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い（たとえば、図10-25～図10-33に示すように大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを2回に亘って行う部分）、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図10-25（c4）～図10-32（c24）に示すように1回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ8L, 8Rから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力せず（たとえば、図10-32（c26）～図10-33（c29）に示すように2回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ8L, 8Rから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）、

前記有利状態の制御が開始された以降において、当該有利状態に対応する音を出力し（たとえば、図10-39（e1）に示すように大当りラウンドの開始以降においてスピーカ8L, 8Rからラウンド中演出に応じた態様で音を出力する部分）、

前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しない（たとえば、図10-50（h2）に示すように、特図2当りでの連チャン大当りの場合はスピーカ8L, 8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）。

【0513】

具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプによるランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われ

10

20

30

40

50

るため、より効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、1回目の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ8L, 8Rから右打ち促進に応じた態様で音出力されるのに対して、最後（本実施の形態においては2回目）の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはスピーカ8L, 8Rから右打ち促進に応じた態様で音出力されないため、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当たりラウンド中のBGMに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当たりラウンド中のBGMを遊技者に聞こえさせることができる。また、大当たり遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図2当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図1当りでの初当たり時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様の音も出力されないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【0514】

(3-2) 可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル30）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第2流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用CPU120によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ075F009Rおよび枠左ランプ075F009L）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用CPU120によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ8L, 8R）と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示（たとえば、図10-32(c25)に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第2案内表示（たとえば、図10-24(c1)に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第1案内表示として、前記第2案内表示よりも強調する態様で、前記第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第2案内表示を行い（たとえば、図10-24(c1)に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行い（図10-25～図10-33に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、前記第1案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い（たとえば、図10-25～図10-33に示すように大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを2回に亘って行う部分）、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図10-25(c4)～図10-32(c

10

20

30

40

50

24) に示すように1回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ8L, 8Rから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分)、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力せず(たとえば、図10-32(c26)~図10-33(c29)に示すように2回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ8L, 8Rから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分)、

前記有利状態の制御が開始された以降において、当該有利状態に対応する音を出力し(たとえば、図10-39(e1)に示すように大当たりラウンドの開始以降においてスピーカ8L, 8Rからラウンド中演出に応じた態様で音を出力する部分)、

前記案内手段は、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態(たとえば、確変状態、時短状態)において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記案内発光を行わない(たとえば、図10-50(h2)に示すように、特図2当りでの連チャン大当たりの場合は枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分)。

【0515】

具体的には、大当たりが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当たり遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当たりラウンドを開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプによるランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、1回目の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ8L, 8Rから右打ち促進に応じた態様で音出力されるのに対して、最後(本実施の形態においては2回目)の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはスピーカ8L, 8Rから右打ち促進に応じた態様で音出力されないため、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当たりラウンド中のBGMに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当たりラウンド中のBGMを遊技者に聞こえさせることができる。また、大当たり遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図2当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図1当りでの初当たり時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様の枠ランプの点灯も行われないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【0516】

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

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体(たとえば、遊技球)を発射可能な発射手段(たとえば、打球操作ハンドル30)と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路(たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路)と第2流下経路(たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路)とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示(たとえば、右打ちを促す画像表示)を行う案内表示手段(たとえば、演出制御用CPU120によって右打ち促進演出を実行する処理)と、

前記第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段(たとえば、枠右ランプ075F009Rおよび枠左ランプ075F009L)の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段(たとえば、演出制御用CPU120によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理)と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ 8 L，8 R）と、を備え、

前記案内表示は、第 1 案内表示（たとえば、図 10-32（c25）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第 2 案内表示（たとえば、図 10-24（c1）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第 1 案内表示として、前記第 2 案内表示よりも強調する態様で、前記第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第 2 案内表示を行い（たとえば、図 10-24（c1）に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第 1 案内表示を行い（図 10-25～図 10-33 に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、前記発光手段を消灯させた後に前記第 1 案内表示に連動して前記案内発光を行い（たとえば、図 10-25～図 10-33 に示すように一旦消灯した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを行う部分）、

前記音出力手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図 10-25（c4）～図 10-32（c24）に示すように 1 回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ 8 L，8 R から右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、

その後、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しない（たとえば、図 10-50（h2）に示すように、特図 2 当りでの連チャン大当りの場合はスピーカ 8 L，8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）。

【0517】

具体的には、大当たりが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当たり遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当たりラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプが一旦消灯した後にランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ 8 L，8 R から右打ち促進に応じた態様で音出力されることで、音によっても右打ちすることを遊技者に促すことができる。また、大当たり遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図 2 当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図 1 当りでの初当たり時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での音も出力されないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【0518】

（4-2）可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル30）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第2流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用CPU120によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ075F009Rおよび枠左ランプ075F009L）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用CPU120によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ8L, 8R）と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示（たとえば、図10-32（c25）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第2案内表示（たとえば、図10-24（c1）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第1案内表示として、前記第2案内表示よりも強調する態様で、前記第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第2案内表示を行い（たとえば、図10-24（c1）に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行い（図10-25～図10-33に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、

前記発光手段を消灯させた後に前記第1案内表示に連動して前記案内発光を行い（たとえば、図10-25～図10-33に示すように一旦消灯した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを行う部分）、

その後、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記案内発光を行わない（たとえば、図10-50（h2）に示すように、特図2当りでの連チャン大当たりの場合は枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分）。

【0519】

具体的には、大当たりが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当たり遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当たりラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプが一旦消灯した後にランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ8L, 8Rから右打ち促進に応じた態様で音出力されることで、音によっても右打ちすることを遊技者に促すことができる。また、大当たり遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図2当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図1当りでの初当たり時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それ

10

20

30

40

50

に連動する右打ち促進演出に応じた態様での枠ランプの点灯も行われなため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【0520】

(5) 前記第2案内表示は、前記開始演出の一部である前記有利状態の名称表示よりも、強調される態様で表示される。

【0521】

具体的には、図10-25～図10-33に示す大右打ち促進演出における画像表示は、図10-24(c2)に示すファンファーレ演出における名称画像の表示よりも、文字画像が大きく、かつ段階的に1文字ずつ現れ、しかも実行時間が長く、強調された態様で表示される。これにより、右打ちすることを遊技者に強調することができる。

【0522】

(6) 前記案内手段は、前記第1案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し、

複数回の前記案内発光のうち、途中の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力せず、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力しない。

【0523】

具体的には、複数回に亘る枠ランプによる右打ち促進演出のうち、1回目の右打ち促進に連動してスピーカ8L, 8Rから右打ち促進演出に対応する音出力されるが、2回目以降の右打ち促進についてはスピーカ8L, 8Rから右打ち促進演出に対応する音出力されない。たとえば、枠ランプによる右打ち促進演出が3回に亘って実行される場合、スピーカ8L, 8Rは、右打ち促進演出用の音データに基づき1回目の右打ち促進に連動して音出力するとともに2回目以降の右打ち促進に連動して音出力しない。つまり、右打ち促進演出用の音データには、1回目の右打ち促進に連動する音データしか含まれない。これにより、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当たりラウンド中のBGMに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当たりラウンド中のBGMを遊技者に聞こえさせることができる。

【0524】

(7) 前記案内手段は、前記第1案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し、

複数回の前記案内発光のうち、途中の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力しない。

【0525】

具体的には、複数回に亘る枠ランプによる右打ち促進演出のうち、1回目の右打ち促進に連動してスピーカ8L, 8Rから右打ち促進演出に対応する音出力され、さらにその後の右打ち促進についても連動してスピーカ8L, 8Rから右打ち促進演出に対応する音出力されるが、最後の右打ち促進についてはスピーカ8L, 8Rから右打ち促進演出に対応する音出力されない。たとえば、枠ランプによる右打ち促進演出が3回に亘って実行される場合、スピーカ8L, 8Rは、右打ち促進演出用の音データに基づき1回目および

び2回目の各々の右打ち促進に連動して音を出力するとともに3回目の右打ち促進に連動して音を出力しない。つまり、右打ち促進演出用の音データには、1回目および2回目の各々の右打ち促進に連動する音データしか含まれない。なお、音データには、1回分の右打ち促進に連動する音データしか含まれず、演出制御用CPU120は、1回分の右打ち促進に連動する音データを2ループ実行するものであってもよい。あるいは、音データには、2回分の右打ち促進に連動する音データが含まれ、演出制御用CPU120は、2回分の右打ち促進に連動する音データを1回実行するものであってもよい。これにより、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当たりラウンド中のBGMに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当たりラウンド中のBGMを遊技者に聞こえさせることができる。

10

【0526】

(8) 前記発光手段は、複数のランプによって構成され、当該複数のランプの全てを消灯させた後に前記第1案内表示に連動して前記案内発光を行う(たとえば、図10-25(c3)に示すように枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させる部分)。

【0527】

具体的には、枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。

【0528】

20

(9) 前記発光手段は、点灯データテーブルによって規定されたデータに基づき前記第1案内表示に連動して前記案内発光を行うものであり、

前記点灯データテーブルは、前記案内発光の実行時間を規定する親テーブル(たとえば、図10-34に示す親テーブル)と、前記発光手段が参照するデータが規定された孫テーブルを示す子テーブル(たとえば、図10-35に示す子テーブル)と、当該孫テーブル(たとえば、図10-36、図10-37に示す子テーブル)とを含む。

【0529】

具体的には、枠ランプを含む遊技効果ランプ9は、親テーブルを参照することで大右打ち促進演出の実行時間を特定し、子テーブルを参照することで点灯データが規定された孫テーブルを特定し、孫テーブルを参照することで点灯/点滅/消灯を行う。これにより、遊技効果ランプ9は、適切な点灯態様で効率よく点灯することができる。

30

【0530】

(10) 前記発光手段のうち、前記案内発光を行わない発光手段に対応する前記孫テーブルについては、前記子テーブルに規定されない。

【0531】

具体的には、図10-35に示すように、左下ランプ075F009D、アタッカ上ランプ075F009U、および盤左ランプ075F009Eは、大右打ち促進演出において用いられずに消灯するため、孫テーブルが設けられていない。これにより、ROM121において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。

【0532】

40

(11) 前記案内手段は、遊技者が遊技媒体を発射させる方向に向けて順番に前記発光手段の発光箇所を移動させることで、前記案内発光を行う(たとえば、図10-25~図10-33に示すように遊技領域の左側から右側に向かって枠ランプに含まれる各ランプを順番に点灯させる部分)。

【0533】

具体的には、図10-25~図10-33に示すように、遊技領域の左側から右側に向かって枠ランプに含まれる各ランプを順番に点灯させることで、大右打ち促進演出を実行することで、遊技者に対して右打ちすることを分かり易く促すことができる。

【0534】

(12) 前記案内手段は、前記発光手段の発光色を変化させながら、前記案内発光を

50

行う（たとえば、枠ランプを七色に点灯させる部分）。

【0535】

具体的には、枠ランプは、七色に点灯しながら大右打ち促進演出を実行するため、遊技者に対して右打ちすることをより効果的に促すことができる。

【0536】

（13） 前記第2案内表示は、前記有利状態の制御に関連して行われる背景画像の切替表示として、フェードインおよびフェードアウトによる切替表示による影響を受けない（たとえば、図10-38（d1）～図10-39（d4）に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されことなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

10

【0537】

具体的には、図10-38（d1）～図10-39（d4）に示すように、小右打ち促進演出は、ファンファーレ演出から大当たりラウンドに切り替わる際のフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されことなく継続される。これにより、背景画像の切替表示によってファンファーレ演出から大当たりラウンドに切り替わったとしても、引き続き右打ちすることを遊技者に促すことができる。

【0538】

（14） 前記第2案内表示は、前記特別状態における演出画像の表示として、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを示唆する予告演出における表示による影響を受けない（たとえば、図10-49（g5）に示すように群予告演出による画像表示に影響されことなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

20

【0539】

具体的には、図10-49（g5）に示すように、小右打ち促進演出は、大当たり有利状態が終了した後の確変状態において、大当たりが発生することを示唆する予告演出における表示に影響されことなく継続される。これにより、予告演出が実行されることで飾り図柄の視認性が困難になったとしても、小右打ち促進演出における矢印画像および文字画像は視認性が阻害されことなく表示され続けるため、引き続き右打ちすることを遊技者に促すことができる。

【0540】

（15） 前記特別状態において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しないととも、前記案内発光も行わない（たとえば、図10-50（h2）に示すように、特図2当りでの連チャン当りの場合はスピーカ8L、8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力せず、かつ枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分）。

30

【0541】

具体的には、図10-50（h2）に示すように、特図2当りでの連チャン当りの場合は、初当たり時のようにスピーカ8L、8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしない。これにより、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。

40

【0542】

〔特徴部075Fの変形例〕

上述した特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1の変形例について説明する。

【0543】

（大右打ち促進演出の実行前の消灯について）

本実施の形態においては、図10-25（c3）に示すように、枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるものであったが、全てのランプを消灯するものに限らず一部のランプについては点灯していてもよい。たとえば、大右打ち促進演出において最初に点灯するランプ（この例では、枠左ランプ075F009Lの第4ランプ）については点灯していてもよい。このようにすれば、そ

50

の後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるときの繋がりをよく見せることができる。

【0544】

(大当りラウンド中の切替表示について)

本実施の形態においては、図10-38(d1)～図10-39(d4)に示すように、大当りラウンド中の切替表示として、ファンファーレ演出から大当りラウンドへ切り替わる際に、フェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示を実行することを例示したが、これに限らない。たとえば、大当りラウンド中の切替表示としては、ファンファーレ演出と大当りラウンドとの間に真っ白な画面を挿入するホワイトアウトや、真っ黒な画面を挿入するブラックアウトなどの演出効果を用いてもよい。

10

【0545】

また、大当りラウンド中の切替表示としては、BGM(楽曲)を選択させるためのBGM選択画面を表示し、当該BGM選択画面によって選択されたBGMに対応する背景画像に切り替わるものであったもよい。

【0546】

また、大当りラウンド中の切替表示としては、演出モードを選択させるためのモード選択画面を表示し、当該モード選択画面によって選択されたモードに対応する背景画像に切り替わるものであったもよい。

【0547】

いずれにおいても、大当りラウンド中に特殊な切替表示が行われたとしても、小右打ち促進演出に対応する画像表示が影響されないようにすればよい。

20

【0548】

(大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示について)

本実施の形態においては、図10-49(g5)に示すように、大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示として、群予告演出による画像表示を例示したが、これに限らない。たとえば、大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示としては、リーチ演出中に真っ白な画面を挿入するホワイトアウトや、真っ黒な画面を挿入するブラックアウトの演出効果を用いてもよいし、複数回の飾り図柄の変動および仮停止を繰り返す擬似連予告の演出効果を用いてもよいし、遊技領域の前面側に設けられた導光板を点灯や点滅させることで飾り図柄の視認性を困難にさせる演出効果を用いてもよい。いずれにおいても、大当り遊技球状態後の確変状態において特殊な演出表示が行われたとしても、小右打ち促進演出に対応する画像表示が影響されないようにすればよい。

30

【0549】

(Vを狙え演出について)

本実施の形態においては、特定領域として、特別可変入賞球装置075F007Bの内部に設けられたV大入賞口を通過した後のV入賞スイッチ075F024の検出領域を例示するとともに、Vを狙え演出として、図10-43(e13)に示すようにV大入賞口を指す画像を表示するものであった。しかし、これに限らず、特定領域に関する画像表示を用いた第3案内表示であるVを狙え演出における画像表示は、V大入賞口そのものを指すものに限らず、V大入賞口付近を指すものであってもよいし、V大入賞口に至るまでの経路、たとえばV大入賞口の上流側に位置するV大入賞口を開閉させる蓋部分を指すものであってもよい。

40

【0550】

(大右打ち促進演出について)

本実施の形態においては、図10-25(c4)～図10-31(c23)に示すように、先に矢印の図形画像が現れ、その後、「右打ちだ!!」の文字画像が現れるものであったが、これに限らない。たとえば、先に「右打ちだ!!」の文字画像が現れ、その後、矢印の図形画像が現れるものであってもよい。また、第1案内表示の一例である大右打ち促進演出の画像表示では、矢印画像および文字画像で構成されるのに対して、第2案内表示の一例である小右打ち促進演出の画像表示では、矢印画像のみ、あるいは文字画像のみ

50

で構成されてもよい。

【0551】

（有利状態について）

本実施の形態においては、「有利状態」の期間として、図10-24(c1)～図10-47(f4)に示す期間（図10-20のt3～図10-21のt16までの期間）を例示したが、これに限らない。たとえば、「有利状態」の期間としては、ファンファーレ演出期間を除く期間、すなわち、図10-39(d3)～図10-47(f4)に示す期間（図10-20のt4～図10-21のt16までの期間）であってもよい。また、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出は、大当たりが発生する図柄が確定する期間（図柄確定期間）に実行されてもよい。

10

【0552】

（初当たりの場合の右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、特図1当りでの大当たりの場合、スピーカ8L，8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしていたが、これに限らない。たとえば、特図1当りでの大当たりの種別に応じて、スピーカ8L，8Rおよび枠ランプの大右打ち促進演出の態様を異ならせてもよい。たとえば、特図1当りでの大当たりが通常大当たりである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方で、スピーカ8L，8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにし、特図1当りでの大当たりが確変大当たりである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯するとともに、スピーカ8L，8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力してもよい。また、特図1当りでの大当たりが通常大当たりである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯せず、かつスピーカ8L，8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにしてもよい。

20

【0553】

（特図2当りでの連チャン当りの場合の右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、図10-50(h2)に示すように、特図2当りでの連チャン当りの場合、スピーカ8L，8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしないが、これに限らない。たとえば、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方でスピーカ8L，8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないものであってもよい。

30

【0554】

また、特図2当りでの連チャン当りの種別に応じて、スピーカ8L，8Rおよび枠ランプの大右打ち促進演出の態様を異ならせてもよい。たとえば、特図1当りでの大当たりが通常大当たりである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方で、スピーカ8L，8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにし、特図2当りでの連チャン当りが確変大当たりである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯するとともに、スピーカ8L，8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力してもよい。また、特図2当りでの連チャン当りが通常大当たりである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯せず、かつスピーカ8L，8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにしてもよい。特図2当りでの連チャン当りが確変大当たりである場合、特図1当りでの初当たり時とは異なり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた特別な態様（たとえば、金色や七色など）で点灯してもよいし、スピーカ8L，8Rから大右打ち促進演出に応じた特別な態様で音を出力してもよい。また、画像表示装置5の画面上においても、特図1当りでの初当たり時とは異なる特別な態様（たとえば、特別なキャラクタが出現するなど）で大右打ち促進演出が実行されてもよい。

40

【0555】

（第3案内表示について）

本実施の形態においては、特定領域に関する画像表示を用いた第3案内表示として、確変大当たりにおける大当たりラウンド中に、V大入賞口を指す画像を例示したが、これに限らない。たとえば、第3案内表示として、大当たり遊技状態が終了した後の確変状態において

50

、第2始動入賞口を狙って遊技球を発射させることを遊技者に促す画像を表示すること、あるいは、可変入賞球装置6B（普通電動役物）を狙って遊技球を発射させることを遊技者に促す画像を表示することなどを適用してもよい。たとえば、演出制御用CPU120は、エンディング演出が終了した後、CPU103から、保留記憶数指定コマンド（C2系コマンド）、背景指定コマンド（95系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81系コマンド）を受信したことに基づき、第2始動入賞口や可変入賞球装置6B（普通電動役物）を指す矢印画像とともに「狙え！」の文字画像を画像表示装置5に表示してもよい。このような画像表示が行われたとしても、小右打ち促進演出における図形および文字画像は継続して表示し続けられよい。

10

【0556】

（ハズレ図柄の表示による時短状態の制御について）

上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置7や特別可変入賞球装置075F007Aが作動する大当たり状態や小当たり状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置7や特別可変入賞球装置075F007Aを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。

【0557】

なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当たり図柄の一部としてもよい。

20

【0558】

また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当たり図柄の抽選乱数や小当たり図柄の抽選乱数、大当たり抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【0559】

また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当たり図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組合せと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当たり図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、さらに抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

30

【0560】

また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第1特図と第2特図とで異なる確率としてもよい。

【0561】

また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞時でよい。

40

【0562】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当たり図柄乱数を用いる場合は特定の小当たり図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置7内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【0563】

なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当たり図柄が時短図柄を併

50

用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【0564】

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

【0565】

また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当たり判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【0566】

また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態ごとに応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【0567】

また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図1と特図2で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【0568】

また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【0569】

また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

【0570】

また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、あるいは大当たり図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【0571】

また、時短図柄により制御される時短状態と、大当たりの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【0572】

また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当たり図柄乱数を用いる場合にあって、小当たりに当選して時短状態に移行する場合には、小当たりの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【0573】

また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当たり状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【0574】

また、大当たり後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ST機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0575】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【0576】

特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1においては、遊技状態が時短状態に制御されるためには必ず大当り遊技状態を経由するものであったので、時短状態において右打ちすることを遊技者に促すための大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を、大当りが発生したときに実行するファンファーレ演出中において行うことができた。しかし、上述したようなハズレ図柄を時短図柄とした場合、大当り遊技状態を経由せずとも遊技状態が時短状態に制御されるため、ハズレ図柄の表示を契機として時短状態に制御される場合、ハズレ図柄が表示されてから時短状態に制御されるまでの間において大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行するための時間を確保しなければならない。そこで、以下に示すような手法で大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行すればよい。

【0577】

たとえば、時短図柄ではないハズレ図柄の変動が停止するまでの図柄確定時間を0.5秒間とした場合に、時短図柄であるハズレ図柄が停止するまでの図柄確定時間をそれよりも長い30秒間とし、その間に時短状態の制御の開始を報知する時短ファンファーレ演出を実行してもよい。なお、CPU103は、表示結果指定コマンド(8C系コマンド)において、ハズレ指定のコマンドとして、時短が付与されない通常のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドとは別に、時短が付与される時短用のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを用意し、時短図柄のハズレ変動であるか否かに応じて両者のコマンドを使い分けて演出制御用CPU120に演出制御コマンドを送信すればよい。そして、演出制御用CPU120は、通常のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを受信すれば図柄確定時間を0.5秒間とし、時短用のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを受信すれば図柄確定時間を30秒間とすればよい。

【0578】

演出制御用CPU120は、図柄確定時間の30秒間において、時短状態の名称を示す名称画像(たとえば、「時短RUSH」)を画像表示装置5に表示するとともに、スピーカ8L, 8Rから時短状態の制御に対応する態様で音を出力し、遊技効果ランプ9を時短状態の制御に対応する態様で点灯させる。このような時短ファンファーレ演出の一部の演出は、図10-24(c2)に示すようなファンファーレ演出の一部の演出に対応させることができる。

【0579】

そして、図10-24(c1)に示す例と同様に、この時短ファンファーレ演出による名称画像(「時短RUSH」)が表示される前から、時短状態となることを祝福する画像(たとえば、「おめでとー!!」の文字画像)を画像表示装置5に表示したり、時短状態となったことを祝福する音をスピーカ8L, 8Rから出力したり、時短状態となったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様を変化させたりしてもよい。また、小右打ち促進演出として、図形(右方向を示す矢印)および文字(「右打ち」の文字)からなる画像を画像表示装置5の右上に小さく表示させる小右打ち促進演出を実行し、右打ちを促す音をスピーカ8L, 8Rから出力したり、右打ち表示部075F030および右打ち表示部075F055の点灯態様を右打ちを促す態様(点灯)に変化したりしてもよい。なお、画像表示装置5の右上に表示された小右打ち促進演出における画像と、右打ち表示部075F030および右打ち表示部075F055による点灯とは、同じタイミングで開始し、同じタイミングで終了する。すなわち、両者は、同じ期間に亘って右打ちをすることを遊技者に促すようになっている。

【0580】

その後、図10-24(c2)に示す例と同様に、時短ファンファーレ演出による名称画像(「時短RUSH」)が表示される間も引き続き小右打ち促進演出を実行し、その後

10

20

30

40

50

、図10-25(c3)に示す例と同様に一旦遊技効果ランプ9を消灯させた後に、図10-25(c4)～図10-38(c26)に示す例と同様に時短ファンファーレ演出中において大右打ち促進演出を実行してもよい。この間、小右打ち促進演出は実行され続ける。そして、大右打ち促進演出を実行した後、図10-48～図10-50に示す例と同様に遊技状態を時短状態に制御し、小右打ち促進演出を継続させてもよい。

【0581】

このように、ハズレ図柄を契機として時短状態に制御される場合であっても、時短図柄でないハズレ図柄における図柄確定時間よりも多くの図柄確定時間を確保することで、当該図柄確定時間において大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行することができる。

【0582】

なお、ハズレ図柄を契機として時短状態に制御される場合において、上述したように図柄確定時間を利用して大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行するものに限らず、時短付与のハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技(変動)を行うためのハズレに対応する保留記憶があれば、当該次の遊技(変動)において、時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。具体的には、ハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技(変動)がハズレ変動の場合、リーチ演出や予告演出などの当りを期待させるような演出を実行することなく、代わりに時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。但し、ハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技(変動)が大当りの場合、その後、図10-24(c1)に示すようなファンファーレ演出が実行されるため、時短ファンファーレ演出を実行しない。

【0583】

一方、時短付与のハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技(変動)を行うための保留記憶がなければ、図柄が変動していない状態で時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。但し、この場合、客待ちデモンストレーション演出が実行されて時短ファンファーレ演出が阻害されないようにするために、CPU103から演出制御用CPU120に対して客待ちデモ指定コマンド(9F系コマンド)を送信しないようにする。あるいは、CPU103から客待ちデモ指定コマンド(9F系コマンド)を受信したとしても、演出制御用CPU120は、客待ちデモンストレーション演出を実行することなく、時短ファンファーレ演出を実行してもよい。

【0584】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

【0585】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0586】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0587】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0588】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明で

10

20

30

40

50

はなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【0589】

特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路と第2流下経路とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第2案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行うとともに前記第2案内表示を継続し、

前記所定期間の後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を継続し、さらに、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図14-33及び図14-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。さらに、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング

10

20

30

40

50

後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0590】

手段2の遊技機は、

複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路と第2流下経路とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第2案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行うとともに前記第2案内表示を継続し、

前記所定期間の後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を継続し、さらに、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図14-33及び図14-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実

10

20

30

40

50

行することができる。さらに、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

つまり、可変表示の表示結果が特定表示結果となった後の所定期間において第1案内表示と第2案内表示とで所定方向に遊技球を発射させる指示を強調し、その後は第1案内表示を引き継ぐことなく第2案内表示を引き継いで所定方向に遊技球を発射させることを指示することにより、指示を強調し過ぎないことで煩わしさを感じさせないようにでき、しかも、先に第2案内表示を行って控えめにこれから所定方向に遊技球を発射させることを指示し、その後、有利状態の名称を認識させ、認識させた後に第1案内表示によって所定方向に遊技球を発射させることをしっかり指示することができるとともに、特定演出識別情報や特殊識別情報が仮停止しなかった場合であっても所定タイミングを過ぎた後の所定期間は効果表示が継続表示されるため、効果表示の余韻により示唆演出を遊技者に強く印象付けることができ、所定タイミングを過ぎた直後に効果表示を終了させる場合よりも遊技者の落胆感を和らげることができる。すなわち、遊技場に設置したときに有利状態において遊技球を発射すべき方向の指示が遊技者にわかりやすく演出の興趣が向上しやすい遊技機を提供することができる。

【0591】

また、示唆演出を実行する場合に視認性を低下させる場合であっても案内表示については視認性を低下させることなく表示し続けることが好ましい。そうすることで遊技者にわかりやすく指示をすることができ興趣が向上する。

【0592】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機の他の一例として、特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図14-33及び図14-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示

10

20

30

40

50

唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、遊技機が挙げられる。

【0593】

さらに、

複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図14-33及び図14-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【0594】

（他の形態例）

【0595】

図11は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図11（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11（B）は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0596】

図11(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図11(A)に示す通りである。

10

【0597】

図11(B)に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図11(B)に示す通りである。

20

【0598】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図12に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0599】

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

30

【0600】

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。

40

【0601】

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。

【0602】

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

50

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、前期設定値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。

【0603】

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。

10

【0604】

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。

20

【0605】

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。

【0606】

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。

30

【0607】

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

【0608】

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

40

【0609】

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

50

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。

【0610】

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。

【0611】

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ているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当たり判定値の範囲（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。

【0612】

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。

【0613】

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

【0614】

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。

【0615】

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ーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて

10

20

30

40

50

、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。

【0616】

図13は、演出制御プロセス処理として、図9のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図13に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0617】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S90175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0618】

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

【0619】

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

【0620】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、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。

【0621】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受

10

20

30

40

50

信したきに、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0622】

ステップS90174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0623】

ステップS90175のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0624】

（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、この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。

【0625】

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

【0626】

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

【0627】

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み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にもこの発明を適用可能である。

【0628】

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

【0629】

10

20

30

40

50

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。

【0630】

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

10

【0631】

（この発明の実施の形態における特徴部193SGに関する説明）

次に、この発明の実施の形態における特徴部193SG（以下、本特徴部193SGと略記する）について説明する。

【0632】

形態1の遊技機は、

特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

20

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

30

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図14-33及び図14-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

40

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後におい

50

ても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0633】

形態2の遊技機は、

複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図14-33及び図14-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0634】

形態3の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合は、仮停止する場合において前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する所定位置に向けて前記効果表示を移動させる（例えば、変形例193SG-1として図14-48に示すように、集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示する部分）、

ことを特徴とする形態1または形態2に記載の遊技機。

この特徴によれば、所定位置が効果表示によって特定できるようになるので、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しなかったことを遊技者がより認識し易くなる。

【0635】

形態4の遊技機は、

前記効果表示は、前記所定タイミング後の方が、前記所定タイミング前よりも透過性が高い（例えば、図14-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合においては、表示画像データの切替タイミングの前では集中線が密度D2にて表示されており、表示画像データの切替タイミングの後では集中線が密度D1にて表示されているので、表示画像データの切替タイミングの前よりも表示画像データの切替タイミングの後の方が左右の飾り図柄の視認性が高い部分）、

10

ことを特徴とする形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止する所定タイミング後において効果表示の透過性が高まることで、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しないことを遊技者に認識させるとともに、効果表示を透して視認が容易となる背景画像への注目を高めることで、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができる。

【0636】

形態5の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、前記効果表示を、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止する場合において前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する所定位置に、前記特定演出識別情報とは異なるいずれかの演出識別情報（または、演出識別情報）が停止表示される前に消去する（例えば、図14-44に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合には、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて大当りの組合せとなる「1」、または、はずれの組合せとなる「1」以外の数字の飾り図柄が停止するよりも前に集中線が非表示となる部分）、

20

ことを特徴とする形態1～形態4のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、演出識別情報の停止が仮停止と誤認されてしまうことを防ぐことができる。

【0637】

形態6の遊技機は、

前記報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形し（例えば、図14-35（G）～図14-35（H）に示すように、擬似連図柄に罅が入って爆発する部分）、

30

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する際に該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の少なくとも一部と重複する演出位置（例えば、第1演出位置）に動作可能な可動体（例えば、第2可動体193SG033）を備える、

ことを特徴とする形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、可動体の動作と特定演出識別情報（または、特殊識別情報）の変形とによって仮停止したことをより一層遊技者に印象付けることができる。

40

【0638】

形態7の遊技機は、

前記可動体は、

第1動作（例えば、図14-2に示す退避位置から第1演出位置への移動）と、該第1動作よりも前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）に重複する面積が少ない第2動作（例えば、図14-2に示す退避位置から第2演出位置への移動）とを行うことが可能であり、

前記報知演出においては、前記第1動作を行う（例えば、図14-35（F）に示すように、仮停止報知演出中において第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動する部分）、

50

ことを特徴とする形態 6 に記載の遊技機。

この特徴によれば、可動体によって特定演出識別情報（または、特殊識別情報）の視認が困難となってしまうことを防ぎつつ、仮停止したことを遊技者に印象付けることができる。

【0639】

形態 8 の遊技機は、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、第 2 可動体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4）を有し、

前記第 1 動作においては、前記発光部が前記効果表示に対応した態様にて発光する（例えば、変形例 1 9 3 S G - 2 に示すように、仮停止報知演出中において、第 2 可動体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4 を仮停止示唆演出において表示した集中線の色で発光させる部分）、

ことを特徴とする形態 7 に記載の遊技機。

この特徴によれば、発光部が効果表示に対応した態様にて発光するので、演出効果を向上できる。

【0640】

形態 9 の遊技機は、

前記可動体の第 1 動作は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が消去されるよりも前に終了する（例えば、図 1 4 - 3 5（F）及び図 1 4 - 3 5（G）に示すように、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となる前に第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 を第 1 演出位置から退避位置に移動させる部分）、

ことを特徴とする形態 7 または形態 8 に記載の遊技機。

この特徴によれば、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が消去されることを遊技者が認識し易くできる。

【0641】

形態 10 の遊技機は、

前記報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形し（例えば、図 1 4 - 3 5（G）～図 1 4 - 3 5（H）に示すように、擬似連図柄に罫が入って爆発する部分）、

前記特定演出識別情報が仮停止した後に、N + 1 回目の可変表示が実行されることを示唆する特定演出対応表示（例えば、「× 2」、「× 3」、「× 4」等の表示）を表示可能な特定演出対応表示手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 3 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出対応表示手段により表示される前記特定演出対応表示の少なくとも一部と重複する演出位置（例えば、第 1 演出位置）に動作可能な可動体（例えば、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3）と、

を備える、

ことを特徴とする形態 1 ～形態 9 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、可動体の動作によって特定演出対応表示への注目を高めることができ、演出効果を向上できる。

【0642】

形態 11 の遊技機は、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、第 2 可動体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4）を有し、

前記発光部は、前記特定演出対応表示に応じた態様にて発光する（例えば、第 1 可変表示開始回数報知演出として、「× 2」を表示する場合は青色、「× 3」を表示する場合は緑色、「× 4」を表示する場合は赤色でそれぞれ第 2 可動体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4 を発光させる部分）、

ことを特徴とする形態 10 に記載の遊技機。

この特徴によれば、発光部が別可変表示対応表示に対応した態様にて発光するので、特定演出対応表示への注目を促すことが可能となり、演出効果を向上できる。

10

20

30

40

50

【0643】

形態12の遊技機は、

前記示唆演出が実行された後に前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合において、特殊演出（例えば、画像表示装置5の中央部において仮停止示唆画像を表示する部分）を実行可能な特殊演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出が実行される場合に、該示唆演出中における演出識別情報の可変表示よりも優先して該示唆演出の演出表示を表示し（例えば、通常の飾り図柄に替えて、擬似連図柄を該画像表示装置5の上方から下方に向けて移動表示させる部分）、

前記特殊演出実行手段は、前記特殊演出として、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が所定位置に移動して仮停止する前記所定タイミングまでの第1演出期間（例えば、図14-33に示すように、仮停止示唆演出における表示画像データ切替タイミング前の期間）と、前記所定タイミングで前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しなかったことで前記所定位置を過ぎた位置へ移動する第2演出期間（例えば、図14-33に示すように、仮停止示唆演出における表示画像データ切替タイミング後の期間）と、の移行に関する演出を実行可能である（例えば図14-33、図14-35、図14-44に示すように、画像表示装置5の中央部において仮停止示唆画像を表示しつつ集中線を表示する部分）、

ことを特徴とする形態1～形態11のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、示唆演出における表示制御が容易となるとともに、特殊演出によって、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しない場合における第2演出期間への移行が不自然となってしまうことを防ぐことができる。

【0644】

形態13の遊技機は、

前記特殊演出実行手段は、前記特殊演出として、前記所定位置に仮停止している前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）に、該所定位置とは異なる位置であって前記第2演出期間に対応した位置における半透明状態の前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を重複して表示する演出を実行可能である（例えば、画像表示装置5の中央部において仮停止示唆画像を表示する部分）、

ことを特徴とする形態12に記載の遊技機。

この特徴によれば、第2演出期間への移行をより一層自然なものにできる。

【0645】

形態14の遊技機は、

前記画像表示手段は、複数の描画レイヤに描画された表示を合成して表示可能であって（例えば、図14-3及び図14-4に示すように、画像データ1、画像データ2、画像データ3、画像データ4として描画されたデータを合成して画像表示装置5において表示可能な部分）、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）および前記特殊演出の演出表示が描画される描画レイヤと、前記示唆演出の演出表示が描画される描画レイヤとが異なる（例えば、図14-3に示すように、画像データ1として仮停止示唆画像が描画され、画像データ2として飾り図柄や擬似連図柄が描画され、画像データ4として集中線が描画されている部分）、

ことを特徴とする形態12または形態13に記載の遊技機。

この特徴によれば、示唆演出の演出表示とは個別に特定演出識別情報（または、特殊識別情報）および特殊演出の演出表示を描画できるので、示唆演出と特定演出識別情報（または、特殊識別情報）および特殊演出の自由度を高めることができる。

【0646】

形態15の遊技機は、

前記報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特

殊識別情報)を変形した後に移動させて消去する演出を実行可能であり(例えば、図14-35(G)~図14-35(H)、図14-36(I)及び図14-36(J)に示すように、擬似連図柄に罫が入って爆発した後に遊技者側に向けて移動表示されて非表示となる部分)、

前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)が消去された後に、N+1回目の可変表示が実行されることを示唆する特定演出対応表示(例えば、「×2」、「×3」、「×4」等の表示)を表示可能な特定演出対応表示手段(例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分)を更に備え、

前記特定演出対応表示手段は、前記特定演出対応表示を移動させて消去可能し(例えば、図14-37に示すように、「×2」、「×3」、「×4」等の表示を遊技者側に向けて移動表示した後に非表示とする部分)、

10

N+1回目の可変表示における演出識別情報は、前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)が消去されてから前記特定演出対応表示が消去されるまでの間に視認可能となる(例えば、図14-37(O)に示すように、画像表示装置5において「×2」、「×3」、「×4」等を表示しているときは左右の飾り図柄が遊技者から視認可能である部分)、

ことを特徴とする形態1~形態14のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、報知演出と特定演出対応表示の演出効果を高めることができるとともに、特定演出対応表示が消去される前に演出識別情報が視認可能となるので、可変表示が再開されることを遊技者が認識し易くできる。

20

【0647】

形態16の遊技機は、

前記有利状態となる可能性が高いことを、前記演出識別情報を用いて予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分)を備え、

前記予告演出実行手段は、前記特定演出対応表示が消去される際に、前記予告演出の実行を制限する(例えば、変形例193SG-3に示すように、第1可変表示開始回数報知演出として「×2」、「×3」、「×4」の表示が遊技者側に向けて移動表示(拡大表示)される場合については、該予告演出実行を制限する部分)、

ことを特徴とする形態15に記載の遊技機。

30

この特徴によれば、予告演出の実行によって、可変表示が再開されることを認識し易くできなくなってしまうことを防止できる。

【0648】

形態17の遊技機は、

前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)および前記特定演出対応表示のいずれの移動も、遊技している遊技者方向に向けての移動である(例えば、擬似連図柄が爆発して遊技者側に向けて移動表示される部分と、「×2」、「×3」、「×4」等の表示が遊技者側に向けて移動表示される部分)、

ことを特徴とする形態15または形態16に記載の遊技機。

この特徴によれば、遊技者に与える印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

40

【0649】

形態18の遊技機は、

前記報知演出が実行された後に特別画像を表示することによって仮停止した前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)を視認困難とする特別演出(例えば、変形例193SG-4に示す爆風の画像等の視認性阻害画像を表示する部分)を実行可能な特別演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分)を備え、

前記特定演出実行手段は、前記特別演出によって前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)を視認困難とされた後に可変表示の再開に対応した表示を視認可能とする(例えば、変形例193SG-4に示すように、視認性阻害画像を非表示とした後に再可

50

変表示を実行する部分)、

ことを特徴とする形態 1～形態 17 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、可変表示の再開に対応した演出識別情報を含む表示が開始される前に、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が視認困難となる特別演出が実行されるので、可変表示が再開されることを解り易くできる。

【0650】

形態 19 の遊技機は、

前記演出識別情報の可変表示および各演出の演出表示を表示可能な画像表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記画像表示手段の遊技者側に設けられ、該画像表示手段の表示を遊技者が視認可能な透明性を有する板材であって、外周側面から光を投入することによって前記特別画像を表示可能な導光板（例えば、変形例 193SG-4 に示す導光板）と、

を備え、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出において、前記導光板に前記特別画像を表示することによって前記画像表示手段に表示されている前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を視認困難とする（例えば、変形例 193SG-4 に示すように、擬似連図柄が仮停止したときには導光板に視認性阻害画像を表示させることで画像表示装置 5 に表示されている擬似連図柄を遊技者から視認困難とする部分）、

ことを特徴とする形態 18 に記載の遊技機。

この特徴によれば、導光板に特別画像が表示されるため、遊技者の印象を高めることができるので、特別演出の演出効果を高めることができる。

【0651】

形態 20 の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合において、前記所定タイミング前における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の移動速度は、前記所定タイミング後における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の移動速度と異なる（例えば、図 14-33 に示すように、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は V1 だが、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度は V3 である部分）、

ことを特徴とする形態 1～形態 19 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止する所定タイミング前であるか後であるかを遊技者が把握し易くできる。

【0652】

形態 21 の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する場合において、前記所定タイミング前における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の仮停止の所定位置への移動速度は、前記所定タイミング後において前記所定位置を通り過ぎた該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が前記所定位置に戻るときの移動速度と異なる（例えば、変形例 193SG-5 に示すように、擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部に仮停止しなかった場合であっても、擬似連図柄が一旦画像表示装置 5 の下方に向けて移動を開始した後に画像表示装置 5 の中央部に戻り仮停止する場合を設ける。また、この場合には、表示画像データ切替タイミングよりも前の擬似連図柄の移動速度と、一旦画像表示装置 5 の中央部を通過した後に該画像表示装置 5 の中央部に戻るときの擬似連図柄の移動速度と、を異ならせる部分）、

ことを特徴とする形態 1～形態 20 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、所定位置を通り過ぎる前の移動であるか、通り過ぎた後の戻る移動であるのかを遊技者が把握し易くできる。

【0653】

形態 22 の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、前記所定位置を通り過ぎた前記特定演出識別情報（または、

該特殊識別情報）が前記所定位置に戻るときにおいては、前記効果表示の表示を規制する（例えば、変形例 1 9 3 S G - 5 に示すように、擬似連図柄が一旦画像表示装置 5 の中央部を通過した後に該画像表示装置 5 の中央部に戻る場合には、再度の集中線の表示を実行しない部分）、

ことを特徴とする形態 2 1 に記載の遊技機。

この特徴によれば、通り過ぎた後の戻る移動であることをより一層解り易くできる。

【0 6 5 4】

形態 2 3 の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する場合において、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する前における移動速度は、仮停止した後において該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が移動する移動速度と異なる（例えば、図 1 4 - 3 4 に示すように、擬似連図柄の仮停止タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は V 1 だが、擬似連図柄の仮停止タイミング後での擬似連図柄の移動速度は V 2 である部分）、

ことを特徴とする形態 1 ~ 形態 1 9 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、仮停止する前の移動であるのか、仮停止した後の移動であるのかを遊技者が把握し易くできる。

【0 6 5 5】

形態 2 4 の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する前における移動方向は、仮停止した後において該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が移動する移動方向と異なる（例えば、図 1 4 - 3 4 及び図 1 4 - 3 5 に示すように、仮停止前の擬似連図柄は上方から下方に向けて移動するが、仮停止後の擬似連図柄は遊技者側（手前側）に向けて移動する部分）、

ことを特徴とする形態 2 3 に記載の遊技機。

この特徴によれば、仮停止した後の移動であることをより一層解り易くでき、移動の誤認を防ぐことができる。

【0 6 5 6】

図 1 4 - 1 は、本特徴部 1 9 3 S G における制御基板などを示す構成図である。図 1 4 - 1 に示すように、本特徴部 1 9 3 S G のパチンコ遊技機 1 には、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が設けられている。該第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は、図示しない駆動モータを備えており、演出制御用 C P U 1 2 0 が該駆動モータの制御を行うことによって動作可能となっている。また、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 内には、該第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 を発光させるための第 2 可動体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4 が内蔵されている。尚、第 2 可動体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4 はランプ制御基板 1 4 に接続されている。

【0 6 5 7】

図 1 4 - 2 (A) に示すように、非動作時の第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は、画像表示装置 5 と遊技盤 2 との間において、画像表示装置 5 の下方位置（退避位置）に配置されている。尚、該退避位置において第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は、大部分が遊技盤 2 によって隠蔽されているため、遊技者から視認困難な状態となっている。

【0 6 5 8】

本特徴部 1 9 3 S G における第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は、可変表示中において後述する仮停止報知演出、第 1 可変表示開始回数報知演出の実行時と、スーパーリーチのリーチ演出中の大当たり報知として図 1 4 - 2 (A) に示す退避位置から上方に向けて動作する。

【0 6 5 9】

このうち、仮停止報知演出の実行時と第 1 可変表示開始回数報知演出の実行時は、図 1 4 - 2 (B) に示すように、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が退避位置から画像表示装置 5 の正面位置である第 1 演出位置まで移動（動作）する一方で、スーパーリーチのリーチ演出中の大当たり報知の実行時は、図 1 4 - 2 (C) に示すように、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 0 3 が退避位置から画像表示装置 5 の正面位置であり且つ第 1 演出位置よりも上方位置

10

20

30

40

50

である第2演出位置まで移動（動作）する。

【0660】

尚、特に図示しないが、第1演出位置または第2演出位置に移動した第2可動体193SG033は、所定期間の経過に応じて第1演出位置または第2演出位置から再度退避位置に戻るようになっている。

【0661】

更に、本特徴部193SGにおいて、第2可動体193SGは、仮停止報知演出中において退避位置から第1演出位置に移動することによって、正面視で一部が擬似連図柄と重複するようになっている（図14-35（F）参照）。一方で、第2可動体193SG033が退避位置から第2演出位置に移動する場合とは、スーパーリーチ演出中の大当たり報知の実行時のみに限定されている。つまり、第2可動体193SG033の退避位置から第1演出位置への移動は、退避位置から第2演出位置への移動よりも擬似連図柄と重複する面積が多い動作でもある。

【0662】

次に、本特徴部193SGにおける表示制御部123について説明する。表示制御部123におけるCGROMには、画像表示装置5に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部123は、演出制御用CPU120による指示に基づいてCGROMに記憶されている1の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置5に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置5に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率0%として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

【0663】

図14-3（A）～図14-3（D）及び図14-4（A）～図14-4（D）に示すように、例えば、画像表示装置5に画像を表示する場合としては、画像データ1～4を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置5に画像を表示する。このうち図14-3は、本特徴部193SGにおける仮停止示唆演出（図14-35参照）として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図14-4は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

【0664】

図14-3（A）に示すように、画像データ1は、仮停止示唆演出の実行中において画像表示装置5の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア5C）に擬似連図柄（本特徴部では「NEXT」と表示されている図柄）が停止（仮停止）することを示唆する仮停止示唆画像を表示するために描画されるデータである。

【0665】

尚、本特徴部193SGにおける擬似連図柄は、飾り図柄の一部として、後述する仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置5において表示される特殊な図柄であり、該擬似連図柄が仮停止することによって飾り図柄の再可変表示（擬似連演出）が実行される図柄である。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は、飾り図柄とは異なる図柄として、後述する仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置5において表示される図柄であってもよい。

【0666】

更に、本特徴部193SGでは、擬似連図柄を飾り図柄の一部として仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置5において表示される特殊な図柄とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は通常の飾り図柄とともに仮停止示唆演出や仮停止報知演出中の期間においても可変表示の一部として表示される図柄であってもよい。

【0667】

更に、擬似連図柄を飾り図柄とは異なる図柄とする場合は、画像表示装置5の中央部に一旦通常の飾り図柄（本特徴部「1」～「9」の数字の図柄）を仮停止させた後、該仮停止させた飾り図柄が擬似連図柄に変化することによって擬似連演出が実行される場合を設けてもよい。

【0668】

図14-3（B）及び図14-4（A）に示すように、画像データ2は、仮停止示唆演出の実行中において前述した擬似連図柄を画像表示装置5の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置5の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部193SGでは「1」～「9」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。

10

【0669】

また、該画像データ2は、仮停止示唆演出の実行時は「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄の揺動表示を表示するとともに、仮停止示唆演出の非実行時には「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示を表示する画像データでもある。

【0670】

図14-4（B）に示すように、画像データ3は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置5の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。

20

【0671】

図14-3（C）及び図14-4（C）に示すように、画像データ4は、画像表示装置5の外周縁部から該画像表示装置5の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア5C）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【0672】

図14-3及び図14-4に示すように、これら画像データ1～4には画像表示装置5にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ1が最も高く設定されている。また、画像データ2の表示優先度は画像データ1よりも低く設定されており、画像データ3の表示優先度は画像データ2よりも低く設定されている。そして、画像データ4の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置5における画像の表示優先度：画像データ1＞画像データ2＞画像データ3＞画像データ4）。つまり、画像表示装置5では、画像データ1に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ2に基づく画像が画像データ1に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ3に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ4に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像及び画像データ3に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

30

【0673】

尚、特に図示しないが本特徴部193SGにおける画像データには、画像データ1～画像データ4の他に、画像表示装置5において背景画像を表示するために描画される画像データ5も含まれている。該画像データ5の表示優先度は、画像データ4よりも低く設定されている。つまり、本特徴部193SGでは、画像表示装置5において表示される画像のうち、背景画像が最も下層のデータとして表示されるようになっている。

40

【0674】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図14-3（D）に示すように、画像データ2に基づく画像（擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示）が画像データ4に基づく画像（集中線）よりも優先して表示され、画像データ1に基づく画像（仮停止示唆画像）が画像データ2に基づく画像と画像データ4に基づく画像よりも優先して表示されるようになり、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図

50

14-4(D)に示すように、画像データ3に基づく画像(擬似連図柄の中央部から下方に向けての移動表示)が画像データ4に基づく画像(集中線)よりも優先して表示され、画像データ2に基づく画像(飾り図柄の上方から下方に向けての移動表示)が画像データ3に基づく画像と画像データ4に基づく画像よりも優先して表示されるようになっている。
【0675】

尚、本特徴部193SGにおける集中線は透過率が高く設定されている(例えば、50%)。このため、図14-3(C)及び図14-4(D)に示すように、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄、仮停止示唆画像を視認可能となっている。

【0676】

特に、本特徴部193SGでは、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、図14-3に示す画像データを画像表示装置5に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。また、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング(図14-3参照)において、画像表示装置5に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ(図14-3)から図14-4に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データ(図14-4)に切り替えるようになっている。

【0677】

図14-5(A)は、本特徴部193SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図14-5(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。

【0678】

図14-5(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄(演出図柄ともいう)などの変動パターン(変動時間(可変表示時間))を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0679】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図14-5(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」や「小当たり」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。

【0680】

10

20

30

40

50

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図14-5(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

【0681】

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

【0682】

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

【0683】

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

【0684】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞(第1始動入賞)が発生したに基づき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞(第2始動入賞)が発生

したことに基づき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【0685】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

10

【0686】

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。

20

【0687】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【0688】

尚、図14-5（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

30

【0689】

図14-6は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図14-6に示すように、本特徴部193SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

40

【0690】

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。

【0691】

50

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

【0692】

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。

【0693】

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。

【0694】

図14-7(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部193SG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、この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。

【0695】

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

【0696】

本特徴部193SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0697】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部193SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部193SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部193SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0698】

また、図14-7(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲ

10

20

30

40

50

ームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0699】

本特徴部193SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0700】

特図表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部193SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第2特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0701】

図14-8(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部193SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0702】

ここで、本特徴部193SGにおける大当り種別について、図14-8(B)を用いて説明すると、本特徴部193SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0703】

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

10

20

30

40

50

を5ラウンド(5R)確変大当りと呼称する場合がある。更に、「確変大当りC」による大当り遊技は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回(いわゆる2ラウンド)繰り返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置7の開放期間が他の大当り遊技よりも短い(例えば、0.1秒)高速開放大当りである。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

【0704】

また、特に図示はしないが、本特徴部193SGにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りCと同じ開放期間(本特徴部193SGでは0.1秒)となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0705】

つまり、本特徴部193SGにおいては、「確変大当りC」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン(図14-9に示すPC1-1)にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置7の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置7の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当りC」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当りCの大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

【0706】

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

【0707】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本特徴部193SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0708】

図14-8(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値(「81」～「100」の範囲の値)がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0709】

尚、図14-8(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0710】

よって、前述したように、「確変大当りB」や「確変大当りC」に対する判定値の割り当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りA」に対する判定値の割り当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当り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。

【0711】

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

【0712】

図14-9は、本特徴部193SGにおける変動パターンを示している。本特徴部193SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【0713】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部193SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを2種類設けているが、この発明はこれに限定されるものではなく、3種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよいし、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみとしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、…のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0714】

尚、本特徴部193SGにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当りC」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

【0715】

図14-9に示すように、本特徴部193SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0716】

また、本特徴部193SGにおけるノーマルリーチ変動パターンには、可変表示中に飾

10

20

30

40

50

り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を実行しない変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を1回実行する変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を1回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【0717】

更に、本特徴部193SGにおけるスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に擬似連演出を2回実行する変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を3回実行する変動パターンとがある。尚、スーパーリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を2回実行する変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を3回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【0718】

尚、本特徴部193SGでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0719】

つまり、本特徴部193SGにおけるノーマルリーチ変動パターンとスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0720】

また、本特徴部193SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0721】

図14-10は、本特徴部193SG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193SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0722】

具体的には、図14-10に示すように、可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ擬似連演出2回大当たりの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ擬似連演出3回大当たりの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当たりAまたは確変大当たりBである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回大当たりの変動パターン）、PB1-3（ノーマルリーチ擬似連演出2回大当たりの変動パターン）、PB1-4（ノーマルリーチ擬似連演出3回大当たりの変動パターン）とから決定する。

【0723】

尚、図14-10に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAと大当たり用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1～PB1-4に対する決定割合が異なっている。具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を30%の割合で決定し、PB1-2を45%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、P

10

20

30

40

50

B 1 - 4 を 5 % の割合で決定する。一方で、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 % の割合で決定し、P B 1 - 2 を 2 0 % の割合で決定し、P B 1 - 3 を 3 0 % の割合で決定し、P B 1 - 4 を 4 5 % の割合で決定する。つまり、本特徴部 1 9 3 S G では、可変表示結果が確変大当り A や確変大当り B である場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも高い割合でスーパーリーチの変動パターンに決定されるようになっている。更に、擬似連演出の実行回数に注目すると、可変表示結果が確変大当り A や確変大当り B である場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部 1 9 3 S G では、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

10

【 0 7 2 4 】

また、可変表示結果が確変大当り C や小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを P C 1 - 1 (特殊当りの変動パターン) に決定する。つまり、本特徴部 1 9 3 S G では、可変表示結果が確変大当り C となる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当り C であるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【 0 7 2 5 】

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

20

【 0 7 2 6 】

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

30

【 0 7 2 7 】

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

40

【 0 7 2 8 】

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

【 0 7 2 9 】

つまり、本特徴部 1 9 3 S G において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が 3 個や 4 個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図変動時間が通常の非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 1) よりも短い短縮用の

50

変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【0730】

本特徴部193SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

10

【0731】

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

20

【0732】

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

30

【0733】

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

40

【0734】

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

【0735】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状

50

態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0736】

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

【0737】

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

【0738】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【0739】

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

【0740】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図14-11(A)に示すような演出制御用データ保持エリア193SG190が設けられている。図14-11(A)に示す演出制御用データ保持エリア193SG190は、演出制御フラグ設定部193SG191と、演出制御タイマ設定部193SG192と、演出制御カウンタ設定部193SG193と、演出制御バッファ設定部193SG194とを備えている。

【0741】

演出制御フラグ設定部193SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部193SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0742】

演出制御タイマ設定部193SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部193SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0743】

演出制御カウンタ設定部193SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部193SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶

10

20

30

40

50

される。

【0744】

演出制御バッファ設定部193SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部193SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0745】

本特徴部193SGでは、図14-11(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部193SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」~「1-4」に対応した領域)と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「1-0」に対応した領域)とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」~「2-4」に対応した領域)と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

【0746】

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

【0747】

更に、本特徴部193SGの始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aには、先読予告設定処理(図11)において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されたことにより表示パターンの決定が未決定である旨を示す表示未決定フラグと、保留記憶表示の表示パターン(表示態様)に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域(エントリ)毎に確保されている。

【0748】

また、本特徴部193SGの始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aには、演出制限フラグを第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域(エントリ)毎に確保されている。尚、演出制限フラグとは、コマンド解析処理(図14-18)において、第1始動入賞口や第2始動入賞口にて始動入賞が発生したが図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが後述する第1保留記憶数通知待ち時間、または第2保留記憶数通知待ち時間内に受信されない場合に、当該エントリが先読予告演出の対象ではない

ことを示すフラグである。

【0749】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が画像表示装置5の下部に設けられている第1保留記憶表示エリア193SG5D、第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（◇））または「2」（星（☆））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア193SG5D、第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

【0750】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0751】

図14-11（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図14-11（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【0752】

次に、図5のステップS101において実行される本特徴部193SGの始動入賞判定処理について、図14-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS101）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ193SGS101；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限值（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ193SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよ

い。ステップ193SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ193SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ193SGS103）。

【0753】

ステップ193SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ193SGS101；N）、ステップ193SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ193SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS104）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ193SGS104；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ193SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ193SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ193SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ193SGS106）。

【0754】

ステップ193SGS103、ステップ193SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ193SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ193SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【0755】

ステップ193SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ193SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ193SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部に乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部に乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0756】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ193SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0757】

ステップ193SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ193SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図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

【0758】

ステップ193SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ193SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ193SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図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。

20

【0759】

ステップ193SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ193SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ193SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ193SGS115）、ステップ193SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ193SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ193SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

30

【0760】

図14-13（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図14-13のステップ193SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部193SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図5のステップS110、図14-14）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図5のステップS111、図14-15）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ193SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

40

50

【0761】

図14-13(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(ステップ193SGS121)。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0762】

ステップ193SGS121の処理に続いて、図14-7に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする(ステップ193SGS122)。その後、図14-12のステップ193SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ193SGS123)。大当り判定範囲には、ステップ193SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【0763】

ステップ193SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には(ステップ193SGS123; N)、図14-7に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする(ステップ193SGS124)。その後、図14-12のステップ193SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ193SGS125)。

【0764】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には(ステップ193SGS125; Y)、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ193SGS126)、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(ステップ193SGS127)して、ステップ193SGS138に進む。

【0765】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ193SGS128)、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(ステップ193SGS129)。時短フラグがオフである場合は(ステップ193SGS129; N)、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は(ステップ193SGS129; Y)、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする(ステップ193SGS131)。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【0766】

尚、本特徴部 193SG では、これらのはずれ用変動パターン判定テーブル A やはずれ用変動パターン判定テーブル D に加えて、保留記憶数が 3 個である場合に使用されるのはずれ用変動パターン判定テーブル B と、保留記憶数が 4 個である場合に使用されるのはずれ用変動パターン判定テーブル C が予め用意されているが、これらのはずれ用変動パターン判定テーブル A ～ C のうち、はずれ用変動パターン判定テーブル A では、例えば、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち 0 ～ 497 までの 498 個（約 50 %）の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブル B では、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち 0 ～ 597 までの 598 個（約 60 %）の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブル C では、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち 0 ～ 697 までの 698 個（約 70 %）の判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブル A ～ C では、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち 898 ～ 997 までの 100 個（約 10 %）の判定値が割り当てられている。

【0767】

このため、ステップ 193SGS126 においては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判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて判定するようになっている。

【0768】

また、ステップ 193SGS123 にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ 193SGS123；Y）、図 14-13（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ 193SGS132）。このとき、CPU103 は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第 1 特図」または「2」に対応する「第 2 特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0769】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たり A である場合には第 2 図柄指定コマンド、確変大当たり B である場合には第 3 図柄指定コマンド、確変大当たり C である場合には第 4 図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第 5 図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ 193SGS133）、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ 193SGS134a）。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合（ステップ 193SGS134a；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブル A を選択してセットして（ステップ 193SGS135）、ステップ 193SGS138 に進む。

【0770】

また、判定した大当たり種別が非確変大当たりでない場合（ステップ 193SGS134a；N）は、更に、判定した大当たり種別が、確変大当たり A または確変大当たり B であるか否かを判定する（ステップ 193SGS134b）。

【0771】

判定した大当たり種別が確変大当たり A または確変大当たり B である場合（ステップ 193SGS134b；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択してセットして（ステップ 193SGS136）、ステップ 193SGS138 に進む。

【0772】

判定した大当り種別が確変大当りAまたは確変大当りBでない場合（ステップ193SGS134b；N）、つまり、判定した大当り種別が確変大当りCである場合には、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ193SGS137）、ステップ193SGS138に進む。

【0773】

ステップ193SGS127，ステップ193SGS130，ステップ193SGS131，ステップ193SGS135，ステップ193SGS136，ステップ193SGS137の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ193SGS138）。本特徴部193SGでは、図14-13（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0774】

その後、ステップ193SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ193SGS132）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0775】

図14-14は、特別図柄通常処理として、図6のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14-14に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ193SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ193SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0776】

ステップ193SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ193SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ193SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0777】

ステップ193SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ193SGS143）。

【0778】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ193SGS144）、ステップ193SGS149に移行する。

【0779】

一方、ステップ193SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ193SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ193SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ193SGS

145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ193SGS145の処理は、ステップ193SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」とであると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0780】

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

【0781】

ステップ193SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ193SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ193SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0782】

ステップ193SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ193SGS147）。

【0783】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後（ステップ193SGS148）、ステップ193SGS149に移行する。

【0784】

ステップ193SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図14-7に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ193SGS150a）。尚、このステップ193SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【0785】

このように、ステップ193SGS149で選択される特図表示結果判定テーブル1においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ193SGS150aの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判

10

20

30

40

50

定（決定）される。

【0786】

ステップ193SGS150aにて「大当り」とであると判定された場合には（ステップ193SGS150a；Y）、遊技制御フラグ設定部に大当りフラグをオン状態とする（ステップ193SGS152）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図14-8（A）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ193SGS153）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ193SGS154）。

10

【0787】

ステップ193SGS154の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ193SGS155）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、確変大当りAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当りBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当りCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

20

【0788】

一方、ステップ193SGS150aにて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップ193SGS150a；N）、S150bに進んで、図14-7に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「小当り」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ193SGS150c）。尚、ステップ193SGS150cにおいては、変動特図が第1特図である場合には、第1特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定し、変動特図が第2特図である場合には、第2特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する。

30

【0789】

ステップ193SGS150cにおいて特図表示結果を「小当り」とすると決定された場合には（ステップ193SGS150c；Y）、遊技制御フラグ設定部に設けられた小当りフラグをオン状態にする（ステップ193SGS151）。

【0790】

一方、ステップ193SGS150cにおいて特図表示結果を「小当り」とすると決定しなかった場合には（ステップ193SGS150c；N）、ステップ193SGS156に進む。

40

【0791】

ステップ193SGS156においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か（小当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ193SGS150aにて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ193SGS154における大当り種別が「確変大当りA」である場合には「7」の数字を示す

50

特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りC」である場合には、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【0792】

ステップ193SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ193SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【0793】

尚、ステップ193SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ193SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ193SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0794】

図14-15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14-15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193SGS161）。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193SGS161；Y）、大当り種別バッファ値から大当り種別を特定する（ステップ193SGS162）。

【0795】

そして、特定した大当り種別が「確変大当りC」であるか否かを判定し（ステップ193SGS163）、「確変大当りC」ではない場合、つまり、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「非確変大当り」のいずれかである場合には（ステップ193SGS163；N）、特定した大当り種別に応じて大当り用変動パターン判定テーブルAまたは大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする。具体的には、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、特定した大当り種別が「確変大当りA」または「確変大当りB」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする。

【0796】

一方、特定した大当り種別が「確変大当りC」である場合には（ステップ193SGS163；Y）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ193SGS165）。

【0797】

ステップ193SGS161における判定において、大当りフラグがオン状態にされていなければ（ステップ193SGS161；N）、更に、小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193SGS166）。小当りフラグがオン状態にされている場合には（ステップ193SGS166；Y）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットし（ステップ193SGS167）、ステップ193SGS175に進む。

【0798】

一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ193SGS166；N）、遊技制御フラグ設定部に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ193SGS168）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ193SGS168；Y）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ193SGS169）。

【0799】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ193SGS168；N）、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が1または2であるか否かを判定する（ステップ193SGS170）。

10

【0800】

特定した変動特図の保留記憶数が1または2である場合（ステップ193SGS170；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする（ステップ193SGS171）。

【0801】

また、特定した変動特図の保留記憶数が1または2ではない場合には（ステップ193SGS170；N）、特定した変動特図の保留記憶数が3であるか否かを更に判定する（ステップ193SGS172）。

20

【0802】

特定した変動特図の保留記憶数が3である場合（ステップ193SGS172；Y）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする（ステップ193SGS173）。

【0803】

また、特定した変動特図の保留記憶数が3ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が4である場合（ステップ193SGS172；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして（ステップ193SGS174）、ステップ193SGS175に進む。

30

【0804】

ステップ193SGS164、ステップ193SGS165、ステップ193SGS167、ステップ193SGS169、ステップ193SGS171、ステップ193SGS173、ステップ193SGS174の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値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、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルA～Dのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ193SGS175）。

40

【0805】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ193SGS175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193SGS170の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【0806】

ステップ193SGS175にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2

50

特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ 193 S G S 176）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0807】

ステップ 193 S G S 176 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 193 S G S 177）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 103 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送信するために、予め用意された第 1 変動開始用コマンドテーブルの R O M 101 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、C P U 103 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送信するために、予め用意された第 2 変動開始用コマンドテーブルの R O M 101 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。

【0808】

ステップ 193 S G S 177 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 193 S G S 178）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ 193 S G S 179）、変動パターン設定処理を終了する。

【0809】

ステップ 193 S G S 177 でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図 5 に示すステップ S 27 のコマンド制御処理が実行されるごとに、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または第 2 可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【0810】

図 14-16 は、特別図柄停止処理として、図 6 のステップ S 113 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、C P U 103 は、ステップ S 112 の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B に停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ 193 S G S 180）。尚、変動特図指定バッファ値が第 1 特図を示す「1」である場合には、第 1 特別図柄表示装置 4 A での第 1 特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第 2 特図を示す「2」である場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板 12 に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 193 S G S 181）。そして、大当たり

フラグがオン状態にされているか否かを判定し（ステップ193SGS182）、大当りフラグがオフにされている場合（ステップ193SGS182；N）には、更に、小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193SGS183）。

【0811】

小当りフラグがオン状態にされている場合には、演出制御基板12に、小当りに対応する当り開始5指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ193SGS190a）。そして、小当り表示時間タイマに小当り表示時間に相当する値を設定する（ステップ193SGS190b）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、2回）をセットする（ステップ193SGS190c）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップS118）に対応した値である“8”に更新し（ステップ193SGS190d）、特別図柄停止処理を終了する。

10

【0812】

一方、大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ193SGS182；Y）にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ193SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始1指定コマンド（確変大当りA）、当り開始2指定コマンド（確変大当りB）、当り開始3指定コマンド（確変大当りC）、当り開始4指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ193SGS185）。

【0813】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ193SGS186）。

20

【0814】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ193SGS187）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りAの場合には10回、確変大当りBの場合には5回、確変大当りCの場合には2回）をセットする（ステップ193SGS188）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS114）に対応した値である“4”に更新する（ステップ193SGS189）。

30

【0815】

一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ193SGS183；N）、ステップ193SGS190においてCPU103は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ193SGS190；Y）には、ステップ193SGS196に進む。

【0816】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ193SGS190；N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する（ステップ193SGS191）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ193SGS193）、「0」でない場合（ステップ193SGS193；N）にはステップ193SGS196に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ193SGS193；Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ193SGS194）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ193SGS195）、ステップ193SGS196に進む。

40

【0817】

ステップ193SGS196では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0818】

50

図14-17は、大当り終了処理として、図6のS117にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0819】

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ193SGS201）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ193SGS201；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ193SGS202）、処理を終了する。

【0820】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ193SGS201；Y）には、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ193SGS203）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ193SGS204）。経過していなければ処理を終了する。

【0821】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ193SGS204；Y）、CPU103は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ193SGS205）。

【0822】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ193SGS205；N）には、更に、記憶されている大当り種別が確変大当りCであるか否かを判定する（ステップ193SGS206）。

【0823】

記憶されている大当り種別が確変大当りCである場合には（ステップ193SGS206；Y）、確変フラグをオン状態にした後（ステップ193SGS210）、ステップ193SGS213に進む。

【0824】

一方、記憶されている大当り種別が確変大当りCでない場合、つまり、大当り種別が確変大当りAまたは確変大当りBである場合には（ステップ193SGS206；N）、確変フラグをオン状態にし（ステップ193SGS207）、時短フラグをオン状態にし（ステップ193SGS208）、時短回数カウンタに「0」をセットした後（ステップ193SGS209）、ステップ193SGS213に進む。

【0825】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ193SGS205；Y）には、ステップ193SGS211とステップ193SGS212を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、ステップ193SGS213に進む。

【0826】

ステップ193SGS213では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ193SGS214）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ193SGS215）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ193SGS216）。

【0827】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図14-18は、コマンド解析処理として、図6のステップS75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14-18に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送

10

20

30

40

50

された主基板 11 からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ 193 S G S 221）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ 193 S G S 221；N）、後述するステップ 193 S G S 223 またはステップ 193 S G S 225 にて設定（セット）される第 1 または第 2 保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定し（ステップ 193 S G S 237）、第 1 または第 2 保留記憶数通知待ち時間が経過していなければ（ステップ 193 S G S 2375；N）、コマンド解析処理を終了する。一方、第 1 または第 2 保留記憶数通知待ち時間が経過している場合、つまり、設定された第 1 または第 2 保留記憶数通知待ち時間が経過までに第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドを受信しなかった場合には（ステップ 193 S G S 237；Y）、第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドが未だ格納されていないエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、当該格納未完了のエントリの演出制限フラグをオン状態とし（ステップ 193 S G S 238）、コマンド解析処理を終了する。

10

【0828】

ステップ 193 S G S 221 にて受信コマンドがある場合には（ステップ 193 S G S 221；Y）、例えば受信コマンドの M O D E データを確認することなどにより、その受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 193 S G S 222）。そして、第 1 始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ 193 S G S 222；Y）、第 1 保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ 193 S G S 223）。例えば、ステップ 193 S G S 223 の処理では、第 1 保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部 193 S G 192 に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

20

【0829】

ステップ 193 S G S 222 にて受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 193 S G S 222；N）、その受信コマンドは第 2 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 193 S G S 224）。そして、第 2 始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ 193 S G S 224；Y）、第 2 保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ 193 S G S 225）。例えば、ステップ 193 S G S 225 の処理では、第 2 保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

30

【0830】

ステップ 193 S G S 224 にて受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 193 S G S 224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 193 S G S 226）。ステップ 193 S G S 226 にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ 193 S G S 226；N）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ 193 S G S 227）。ステップ 193 S G S 227 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ 193 S G S 227；N）、その受信コマンドは第 1 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ 193 S G S 228）。そして、第 1 保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ 193 S G S 228；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 1 保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ 193 S G S 229）。

40

【0831】

ステップ 193 S G S 228 にて受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ 193 S G S 228；N）、その受信コマンドは第 2 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ 193 S G S 230）。そして、第 2 保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ 193 S G S 230；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 2 保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ 193 S G S 231）。

【0832】

そして、ステップ 193 S G S 229、ステップ 193 S G S 231 の処理のいずれか

50

を実行した後は、格納したエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、未受信のコマンドがあれば演出制限フラグをオン状態にする（ステップ193SGS232）。

【0833】

ステップ193SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップ193SGS226；Y）、ステップ193SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ193SGS227；Y）、あるいはステップ193SGS223、ステップ193SGS225、ステップ193SGS232の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを、図14-11に示す始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ193SGS233）、ステップ193SGS221の処理に戻る。

10

【0834】

尚、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0835】

ステップ193SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ193SGS230；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行う（ステップ193SGS234）。そして、ステップ193SGS223またはステップ193SGS225にて設定された第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定し（ステップ193SGS235）、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過していなければ（ステップ193SGS235；N）、ステップ193SGS221の処理に戻る。一方、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過している場合、つまり、設定された第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過までに第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドを受信しなかった場合には（ステップ193SGS235；Y）、格納したエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、該当する格納未完了のエントリの演出制限フラグをオン状態にしたのち（ステップ193SGS236）、ステップ193SGS221の処理に戻る。

20

30

【0836】

図14-19は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先ず、先読予告設定処理において先読予告演出の有無とともに該先読予告演出の演出パターン（保留記憶表示の表示パターン）を決定し（S161）、次いで、画像表示装置5の第1保留記憶表示エリア193SG005D及び第2保留記憶表示エリア193SG005Uにおける保留記憶表示を、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する（ステップ193SGS162）。

【0837】

図14-20は、先読予告設定処理として、図5のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14-20に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、可変表示の実行中であるか否かを判定する（ステップ193SGS240a）。可変表示の実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの値が1～3のいずれかであるか否かによって判定すればよい。

40

【0838】

可変表示の実行中でない場合（ステップ193SGS240a；N）はステップ193SGS241に進み、可変表示の実行中である場合（ステップ193SGS240a；Y）は、更に第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中であるか否かを判定する（ステップ193SGS240b）。尚、第1可変表示開始回数報知演出とは、図14-29（E）、図14-30（L）、図14-31（S）に示すように、擬似連演出として再可変表

50

示が開始された後に、1の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知するための演出である。また、ステップ193SGS240aにおいて第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中であるか否かは、実行中の可変表示のプロセデータを参照して判定すればよい。

【0839】

第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中でない場合（ステップ193SGS240b；N）はステップ193SGS241に進み、第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中である場合（ステップ193SGS240b；Y）は、ステップ193SGS250に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中は、先読予告演出を実行しないようになっている。

10

【0840】

ステップ193SGS241において演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aをチェックする。そして、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、表示未決定フラグがオン状態である（「1」にセットされている）エントリが有るか否かにより判定する（ステップ193SGS242）。

【0841】

表示未決定フラグがオン状態であるエントリが無い場合は（ステップ193SGS242；N）、先読予告設定処理を終了し、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有る場合は（ステップ193SGS242；Y）、該エントリの図柄指定コマンドが第4図柄指定または第6図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS243a）。図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ193SGS243a；Y）、ステップ193SGS250に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、確変大当りCまたは小当りとなる保留記憶については、先読予告演出を実行しないようになっている。

20

【0842】

一方、図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドでない場合には、該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示すコマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS243b）。該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドでない場合、つまり、大当り（確変大当りA、確変大当りB、非確変大当りのいずれか）を示すコマンドである場合は（ステップ193SGS243b；N）、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する（ステップ193SGS244）。

30

【0843】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ193SGS244において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ193SGS245）。

40

【0844】

ステップ193SGS245においては、例えば、図14-21（A）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図14-21（A）に示す決定割合の設定例では、ステップ193SGS244の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0845】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターン α 及び表示パターン β の2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示

50

パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。

【0846】

尚、可変表示結果が確変大当りC以外の大当りとなる場合は、先読予告演出が非実行に決定される場合無く、必ず先読予告演出の実行が決定されて表示パターン（予告種別）として表示パターンαまたは表示パターンβのどちらかの表示パターン（予告種別）が決定される。

【0847】

また、図14-21（A）に示すように、大当り種別が「確変大当りA」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「確変大当りB」または「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。

【0848】

このような設定により、可変表示結果が「大当り」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターンβの表示が実行された場合は、表示パターンαの表示が実行された場合よりも大当り種別が確変大当りAである割合が高くなり、遊技者の確変大当りAとなることに対する期待感を高めることができる。

【0849】

尚、本特徴部193SGでは、可変表示結果が確変大当りC以外の「大当り」である場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（◇）に表示する表示パターンαまたは白色の星形（☆）に表示する表示パターンβのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が確変大当りC以外の「大当り」である場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

【0850】

また、ステップ193SGS243bにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ193SGS243b；Y）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ193SGS247）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC600Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C601Hであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C602Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

【0851】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ193SGS247において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ193SGS248）。

【0852】

ステップ193SGS248においては、例えば、図14-21（B）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図14-21（B）に示す決定割合の設定例では、ステップ193SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予

10

20

30

40

50

告種別)の決定割合を異ならせている。

【0853】

具体的には、表示パターン(予告種別)として、表示パターン α 及び表示パターン β の2種類が設けられている。このうち、表示パターン(予告種別)が表示パターン α に決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形(◇)で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示され、表示パターン(予告種別)が表示パターン β に決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形(☆)で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型(○)で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。

10

【0854】

図14-21(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合(「予告演出なし」以外に決定される割合)が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合(「予告演出なし」以外に決定される割合)が高く設定されている。

【0855】

可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターン α が決定される割合が高く設定されている。また、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターン α が決定される割合が高く設定されている。更に、可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターン β が決定される割合が高く設定されており、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターン β が決定される割合が高く設定されている。

20

【0856】

尚、可変表示結果が「はずれ」である場合においては、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」、「その他」、「スーパーリーチ」のいずれにおいても、先読予告演出が非実行に決定される割合が最も高く設定されており、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターン β が決定される割合が最も低く設定されている。

30

【0857】

更に、図14-21(A)に示すように、可変表示結果が「大当たり」である場合においては、先読予告演出が非実行(予告演出なし)に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターン α または表示パターン β が決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターン α または表示パターン β が決定される割合よりも高く設定されている。

40

【0858】

更に、可変表示結果が「はずれ(非リーチ)」、「はずれ(スーパーリーチ)」、「はずれ(その他)」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターン α が決定される割合が、表示パターン β が決定される割合よりも高く設定されている。一方、可変表示結果が「大当たり(確変A)」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターン β が決定される割合が、表示パターン α が決定される割合よりも高く設定されている。

【0859】

このような設定により、先読予告演出の表示パターン(予告種別)として表示パターン

50

αまたは表示パターンβが実行（表示）された場合には、表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高く、特に表示パターンβが実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当り」であり、かつ大当り種別が「確変大当りA」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【0860】

ステップ193SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ193SGS247において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ193SGS249）。

【0861】

ステップ193SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ193SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ193SGS246）。具体的には、ステップ193SGS245またはステップ193SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ193SGS245またはステップ193SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ193SGS251に進む。

【0862】

また、ステップ193SGS249において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ193SGS249；N）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「0」をセットした後（ステップ193SGS250）、ステップ193SGS251に進む。

【0863】

尚、ステップ193SGS246またはステップ193SGS250実行後、演出制御用CPU120は、当該エントリの表示未決定フラグの値を「0」に変更する（ステップ193SGS251）。その後、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ193SGS252）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「0」、「1」、「2」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容に応じて、画像表示装置5の下方位置に設けられている第1保留記憶表示エリア193SG5Dおよび第2保留記憶表示エリア193SG5Uの保留表示が更新される。

【0864】

具体的には、第1特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第1特図保留記憶数が2つであれば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア193SG5Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア193SG5Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様

10

20

30

40

50

にて第1保留記憶表示エリア193SG5Dに表示される。

【0865】

また、第2特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第1特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第2特図保留記憶数が2つであれば、例えば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、1の保留記憶表示が「○」の表示態様、1の保留記憶表示が「☆」の表示態様にて第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。

10

【0866】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに応じて、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部193SGでは画面の中央方向）にシフトする。

20

【0867】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの保留記憶にもとづいて、第1保留記憶表示エリア193SG5Dや第2保留記憶表示エリア193SG5Uにおける保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第1保留記憶表示エリア193SG5Dや第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示されるようになる。

30

【0868】

尚、本特徴部193SGにおいては、ステップ193SGS252の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら第1保留記憶表示エリア193SG5Dおよび第2保留記憶表示エリア193SG5Uの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【0869】

また、本特徴部193SGでは、ステップ193SGS242において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ193SGS242において第1特図と第2特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第1特図保留記憶にも第2特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「1」または「2」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第1特図の保留記憶の保留表示と第2特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

40

50

【0870】

また、本特徴部193SGでは、前述のように第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、この発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

【0871】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第2特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第1特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第2特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

10

【0872】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態（高確高ベース状態・低確高ベース状態）である場合は、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第1特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第2特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第1特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

20

【0873】

図14-22は、図13に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS271）。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193SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194A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193SGS272）。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。

30

【0874】

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

40

【0875】

また、ステップ193SGS271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193SGS271；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193SGS273）。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193SGS273；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

50

は（ステップ193SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194A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193SGS274）。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。

【0876】

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

【0877】

ステップ193SGS272またはステップ193SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ193SGS275）。

【0878】

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193SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0879】

尚、本特徴部193SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りCと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであ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であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。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。

【0880】

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

10

20

30

40

50

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。

【0881】

次いで、演出制御用CPU120は、当該変動パターンが可変表示中に擬似連演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する（ステップ193SGS277）。当該変動パターンが可変表示中に擬似連演出を実行する変動パターンである場合（ステップ193SGS277；Y）は、擬似連演出を実行する可変表示用の予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を実行して可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出を決定する（ステップ193SGS278）。

【0882】

ステップ193SGS278の実行後、演出制御用CPU120は、当該変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する。当該変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合（193SGS279；Y）は、可変表示結果に基づいて、仮停止報知演出に代えて特別仮停止報知演出を実行するか否かを決定する（ステップ193SGS280）。仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ8L、8Rから出力することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出であり、特別仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ8L、8Rから出力することに加えて画像表示装置5に表示する背景画像を仮停止回数に応じた背景画像（仮停止回数が1回目なら第1特別背景画像、2回目なら第2特別背景画像、3回目なら第3特別背景画像）に更新することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出である。

【0883】

そして、演出制御用CPU120は、特別仮停止報知演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ193SGS281）。特別仮停止報知演出の実行を決定した場合（ステップ193SGS281；Y）は、特別仮停止報知演出の実行と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193SGS287に進む（ステップ193SGS282）。

【0884】

当該変動パターンがノーマルリーチ変動パターンである場合（193SGS279；N）や特別仮停止報知演出の非実行を決定した場合（193SGS281；N）は、可変表示結果に基づいて仮停止報知演出期間を2秒と1.5秒とから決定する（ステップ193SGS283）。そして、該ステップ193SGS283において決定した仮停止報知演出期間と変動パターンに応じてプロセステーブルを選択してステップ193SGS287に進む（ステップ193SGS284）。

【0885】

また、当該変動パターンが可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンである場合（ステップ193SGS277；N）は、擬似連演出を実行しない可変表示用の予告演出決定処理を実行して可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出を決定する（ステップ193SGS285）。ステップ193SGS285において予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定した後は、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193SGS287に進む（193SGS286）。

【0886】

ステップ193SGS287において演出制御用CPU120は、193SGS282、193SGS284、193SGS286のいずれかで選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ193SGS287）。

【0887】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出

10

20

30

40

50

力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0888】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ193SGS288）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令

10

【0889】

尚、本特徴部193SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0890】

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193SGS289）。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193SGS290）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120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VRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示するこ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S172）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193SGS291）。

20

【0891】

演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を－1し、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し、プロセスタイマがタイマアウトした場合は、次のプロセスデータへの切り替えを行い、改めて次のプロセスタイマをスタートさせるとともに次のプロセスデータのないように従って演出装置の制御を行うことで飾り図柄の可変表示を実行する。尚、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理において予告演出の実行を決定している場合、可変表示中演出処理内において予告演出を実行するための予告演出実行処理を実行可能となっている。

30

【0892】

次に、擬似連演出を実行する可変表示の流れについて説明する。先ず、図14-23（A）に示すように、変動パターンが可変表示中に擬似連演出を1回実行するノーマルリーチ変動パターンである場合は、先ず、リーチとなった後に飾り図柄の仮停止を示唆する仮停止示唆演出が実行される。尚、本特徴部193SGにおける仮停止示唆演出は、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄が仮停止した後に、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が通常よりも低速で可変表示を行う演出である。尚、仮停止示唆演出期間の長さは、可変表示開始設定処理のステップ193SG283にて決定した仮停止報知演出期間の長さに応じて異なっている。

40

【0893】

仮停止報知演出期間が仮停止報知演出期間A（2秒）に決定されている場合は、1回目

50

の仮停止タイミング A となった時点で仮停止示唆演出が終了するとともに、擬似連図柄の仮停止が実行され仮停止報知演出が 2 秒間に亘って実行される。また、仮停止報知演出期間が仮停止報知演出期間 B (1.5 秒) に決定されている場合は、1 回目の仮停止タイミング B となった時点で仮停止示唆演出が終了するとともに、擬似連図柄の仮停止が実行され仮停止報知演出が 1.5 秒間に亘って実行される。尚、図 14-23 (A) に示すように、仮停止報知演出期間 A と仮停止報知演出期間 B とは、同一タイミング、つまり、仮停止報知演出は、演出期間が 1.5 秒と 2 秒のどちらに決定されている場合であっても、必ず特定のタイミングで終了するように設定されている。

【0894】

そして、仮停止報知演出が終了すると、再可変表示報知演出が実行される。再可変表示報知演出は、再可変表示報知音をスピーカ 8 L、8 R から出力することに加えて画像表示装置 5 に再可変表示回数に応じたキャラクタの画像 (再可変表示回数が 1 回目ならキャラクタ A の画像、2 回目ならキャラクタ B の画像、3 回目ならキャラクタ C の画像) を表示することによって飾り図柄の再可変表示が実行されることを遊技者に報知する演出である。

【0895】

尚、1 回目の再可変表示は、該再可変表示報知演出中に実行される。再可変表示報知演出が終了すると、該再可変表示報知演出の終了タイミングから第 1 可変表示開始回数報知演出が実行される。第 1 可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置 5 に再可変表示回数を含む飾り図柄の可変表示回数を表示するとともに、画像表示装置 5 の左右両端において可変表示回数に応じた色のエフェクト画像を表示する演出である。つまり、当該 1 回目の再可変表示に対応する第 1 可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置 5 において「×2」を表示するとともに、画像表示装置 5 の左右両端において青色のエフェクト画像を表示する演出であり、2 回目の再可変表示に対応する第 1 可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置 5 において「×3」を表示するとともに、画像表示装置 5 の左右両端において緑色のエフェクト画像を表示する演出であり、3 回目の再可変表示に対応する第 1 可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置 5 において「×4」を表示するとともに、画像表示装置 5 の左右両端において赤色のエフェクト画像を表示する演出である。

【0896】

そして、第 1 可変表示開始回数報知演出が終了すると、該第 1 可変表示開始回数報知演出の終了タイミングから第 2 可変表示開始回数報知演出が実行される。第 2 可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置 5 に再可変表示回数を含む飾り図柄の可変表示回数を第 1 可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズで表示する演出である。

【0897】

第 2 可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、仮停止示唆演出が実行される。このとき、擬似連図柄は仮停止せずにノーマルリーチのリーチ演出が実行される。

【0898】

図 14-23 (B) に示すように、特別仮停止報知演出の非実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を 2 回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図 14-23 (A) に示す変動パターンが可変表示中に擬似連演出を 1 回実行するノーマルリーチ変動パターンである場合と同じく、リーチとなった後に仮停止示唆演出と、それぞれ 1 回目の擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第 1 可変表示開始回数報知演出、第 2 可変表示開始回数報知演出及び 1 回目の仮停止と再可変表示が実行された後、再度リーチとなり 2 回目の擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第 1 可変表示開始回数報知演出、第 2 可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、2 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、仮停止示唆演出が実行される。このとき、擬似連図柄は仮停止せずにスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【0899】

尚、1 回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間 A (2 秒) にて実行された場合は、

2 回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間 A（2 秒）にて実行され、1 回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間 B（1.5 秒）にて実行された場合は、2 回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間 B（1.5 秒）にて実行される。

【0900】

また、前述したように 2 回目の再可変表示報知演出では、画像表示装置 5 において 1 回目の再可変表示演出とは異なるキャラクタ（キャラクタ B）の画像が表示される。また、2 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出及び第 2 可変表示開始回数報知演出では、画像表示装置 5 において 1 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出及び第 2 可変表示開始回数報知演出とは異なり「×3」（2 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出では 2 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×3」）が表示される。

10

【0901】

図 14-25 に示すように、特別仮停止報知演出の非実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を 3 回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図 14-23（B）に示す変動パターンが可変表示中に擬似連演出を 2 回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合と同じく、リーチとなった後に仮停止示唆演出と、それぞれ 2 回目までの擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第 1 可変表示開始回数報知演出、第 2 可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、そして、2 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、3 回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第 1 可変表示開始回数報知演出、第 2 可変表示開始回数報知演出が実行され、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

20

【0902】

尚、1 回目及び 2 回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間 A（2 秒）にて実行された場合は、3 回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間 A（2 秒）にて実行され、1 回目及び 2 回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間 B（1.5 秒）にて実行された場合は、3 回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間 B（1.5 秒）にて実行される。

【0903】

また、前述したように 3 回目の再可変表示報知演出では、画像表示装置 5 において 1 回目及び 2 回目の再可変表示演出とは異なるキャラクタ（キャラクタ C）の画像が表示される。また、3 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出及び第 2 可変表示開始回数報知演出では、画像表示装置 5 において 2 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出及び第 2 可変表示開始回数報知演出とは異なり「×4」（3 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出では 3 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×4」）が表示される。

30

【0904】

図 14-26 に示すように、特別仮停止報知演出の実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を 2 回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、先ず、仮停止示唆演出が実行される。

【0905】

尚、該可変表示では、1 回目の仮停止タイミング A となった時点で仮停止報知演出が終了するとともに、飾り図柄の仮停止が実行され特別仮停止報知演出が 2 秒間に亘って実行される。つまり、特別仮停止報知演出が実行する可変表示では、特別仮停止報知演出が非実行である（仮停止報知演出が実行される）可変表示とは異なり、仮停止示唆演出期間と特別仮停止報知演出期間は不変となっている。

40

【0906】

特別仮停止報知演出の終了後は、再可変表示報知演出と第 1 可変表示開始回数報知演出が実行されることなく 1 回目の飾り図柄の再可変表示が実行される。また、暫くして第 2 可変表示開始回数報知演出が実行される。つまり、該可変表示では、1 回目の特別仮停止報知演出が実行された後は、1 回目の再可変表示報知演出としてキャラクタ（キャラクタ A）の画像の表示や第 1 可変表示開始回数報知演出としての画像表示装置 5 での「×2」の表示が実行されず、第 2 可変表示開始回数報知演出としての画像表示装置 5 にて第 1 可

50

変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「×2」の表示のみが実行される

【0907】

そして、1回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行された後は、2回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行された後、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【0908】

尚、2回目の第2可変表示開始回数報知演出としては、図14-23(B)と同じく画像表示装置5にて第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「×3」の表示が実行される。

【0909】

図14-27に示すように、特別仮停止報知演出の実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を3回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図14-26と同じく仮停止示唆演出と、それぞれ2回目までの飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行された後、3回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行され、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【0910】

尚、3回目の第2可変表示開始回数報知演出としては、図14-23(B)と同じく画像表示装置5にて第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「×4」の表示が実行される。

【0911】

尚、一部は前述したが、図14-28に示すように、本特徴部193SGにおける仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ8L、8Rから出力することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出であり、2秒間または1.5秒間に亘って実行される演出である。

【0912】

特別仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ8L、8Rから出力することに加えて画像表示装置5に表示する背景画像を仮停止回数に応じた背景画像（仮停止回数が1回目なら第1特別背景画像、2回目なら第2特別背景画像、3回目なら第3特別背景画像）に更新することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出である。尚、特別仮停止報知演出として画像表示装置5に表示された特別背景画像は、次の特別背景画像への更新タイミングまたは、可変表示が終了するまで表示される画像である一方で、仮停止報知音の出力期間（特別仮停止報知演出期間）は、仮停止報知演出の一部と同じく2秒間である。

【0913】

再可変表示報知演出とは、再可変表示報知音をスピーカ8L、8Rから出力することに加えて画像表示装置5に再可変表示回数に応じたキャラクタの画像（再可変表示回数が1回目ならキャラクタAの画像、2回目ならキャラクタBの画像、3回目ならキャラクタCの画像）を表示することによって飾り図柄の再可変表示が実行されることを遊技者に報知する演出である。尚、再可変表示報知演出の演出期間（画像表示装置5におけるキャラクタの画像の表示期間とスピーカ8L、8Rからの再可変表示報知音の出力期間）は、再可変表示の実行回数にかかわらず3秒間である。尚、前述したように、擬似連演出を実行する可変表示では、擬似連演出の実行回数（仮停止・再可変表示の実行回数）が多いほど大当たり期待度が高く設定されているので、再可変表示報知演出については、最終的にキャラクタCの画像が表示される場合が最も大当たり期待度が高く、最終的にキャラクタAの画像が表示される場合が最も大当たり期待度が低く設定されている。

【0914】

第1可変表示開始回数報知演出とは、擬似連演出として再可変表示が開始された後に、1の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知す

10

20

30

40

50

るための演出であり、画像表示装置 5 においてこれら再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数（1 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出では「× 2」、2 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出では「× 3」、3 回目も第 1 可変表示開始回数報知演出では「× 4」）を表示する演出である。尚、これら第 1 可変表示開始回数報知演出の演出期間は、再可変表示を含む飾り図柄の可変表示回数にかかわらず 1 秒間である。

【0915】

第 2 可変表示開始回数報知演出とは、第 1 可変表示開始回数報知演出の後に 1 の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知するための演出であり、画像表示装置 5 においてこれら再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数（1 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出では「× 2」、2 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出では「× 3」、3 回目も第 1 可変表示開始回数報知演出では「× 4」）を第 1 可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズで表示する演出である。尚、これら第 2 可変表示開始回数報知演出の演出期間は、再可変表示を含む飾り図柄の可変表示回数にかかわらず 2 秒間である。

【0916】

図 14-29 (A) は、図 14-22 における可変表示開始設定処理の予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）を示すフローチャートである。予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）において演出制御用 CPU 120 は、まず、可変表示結果と変動パターンを特定する（ステップ 193 S G S 301）。そして、予告演出実行決定用の乱数値を抽出し、該乱数値と図示しない予告演出決定用テーブルを用いて、擬似連演出を実行する当該可変表示での予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定する（ステップ 193 S G S 302）。

【0917】

具体的には、図 14-29 (B) に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、予告演出の非実行を 5 % の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を 20 % の割合で決定し、群予告演出の実行を 45 % の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を 30 % の割合で決定する。

【0918】

尚、カットイン予告演出とは、図 14-29 (F) に示すように画像表示装置 5 においてカットイン画像が表示される演出であり、群予告演出とは、図 14-29 (G) に示すように多数のキャラクタが画像表示装置 5 の表示領域を横切るように表示される演出である。

【0919】

可変表示結果がはずれ且つスーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を 40 % の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を 30 % の割合で決定し、群予告演出の実行を 25 % の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を 5 % の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれ且つノーマルリーチ変動パターン（ノーマルリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を 90 % の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を 8 % の割合で決定し、群予告演出の実行を 2 % の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を 0 % の割合で決定する。

【0920】

つまり、本特徴部 193 S G において擬似連演出を実行する可変表示では、カットイン予告演出と群予告演出のいずれも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、予告演出としてカットイン予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出と群予告演出のいずれも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おり、予告演出として群予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出のみ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おり、予告演出としてカットイン予告演出と群予告演出の両方が実行される場合が最も大当たり期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示における予告演出に関する大当たり期待度：カットイン予告演出 + 群予告演出 > 群予告演出 > カットイン演出 > 非実行）。

【0921】

ステップ193SGS302の実行後、演出制御用CPU120は、予告演出の実行を決定（カットイン予告演出と群予告演出の少なくとも一方の実行を決定）したか否かを判定する（ステップ193SGS303）。いずれの予告演出の実行も決定していない場合（ステップ193SGS303；N）は予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）を終了し、いずれかの予告演出の実行を決定した場合（ステップ193SGS303；Y）は、決定した予告演出を記憶するとともに、予告演出開始待ちタイマをセットして予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）を終了する（ステップ193SGS304、ステップ193SGS305）。

【0922】

尚、図14-32に示すように、これら予告演出の実行可能期間は、再可変表示報知演出期間及び第1可変表示開始回数報知演出期間重複している。特に予告演出としてカットイン予告演出と群予告演出の両方の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出期間及び第1可変表示開始回数報知演出期間において、これらカットイン予告演出と群予告演出が重複して実行される。

【0923】

また、本特徴部193SGでは、予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）においていずれかの予告演出の実行が決定した場合は、全ての再可変表示報知演出期間において同一の予告演出が実行される（図14-29～図14-31参照）。

【0924】

図14-30（A）は、図14-22における可変表示開始設定処理の予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を示すフローチャートである。予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）において演出制御用CPU120は、先ず、可変表示結果と変動パターンを特定する（ステップ193SGS311）。そして、予告演出実行決定用の乱数値を抽出し、該乱数値と図示しない予告演出決定用テーブルを用いて、擬似連演出が実行されない当該可変表示での予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定する（ステップ193SGS312）。

【0925】

具体的には、図14-30（B）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、予告演出の非実行を5%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を30%の割合で決定し、群予告演出の実行を65%の割合で決定する。

【0926】

可変表示結果がはずれ且つスーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を40%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を35%の割合で決定し、群予告演出の実行を25%の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれ且つノーマルリーチ変動パターン（ノーマルリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を90%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を8%の割合で決定し、群予告演出の実行を2%の割合で決定する。

【0927】

つまり、本特徴部193SGにおいて擬似連演出が実行されない可変表示では、カットイン予告演出と群予告演出のいずれも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、予告演出としてカットイン予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出と群予告演出のいずれも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おり、予告演出として群予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出のみ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（擬似連演出を実行する可変表示における予告演出に関する大当たり期待度：群予告演出＞カットイン演出＞非実行）。

【0928】

ステップ193SGS312の実行後、演出制御用CPU120は、予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ193SGS313）。予告演出の実行を決定していない場合（ステップ193SGS313；N）は予告演出決定処理（擬似連演出非実行

10

20

30

40

50

時用)を終了し、予告演出の実行を決定した場合(ステップ193SGS313;Y)は、決定した予告演出を記憶するとともに、予告演出開始待ちタイマをセットして予告演出決定処理(擬似連演出非実行時用)を終了する(ステップ193SGS314、ステップ193SGS315)。

【0929】

尚、擬似連演出が実行されない該可変表示において予告演出を実行する場合は、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまでの期間中であれば任意の期間にて予告演出を実行してよい。

【0930】

図14-31(A)は、演出制御用CPU120が図14-22におけるステップ193SG280において特別仮停止報知演出を実行するか否かを決定する場合の決定割合を示す図である。図14-22におけるステップ193SG280において演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たり(スーパーリーチ大当たり)であれば、特別仮停止報知演出の非実行(仮停止報知演出の実行)を20%の割合で決定し、特別仮停止報知演出の実行(仮停止報知演出の非実行)を80%の割合で決定する。一方で、可変表示結果がはずれ(スーパーリーチはずれ)であれば、特別仮停止報知演出の非実行(仮停止報知演出の実行)を80%の割合で決定し、特別仮停止報知演出の実行(仮停止報知演出の非実行)を20%の割合で決定する。

10

【0931】

つまり、本特徴部193SGでは、擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行する場合(飾り図柄の仮停止に応じてスピーカ8L、8Rから仮停止報知音出力されるとともに画像表示装置5に特別背景画像が表示される場合)は、特別仮停止報知演出が実行されない場合(飾り図柄の仮停止に応じてスピーカ8L、8Rから仮停止報知音出力されるのみの場合;仮停止報知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(擬似連演出を実行する可変表示における大当たり期待度:特別仮停止報知演出実行>特別仮停止報知演出非実行)。

20

【0932】

また、前述したように、特別仮停止報知演出が実行される場合に注目すると、可変表示中に擬似連演出が1回実行される場合については、1回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置5に第1特別背景画像が表示されるのみであるが、可変表示中に擬似連演出が2回実行される場合については、1回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置5に第1特別背景画像が表示された後、2回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置5に第1特別背景画像に替えて第2特別背景画像が表示され(第1特別背景画像から第2特別背景画像に更新され)、3回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置5に第2特別背景画像に替えて第3特別背景画像が表示され(第2特別背景画像から第3特別背景画像に更新され)になっている。

30

【0933】

つまり、擬似連演出を実行する可変表示については、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当たり期待度が高く設定されているため、最終的に画像表示装置5に表示される背景画像が第3特別背景画像である場合が最も大当たり期待度が高く設定されており、最終的に画像表示装置5に表示される背景画像が第1特別背景画像である場合が最も大当たり期待度が低く設定されている(擬似連演出を実行する可変表示において最終的に画像表示装置5に表示される特別背景画像に関する大当たり期待度:第3特別背景画像>第2特別背景画像>第1特別背景画像)。

40

【0934】

図14-31(B)は、演出制御用CPU120が図14-22におけるステップ193SG283において可変表示結果に基づいて仮停止報知演出期間を決定する場合の決定割合を示す図である。図14-22におけるステップ193SG283において演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たりであれば、仮停止報知演出期間を60%の割合で仮停止報知演出期間A(2秒)に決定するとともに40%の割合で仮停止報知演出期間

50

B（1.5秒）に決定する。一方で、可変表示結果がはずれであれば、仮停止報知演出期間を40%の割合で仮停止報知演出期間A（2秒）に決定するとともに60%の割合で仮停止報知演出期間B（1.5秒）に決定する。つまり、擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行しない場合について、仮停止報知演出の演出期間が2秒に設定されている場合は、仮停止報知演出の演出期間が1.5秒に設定されている場合よりも大当り期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行しない場合の仮停止報知演出の演出期間に関する大当り期待度：仮停止報知演出期間A（2秒）>仮停止報知演出期間B（1.5秒））。

【0935】

また、本特徴部193SGでは、仮停止報知演出期間を2秒間と1.5秒とから決定可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、仮停止報知演出期間は1の期間に一義的に決定してもよいし、また、3以上の期間から決定してもよい。

【0936】

また、本特徴部193SGでは、仮停止報知演出期間が長い方が、仮停止報知演出期間が短い場合よりも大当り期待度が高い形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、仮停止報知演出期間が短い方が、仮停止報知演出期間が長い場合よりも大当り期待度が高いようにしてもよい。

【0937】

次に、可変表示中においてスピーカ8L、8Rから出力される音の出力態様について説明する。図14-32に示すように、先ず、スピーカ8L、8Rは、可変表示の進行にもとづいてBGM（楽曲）を出力可能となっている。該BGMは、再可変表示報知演出期間を除く可変表示中において出力される。また、スピーカ8L、8Rは、仮停止示唆音と仮停止報知音と再可変表示報知音及び第1可変表示開始回数報知音を出力可能となっている。このうち仮停止示唆音は仮停止示唆演出期間中のみ出力され、仮停止報知音は仮停止報知演出期間中のみ出力され、再可変表示報知音は再可変表示報知演出期間中のみ出力され、第1可変表示開始回数報知音は第1可変表示開始回数報知演出期間中のみ出力される。

【0938】

更に、スピーカ8L、8Rは、カットイン予告演出音と群予告演出音を出力可能となっている。このうちカットイン予告演出音は、カットイン予告演出の実行が決定されている場合に、カットイン予告演出実行期間中にのみ出力され、群予告演出音は、群予告演出の実行が決定されている場合に、群予告演出実行期間中にのみ出力される。

【0939】

つまり、図14-32に示すように、擬似連演出を実行する可変表示中については、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される再可変表示報知演出期間中はスピーカ8L、8RからのBGMの出力が制限される一方で、該再可変表示報知演出期間を除く可変表示中においてはスピーカ8L、8RからのBGMの出力が制限されない。更に、仮停止示唆演出期間中は、スピーカ8L、8RからBGMと仮停止示唆音の2種類の音出力される一方で、第1可変表示開始回数報知演出期間中は、スピーカ8L、8Rから第1可変表示開始回数報知音に加えてBGMとカットイン予告演出音と群予告演出音を含む最大で4種類の音出力されるようになっている。

【0940】

次に、仮停止示唆演出期間中における画像表示装置5での各画像の表示態様について説明する。先ず、図14-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合の仮停止示唆演出期間において、画像表示装置5では、画像データ2での描画によって、画像表示装置5における上方から下方に向けての擬似連図柄の移動表示が実行される。該擬似連図柄の移動表示は、仮停止示唆演出期間の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングまでの期間にかけて、速度V1にて実行される。尚、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ2として擬似連図柄は描画されない、つまり、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ2としての擬似連図柄は非表示となる。

【0941】

また、擬似連図柄の速度 V_1 の移動表示の途中からは、画像データ 1 での描画によって、画像表示装置 5 にて仮停止示唆画像が表示される。該仮停止示唆画像は、前述した擬似連図柄の速度 V_1 の移動表示の途中から表示画像データ切替タイミングの期間にかけて表示される一方で、その他の期間においては表示されない（非表示となる）。

【0942】

また、表示画像データ切替タイミングの直前からは、画像データ 3 での描画によって、画像表示装置 5 の中央部での擬似連図柄の表示が開始される。該画像データ 3 の描画による擬似連図柄は、表示画像データ切替タイミングまでは移動しない（速度 0）が、表示画像データ切替タイミングからは画像表示装置 5 の中央部から下方に向けて前述した速度 V_1 よりも高速である速度 V_3 での移動表示となる。尚、該画像データ 3 の描画による擬似連図柄の速度 V_3 での移動表示は、該擬似連図柄が画像表示装置 5 の表示領域外に移動することによって非表示となる。

【0943】

更に、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ 2 での描画によって、画像表示装置 5 における上方から下方に向けての飾り図柄の移動表示（可変表示）が実行される。該飾り図柄の移動表示（可変表示）は、表示画像データ切替タイミングから速度 V_1 よりも高速且つ速度 V_3 よりも低速である速度 V_2 （速度： $V_3 > V_2 > V_1$ ）にて実行される。尚、該飾り図柄の移動表示（可変表示）は、リーチ演出の開始タイミングまで継続する。

【0944】

そして、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ 4 での描画によって、画像表示装置 5 にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから一定期間にかけては密度（表示密度）が D_1 にて表示された後、該 D_1 よりも高密度である D_2 にて表示される。つまり、集中線は、画像表示装置 5 において表示が開始から一定期間が経過することで表示本数が増加する。そして、集中線は、表示画像データ切替タイミングからは再度密度 D_1 にて表示された後に非表示となる。

【0945】

このため、擬似連図柄が非停止となる仮停止示唆演出期間において、該仮停止示唆演出の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングにかけては、集中線が密度 D_1 にて表示されることにより左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に表示されている飾り図柄）の視認性が仮停止示唆演出の実行前の状態（視認性：高）よりも低くなっている（視認性：中）。更に、集中線の密度が D_1 から D_2 に変化することによって左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に表示されている飾り図柄）の視認性がより低くなる（視認性：低）。

【0946】

また、表示画像データ切替タイミングから集中線の表示終了タイミングにかけては、集中線が密度 D_1 にて表示されることにより集中線が密度 D_2 にて表示される場合よりも左右の飾り図柄の視認性が高くなる（視認性：中）。そして、集中線の表示終了タイミング以降は、集中線の表示が終了している（非表示である）ことにより、左右の飾り図柄の視認性が最も高くなっている（視認性：高）。

【0947】

図 14-34 に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合の仮停止示唆演出期間において、画像表示装置 5 では、画像データ 2 での描画によって、画像表示装置 5 における上方から下方に向けての擬似連図柄の移動表示が実行される。該擬似連図柄の移動表示は、仮停止示唆演出期間の開始タイミングから仮停止示唆演出の終了タイミング（擬似連図柄の仮停止タイミング）までの期間にかけて、速度 V_1 にて実行される。可変表示の開始タイミングから擬似連図柄の仮停止タイミングまでに要する期間は、図 14-33 に示す擬似連図柄が仮停止しない場合における可変表示の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングまでに要する期間と同一となっている。更に、当該仮停止示唆演出の実行後は仮停止報知演出が実行されるが、該仮停止報知演出実行期間において擬似連図柄は「中」の

10

20

30

40

50

飾り図柄表示エリア 5 C で仮停止（速度 V 0）された後に非表示となる。

【0948】

また、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ 4 での描画によって、画像表示装置 5 にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから仮停止示唆演出の終了タイミング（擬似連図柄の仮停止タイミング）にかけては集中線の密度（表示密度）が D 2 にて表示される一方で、仮停止示唆演出の終了タイミングからは非表示となる。

【0949】

そして、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ 4 での描画によって、画像表示装置 5 にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから一定期間にかけては密度（表示密度）が D 1 にて表示された後、該 D 1 よりも高密度である D 2 にて表示される。つまり、集中線は、画像表示装置 5 において表示が開始から一定期間が経過することで表示本数が増加する。そして、集中線は、擬似連図柄の仮停止タイミングからは非表示となる。

【0950】

このため、擬似連図柄が非停止となる仮停止示唆演出期間において、該仮停止示唆演出の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングにかけては、集中線が密度 D 1 にて表示されることにより左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に表示されている飾り図柄）の視認性が仮停止示唆演出の実行前の状態（視認性：高）よりも低くなっている（視認性：中）。更に、集中線の密度が D 1 から D 2 に変化することによって左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に表示されている飾り図柄）の視認性がより低くなる（視認性：低）。また、擬似連図柄の仮停止タイミングからは、集中線の表示が終了している（非表示である）ことにより、左右の飾り図柄の視認性が最も高くなっている（視認性：高）。

【0951】

尚、図 1 4 - 3 4 には図示していないが、仮停止示唆演出の終了タイミング以降、つまり、仮停止報知演出期間中は、擬似連図柄が仮停止することにより画像データ 1 の描画によって飾り図柄の仮停止報知用のエフェクト画像が擬似連図柄の周囲にて表示される。該飾り図柄の仮停止報知用のエフェクト画像は、その後画像表示装置 5 の表示領域全体での表示に切り替わる（図 1 4 - 3 5 参照）。尚、本特徴部 1 9 3 S G における仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が 0 % に設定されている画像である。

【0952】

つまり、仮停止報知演出期間においては、一旦集中線が非表示となったことにより仮停止示唆演出実行期間よりも左右の飾り図柄の視認性が高くなる（視認性：中）が、画像表示装置 5 の表示領域全域における仮停止報知用のエフェクト画像の表示によって左右の飾り図柄が視認不能となる（視認性：視認不能）。

【0953】

しかしながら、画像データ 2 における擬似連図柄の仮停止の表示が終了するタイミングからは、同じく画像データ 2 の描画によって擬似連図柄の遊技者側（パチンコ遊技機 1 の手前側）に向けての速度 V 2 での移動表示が実行される。このとき、画像表示装置 5 の表示領域全体にて擬似連図柄の移動表示（拡大表示）が実行されるため、左右の擬似連図柄は再度視認不能となる。

【0954】

尚、該仮停止示唆演出において擬似連図柄が仮停止する場合においては、画像データ 3 の描画による画像表示装置 5 での擬似連図柄の移動表示と画像データ 2 の描画による画像表示装置 5 での飾り図柄の移動表示は（可変表示）実行されない。

【0955】

次に、本特徴部 1 9 3 S G において仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置 5 の表示態様について、図 1 4 - 3 5 ~ 図 1 4 - 4 7 に基づいて説明する。

【0956】

まず、可変表示の開始時に特別仮停止報知演出の非実行が決定された場合は、図14-35(A)～図14-35(C)に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにおいて飾り図柄が停止(揺動停止)してリーチとなる。その後、1回目の仮停止唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて速度V1にて移動してくる。このとき、画像表示装置5では、画像表示装置5の該周縁部から該画像表示装置5の中央部(「中」の飾り図柄表示エリア5C)に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度D1にて表示されているが、一定期間の経過によって密度がD2に変化する。

【0957】

そして、該可変表示が擬似連演出を実行しないノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1による可変表示である場合には、図14-35(D)に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度V2にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置5にて表示されている集中線の密度はD2からD1に変化する。一方で、該可変表示が擬似連演出を実行する変動パターン(PA2-2～PA2-4、PB1-2～PB1-4のいずれか)である場合は、図14-35(E)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ8L、8Rから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動するとともに、内蔵されている第2可動体LED193SG034によって青色に発光する。

【0958】

次いで、図14-35(F)及び図14-35(G)に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置5の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第2可動体193SG033による青色発光が終了する。このとき、第2可動体193SG033は第1演出位置から退避位置に移動する。

【0959】

更に、図14-35(G)及び図14-35(H)に示すように、第2可動体193SG033の第1演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罫が表示される。その後、これら複数の罫が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図14-36(I)及び図14-36(J)に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字(本特徴部193SGであれば擬似連演出が実行されることを示す「NEXT」の各アルファベット)が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

【0960】

次いで、図14-37(K)～図14-37(P)に示すように、1回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置5においてキャラクタAの画像が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される。このとき、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第1可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【0961】

そして、再可変表示報知演出が終了すると、1回目の第1可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5において「×2」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置5の左右両端部において青色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第2可動体193SG033が再度退避位置から第1演出位置に移動して青色に発光する。

【0962】

尚、1回目の第1可変表示開始回数報知演出として画像表示装置5において表示される「×2」の画像は、一旦画像表示装置5において表示された後、更に大きいサイズにて表示されて非表示となる(図14-37(O)及び図14-37(P)参照)。

10

20

30

40

50

【0963】

第1可変表示開始回数報知演出が終了すると、第2可動体193SG033の青色での発光が終了するとともに、該第2可動体193SG033は第1演出位置から退避位置に移動する。また、1回目の第2可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5の左上において第1可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×2」の画像が表示される。

【0964】

1回目の第2可変表示開始回数報知演出が終了して暫くすると、図14-38(R)～図14-38(T)に示すように、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄が停止(揺動停止)してリーチとなった後に、2回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて速度V1にて移動してくる。このとき、画像表示装置5では、画像表示装置5の該周縁部から該画像表示装置5の中央部(「中」の飾り図柄表示エリア5C)に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度D1にて表示されているが、一定期間の経過によって密度がD2に変化する。

【0965】

そして、該可変表示が擬似連演出を1回のみ実行するノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-2やノーマルリーチ大当りの変動パターンPB1-2である場合には、図14-38(U)に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度V2にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置5に表示されている集中線の密度はD2からD1に変化する。一方で、該可変表示が2回以上擬似連演出を実行する変動パターン(PA2-3、PA2-4、PB1-3、PB1-4のいずれか)である場合は、図14-38(V)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ8L、8Rから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動するとともに、内蔵されている第2可動体LED193SG034によって緑色に発光する。

【0966】

次いで、図14-38(W)及び図14-38(X)に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置5の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第2可動体193SG033による緑色発光が終了する。このとき、第2可動体193SG033は第1演出位置から退避位置に移動する。

【0967】

更に、図14-38(X)及び図14-38(Y)に示すように、第2可動体193SG033の第1演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罫が表示される。その後、これら複数の罫が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図14-39(Z)及び図14-39(a)に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字(本特徴部193SGであれば擬似連演出が実行されることを示す「NEXT」の各アルファベット)が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

【0968】

次いで、図14-40(b)～図14-40(h)に示すように、2回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置5においてキャラクタBの画像が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される。また、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第1可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【0969】

そして、再可変表示報知演出が終了すると、2回目の第1可変表示開始回数報知演出と

10

20

30

40

50

して、画像表示装置 5 において「× 3」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置 5 の左右両端部において緑色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が再度退避位置から第 1 演出位置に移動して緑色に発光する。

【0970】

尚、2 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出として画像表示装置 5 において表示される「× 3」の画像は、一旦画像表示装置 5 において表示された後、更に大きいサイズにて表示されて非表示となる（図 1 4 - 4 0（f）及び図 1 4 - 4 0（g）参照）。

【0971】

第 1 可変表示開始回数報知演出が終了すると、2 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置 5 の左上部において第 1 可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「× 3」の画像が表示される。

【0972】

2 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が終了して暫くすると、図 1 4 - 4 1（e）～図 1 4 - 4 1（g）に示すように、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R において飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなった後に、3 回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において擬似連図柄が上方から下方に向けて速度 V 1 にて移動してくる。このとき、画像表示装置 5 では、画像表示装置 5 の該周縁部から該画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5 C）に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度 D 1 にて表示されているが、一定期間の経過によって密度が D 2 に変化する。

【0973】

そして、該可変表示が擬似連演出を 2 回のみ実行するスーパーリーチはずれの変動パターン P A 2 - 3 やスーパーリーチ大当りの変動パターン P B 1 - 3 である場合には、図 1 4 - 4 1（h）に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度 V 2 にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置 5 に表示されている集中線の密度は D 2 から D 1 に変化する。一方で、該可変表示が 2 回以上擬似連演出を実行する変動パターン（P A 2 - 3、P A 2 - 4、P B 1 - 3、P B 1 - 4 のいずれか）である場合は、図 1 4 - 4 1（i）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が退避位置から第 1 演出位置に移動するとともに、内蔵されている第 2 可動体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4 によって赤色に発光する。

【0974】

次いで、図 1 4 - 4 1（j）及び図 1 4 - 4 1（k）に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置 5 の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 による赤色発光が終了する。このとき、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は第 1 演出位置から退避位置に移動する。

【0975】

更に、図 1 4 - 4 1（k）及び図 1 4 - 4 1（l）に示すように、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 の第 1 演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罫が表示される。その後、これら複数の罫が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図 1 4 - 4 2（m）及び図 1 4 - 4 2（n）に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字（本特徴部 1 9 3 S G であれば擬似連演出が実行されることを示す「N E X T」の各アルファベット）が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

【0976】

次いで、図 1 4 - 4 3（o）～図 1 4 - 4 3（u）に示すように、3 回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置 5 においてキャラクタ C の画像が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から再可変表示報知音が出力

10

20

30

40

50

される。また、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第1可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【0977】

そして、再可変表示報知演出が終了すると、3回目の第1可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5において「×4」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置5の左右両端部において赤色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第2可動体193SG033が再度退避位置から第1演出位置に移動して赤色に発光する。

【0978】

尚、3回目の第1可変表示開始回数報知演出として画像表示装置5において表示される「×4」の画像は、一旦画像表示装置5において表示された後、更に大きいサイズにて表示されるようになっている（図14-43（s）及び図14-43（t）参照）。

10

【0979】

第1可変表示開始回数報知演出が終了すると、3回目の第2可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5の左上部において第1可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×4」の画像が表示される。

【0980】

ここで仮停止示唆演出の実行時について説明する。図14-44（A）及び図14-44（B）に示すように仮停止示唆演出の実行時は、前述したように画像表示装置5において擬似連図柄が速度V1にて上方から下方に向けて移動するとともに、集中線が密度D2にて表示されている。該仮停止示唆演出が進行することで擬似連図柄が仮停止位置に向けて近接していくと、画像表示装置5の中央（飾り図柄の仮停止位置）において該上方から下方に向けて速度V1にて移動する擬似連図柄（画像データ2での描画による擬似連図柄）とは異なる擬似連図柄（画像データ3での描画による擬似連図柄）が表示され、擬似連図柄の仮停止が示唆される。

20

【0981】

そして、該仮停止示唆演出の結果として飾り図柄が仮停止する場合は、図14-44（C）、に示すように擬似連図柄が仮停止することによって該擬似連図柄の周囲に仮停止報知用のエフェクト画像が表示されるとともに、退避位置から第1演出位置に移動した第2可動体193SG033が仮停止回数（擬似連回数）に応じた色（1回目の仮停止なら青色、2回目の仮停止なら緑色、3回目の仮停止なら赤色）で発光する。また、このとき画像表示装置5において表示されていた集中線は非表示となる。

30

【0982】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として飾り図柄が仮停止しない場合は、図14-44（D）及び図14-44（E）に示すように、画像表示装置5の中央における擬似連図柄（画像データ3での描画による擬似連図柄）が非表示となるとともに、それまで上方から下方に向けて速度V1で移動していた擬似連図柄（画像データ2での描画による擬似連図柄）が速度V2にて仮停止位置を通過し、そのまま画像表示装置5の下方に向けて移動して非表示となる。併せて、画像表示装置5の上方から下方に向けて通常の飾り図柄の移動表示が実行される（可変表示が実行される）。

40

【0983】

画像表示装置5に表示されている集中線は、擬似連図柄の速度V2での移動が開始されたタイミングから密度がD2からD1に変化する（表示されている集中線の本数が減少する）。そして、密度がD1に変化した後の集中線は、画像表示装置5から擬似連図柄が非表示となってから一定期間後に非表示となる。

【0984】

尚、図14-44（F）及び図14-44（G）に示すように、集中線が非表示となった後は、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて暫く擬似連図柄を除く飾り図柄にて可変表示が実行された後、変動パターンに応じたリーチ演出が実行され、最終的に大当たりまたははずれを示す飾り図柄が導出表示される（本特徴部193SGであれば、「中」の飾

50

り図柄表示エリア５Ｃにおいて大当りの組合せとなる「１」、または、はずれの組合せとなる「１」以外の数字の飾り図柄が停止する）。つまり、仮停止示唆演出において擬似連図柄が仮停止しなかった場合については、擬似連図柄が画像表示装置５から非表示となった後も集中線の表示が継続されるが、該集中線の表示は、飾り図柄が大当たりまたははずれの組合せで停止する前（より正確にはリーチ演出が開始されるよりも前）に非表示となる。
【０９８５】

以上のように、特別仮停止報知演出非実行の場合の可変表示については、図１４－４５に示すように、左右の飾り図柄（「右」と「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｒに表示されている飾り図柄）は、仮停止示唆演出期間中においては、集中線が密度Ｄ１にて表示されることにより仮停止示唆演出の実行前よりも視認性が低くなる（視認性：低）。また、左右の飾り図柄（「右」と「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｒに表示されている飾り図柄）は、集中線の密度Ｄ２に変化することによって更に視認性が低くなる（視認性：中）。

10

【０９８６】

また、仮停止報知演出期間中における左右の飾り図柄は、該仮停止報知演出の開始タイミング（擬似連図柄の仮停止タイミング）から擬似連図柄の周囲に仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間中において仮停止示唆演出期間よりも視認性が高くなっている（視認性：中）。

【０９８７】

尚、仮停止報知演出期間中において仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置５の表示領域全体での表示となつてからは、残りの仮停止報知演出期間中（擬似連図柄の遊技者側に向けての移動表示）及び再可変表示報知演出期間にかけて遊技者から視認不能となる。

20

【０９８８】

そして、可変表示開始回数報知演出の開始タイミングからは、左右の飾り図柄が画像表示装置にて再度表示される。このとき、これら左右の飾り図柄は、画像表示装置５の中央にて表示されている「×２」、「×３」、「×４」等の表示が一部重複することによって仮停止報知演出の開始直後と同等の視認性（視認性：中）となっている。

【０９８９】

その後、左右の飾り図柄は、「×２」、「×３」、「×４」等の表示が拡大表示される（遊技者側に向けて移動表示される）ことによって遊技者から視認不能となった後、これら「×２」、「×３」、「×４」等の表示が画像表示装置５の左上部での小表示に切り替わることによって最も視認性の高い状態（視認性：高）となる。

30

【０９９０】

尚、本特徴部１９３ＳＧでは、図１４－３６～図１４－３７、図１４－３９～図１４－４０、図１４－４２～図１４－４３に示すように、仮停止報知演出の実行期間と再可変表示報知演出の実行期間が異なる（仮停止報知演出の実行後に再可変表示報知演出が実行される）形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら仮停止報知演出の実行期間と再可変表示報知演出との実行期間は一部重複していてもよい。例えば、図１４－３６～図１４－３７に示すように、仮停止報知演出として画像表示装置５において擬似連図柄が爆発して手前側に移動表示されるときに、擬似連図柄の一部（例えば、「Ｅ」の文字）が画像表示装置５の全表示領域で表示された後に消去されるようにする一方で、該擬似連図柄の一部の背面側において再可変表示報知演出としてのキャラクタの画像の表示が開始されるようにする。このようにすることで、擬似連図柄が消去される過程で該キャラクタの画像が徐々に遊技者に視認されるようになり演出効果を向上することができ、更に、画像表示装置５に表示されている画像の移行を違和感なく行うことが可能となる。

40

【０９９１】

また、本特徴部１９３ＳＧでは、図１４－３５（Ｈ）等に示すように、仮停止報知演出として、画像表示装置５において擬似連図柄に罅が入る画像を表示し、該画像自体が爆発

50

する表示を行う形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら罫が入る画像と爆発する画像とは異なる画像であってもよい。例えば、仮停止報知演出として、画像表示装置5において擬似連図柄に罫が入る画像を表示した後、これら罫から煙や光が発生する画像を表示する。そして、該煙や光の画像によって擬似連図柄を遊技者から視認困難とし、擬似連図柄に替えて爆発する画像を表示すればよい。このようにすることによっても、画像表示装置5に表示されている画像の移行を違和感なく行うことが可能となる。

【0992】

次に、可変表示の開始時に特別仮停止報知演出の実行が決定された場合は、図14-46(A)～図14-46(C)に示すように、可変表示が開始されて暫くするとリーチとなる。そして、1回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連演出の実行を示す擬似連図柄の通常よりも低速(速度V1)での移動表示が実行される。そして、仮停止再演出期間が終了すると同時に擬似連図柄が仮停止する。このとき、スピーカ8L、8Rから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。

【0993】

図14-46(D)～図14-46(H)に示すように、仮停止報知音の出力が終了すると、画像表示装置5において第1特別背景画像の表示が開始されるとともに、1回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。このとき、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【0994】

そして、カットイン演出や群予告演出が終了すると、第1可変表示開始回数報知演出が実行されることなく1回目の第2可変表示開始回数報知演出が実行される。

【0995】

以降は、図14-47(I)～図14-47(N)に示すように、2回目の飾り図柄の仮停止が実行されることによって画像表示装置5に表示されている第1特別背景画像が第2特別背景画像に表示されるとともに、飾り図柄の再可変表示、カットイン予告演出、群予告演出、2回目の第2可変表示開始回数報知演出が実行され、3回目の飾り図柄の仮停止が実行されることによって画像表示装置5に表示されている第2特別背景画像が第3特別背景画像に表示されるとともに、飾り図柄の再可変表示、カットイン予告演出、群予告演出、3回目の第2可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、リーチ演出が実行されて飾り図柄が大当たりまたははずれを示す組合せで導出表示される。

【0996】

以上、本特徴部193SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、図14-33及び図14-34に示すように、仮停止示唆演出として、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させることにより、該仮停止示唆演出によって擬似連図柄が仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができる。そして、仮停止報知演出としては、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とすることによって、擬似連図柄が仮停止したことに対する高揚感を高めることができる。

【0997】

更に、図14-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されるので、擬似連図柄が仮停止しない場合に、擬似連図柄が仮停止するはずであったタイミング後においても集中線が継続表示されていることで、擬似連図柄が仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、擬似連図柄が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0998】

また、図14-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合においては、表示画像データの切替タイミングの前では集中線が密度D2にて表示されており、表示画像データの切替タイミングの後では集中線が密度D1にて表示されているので、表示画像データの切替タイミングの前よりも表示画像データの切替タイミングの後の方が左右の飾り図柄の視認性が高くなっている。つまり、表示画像データの切替タイミング後では、集中線の透過性を高めることによって、擬似連図柄が仮停止しないことを遊技者に認識させるとともに、集中線を透して背景画像への注目を高めることで、擬似連図柄が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができる。

【0999】

また、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに左右の飾り図柄と併せて大当たりまたははずれとなる組み合わせの飾り図柄が停止する前に集中線が非表示となるので、擬似連図柄が仮停止しなかった後の飾り図柄の停止が仮停止であると遊技者から誤認されてしまうことを防ぐことができる。

【1000】

また、図14-35(G)～図14-35(H)に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動するとともに、画像表示装置5において擬似連図柄に罅が入って爆発する画像(遊技者側に向けて擬似連図柄が移動する画像)が表示されるので、これら第2可動体193SG033の動作と擬似連図柄の爆発の表示により擬似連図柄が仮停止したことをより一層遊技者に印象付けることができる。

【1001】

特に、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止する場合においては仮停止報知演出として第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動することによって、正面視で擬似連図柄と該第2可動体193SG033の一部が重複するので、第2可動体193SG033によって擬似連図柄が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぎつつ、擬似連図柄が仮停止したことを遊技者に対して印象付けることができる。

【1002】

尚、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が変形する例として該擬似連図柄が爆発する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が変形する例としては、擬似連図柄が特定の図形の形状(例えば円形や三角形等)に変化するものや、擬似連図柄の大きさが仮停止前と異なるもの等であってもよい。

【1003】

また、本特徴部193SGでは、擬似図柄が仮停止した場合には、第2可動体193SG033を退避位置から第1演出位置に移動させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止した場合には、第2可動体193SG033に加えて、或いは替えて、可動体32を第1演出位置または該第1演出位置とは異なる位置であって、正面視で擬似連図柄の少なくとも一部と重複する位置に移動させてもよい。

【1004】

また、図14-35(F)及び図14-35(G)に示すように、仮停止報知演出においては、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となる前に第2可動体193SG033が第1演出位置から退避位置に移動させられるので、該第2可動体193SG033の移動によって遊技者は擬似連図柄が画像表示装置5から非表示となることを認識し易くなる。

【1005】

また、本特徴部193SGの可変表示では、最大で3回の擬似連演出を実行可能であって、これら擬似連演出として擬似連図柄が仮停止して再可変表示が実行される毎に、第1可変表示開始回数報知演出として該再可変表示回数に応じた「×2」、「×3」、「×4」等の表示を画像表示装置5において表示するようになっている。更に、図14-37(O)に示すように、第1可変表示開始回数報知演出の実行時には、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動し、該第2可動体193SG033と「×2」

10

20

30

40

50

、「×3」、「×4」等の表示の一部が正面視で重複するようになっているので、これら可変表示回数に応じた「×2」、「×3」、「×4」等の表示に対しての注目を集めることができ、演出効果を向上できる。

【1006】

更に、図14-37(O)、図14-40(f)、図14-43(s)に示すように、可変表示開始回数報知演出として、「×2」を表示する場合は第2可動体193SG033を青色、「×3」を表示する場合は第2可動体193SG033を緑色、「×4」を表示する場合は第2可動体193SG033を赤色でそれぞれ発光させることによって第1可変表示開始回数報知演出の表示への遊技者の注目を促すことが可能となり、演出効果を向上できる。

【1007】

尚、本特徴部193SGでは、第1可変表示開始回数報知演出の実行時には、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動し、該第2可動体193SG033と「×2」、「×3」、「×4」等の表示の一部が正面視で重複する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1可変表示開始回数報知演出の実行時には、第2可動体193SG033と「×2」、「×3」、「×4」等の表示が完全に重複するものであってもよい。

【1008】

また、図14-33、図14-35、図14-44に示すように仮停止示唆演出としては、画像表示装置5の中央部において仮停止示唆画像としての擬似連図柄を表示しつつ集中線を表示するので、演出制御用CPU120による仮停止示唆演出の表示制御が容易となるとともに、擬似連図柄が仮停止しない場合は、表示画像データ切替タイミングにおいて画像データの切替(図14-3に示す画像データから図14-4に示す画像データへの切替)が不自然となってしまうことを防ぐことができる。特に表示画像データ切替タイミング後は、画像表示装置5の中央部から擬似連図柄が下方に向けて移動するので、予め仮停止示唆画像として擬似連図柄を画像表示装置5の中央部に表示しておくことによって、表示画像データ切替タイミングにおける画像データの切替をより一層遊技者に違和感を与える異なる自然に行うことができる。

【1009】

また、本特徴部193SGの遊技機では、演出制御用CPU120は、図14-3及び図14-4に示すように、画像データ1、画像データ2、画像データ3、画像データ4として描画されたデータを合成して画像表示装置5に画像を表示可能となっている。特に、仮停止し画像としての擬似連図柄は最も表示優先度の高い画像データ1として描画され、飾り図柄や擬似連図柄は画像データ1よりも表示優先度が低い画像データ2として描画され、仮停止示唆演出としての集中線は最も表示優先度の低い画像データ4として描画されるので、移動表示中(可変表示中)の飾り図柄や擬似連図柄、仮停止示唆画像としての擬似連図柄、仮停止示唆演出としての集中線自由度を高めることができる。

【1010】

また、前記特徴部193SGでは、図14-35(H)、図14-36(I)、図14-36(J)に示すように、仮停止報知演出として画像表示装置5において擬似連図柄が爆発して手前側に移動表示される場合は、左右の飾り図柄が遊技者から視認不能となっている一方で、図14-37(O)に示すように、第1可変表示開始回数報知演出として画像表示装置5において「×2」等が表示されているときは、左右の飾り図柄が遊技者から視認可能となっているので、仮停止報知演出と第1可変表示開始回数報知演出(特に「×2」等の表示)の演出効果を高めることができるとともに、第1可変表示開始回数報知演出中に左右の飾り図柄が遊技者から視認可能となるので、再可変表示が実行されることを遊技者が認識し易くできる。

【1011】

また、図14-35(H)、図14-36(I)、図14-36(J)等に示す擬似連図柄が爆発して移動表示される部分と、図14-37(O)、図14-37(P)等に示

10

20

30

40

50

す「×2」、「×3」、「×4」等の表示が移動表示される部分とは、どちらも遊技者側に向けての移動表示（拡大表示）であるので、これら遊技者側に向けての移動表示によって仮停止報知演出と第1可変表示開始回数報知演出の演出効果を高めることができる。

【1012】

また、図14-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合について、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はV1だが、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度はV3であるので、遊技者は、擬似連図柄の移動速度によって擬似連図柄が仮停止するタイミングの前であるか後であるか（表示画像データ切替タイミングの前であるか後であるか）を遊技者が把握し易くできる。

【1013】

尚、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも低速である形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも高速であってもよい。

【1014】

また、図14-34に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合においては、擬似連図柄の仮停止タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はV1だが、擬似連図柄の仮停止タイミング後での擬似連図柄の移動速度はV2であるので、擬似連図柄の移動表示については、該擬似連図柄の移動速度によって仮停止する前であるか仮停止した後であるのかを遊技者が把握し易くできる。

【1015】

特に、本特徴部193SGでは、図14-34及び図14-35に示すように、仮停止前の擬似連図柄は上方から下方に向けて移動するが、仮停止後の擬似連図柄は遊技者側（手前側）に向けて移動するので、擬似連図柄の移動方向によって仮停止する前であるか仮停止した後であるのかを遊技者がより一層解り易くでき、擬似連図柄の移動表示の誤認を防ぐことができる。

【1016】

尚、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止する前と仮停止した後で該擬似連図柄の移動方向が異なる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止する前と仮停止した後で該擬似連図柄の移動方向が同一であってもよい。更に、擬似連図柄が仮停止した後の該擬似連図柄の移動方向は、仮停止前の擬似連図柄の移動方向と異なっていれば遊技者側（手前側）に向けての移動でなくともよい。

【1017】

尚、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度が表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも遅い形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の画像を表示するための表示フレーム数と、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄を表示するための表示フレーム数と、が異なってもよい。また、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄が表示されている期間（擬似連図柄が表示されている演出期間）と、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄が表示されている期間が異なってもよい。つまり、この発明において『特定演出識別情報（本特徴部193SGにおける擬似連図柄）が移動する移動速度が異なる』ことには、擬似連図柄を表示するための表示フレーム数が異なることや、擬似連図柄を表示している期間（擬似連図柄が表示されている演出期間）も含まれている。

【1018】

以上、この発明の特徴部193SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、この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

10

20

30

40

50

てもこの発明に含まれる。

【1019】

例えば、前記特徴部193SGでは、仮停止示唆演出中に画像表示装置5において集中線を表示することによって、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア5C）に仮停止するか否かに対して遊技者を注目させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例193SG-1として図14-48（A）～図14-48（D）に示すように、仮停止示唆演出中に画像表示装置5において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行（擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に向けての移動表示）に応じて集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示してもよい。このようにすることで、遊技者は擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に停止する可能性のあることを特定できるようになるので、擬似連図柄が仮停止しなかった場合には遊技者が該仮停止しなかったことをより認識し易くできる。

10

【1020】

また、前記特徴部193SGでは、仮停止示唆演出として画像表示装置5において集中線を表示し、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止した場合には、仮停止回数に応じた色にて第2可動体193SG033（第2可動体LED293SG034）を発光させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例193SG-2として、仮停止示唆演出を実行する際には、画像表示装置5において該仮停止示唆演出の実行回数に応じた色にて集中線を表示してもよい。例えば、1回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を青色、2回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を緑色、3回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を赤色にて表示する。このようにすることで、仮停止報知演出として第2可動体193SG033を発光させる際には、仮停止示唆演出として表示された集中線と同色で第2可動体193SG033の発光が行われるので、演出効果を向上できる。

20

【1021】

また、前記特徴部193SGでは、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出としてカットイン予告演出と群予告演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例193SG-3として、予告演出としては、例えば、可変表示の開始タイミングや擬似連図柄が仮停止した場合の再可変表示タイミングから飾り図柄の表示態様を変化させたり可変表示の方向を変化させる演出等を実行可能としてもよい。

30

【1022】

尚、このように、予告演出として飾り図柄の表示態様を変化させたり可変表示の方向を変化させる演出を実行可能とする場合は、第1可変表示開始回数報知演出として「×2」、「×3」、「×4」の表示が遊技者側に向けて移動表示（拡大表示）される場合については、該予告演出実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって再可変表示が実行されることを遊技者が認識できなくなってしまうことを防止することができる。

【1023】

また、前記特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置5において該擬似連図柄の遊技者からの視認性を損なう画像を表示することなく再可変表示を実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例193SG-4として、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置5において仮停止している擬似連図柄の視認性を低下させる視認性障害画像（例えば、爆風の画像等）を表示し、該視認性障害画像を非表示とした後に再可変表示を実行するようにしてもよい。このようにすることで、再可変表示が実行される前に、視認性障害画像が表示されるので、再可変表示が実行されることを解り易くできる。

40

【1024】

更には、透過性を有する板材であって外周側面から光を投入することによって前述した視認性障害画像を表示可能である導光板をパチンコ遊技機1において画像表示装置5の手

50

前側（画像表示装置５と遊技者との間の位置）に設けてもよい。このようにすることで、擬似連図柄が仮停止したときには導光板に視認性阻害画像を表示させることで画像表示装置５に表示されている擬似連図柄を遊技者から視認困難とし、遊技者の印象を高めることができ、視認性阻害画像の演出効果を高めることができる。

【１０２５】

また、前記特徴部１９３ＳＧでは、擬似連図柄が画像表示装置５の中央部に仮停止しなかった場合は、必ず擬似連図柄がそのまま画像表示装置５の下方に向けて移動表示して非表示となる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１９３ＳＧ－５として、擬似連図柄が画像表示装置５の中央部に仮停止しなかった場合であっても、擬似連図柄が一旦画像表示装置５の下方に向けて移動を開始した後に画像表示装置５の中央部に戻り仮停止する場合を設けてもよい。この場合は、表示画像データ切替タイミングよりも前の擬似連図柄の移動速度と、一旦画像表示装置５の中央部を通過した後に該画像表示装置５の中央部に戻るときの擬似連図柄の移動速度と、を異ならせることで、擬似連図柄が画像表示装置５の中央部を通過する前であるか、或いは画像表示装置５の中央部を一旦通過した後なのかを遊技者が把握し易くしてもよい。

【１０２６】

更に、擬似連図柄が一旦画像表示装置５の中央部を通過した後に該画像表示装置５の中央部に戻る場合には、再度の集中線の表示を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、擬似連図柄が一旦画像表示装置５の中央部を通過した後に該画像表示装置５の中央部に戻ることを遊技者により一層解り易くできる。

【１０２７】

また、前記特徴部１９３ＳＧでは、可変表示中に擬似連演出を最大で３回まで実行可能であり、可変表示中に３回の擬似連演出が実行された場合は、擬似連演出が２回実行された場合と同じくスーパーリーチのリーチ演出が実行される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中に擬似連演出が最大回数（本特徴部１９３ＳＧであれば３回）実行された場合は、可変表示中に擬似連演出が最大回数未満実行された場合とは異なるリーチ演出（例えば、他のスーパーリーチのリーチ演出よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高い全回転リーチ演出等）が実行されるようにしてもよい。尚、このように可変表示中に擬似連演出が最大回数実行された場合は、仮停止報知演出の後に再可変表示報知演出を経由せずに、全回転リーチ演出が実行されるようにしてもよい。

【１０２８】

また、前記特徴部１９３ＳＧでは、擬似連演出として、左右の飾り図柄に同一の数値を示す図柄が停止した状態（リーチ状態）で中央（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃ）に擬似連図柄が仮停止する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は、リーチ状態以外で仮停止してもよい。更には、前述したように、擬似連演出としては、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄とは異なる飾り図柄が仮停止してもよい。尚、擬似連演出として「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄とは異なる飾り図柄が仮停止する形態については、「１３５」や「２４６」等の奇数や偶数の組合せ、「１１２」や「３３４」等の所謂ズレ目の組合せ等、特定の組合せで飾り図柄が仮停止可能としてもよい。

【１０２９】

（この発明の実施の形態における特徴部２２５ＳＧに関する説明）

次にこの発明の実施の形態における特徴部２２５ＳＧ（以下、本特徴部２２５ＳＧと記載する）について説明する。尚、本特徴部２２５ＳＧでは、前述した特徴部のパチンコ遊技機１と同一構成である箇所については記述を省略する。

【１０３０】

形態１の遊技機は、

遊技者にとって有利状態（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、

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

前記表示手段に表示されている特定画像の表示により前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記特定画像を移動表示する前段演出（例えば、図15-4（C）～図15-4（E）に示す仮停止示唆演出）と、

前記前段演出を実行した後に前記特定画像を停止表示する成功態様となる第1後段演出（例えば、図15-4（G）～図15-4（H）に示すように、擬似連図柄が仮停止する部分）と、

前記前段演出を実行した後に前記特定画像の移動表示を継続する失敗態様となる第2後段演出（例えば、図15-4（F）に示すように、擬似連図柄が仮停止せずに継続して移動表示され非表示となる部分）と、を実行可能である、

ことを特徴部としている。

この特徴によれば、示唆演出の演出成功と演出失敗とを把握し易くなり、示唆演出の興趣を向上できる。

【1031】

形態2の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示（例えば、図15-1に示すように、透過率50%の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分）され、

前記第1後段演出においては、前記特定画像が停止表示される際に不透明のエフェクト表示が表示されることで、該特定画像が一旦視認困難とされ（例えば、図15-4（G）に示すように、透過率0%の仮停止報知用のエフェクト画像が表示される部分）、

前記第2後段演出においては、前記不透明のエフェクト表示が表示されない（例えば、図15-4（F）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分）、

ことを特徴部としている形態1に記載の遊技機。

この特徴によれば、半透明のエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、特定画像が停止表示される際に視認困難となることで該停止表示時における違和感を低減できるとともに停止表示されたことを強調することができるので、後段演出の興趣も向上できる。

【1032】

形態3の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示され（例えば、変形例225SG-1として図15-5に示すように、飾り図柄や擬似連図柄が集中線よりも優先して表示される部分）、

前記第1後段演出が実行される場合は、該第1後段演出が実行される際に不透明のエフェクト表示が表示されることで、前記特定画像が一旦視認困難とされ（例えば、図15-6（G）に示すように、透過率0%の仮停止報知用のエフェクト画像が表示される部分）、

前記第2後段演出が実行される場合は、前記不透明のエフェクト表示が表示されない（例えば、図15-6（F）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分）、

ことを特徴部としている形態1に記載の遊技機。

この特徴によれば、特定画像の背景側にエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、特定画像が停止表示される際に視認困難とされることで該停止表示時における違和感を低減できるとともに停止表示されたことを強調することができるので、後段演出の興趣も向上できる。

10

20

30

40

50

【1033】

形態4の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示され（例えば、変形例225SG-1として図15-5に示すように、飾り図柄や擬似連図柄が集中線よりも優先して表示される部分）、

前記第2後段演出においては、前記失敗態様となる前から前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示されるとともに、前記特定画像が消去された後においても所定期間に亘ってエフェクト表示が表示される（例えば、変形例225SG-2として図15-7（F）～図15-7（H）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は、該擬似連図柄の移動表示により画像表示装置5にて非表示となった後も集中線が継続して表示される部分）、

10

ことを特徴部としている形態1に記載の遊技機。

この特徴によれば、特定画像の背景側にエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、第2後段演出においても、失敗態様となる前から特定画像が消去された後の所定期間までエフェクト表示が表示されることによって、後段演出の興趣も向上できる。

【1034】

形態5の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示され（例えば、図15-1に示すように、透過率50%の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分）、

20

前記第2後段演出においては、前記失敗態様となる前から前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示されるとともに、前記特定画像が消去された後においても所定期間に亘ってエフェクト表示が表示される（例えば、変形例225SG-3として図15-8（F）～図15-8（H）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は、該擬似連図柄の移動表示により画像表示装置5にて非表示となった後も集中線が継続して表示される部分）、

ことを特徴部としている形態1に記載の遊技機。

この特徴によれば、特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、第2後段演出においても、失敗態様となる前から特定画像が消去された後の所定期間までエフェクト表示が表示されることによって、後段演出の興趣も向上できる。

30

【1035】

形態6の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明で透明度が高い高透過のエフェクト表示が表示され（例えば、図15-1に示すように、透過率50%の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分）、

前記第1後段演出においては、前記特定画像が停止表示される際に前記高透過のエフェクト表示よりも透明度が低い低透過のエフェクト表示が表示されることで、該特定画像が一旦視認困難とされ（例えば、変形例225SG-4として図15-9に示すように、画像表示装置5において透過率が20%である仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることによって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなる部分）、

40

前記第2後段演出においては、前記低透過のエフェクト表示が表示されない（例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分）、

ことを特徴部としている形態1に記載の遊技機。

この特徴によれば、高透過のエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、特定画像が停止表示される際に低透過エフェクト表示が表示されることで該停止表示

50

時における違和感を低減できるとともに停止表示されたことを強調することができるので、後段演出の興趣も向上できる。

【1036】

形態7の遊技機は、

前記第1後段演出は、前記特定画像の大きさが前記前段演出における大きさよりも拡大される演出を含む（例えば、図15-1及び図15-2に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合は、仮停止した後の擬似連図柄は仮停止するよりも大きいサイズで表示される部分）、

ことを特徴部としている形態2～形態6のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、停止表示された特定画像の視認性を向上できるとともに、停止表示されたことをより強調することができる。

10

【1037】

形態8の遊技機は、

前記前段演出におけるエフェクト表示の強調度合いは、該前段演出の進行に応じて高くなる（例えば、図15-4（C）～図15-4（E）に示すように、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線が画像表示装置5の中央部に向けて移動表示されていく部分）、

ことを特徴部としている形態2～形態7のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、特定画像が停止表示されることへの期待感を高めることができ、前段演出の興趣をより向上できる。

20

【1038】

形態9の遊技機は、

特定事象が発生することを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

エフェクト表示が前記第1後段演出及び前記第2後段演出において表示されている期間においては、前記予告演出の実行が制限される（例えば、変形例225SG-5として、仮停止報知演出として画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限する部分）、

ことを特徴部としている形態2～形態8のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、予告演出の視認性がエフェクトによって低下して、予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

30

【1039】

形態10の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として、前記表示手段に第1特定画像（例えば、擬似連示唆演出としての左右幅寸法がL1である画像）を表示して前記前段演出と前記第1後段演出または前記前段演出と前記第2後段演出を行う第1示唆演出（例えば、変形例225SG-5として図15-11（C）に示す擬似連示唆演出）と、前記表示手段に前記第1特定画像よりも表示寸法が小さい第2特定画像（例えば、アクティブ表示変化示唆演出としての左右幅寸法がL2（L1>L2）である矢の画像）を表示して前記前段演出と前記第1後段演出または前記前段演出と前記第2後段演出を行う第2示唆演出（例えば、変形例225SG-5として図15-11（D）～図15-11（F）に示すアクティブ表示変化示唆演出）とを実行可能であって、

40

前記第1示唆演出として前記第1後段演出を実行する際には不透明のエフェクト表示または低透過のエフェクト表示を表示し（例えば、図15-11（B）に示すように、画像表示装置5において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率0%の仮停止報知用のエフェクト画像を表示する部分）、

前記第2示唆演出として前記第1後段演出を実行する際には前記不透明のエフェクト表示または前記低透過のエフェクト表示を表示しない（例えば、図15-11（D）～図15-11（F）に示すように、画像表示装置5においてアクティブ表示変化予告演出として矢の画像を表示する一方で透過率0%の仮停止報知用のエフェクト画像を表示しない

50

部分)、

ことを特徴部としている形態2～形態9のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、第2示唆演出では、第1後段演出が実行される際に不透明のエフェクト表示または低透過のエフェクト表示を表示しないので、表示寸法が小さい第2特定画像がエフェクト表示によって解り難くなってしまうことを防ぐことができる。

【1040】

まず、本特徴部225SGにおける表示制御部123について説明する。表示制御部123におけるCGROMには、画像表示装置5に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部123は、演出制御用CPU120による指示に基づいてCGROMに記憶されている1の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置5に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置5に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率0%として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

【1041】

図15-1(A)～図15-1(C)、図15-2(A)～図15-2(C)、図15-3(A)～図15-3(C)に示すように、例えば、画像表示装置5に画像を表示する場合としては、画像データ1～4を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置5に画像を表示する。このうち図15-1は、本特徴部225SGにおける仮停止示唆演出として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図15-2は、擬似連図柄が仮停止した場合の画像データであり、図15-3は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

【1042】

図15-2(A)に示すように、画像データ1は、仮停止報知演出として画像表示装置5の表示領域全体で擬似連図柄が仮停止したことを報知するためのエフェクト画像(仮停止報知用のエフェクト画像)を表示するために描画されるデータである。

【1043】

図15-1(A)に示すように、画像データ2は、仮停止示唆演出として画像表示装置5の外周縁部から該画像表示装置5の中央部(「中」の飾り図柄表示エリア5C)に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【1044】

図15-1(B)、図15-2(B)、図15-3(A)に示すように、画像データ3は、仮停止示唆演出の実行中において擬似連図柄を画像表示装置5の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータである。また、擬似連図柄が仮停止する場合においては、該仮停止した擬似連図柄を移動表示中よりも大きいサイズ(図15-1(B)に示すように、仮停止前における擬似連図柄の左右幅寸法はa、上下幅寸法はbであるが、図15-2(B)に示すように、仮停止時における擬似連図柄の左右幅寸法はx($x > a$)、上下幅寸法はy($y > b$))で表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置5の上方から下方に向けて通常の飾り図柄(本特徴部225SGでは「1」～「9」までの図柄)の可変表示を表示するために描画されるデータである。

【1045】

図15-3(B)に示すように、画像データ4は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置5の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。

【1046】

図15-1～図15-3に示すように、これら画像データ1～4には画像表示装置5に

て画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ1が最も高く設定されている。また、画像データ2の表示優先度は画像データ1よりも低く設定されており、画像データ3の表示優先度は画像データ2よりも低く設定されている。そして、画像データ4の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置5における画像の表示優先度：画像データ1＞画像データ2＞画像データ3＞画像データ4）。つまり、画像表示装置5では、画像データ1に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ2に基づく画像が画像データ1に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ3に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ4に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像及び画像データ3に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

10

【1047】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図15-1（C）に示すように、画像データ2に基づく画像（集中線）が画像データ3に基づく画像（擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。尚、本特徴部225SGにおける集中線は透過率が高く設定されている（例えば、50%）ため、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄を視認可能となっている。

【1048】

擬似連図柄が仮停止した直後においては、図15-2（C）及び図15-2（D）に示すように、画像データ1に基づく画像（仮停止報知用のエフェクト画像）が画像データ3に基づく画像（仮停止したことで移動表示中よりも大きなサイズとなった擬似連図柄）よりも優先して表示されるようになっている。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は再可変表示の開始前に所定期間が経過することによって非表示となる。

20

【1049】

尚、本特徴部225SGにおける仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が0%に設定されている。つまり、擬似連図柄が仮停止した場合は、図15-2（C）及び図15-2（D）に示すように、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることにより飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認不能となるが、所定期間が経過することによってこれら飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認可能となる。

30

【1050】

擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図15-3（C）に示すように、画像データ3に基づく画像（擬似連図柄とは異なる飾り図柄の可変表示）が画像データ4に基づく画像（擬似連図柄の画像表示装置5の中央部から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。

【1051】

特に、本特徴部225SGでは、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、図15-1に示す画像データを画像表示装置5に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。

【1052】

また、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング（前述の特徴部193の図14-33参照）において、画像表示装置5に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ（図15-1、図15-2）から図15-3に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データに切り替えるようになっている。

40

【1053】

次に、本特徴部225SGにおいて仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装

50

置 5 の表示態様について、図 1 5 - 4 に基づいて説明する。

【1 0 5 4】

先ず、図 1 5 - 4 (A) ~ 図 1 5 - 4 (C) に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C において飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、1 回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において擬似連図柄が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、図 1 5 - 4 (C) ~ 図 1 5 - 4 (E) に示すように、画像表示装置 5 では、擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部に向けて移動されていくことに応じて、集中線が画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示されていく。

【1 0 5 5】

そして、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用 CPU 1 2 0（表示制御部 1 2 3）が画像データを切り替えることによって、図 1 5 - 4 (F) に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【1 0 5 6】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図 1 5 - 4 (G) 及び図 1 5 - 4 (H) に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が 0 % に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【1 0 5 7】

以上、本特徴部 2 2 5 S G におけるパチンコ遊技機 1 では、1 の可変表示中に擬似連図柄を画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示するとともに該擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出を実行可能となっている。更に、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、該擬似連図柄を仮停止するとともに画像表示装置 5 の表示領域全体において仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって仮停止した擬似連図柄を一旦視認不能とし、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに該擬似連図柄を画像表示装置 5 の下方に向けて継続して移動表示した後に非表示するので、遊技者が仮停止示唆演出の演出成功（擬似連図柄の仮停止）と演出失敗（擬似連図柄が仮停止しないこと）を把握し易く、仮停止示唆演出の興趣を向上できるようになっている。

【1 0 5 8】

また、仮停止示唆演出中においては画像表示装置 5 において透過率が高い集中線が表示されることによって、移動表示されている擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させることができ興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際には、画像表示装置 5 において透過率が 0 である仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることによって、該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、該擬似連図柄の仮停止の興趣も向上することができる。

【1 0 5 9】

また、擬似連図柄が仮停止する場合は、仮停止時における擬似連図柄が仮停止前よりも大きいサイズで表示される（仮停止前の左右幅寸法は a 、上下幅寸法は b であるのに対して、仮停止時の左右幅寸法は x ($x > a$)、上下幅寸法は y ($y > b$)）ので、仮停止した擬似連図柄の視認性を向上できるとともに、擬似連図柄の仮停止をより強調することができる。

【1 0 6 0】

尚、本特徴部 2 2 5 S G では、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を

10

20

30

40

50

擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄のサイズを仮停止前よりも大きく表示するタイミングは、仮停止の直前のタイミングや、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となったタイミング等の仮停止後のタイミングであってもよい。

【1061】

また、本特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示することで擬似連図柄が仮停止したことを強調する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、擬似連図柄が仮停止したタイミングから擬似連図柄の形状や色を変化させることによって擬似連図柄が仮停止したことを強調してもよい。

10

【1062】

また、本特徴部225SGでは、図15-4(C)～図15-4(E)に示すように、仮停止示唆演出として画像表示装置5において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことで、擬似連図柄が仮停止することへの期待感を高めることができ、仮停止示唆演出の興趣を向上できる。

【1063】

尚、本特徴部225SGでは、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することにより擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていく形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線の色を変化させることや表示する本数を増やす（集中線の密度を高める）ことによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めてもよい。

20

【1064】

以上、この発明の特徴部225SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【1065】

例えば、前記特徴部225SGでは、図15-1に示すように、画像データ2として集中線の描画を行い、画像データ3として飾り図柄や擬似連図柄の描画を行うことによって、画像表示装置5において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-1として図15-5(A)～図15-5(C)に示すように、画像データ4として集中線の描画を行うことで、画像表示装置5において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示（集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示）してもよい。

30

【1066】

このようにすることで、図15-6(A)～図15-6(H)に示すように、仮停止示唆演出中においては、画像表示装置5において集中線を該画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことができるとともに、集中線によって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなってしまうことを防ぐことができる。

40

【1067】

尚、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用CPU120（表示制御部123）が画像データを切り替えることによって、図15-6(F)に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【1068】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図15-6(G)及び図15-6(H)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用の

50

エフェクト画像は前述したように透過率が0%に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【1069】

以上のように、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、仮停止したことを強調することができ、擬似連図柄の仮停止の興趣を向上できる。

【1070】

また、前記変形例225SG-1では、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、集中線を非表示とした後に、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-2として図15-7(A)~図15-7(H)に示すように、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする一方で、集中線については擬似連図柄が非表示となった後も可変表示の停止タイミングまでを限度として所定期間継続して表示してもよい。

【1071】

このようにすることで、変形例225SG-1と同じく、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部225SGと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【1072】

また、前記変形例225SG-2では、仮停止示唆演出中において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置5において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-3として図15-8(A)~図15-8(H)に示すように、仮停止示唆演出中において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置5において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示してもよい。

【1073】

このようにすることで、前記特徴部225SGと同じく、飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部225SGと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【1074】

また、前記特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止した場合、画像表示装置5において透過率0%の画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、停止した擬似連図柄を一時的に視認不能とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-4として図15-9(A)~図15-9(C)に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置5において集中線よりも透過率が低い(例えば、20%等)画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【1075】

つまりは、図15-10に示すように、仮停止示唆演出として集中線が表示されている期間(擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間)においては、該集中線の透過率が高い(例えば、前述した50%)ことにより遊技者が集中線越しに飾り図柄や擬似連図柄を容易に視認可能である一方で、仮停止報知演出として仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間(擬似連図柄の仮停止タイミング以降の期間)においては、集中線よりも透過率が低い(例えば、前述した20%)ことにより、集中線が表示されている期間よりも遊技者が飾り図柄や擬似連図柄を視認し難くなってもよい。

10

【1076】

このようにすることで、前記特徴部225SGと同じく、仮停止示唆演出中は透過率が比較的高い集中線が表示されることによって、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合(仮停止報知演出が実行される場合)は、前記特徴部225SGと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、該仮停止報知用のエフェクト画像を通して擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、擬似連図柄が仮停止することの興趣を向上できる。

20

【1077】

また、前記特徴部225SGでは、可変表示中に擬似連演出にかかわる演出として仮停止示唆演出と仮停止報知演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中はこれら仮停止示唆演出や仮停止報知演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出(特徴部193SGにおける図14-29参照)を実行可能としてもよい。尚、これら予告演出は、仮停止示唆演出として画像表示装置5において集中線が表示されているときに実行可能とする一方で、仮停止報知演出として画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者を注目させることができるとともに、画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限することで、予告演出の視認性が仮停止報知用のエフェクト画像によって低下して、該予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

30

【1078】

また、可変表示中に実行可能な予告演出としては、変形例225SG-5として図15-11に示すように、例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止した場合に、次の擬似連示唆演出の演出結果として更に擬似連図柄が仮停止することを示唆する擬似連示唆演出や、画像表示装置5の所定位置(例えば、画像表示装置の中央下部)において実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア225SG005Fを設け、該アクティブ表示の表示態様を変化させることで可変表示結果が大当たりとなることを示唆するアクティブ表示予告演出及び、アクティブ表示の表示態様を変化することを示唆するアクティブ表示変化予告演出を実行可能としてもよい。

40

【1079】

このように、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、例えば、図15-11(A)~図15-11(C)に示すように、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄

50

が仮停止したことに基づいて画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L 1 である画像を表示するとともに、該画像表示装置 5 において透過率が 0 % である仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、該仮停止から所定期間が経過することによって仮停止報知用のエフェクト画像を非表示とする。つまり、擬似連示唆演出としての画像の表示は擬似連図柄の仮停止タイミングから開始されるが、擬似連示唆演出としての画像が遊技者から視認可能となるのは仮停止報知用のエフェクト画像が非表示化されたタイミングからである。

【1080】

一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、図 15-11 (A) 及び図 15-11 (D) ~ 図 15-11 (F) に示すように、擬似連図柄が仮停止したタイミングから画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像の表示を行わず、アクティブ表示変化予告演出の画像（本変形例 225SG-5 では画像表示装置 5 の右部からアクティブ表示エリア 225SG005F に向けて飛来する左右幅寸法が L 2 (L 1 > L 2) である矢の画像）が表示される。

10

【1081】

該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変化する場合は、図 15-11 (E) に示すように、画像表示装置 5 の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることによって該アクティブ表示の表示態様が変化し、該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変わらない場合は、図 15-11 (F) に示すように、画像表示装置 5 の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることなく画像表示装置 5 の左部に向けて通過した後に非表示となればよい。

20

【1082】

このように本変形例 225SG-5 では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置 5 において擬似連示唆演出としての画像とともに仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって、一旦擬似連示唆演出としての画像を遊技者から視認不能とする一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに、アクティブ表示変化予告演出の画像として、擬似連示唆演出としての画像よりも表示寸法が短い画像（矢の画像）を表示することで、アクティブ表示変化予告演出が仮停止報知用のエフェクト画像によって遮られて分かり難くなってしまうことを防ぐことができる。

30

【1083】

尚、本変形例 225SG-5 では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L 1 である画像を表示するとともに、該画像表示装置 5 において透過率が 0 % である仮停止報知用のエフェクト画像を表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率が 0 % ではない（例えば、透過率が 20 % や 50 % の）仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【1084】

（この発明の実施の形態における特徴部 225SG に関する説明）

40

次にこの発明の実施の形態における特徴部 225SG（以下、本特徴部 225SG と記載する）について説明する。尚、本特徴部 225SG では、前述した特徴部のパチンコ遊技機 1 と同一構成である箇所については記述を省略する。

【1085】

まず、本特徴部 225SG における表示制御部 123 について説明する。表示制御部 123 における CGROM には、画像表示装置 5 に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 による指示に基づいて CGROM に記憶されている 1 の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置 5 に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置 5 に画像

50

を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置5に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率0%として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

【1086】

図15-1(A)～図15-1(C)、図15-2(A)～図15-2(C)、図15-3(A)～図15-3(C)に示すように、例えば、画像表示装置5に画像を表示する場合としては、画像データ1～4を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置5に画像を表示する。このうち図15-1は、本特徴部225SGにおける仮停止示唆演出として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図15-2は、擬似連図柄が仮停止した場合の画像データであり、図15-3は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

【1087】

図15-2(A)に示すように、画像データ1は、仮停止報知演出として画像表示装置5の表示領域全体で擬似連図柄が仮停止したことを報知するためのエフェクト画像（仮停止報知用のエフェクト画像）を表示するために描画されるデータである。

【1088】

図15-1(A)に示すように、画像データ2は、仮停止示唆演出として画像表示装置5の外周縁部から該画像表示装置5の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア5C）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【1089】

図15-1(B)、図15-2(B)、図15-3(A)に示すように、画像データ3は、仮停止示唆演出の実行中において擬似連図柄を画像表示装置5の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータである。また、擬似連図柄が仮停止する場合においては、該仮停止した擬似連図柄を移動表示中よりも大きいサイズ（図15-1(B)に示すように、仮停止前における擬似連図柄の左右幅寸法はa、上下幅寸法はbであるが、図15-2(B)に示すように、仮停止時における擬似連図柄の左右幅寸法はx（ $x > a$ ）、上下幅寸法はy（ $y > b$ ））で表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置5の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部225SGでは「1」～「9」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。

【1090】

図15-3(B)に示すように、画像データ4は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置5の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。

【1091】

図15-1～図15-3に示すように、これら画像データ1～4には画像表示装置5にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ1が最も高く設定されている。また、画像データ2の表示優先度は画像データ1よりも低く設定されており、画像データ3の表示優先度は画像データ2よりも低く設定されている。そして、画像データ4の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置5における画像の表示優先度：画像データ1 > 画像データ2 > 画像データ3 > 画像データ4）。つまり、画像表示装置5では、画像データ1に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ2に基づく画像が画像データ1に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ3に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ4に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像及び画像データ3に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

【1092】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図15-1(C)に示すように、画像データ2に基づく画像(集中線)が画像データ3に基づく画像(擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示)よりも優先して表示されるようになっている。尚、本特徴部225SGにおける集中線は透過率が高く設定されている(例えば、50%)ため、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄を視認可能となっている。

【1093】

擬似連図柄が仮停止した直後においては、図15-2(C)及び図15-2(D)に示すように、画像データ1に基づく画像(仮停止報知用のエフェクト画像)が画像データ3に基づく画像(仮停止したことで移動表示中よりも大きなサイズとなった擬似連図柄)よりも優先して表示されるようになっている。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は再可変表示の開始前に所定期間が経過することによって非表示となる。

10

【1094】

尚、本特徴部225SGにおける仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が0%に設定されている。つまり、擬似連図柄が仮停止した場合は、図15-2(C)及び図15-2(D)に示すように、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることにより飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認不能となるが、所定期間が経過することによってこれら飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認可能となる。

20

【1095】

擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図15-3(C)に示すように、画像データ3に基づく画像(擬似連図柄とは異なる飾り図柄の可変表示)が画像データ4に基づく画像(擬似連図柄の画像表示装置5の中央部から下方に向けての移動表示)よりも優先して表示されるようになっている。

【1096】

特に、本特徴部225SGでは、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、図15-1に示す画像データを画像表示装置5に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。

【1097】

また、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング(前述の特徴部193の図14-33参照)において、画像表示装置5に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ(図15-1、図15-2)から図15-3に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データに切り替えるようになっている。

30

【1098】

次に、本特徴部225SGにおいて仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置5の表示態様について、図15-4に基づいて説明する。

40

【1099】

まず、図15-4(A)～図15-4(C)に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにおいて飾り図柄が停止(揺動停止)してリーチとなる。その後、1回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、図15-4(C)～図15-4(E)に示すように、画像表示装置5では、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に向けて移動されていくことに応じて、集中線が画像表示装置5の中央部に向けて移動表示されていく。

【1100】

そして、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用

50

CPU120（表示制御部123）が画像データを切り替えることによって、図15-4（F）に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【1101】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図15-4（G）及び図15-4（H）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が0%に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【1102】

以上、本特徴部225SGにおけるパチンコ遊技機1では、1の可変表示中に擬似連図柄を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示するとともに該擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出を実行可能となっている。更に、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、該擬似連図柄を仮停止するとともに画像表示装置5の表示領域全体において仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって仮停止した擬似連図柄を一旦視認不能とし、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに該擬似連図柄を画像表示装置5の下方に向けて継続して移動表示した後に非表示するので、遊技者が仮停止示唆演出の演出成功（擬似連図柄の仮停止）と演出失敗（擬似連図柄が仮停止しないこと）を把握し易く、仮停止示唆演出の興趣を向上できるようになっている。

【1103】

また、仮停止示唆演出中においては画像表示装置5において透過率が高い集中線が表示されることによって、移動表示されている擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させることができ興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際には、画像表示装置5において透過率が0である仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることによって、該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、該擬似連図柄の仮停止の興趣も向上することができる。

【1104】

また、擬似連図柄が仮停止する場合は、仮停止時における擬似連図柄が仮停止前よりも大きいサイズで表示される（仮停止前の左右幅寸法はa、上下幅寸法はbであるのに対して、仮停止時の左右幅寸法はx（ $x > a$ ）、上下幅寸法はy（ $y > b$ ））ので、仮停止した擬似連図柄の視認性を向上できるとともに、擬似連図柄の仮停止をより強調することができる。

【1105】

尚、本特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄のサイズを仮停止前よりも大きく表示するタイミングは、仮停止の直前のタイミングや、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となったタイミング等の仮停止後のタイミングであってもよい。

【1106】

また、本特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示することで擬似連図柄が仮停止したことを強調する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、擬似連図柄が仮停止したタイミングから擬似連図柄の形状や色を変化させることによって擬似連図柄が仮停止したことを強調してもよい。

【1107】

また、本特徴部 2 2 5 S G では、図 1 5 - 4 (C) ~ 図 1 5 - 4 (E) に示すように、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことで、擬似連図柄が仮停止することへの期待感を高めることができ、仮停止示唆演出の興趣を向上できる。

【 1 1 0 8 】

尚、本特徴部 2 2 5 S G では、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示することにより擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていく形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線の色を変化させることや表示する本数を増やす（集中線の密度を高める）ことによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めてもよい。

【 1 1 0 9 】

以上、この発明の特徴部 2 2 5 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に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【 1 1 1 0 】

例えば、前記特徴部 2 2 5 S G では、図 1 5 - 1 に示すように、画像データ 2 として集中線の描画を行い、画像データ 3 として飾り図柄や擬似連図柄の描画を行うことによって、画像表示装置 5 において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 2 2 5 S G - 1 として図 1 5 - 5 (A) ~ 図 1 5 - 5 (C) に示すように、画像データ 4 として集中線の描画を行うことで、画像表示装置 5 において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示（集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示）してもよい。

【 1 1 1 1 】

このようにすることで、図 1 5 - 6 (A) ~ 図 1 5 - 6 (H) に示すように、仮停止示唆演出中においては、画像表示装置 5 において集中線を該画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことができるとともに、集中線によって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【 1 1 1 2 】

尚、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用 CPU 1 2 0 （表示制御部 1 2 3 ）が画像データを切り替えることによって、図 1 5 - 6 (F) に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【 1 1 1 3 】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図 1 5 - 6 (G) 及び図 1 5 - 6 (H) に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が 0 % に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【 1 1 1 4 】

以上のように、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、仮停止したことを強調することができ、擬似連図柄の仮停止の興趣を向上できる。

10

20

30

40

50

【1115】

また、前記変形例225SG-1では、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、集中線を非表示とした後に、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-2として図15-7(A)～図15-7(H)に示すように、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする一方で、集中線については擬似連図柄が非表示となった後も可変表示の停止タイミングまでを限度として所定期間継続して表示してもよい。

【1116】

このようにすることで、変形例225SG-1と同じく、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部225SGと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【1117】

また、前記変形例225SG-2では、仮停止示唆演出中において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置5において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-3として図15-8(A)～図15-8(H)に示すように、仮停止示唆演出中において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置5において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示してもよい。

【1118】

このようにすることで、前記特徴部225SGと同じく、飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部225SGと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【1119】

また、前記特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止した場合、画像表示装置5において透過率0%の画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、停止した擬似連図柄を一時的に視認不能とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-4として図15-9(A)～図15-9(C)に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置5において集中線よりも透過率が低い（例えば、20%等）画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【1120】

つまりは、図15-10に示すように、仮停止示唆演出として集中線が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間）においては、該集中線の透過率が高い（例えば、前述した50%）ことにより遊技者が集中線越しに飾り図柄や擬似連図柄を容

10

20

30

40

50

易に視認可能である一方で、仮停止報知演出として仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミング以降の期間）においては、集中線よりも透過率が低い（例えば、前述した20%）ことにより、集中線が表示されている期間よりも遊技者が飾り図柄や擬似連図柄を視認し難くなっているもよい。尚、本変形例225SG-4では特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、他の特徴部や変形例と同じく、画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像は表示されない。

【1121】

このようにすることで、前記特徴部225SGと同じく、仮停止示唆演出中は透過率が比較的高い集中線が表示されることによって、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合（仮停止報知演出が実行される場合）は、前記特徴部225SGと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、該仮停止報知用のエフェクト画像を通して擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、擬似連図柄が仮停止することの興趣を向上できる。

【1122】

また、前記特徴部225SGでは、可変表示中に擬似連演出にかかわる演出として仮停止示唆演出と仮停止報知演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-5として、可変表示中はこれら仮停止示唆演出や仮停止報知演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出（特徴部193SGにおける図14-29参照）を実行可能としてもよい。尚、これら予告演出は、仮停止示唆演出として画像表示装置5において集中線が表示されているときに実行可能とする一方で、仮停止報知演出として画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者を注目させることができるとともに、画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限することで、予告演出の視認性が仮停止報知用のエフェクト画像によって低下して、該予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1123】

また、可変表示中に実行可能な予告演出としては、変形例225SG-5として図15-11に示すように、例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止した場合に、次の擬似連示唆演出の演出結果として更に擬似連図柄が仮停止することを示唆する擬似連示唆演出や、画像表示装置5の所定位置（例えば、画像表示装置の中央下部）において実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア225SG005Fを設け、該アクティブ表示の表示態様を変化させることで可変表示結果が大当たりとなることを示唆するアクティブ表示予告演出及び、アクティブ表示の表示態様を変化することを示唆するアクティブ表示変化予告演出を実行可能としてもよい。

【1124】

このように、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、例えば、図15-11(A)～図15-11(C)に示すように、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置5の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法がL1である画像を表示するとともに、該画像表示装置5において透過率が0%である仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、該仮停止から所定期間が経過することによって仮停止報知用のエフェクト画像を非表示とする。つまり、擬似連示唆演出としての画像の表示は擬似連図柄の仮停止タイミングから開始されるが、擬似連示唆演出としての画像が遊技者から視認可能となるのは仮停止報知用のエフェクト画像が非表示化されたタイミングからである。

【1125】

一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、図15-11(A)及び図15-11(D)～図15-11(F)に示すように、擬似連図柄が仮停止したタイミングから画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像の表示を行わず、アクティブ表示変化予告演出の画像(本変形例225SG-5では画像表示装置5の右部からアクティブ表示エリア225SG005Fに向けて飛来する左右幅寸法が L_2 ($L_1 > L_2$)である矢の画像)が表示される。

【1126】

該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変化する場合は、図15-11(E)に示すように、画像表示装置5の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることによって該アクティブ表示の表示態様が変化し、該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変化しない場合は、図15-11(F)に示すように、画像表示装置5の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることなく画像表示装置5の左部に向けて通過した後に非表示となればよい。

【1127】

このように本変形例225SG-5では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置5において擬似連示唆演出としての画像とともに仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって、一旦擬似連示唆演出としての画像を遊技者から視認不能とする一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに、アクティブ表示変化予告演出の画像として、擬似連示唆演出としての画像よりも表示寸法が短い画像(矢の画像)を表示することで、アクティブ表示変化予告演出が仮停止報知用のエフェクト画像によって遮られて分かり難くなってしまうことを防ぐことができる。

【1128】

尚、本変形例225SG-5では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置5の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L_1 である画像を表示するとともに、該画像表示装置5において透過率が0%である仮停止報知用のエフェクト画像を表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置5の上部において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率が0%ではない(例えば、透過率が20%や50%の)仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【1129】

また、前記特徴部193SGや前記特徴部225SGでは、複数の飾り図柄のうちの1の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄(擬似連図柄)が画像表示装置5において仮停止する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示の終了タイミングで保留記憶表示やの表示態様を変化させることで該保留記憶表示に対応する可変表示結果が大当たりとなることを示唆する保留記憶表示変化演出を実行可能とするとともに、複数の飾り図柄のうちの1の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、保留記憶表示が変化することを示す図柄(保留記憶表示変化報知図柄)が画像表示装置5において停止する場合を設けてもよい。このように保留記憶表示変化報知図柄が画像表示装置5において停止する場合においては、該保留記憶表示変化報知図柄が停止するか否かを対象として前記特徴部193SGや前記特徴部225SGにおける仮停止示唆演出に相当する演出(この発明における示唆演出)を実行可能としてもよい。

【1130】

また、前記特徴部193SGや前記特徴部225SGでは、複数の飾り図柄のうちの1の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄(擬似連図柄)が画像表示装置5において仮停止する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、画像表示装置5において背景画像とし

て複数の画像を表示可能とし、表示されている背景画像に応じて実行中の可変表示結果が大当たりとなる割合を示唆可能とするとともに、複数の飾り図柄のうちの1の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、背景画像が変化することを示す図柄（背景画像変化報知図柄）が画像表示装置5において停止する場合を設けてもよい。このように背景画像変化報知図柄が画像表示装置5において停止する場合においては、該背景画像変化報知図柄が停止するか否かを対象として前記特徴部193SGや前記特徴部225SGにおける仮停止示唆演出に相当する演出（この発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

【1131】

また、前記特徴部193SGでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機1を例示したが、この発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機1の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【1132】

また、本明細書では、この発明の遊技機の形態として複数の特徴部や変形例を例示したが、この発明の遊技機としては、これら複数の特徴部や変形例を組合せて実施してもよいし、1の特徴部や変形例のみを実施してもよい。

【1133】

例えば、前記特徴部193SGや前記特徴部225SGでは、複数の飾り図柄のうちの1の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置5において仮停止する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を飾り図柄の組合せ（停止図柄）によって示唆可能とし、特定の設定値が設定されていることを示唆する図柄の停止を対象として前記特徴部193SGや前記特徴部225SGにおける仮停止示唆演出に相当する演出（この発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

【符号の説明】

【1134】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4A 第1特別図柄表示装置、4B 第2特別図柄表示装置、5 画像表示装置、5C, 5L, 5R 飾り図柄表示エリア、6A 入賞球装置、6B 可変入賞球装置、7 特別可変入賞球装置、8L, 8R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、14 ランプ制御基板、15 中継基板、21 ゲートスイッチ、22A 第1始動口スイッチ、22B 第2始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、25A 第1保留表示器、25B 第2保留表示器、25C 普図保留表示器、30 打球操作ハンドル、31A スティックコントローラ、31B プッシュボタン、32 可動体、35A コントローラセンサユニット、35B プッシュセンサ、41 通過ゲート、81, 82 ソレノイド、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 121 ROM、102, 122 RAM、104, 124 乱数回路、106 RTC、110 スイッチ回路、111 出力回路、123 表示制御部。

10

20

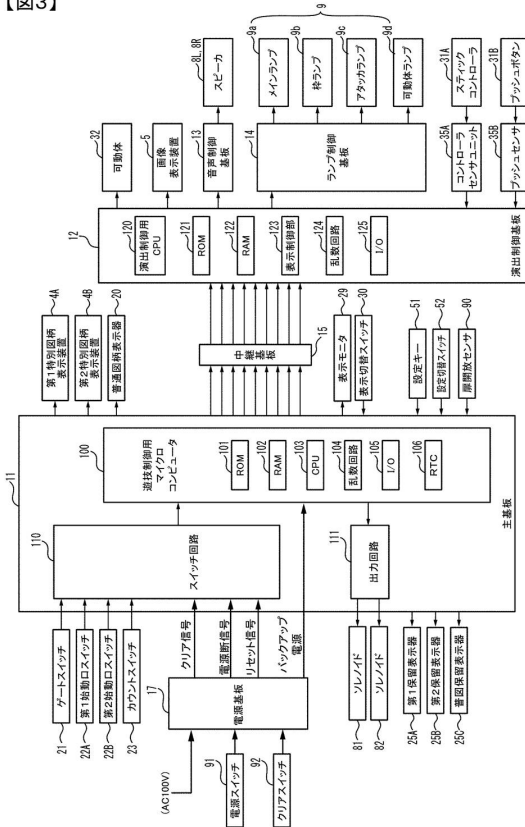
30

40

50

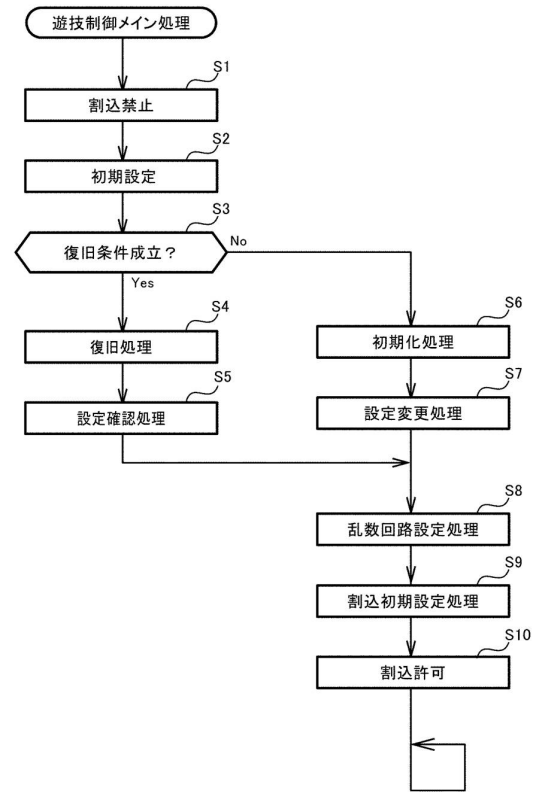
【図 3】

【図3】



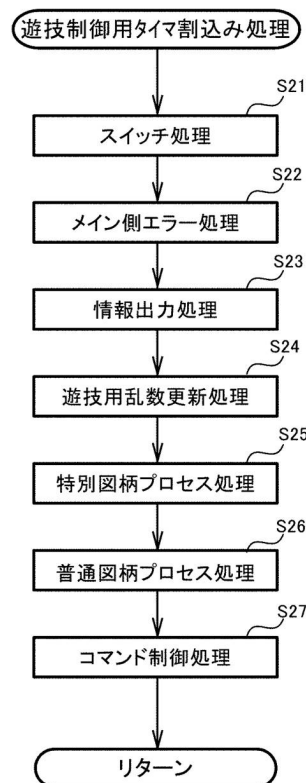
【図 4】

【図4】



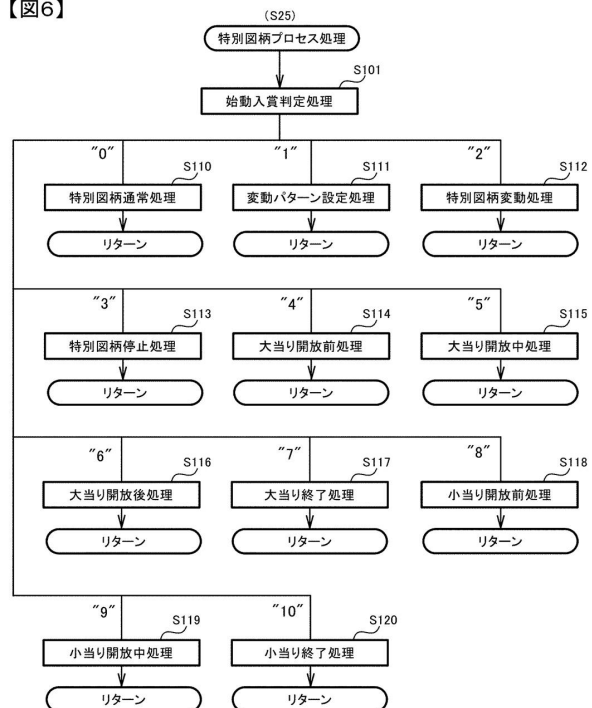
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



10

20

30

40

50

【図 7】

【図7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

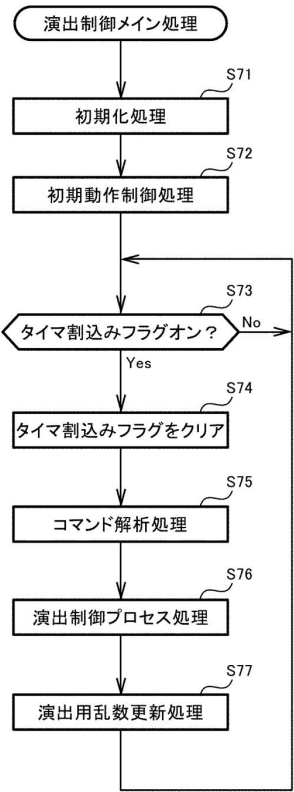
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】

【図8】

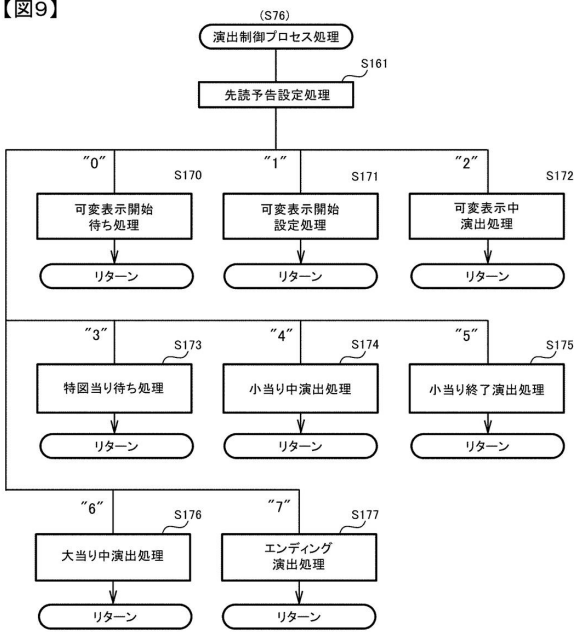


10

20

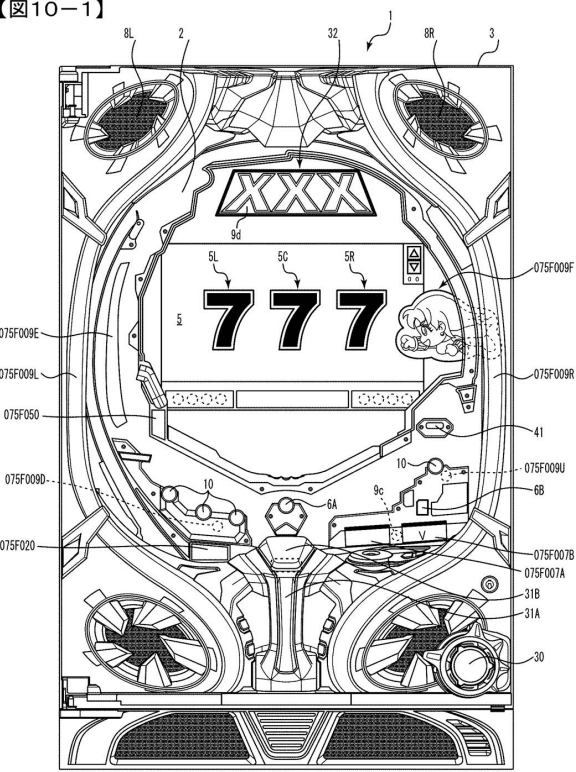
【図 9】

【図9】



【図 10 - 1】

【図10-1】



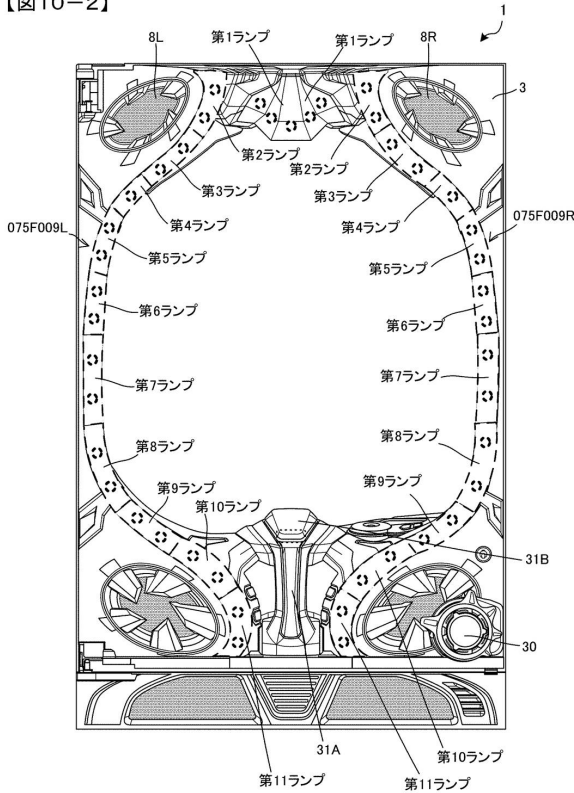
30

40

50

【図10-2】

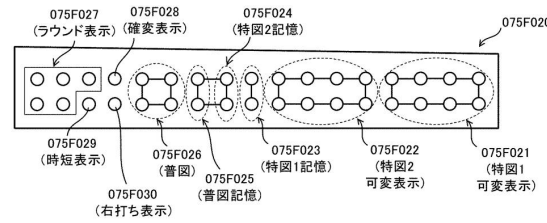
【図10-2】



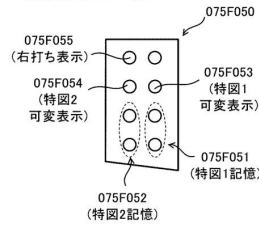
【図10-3】

【図10-3】

(a)特図LED基板



(b)第4図柄ユニット

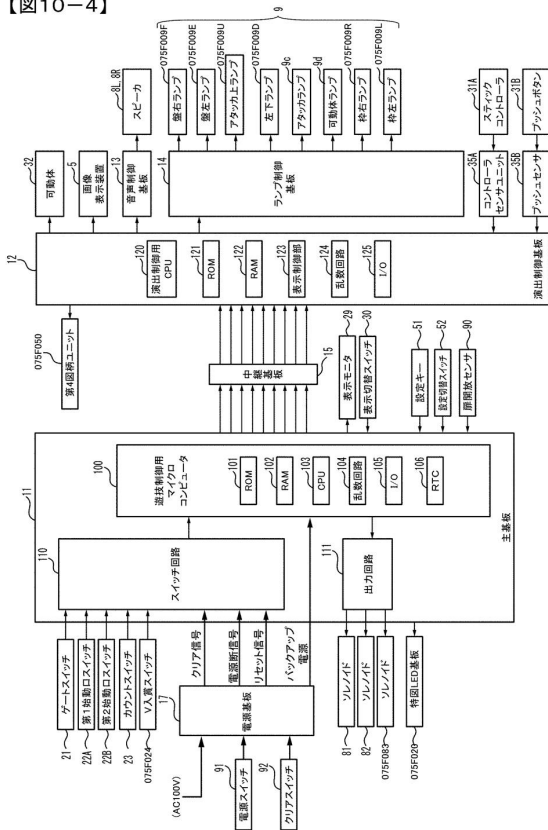


10

20

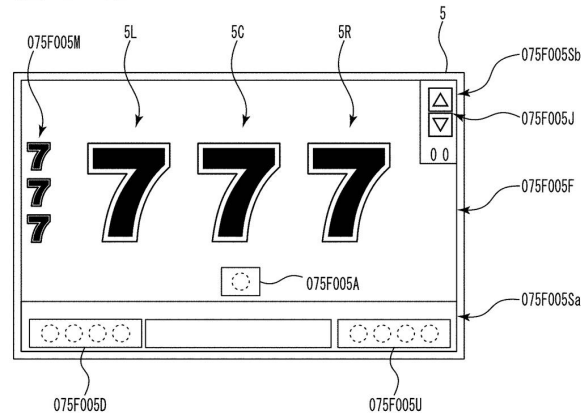
【図10-4】

【図10-4】



【図10-5】

【図10-5】



30

40

50

【図 10－6】

【図10－6】

当り種別表

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	当り後 変動時間	開放 回数
5R通常大当り (チャンスボーナス)	低確率	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	5回
5R確変大当り (チャンスボーナス)	高確率 (変動150回まで)	高ベース (変動150回まで)	時短 (変動150回まで)	5回
10R確変大当り (スペシャルボーナス)	高確率 (変動150回まで)	高ベース (変動150回まで)	時短 (変動150回まで)	10回

【図 10－7】

【図10－7】

各乱数

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算
ランダム3	1～220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算

10

【図 10－8】

【図10－8】

(A)大当り判定テーブル

大当り判定値(ランダムR[0～65535]と比較)	
通常時(非確変時)	確変時
1020～1080,13320～13477(確率:1/300)	1000～1300,13320～13675(確率:1/100)

(B)第1特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個数)
5R通常大当り	1	5
5R確変大当り	3	1
10R確変大当り	7	4

(C)第2特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個数)
10R確変大当り	7	10

【図 10－9】

【図10－9】

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

20

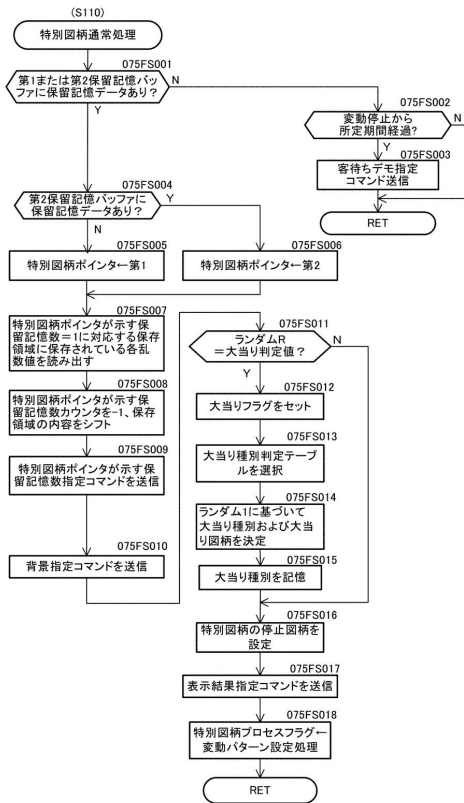
30

40

50

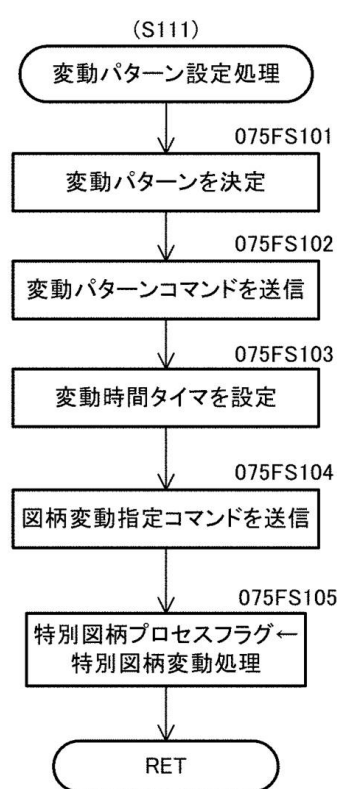
【図10-10】

【図10-10】



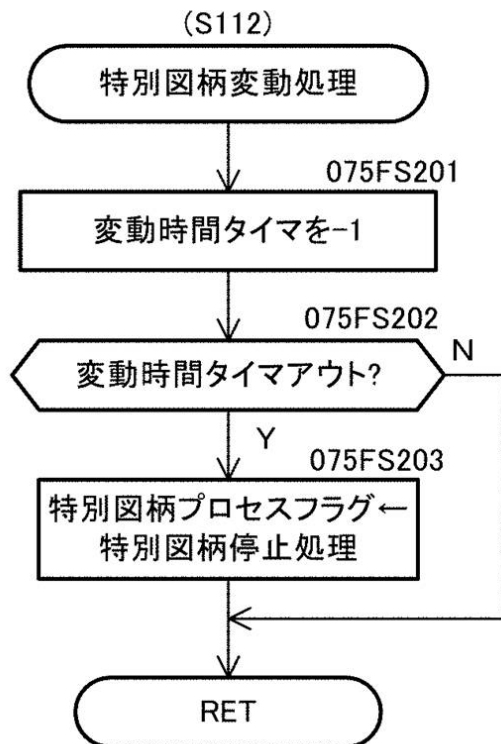
【図10-11】

【図10-11】



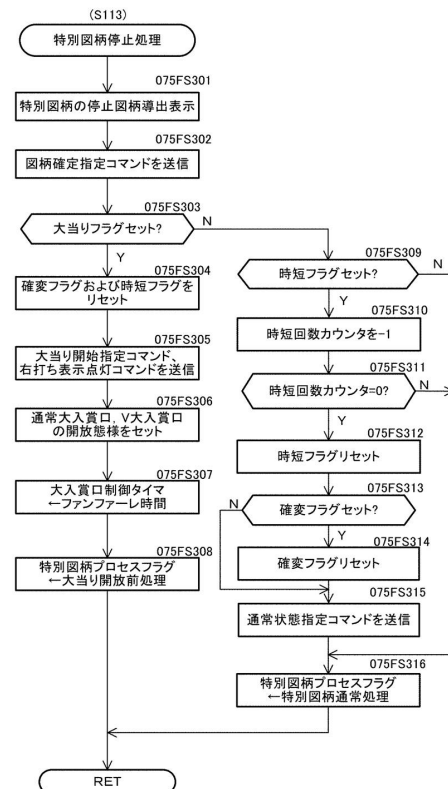
【図10-12】

【図10-12】



【図10-13】

【図10-13】



10

20

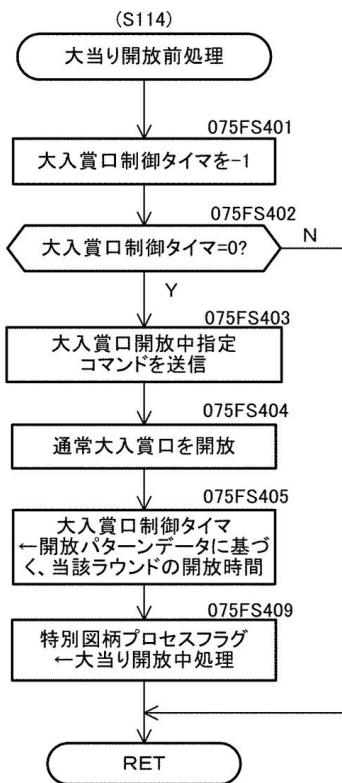
30

40

50

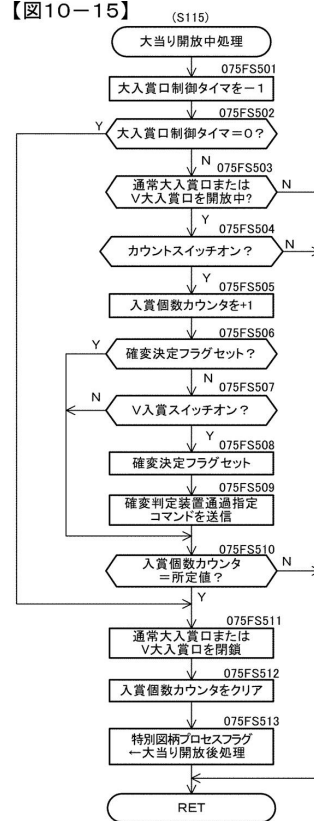
【図 10-14】

【図10-14】



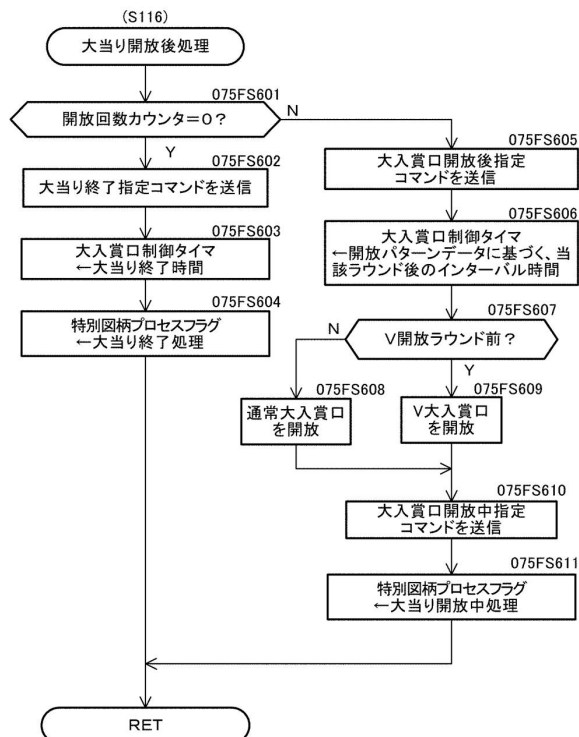
【図 10-15】

【図10-15】



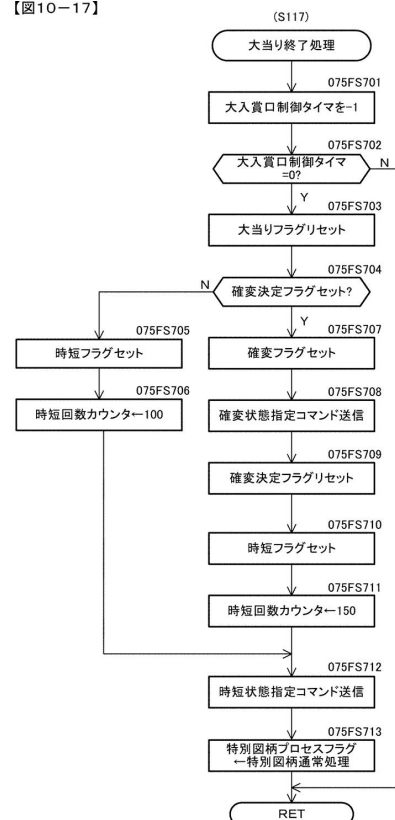
【図 10-16】

【図10-16】



【図 10-17】

【図10-17】



10

20

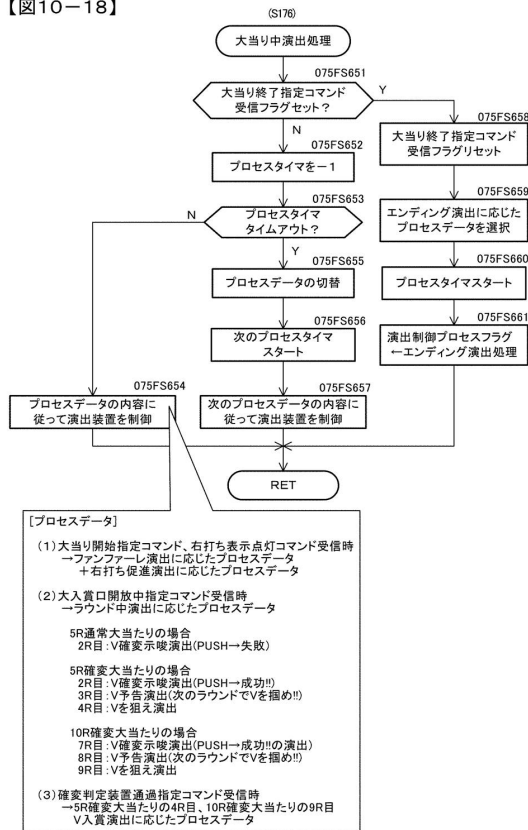
30

40

50

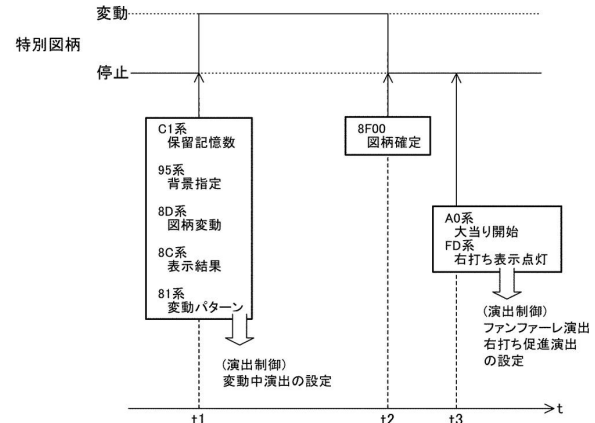
【図10-18】

【図10-18】



【図10-19】

【図10-19】 当り変動中におけるタイミングチャート

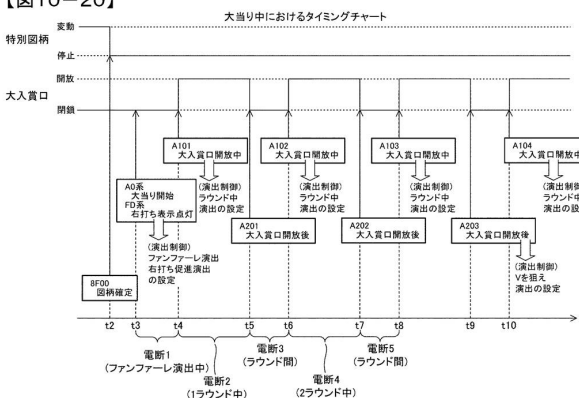


10

20

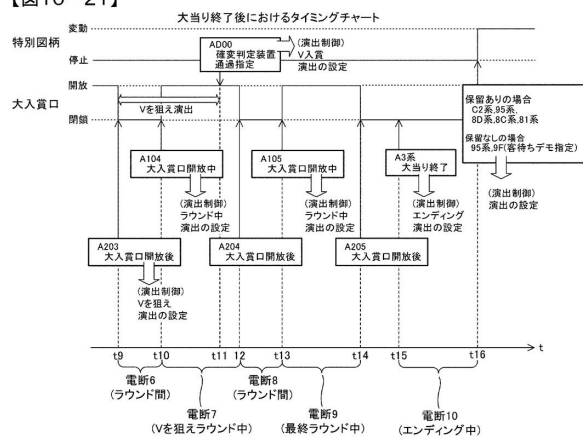
【図10-20】

【図10-20】



【図10-21】

【図10-21】



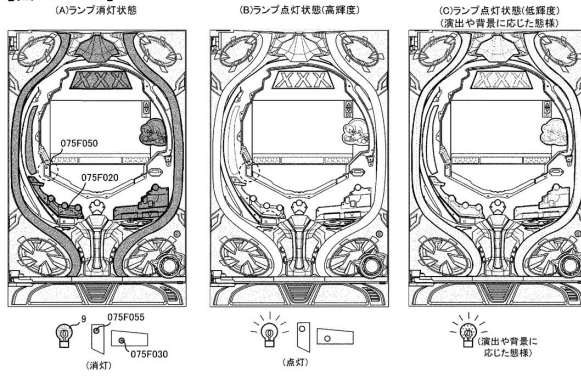
30

40

50

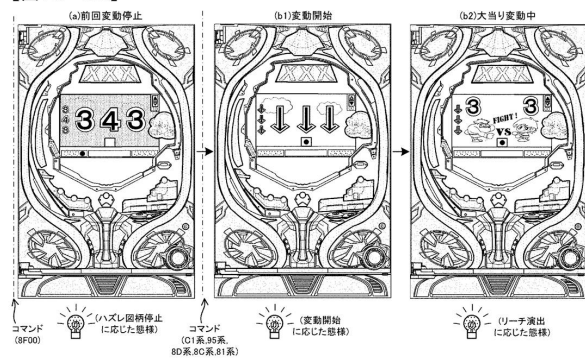
【図 10-22】

【図10-22】



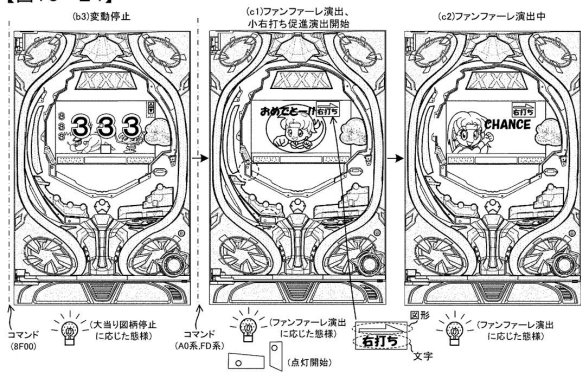
【図 10-23】

【図10-23】



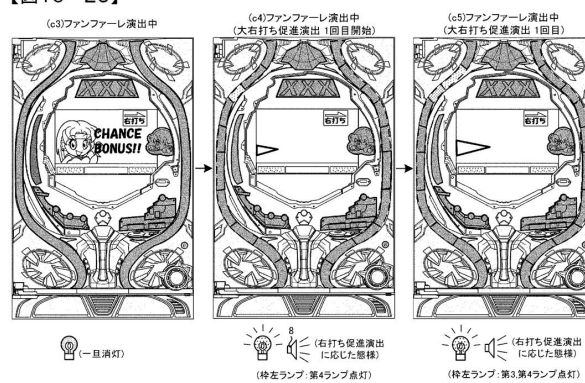
【図 10-24】

【図10-24】



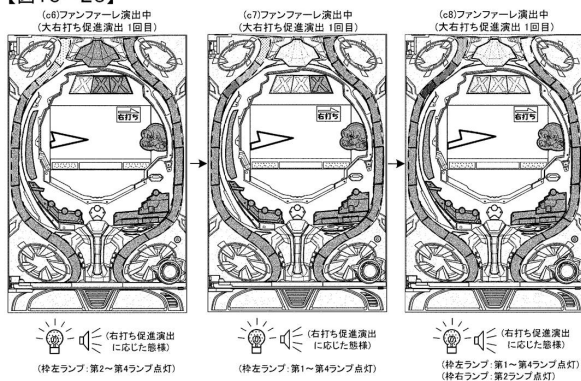
【図 10-25】

【図10-25】



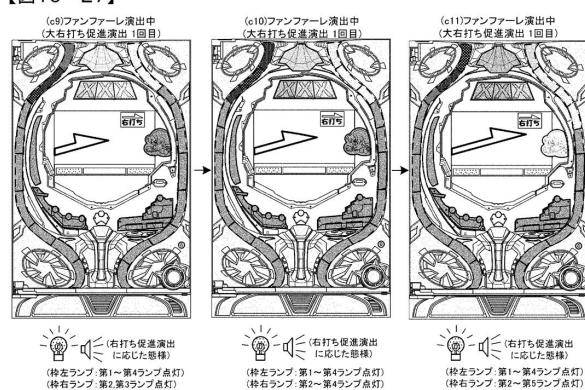
【図 10-26】

【図10-26】



【図 10-27】

【図10-27】



10

20

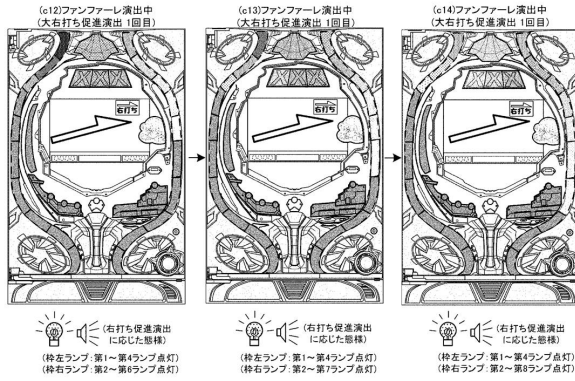
30

40

50

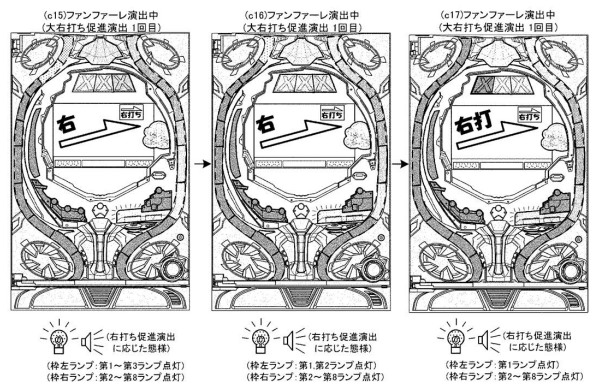
【図10-28】

【図10-28】



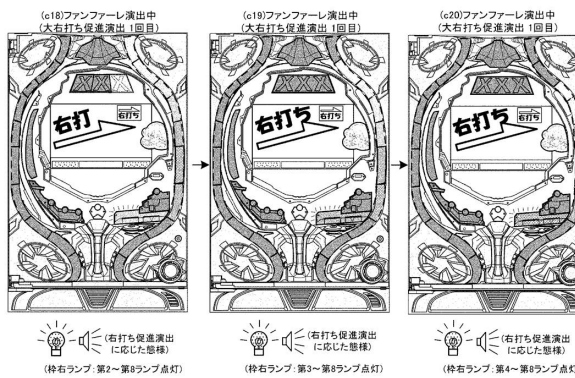
【図10-29】

【図10-29】



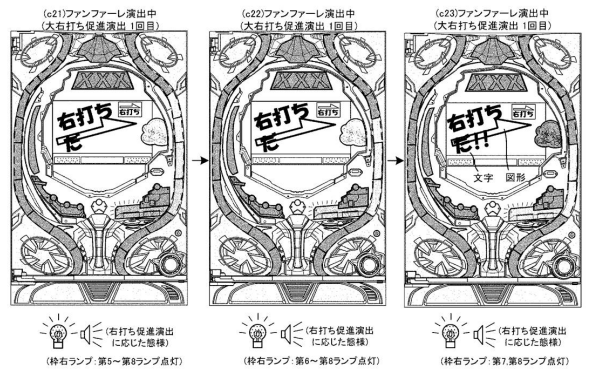
【図10-30】

【図10-30】



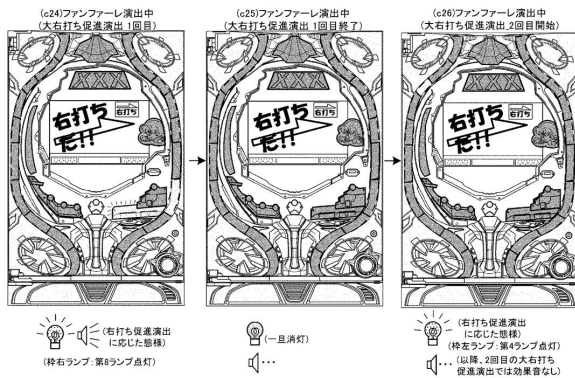
【図10-31】

【図10-31】



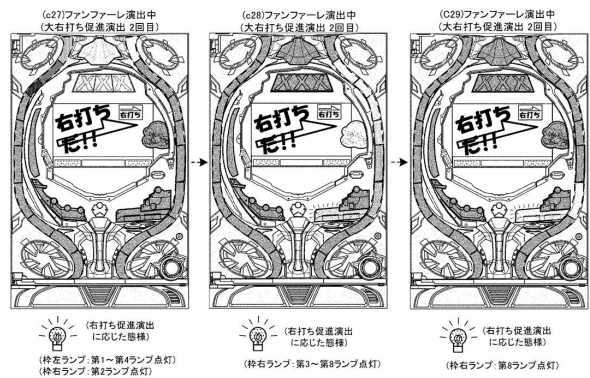
【図10-32】

【図10-32】



【図10-33】

【図10-33】



10

20

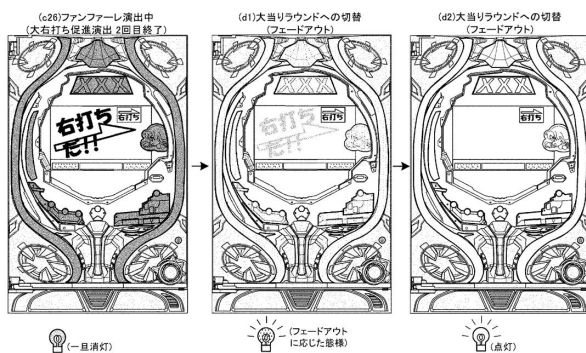
30

40

50

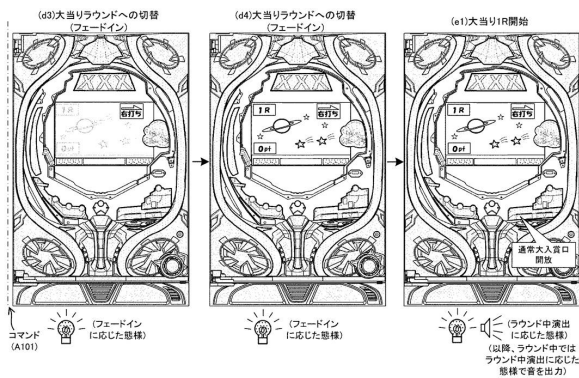
【図 10-38】

【图10-38】



【図 10-39】

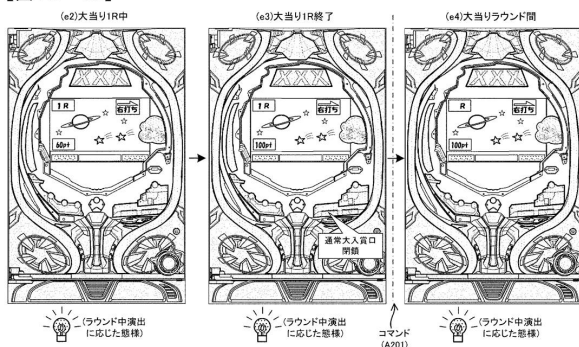
【图10-39】



10

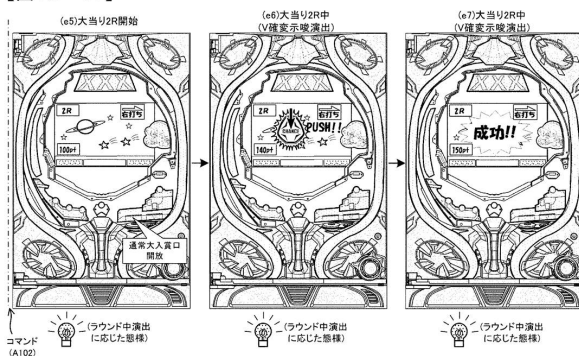
【図 10-40】

【图10-40】



【図 10-41】

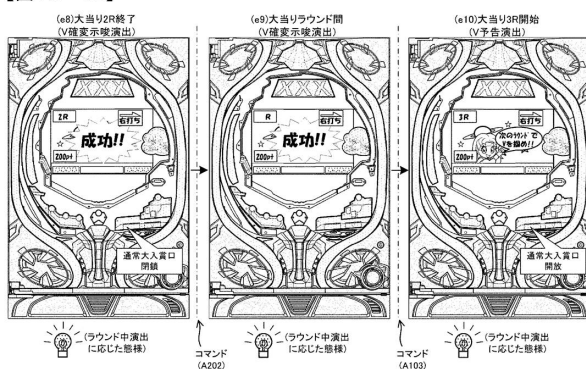
【图10-41】



20

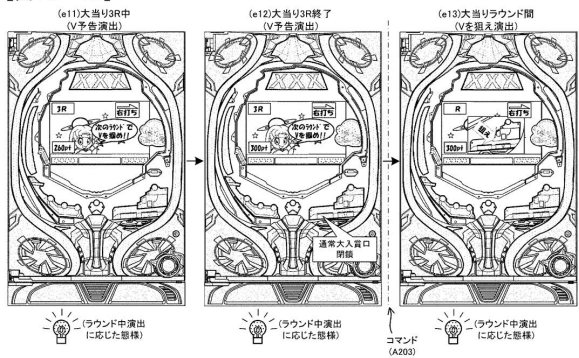
【図 10-42】

【图10-42】



【図 10-43】

【图10-43】



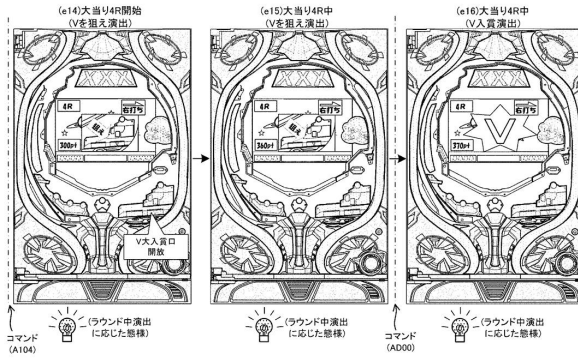
30

40

50

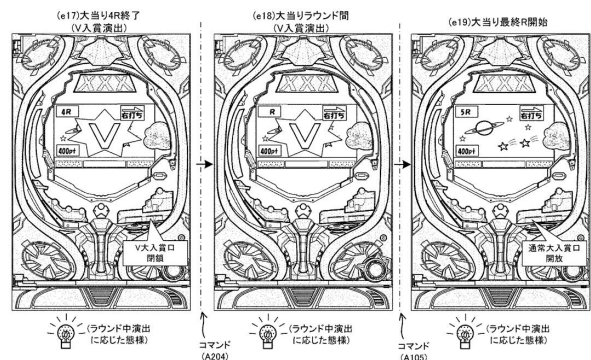
【図10-44】

【図10-44】



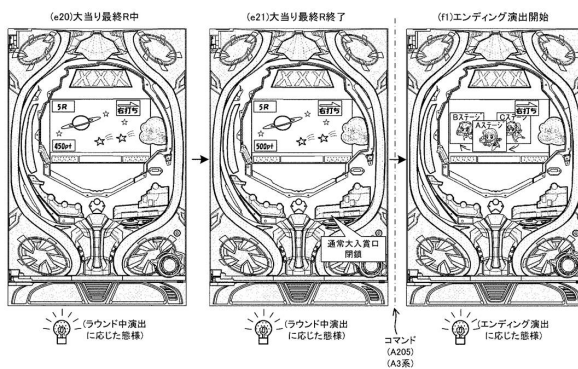
【図10-45】

【図10-45】



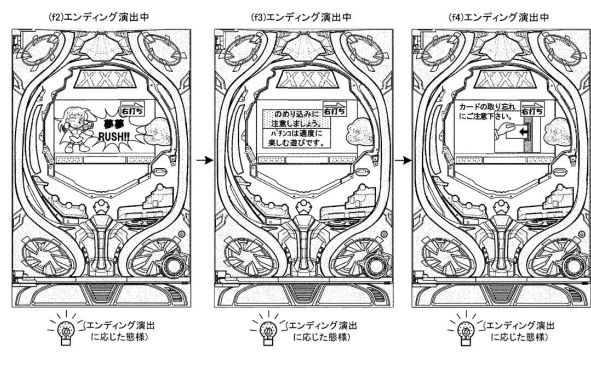
【図10-46】

【図10-46】



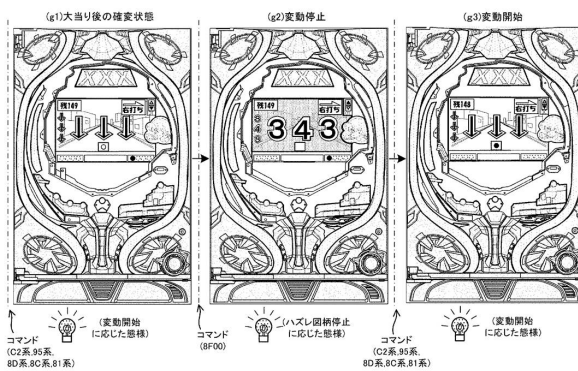
【図10-47】

【図10-47】



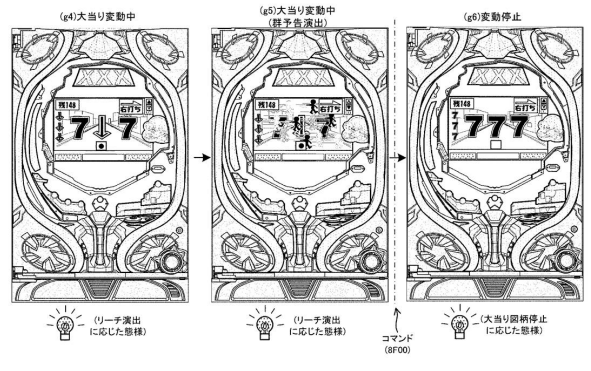
【図10-48】

【図10-48】



【図10-49】

【図10-49】



10

20

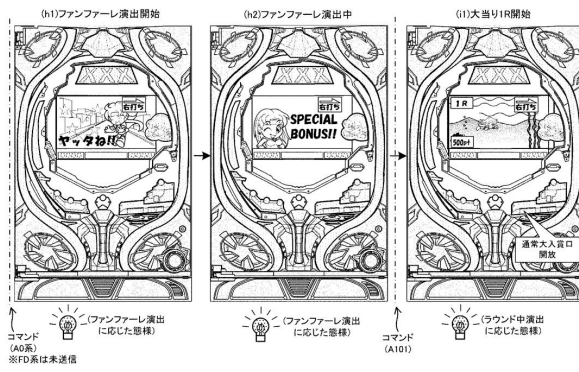
30

40

50

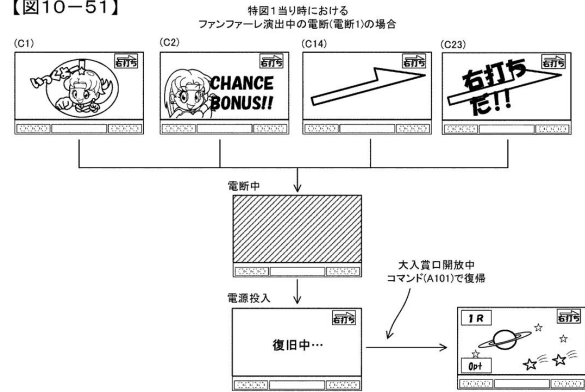
【図10-50】

【図10-50】



【図10-51】

【図10-51】

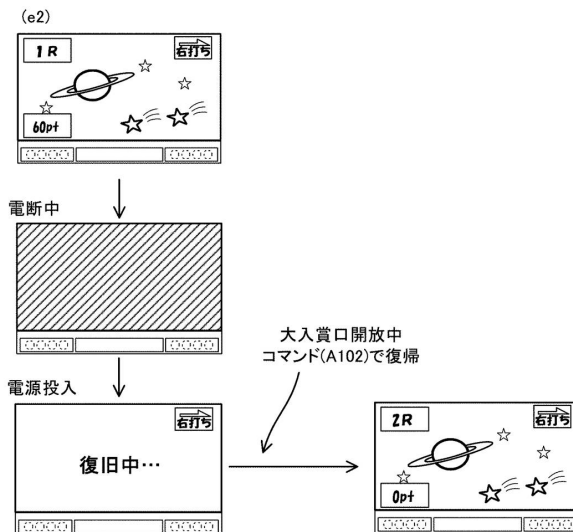


10

【図10-52】

【図10-52】

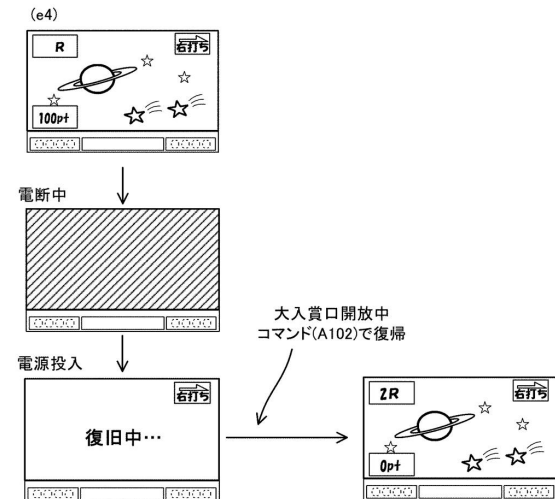
特図1当り時における
1R中の電断(電断2)の場合



【図10-53】

【図10-53】

特図1当り時における
1R後のラウンド間の電断(電断3)の場合



20

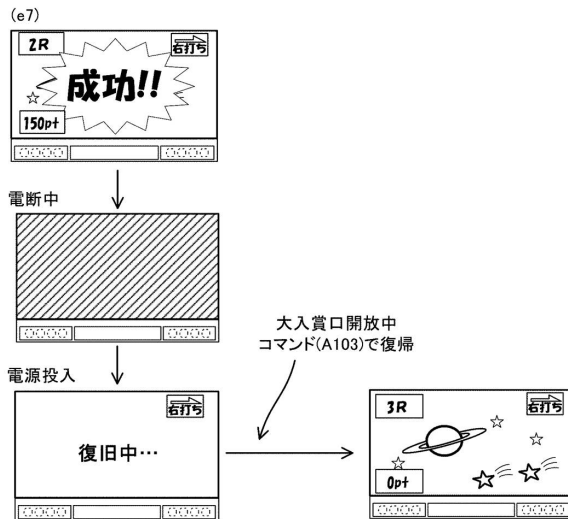
30

40

50

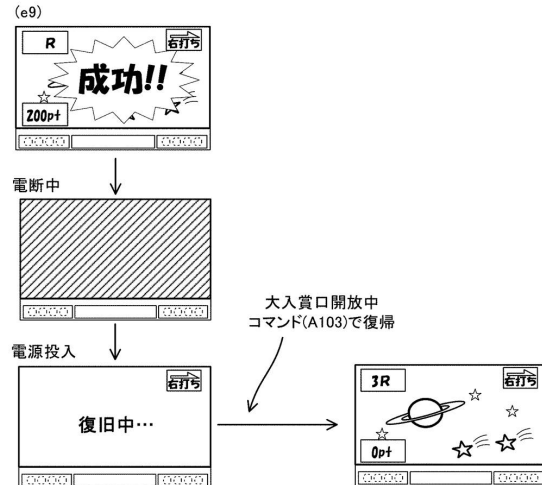
【図 10-54】

【図10-54】

特図1当り時における
2R中の電断(電断4)の場合

【図 10-55】

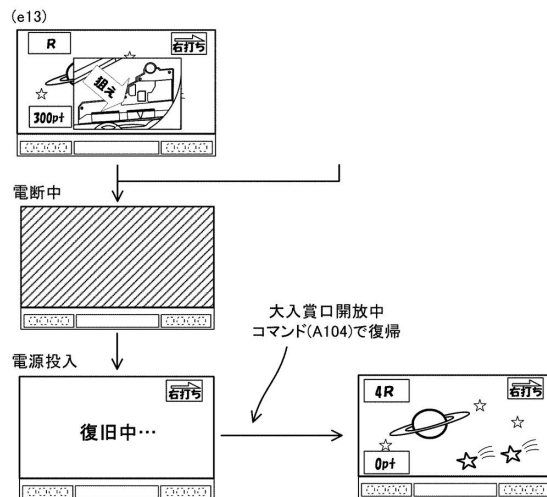
【図10-55】

特図1当り時における
2R後のラウンド間の電断(電断5)の場合

10

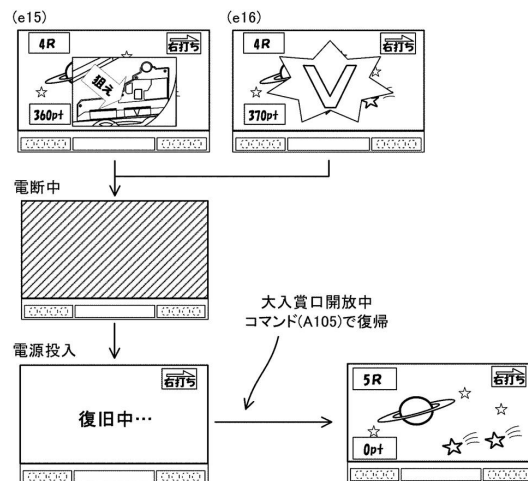
【図 10-56】

【図10-56】

特図1当り時における
3R後のラウンド間の電断(電断6)の場合

【図 10-57】

【図10-57】

特図1当り時における
4R(Vを狙えラウンド)中の電断(電断7)の場合

20

30

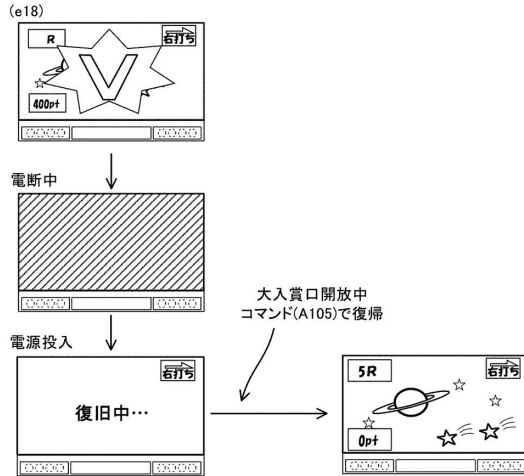
40

50

【図10-58】

【図10-58】

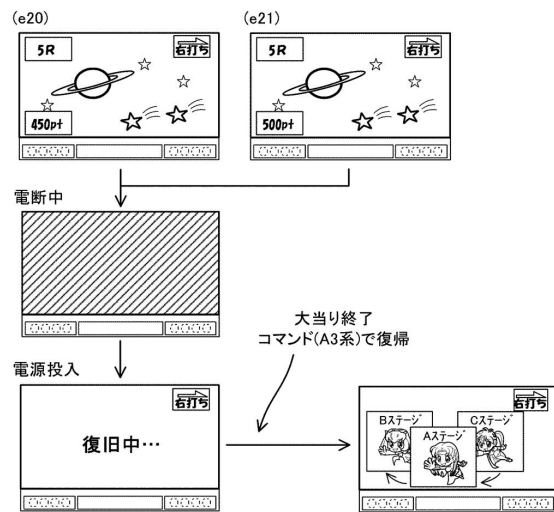
特図1当り時における
4R(Vを狙えラウンド)後のラウンド間の電断(電断8)の場合



【図10-59】

【図10-59】

特図1当り時における
最終ラウンド中の電断(電断9)の場合

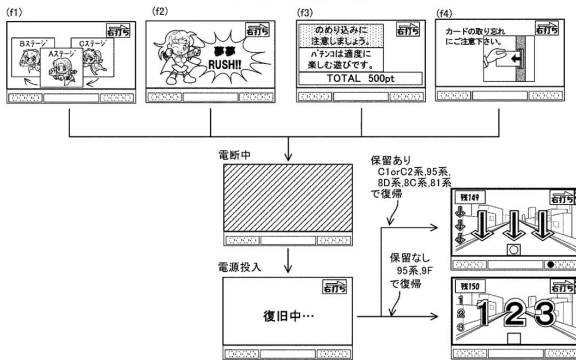


10

【図10-60】

【図10-60】

特図1当り時における
エンディング中の電断(電断10)の場合



【図11】

【図11】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル		MR1 (設定値1) ~ MR1 (設定値6)											
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)	MR1 (設定値7)	MR1 (設定値8)	MR1 (設定値9)	MR1 (設定値10)	MR1 (設定値11)	MR1 (設定値12)
通常状態 または時短状態	大当たり	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1375 (確率:1/180)	1020~1404 (確率:1/160)	1020~1433 (確率:1/140)	1020~1462 (確率:1/120)	1020~1491 (確率:1/100)	1020~1520 (確率:1/80)
	時短付き	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当たり	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1634 (確率:1/100)	1020~1721 (確率:1/80)	1020~1818 (確率:1/60)	1020~1925 (確率:1/40)	1020~2042 (確率:1/20)	1020~2169 (確率:1/10)	1020~2306 (確率:1/5)
	時短付き	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)	63317~65335 (確率:1/300)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	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

20

30

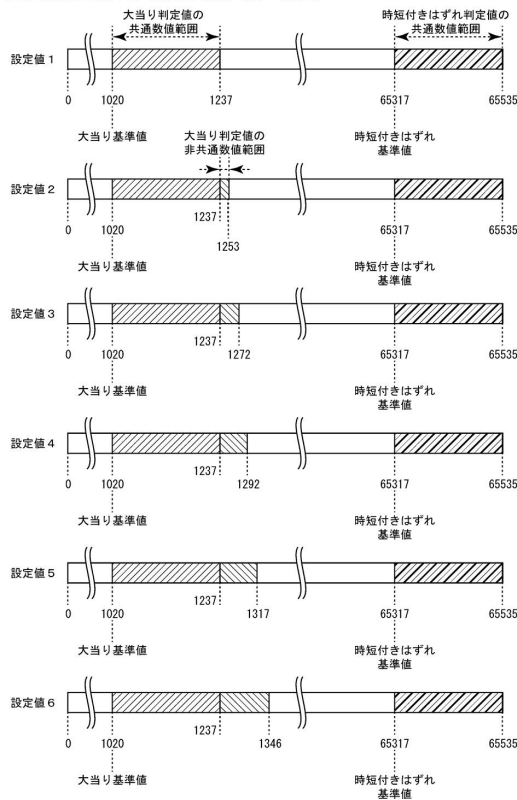
40

50

【図 1 2】

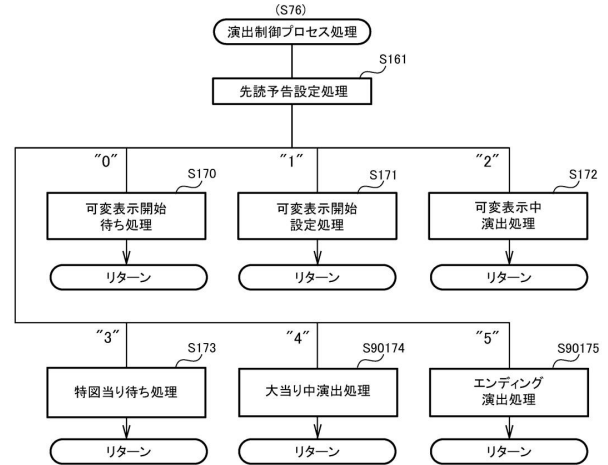
【図12】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【図 1 3】

【図13】

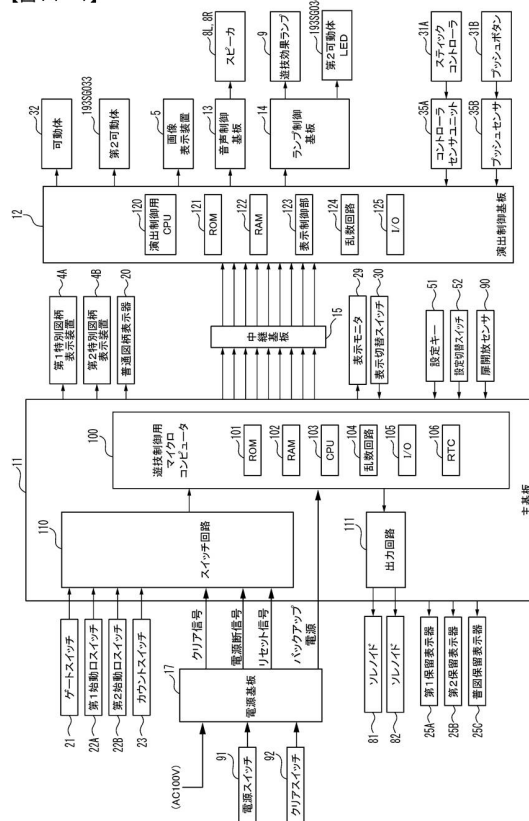


10

20

【図 1 4 - 1】

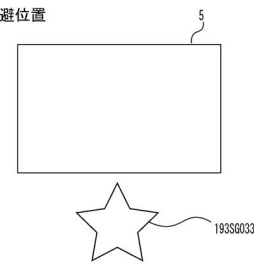
【図14-1】



【図 1 4 - 2】

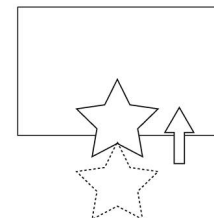
【図14-2】

(A) 退遊位置



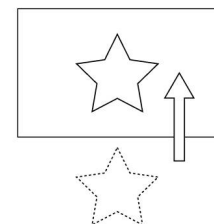
30

(B) 第1演出位置（仮停止報知演出、第1可変表示開始回数報知演出実行時）



40

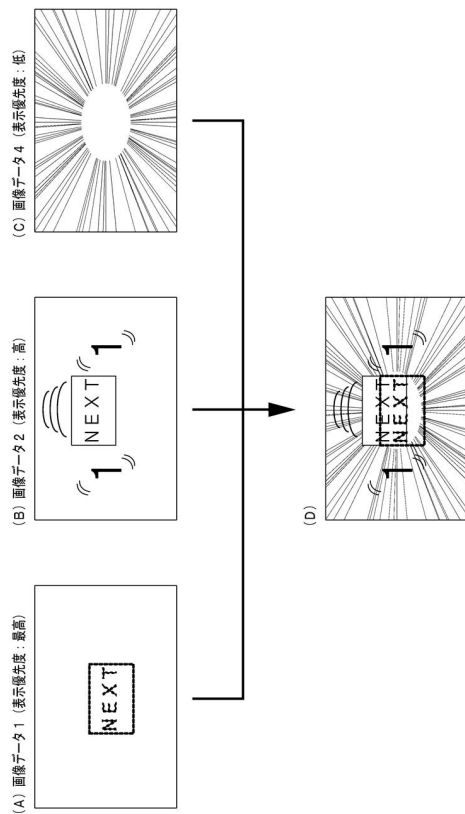
(C) 第2演出位置（スーパーリーチ演出中の大当り報知実行時）



50

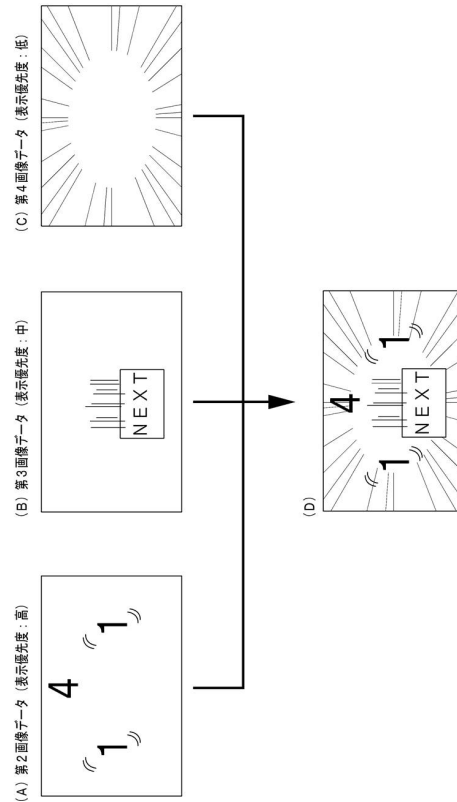
【図 14-3】

【図14-3】



【図 14-4】

【図14-4】



【図 14-5】

【図14-5】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

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

【図 14-6】

【図14-6】

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

10

20

30

40

50

【図 14-7】

【図 14-7】

(A) 特図表示結果判定テーブル 1

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

(B) 特図表示結果判定テーブル 2

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

【図 14-9】

【図 14-9】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	25000	ノーマルリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチ(擬似連3回はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	25000	ノーマルリーチ(擬似連1回大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ(擬似連2回大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ(擬似連3回大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

【図 14-8】

【図 14-8】

(A) 大当り種別判定テーブル

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

(B) 大当り種別

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

【図 14-10】

【図 14-10】

可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り AorB	確変大当り Cor小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パ ターンテーブルA	大当り用変動パ ターンテーブルB	特図保留 変動パターン	はずれ用変動パ ターンテーブルA	はずれ用変動パ ターンテーブルB	はずれ用変動パ ターンテーブルC	はずれ用変動パ ターンテーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	—	—	—	50	—	—	—
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	—	—	—	—	60	—	—
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	—	—	—	—	—	70	—
PA1-4(非Rはずれ時短)	—	—	—	—	—	—	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	—	—	—	30	20	10	20
PA2-2(ノーマルR擬似連1回はずれ)	—	—	—	10	10	10	—
PA2-3(スーパーR擬似連2回はずれ)	—	—	—	7	7	7	—
PA2-4(スーパーR擬似連3回はずれ)	—	—	—	3	3	3	—
PB1-1(ノーマルR大当り)	30	5	—	—	—	—	—
PB1-2(ノーマルR擬似連1回大当り)	45	20	—	—	—	—	—
PB1-3(スーパーR擬似連2回大当り)	20	30	—	—	—	—	—
PB1-4(スーパーR擬似連3回大当り)	5	45	—	—	—	—	—
PC1-1(特殊当り)	—	—	100	—	—	—	—

(数値は%)

10

20

30

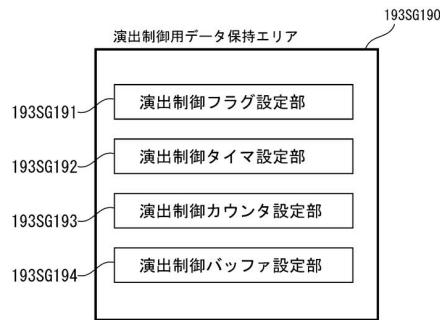
40

50

【図 14-11】

【図 14-11】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ 193SG194A

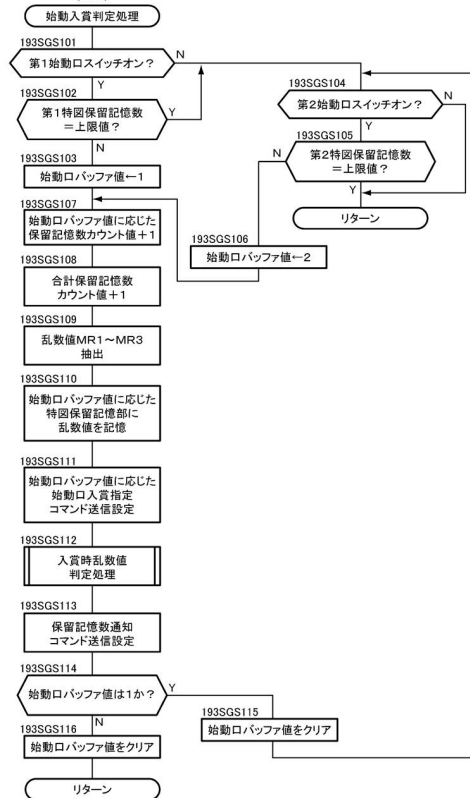
バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	表示未決定フラグ	保留表示フラグ
第1特図保留記憶	1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	0
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	1
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

保留表示フラグ "0" → ○
保留表示フラグ "1" → ◇
保留表示フラグ "2" → ☆

【図 14-12】

【図 14-12】

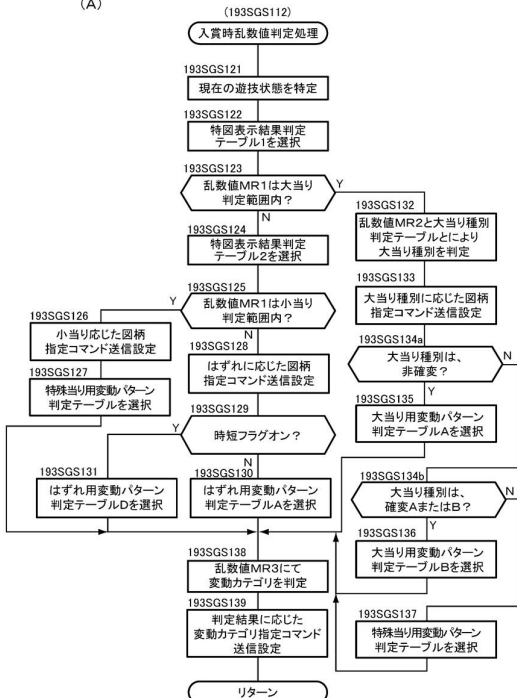
(S101)



【図 14-13】

【図 14-13】

(A)



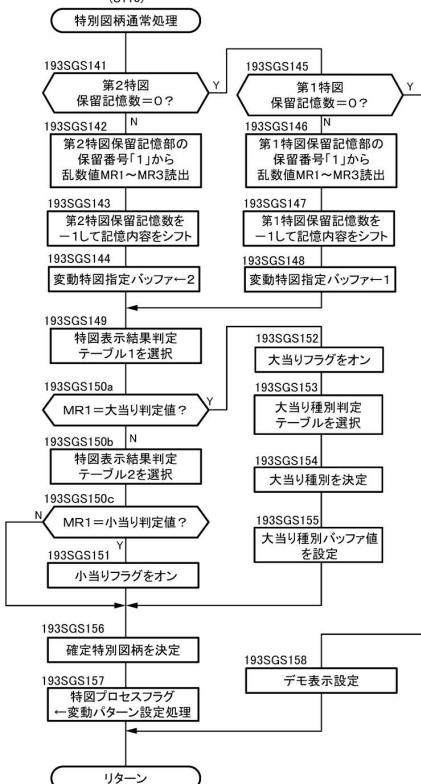
(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

【図 14-14】

【図 14-14】

(S110)



10

20

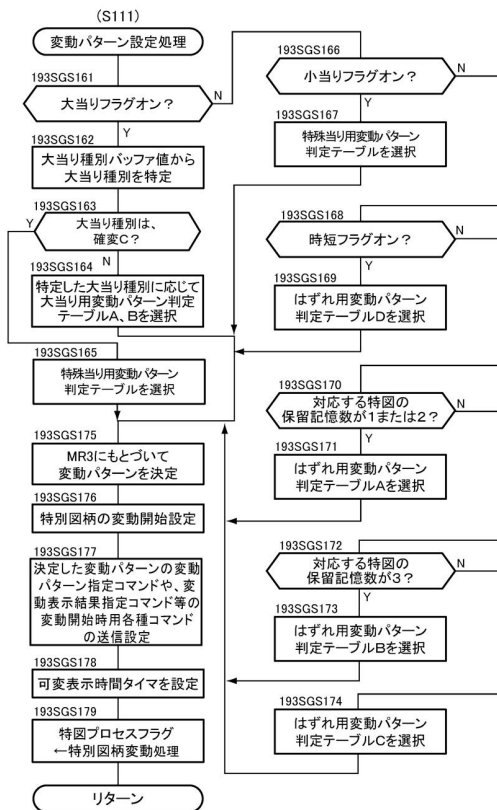
30

40

50

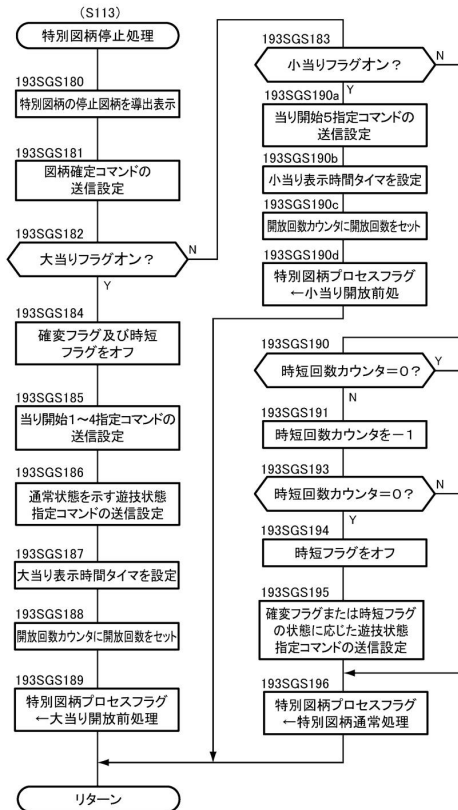
【図 14-15】

【図 14-15】



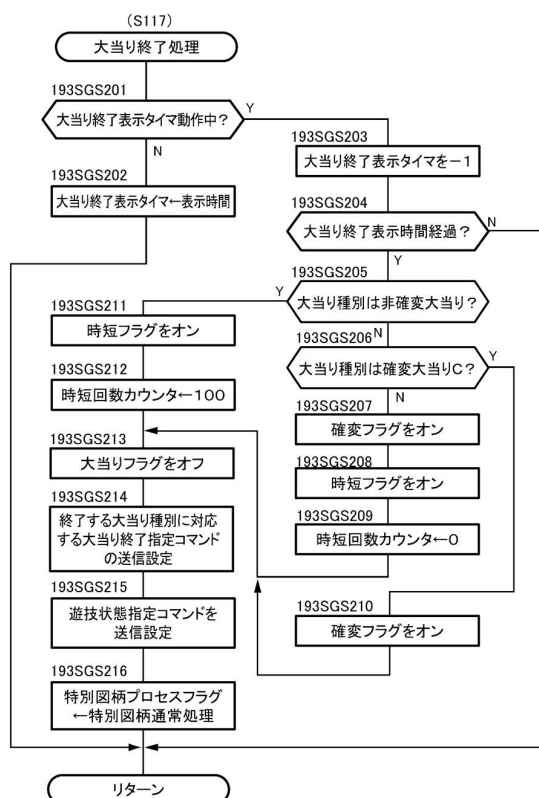
【図 14-16】

【図 14-16】



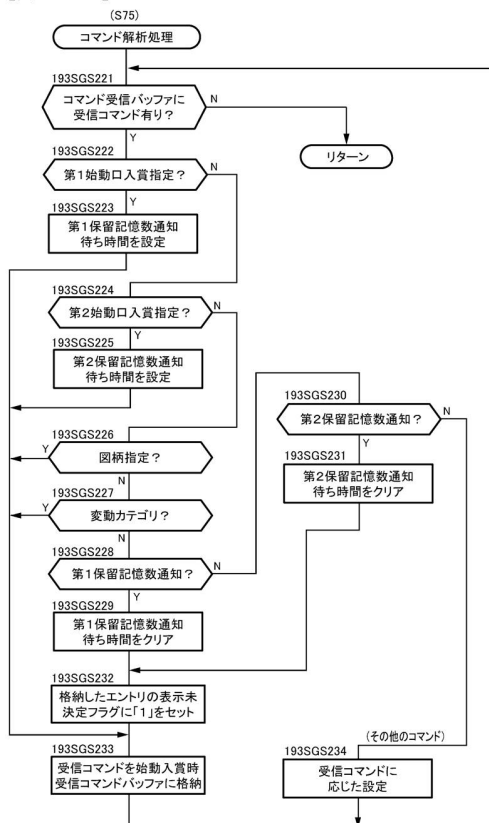
【図 14-17】

【図 14-17】



【図 14-18】

【図 14-18】



10

20

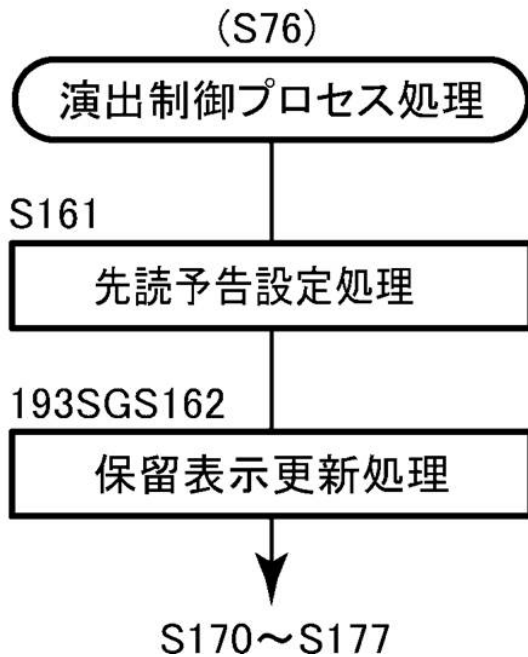
30

40

50

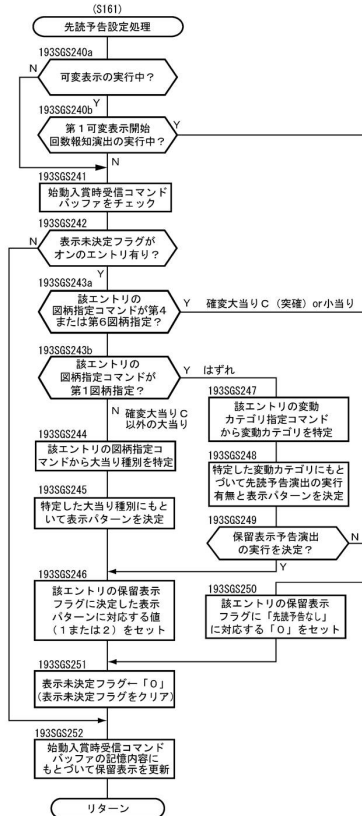
【図14-19】

【図14-19】



【図14-20】

【図14-20】



【図14-21】

【図14-21】

(A) 193SGS245における決定割合

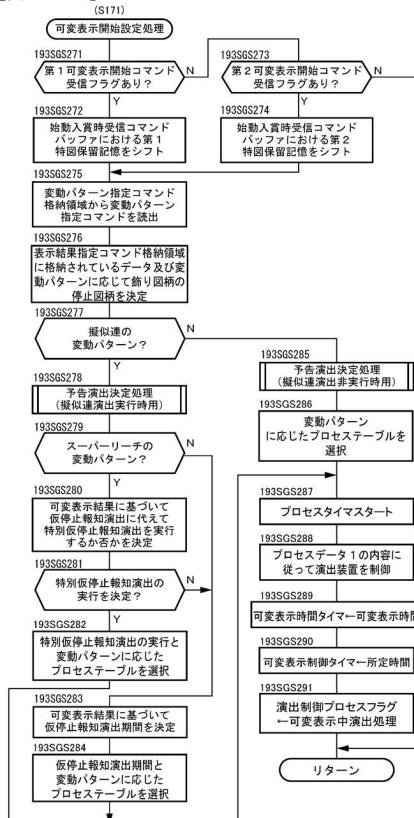
可変表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
大当り（非確変・確変B）	0%	70%	30%
大当り（確変A）	0%	30%	70%

(B) 193SGS248における決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
はずれ（非リーチ）	95%	5%	0%
はずれ（その他）	75%	20%	5%
はずれ（Sリーチ）	65%	25%	10%

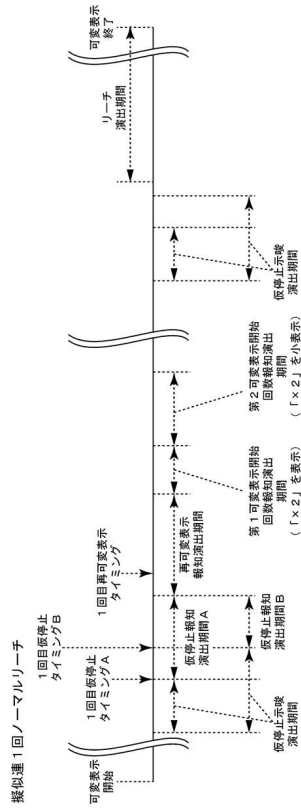
【図14-22】

【図14-22】



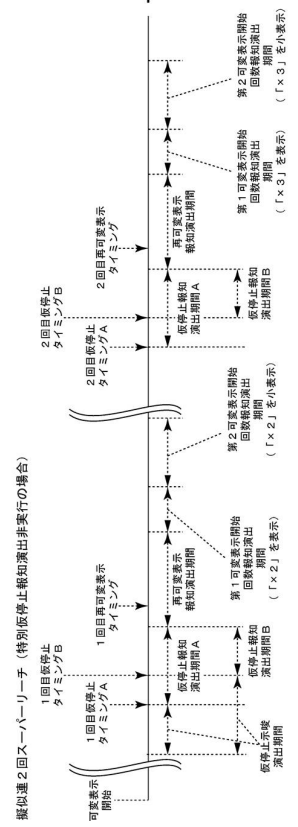
【図 14-23】

【图14-23】



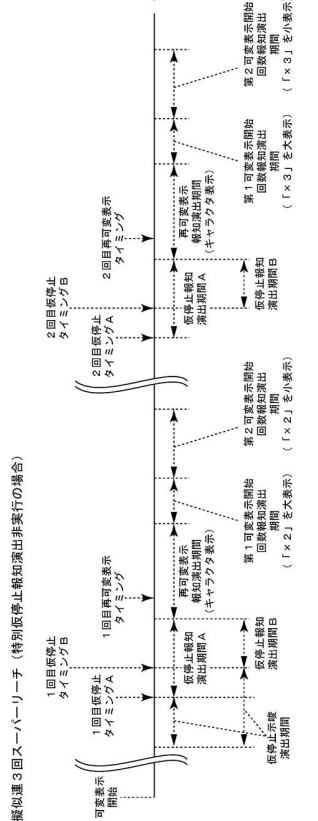
【図 14-24】

【图14-24】



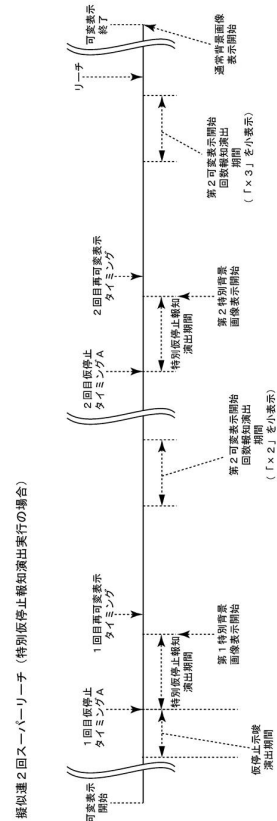
【図 14-25】

【图14-25】



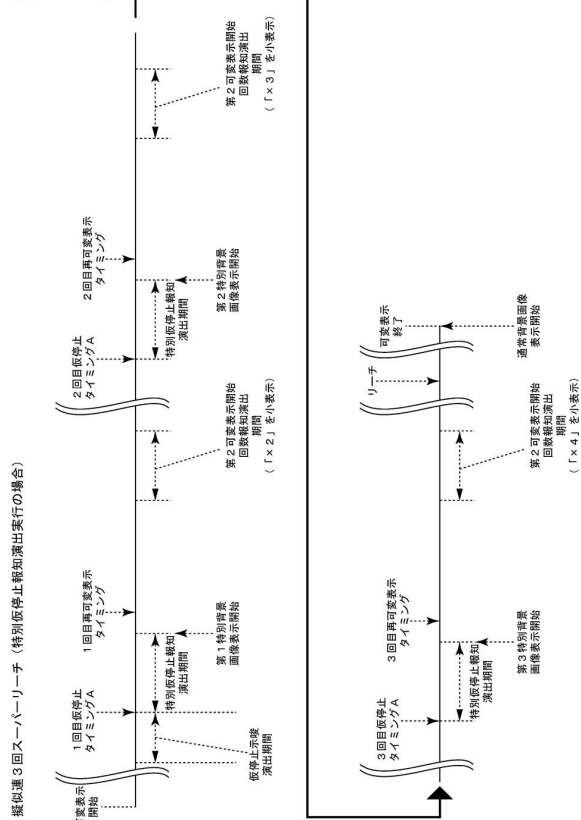
【圖 14-26】

【图14-26】



【図 14-27】

【図 14-27】



【図 14-28】

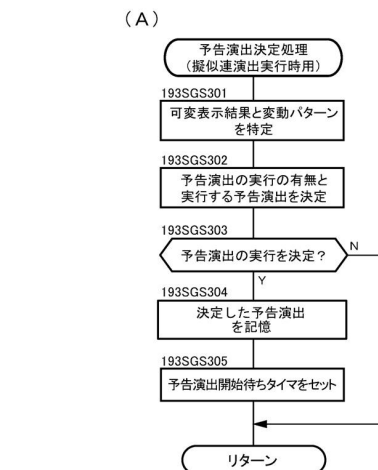
【図 14-28】

擬似連演出における各演出期間と演出内容

演出	演出期間	内容
仮停止通知演出（期間 A）	2 秒	仮停止通知音出力
仮停止通知演出（期間 B）	1. 5 秒	仮停止通知音出力
特別仮停止通知演出（1 回目）	2 秒	仮停止通知音出力＋第 1 特別背景画像表示
特別仮停止通知演出（2 回目）	2 秒	仮停止通知音出力＋第 2 特別背景画像表示
特別仮停止通知演出（3 回目）	2 秒	仮停止通知音出力＋第 3 特別背景画像表示
再可変表示通知演出（1 回目）	3 秒	キャラクター A 画像表示＋再可変表示通知音出力
再可変表示通知演出（2 回目）	3 秒	キャラクター B 画像表示＋再可変表示通知音出力
再可変表示通知演出（3 回目）	3 秒	キャラクター C 画像表示＋再可変表示通知音出力
第 1 可変表示開始回数通知演出（1 回目）	1 秒	可変表示回数（「×2」）をサイズ大で表示＋青色エフェクト表示開始
第 1 可変表示開始回数通知演出（2 回目）	1 秒	可変表示回数（「×3」）をサイズ大で表示＋緑色エフェクト表示開始
第 1 可変表示開始回数通知演出（3 回目）	1 秒	可変表示回数（「×4」）をサイズ大で表示＋赤色エフェクト表示開始
第 2 可変表示開始回数通知演出（1 回目）	2 秒	可変表示回数（「×2」）をサイズ小で表示
第 2 可変表示開始回数通知演出（2 回目）	2 秒	可変表示回数（「×3」）をサイズ小で表示
第 2 可変表示開始回数通知演出（3 回目）	2 秒	可変表示回数（「×4」）をサイズ小で表示

【図 14-29】

【図 14-29】



(B)

予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合

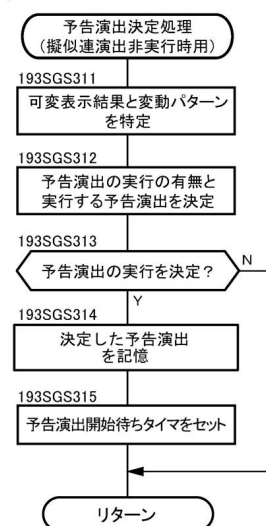
可変表示結果	非実行	カットイン演出	群予告演出	カットイン演出＋群予告演出
大当たり	5%	20%	45%	30%
Sリーチはずれ	40%	30%	25%	5%
Nリーチはずれ	90%	8%	2%	0%

※：全ての予告演出実行可能期間において同一の予告演出を実行

【図 14-30】

【図 14-30】

(A)



(B)

予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合

可変表示結果	非実行	カットイン予告演出	群予告演出
大当たり	5%	30%	65%
Sリーチはずれ	40%	35%	25%
Nリーチはずれ	90%	8%	2%

10

20

30

40

50

【図 14-31】

【図 14-31】

(A) 特別仮停止報知演出実行決定割合

可変表示結果	非実行	実行
大当り	20%	80%
はずれ	80%	20%

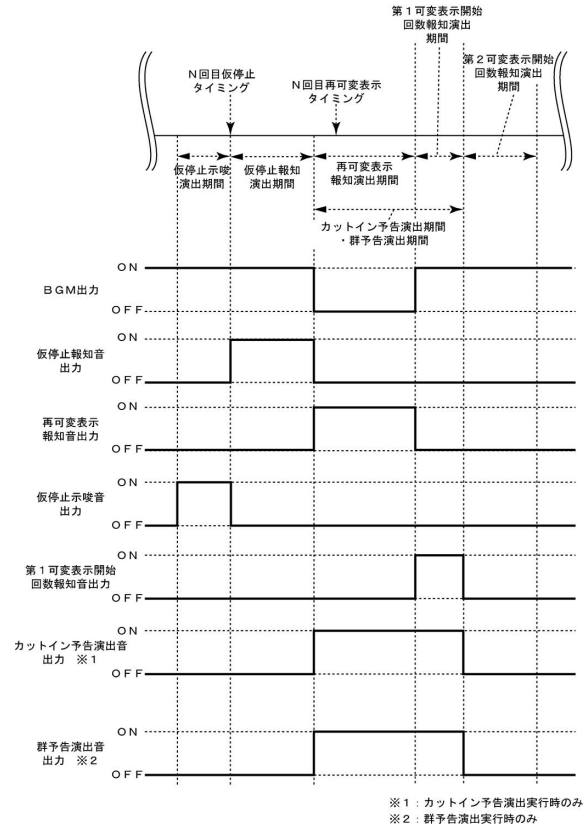
(B) 仮停止報知演出期間決定割合

可変表示結果	仮停止報知演出期間 A	仮停止報知演出期間 B
大当り	60%	40%
はずれ	40%	60%

※：擬似連演出を複数回実行する場合は、仮停止報知演出期間を同一期間に決定

【図 14-32】

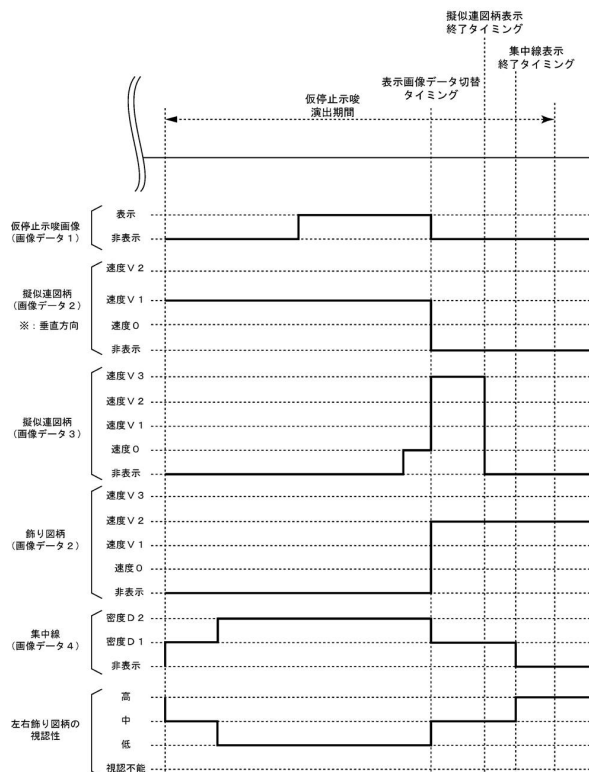
【図 14-32】



【図 14-33】

【図 14-33】

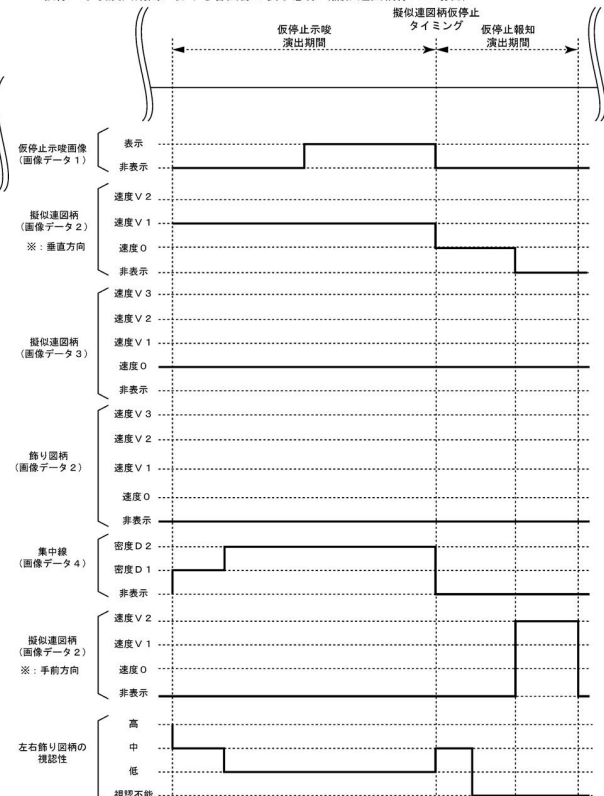
仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様（擬似連図柄非停止の場合）



【図 14-34】

【図 14-34】

仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様（擬似連図柄仮停止の場合）



10

20

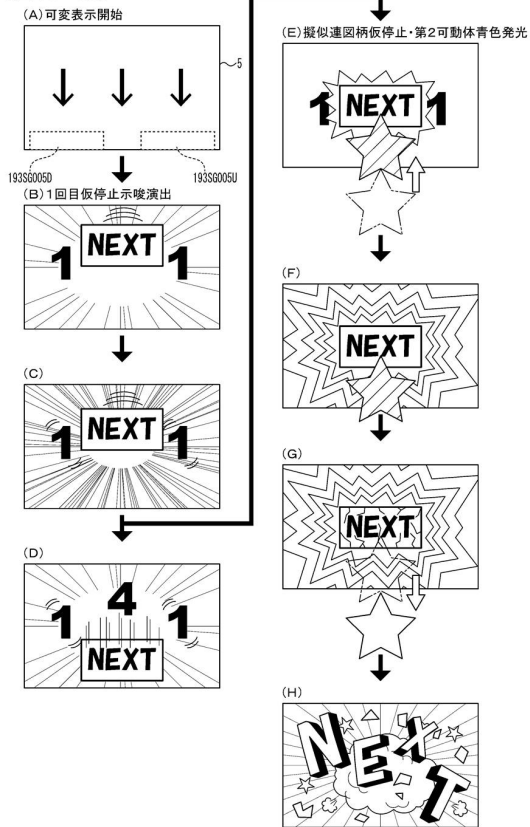
30

40

50

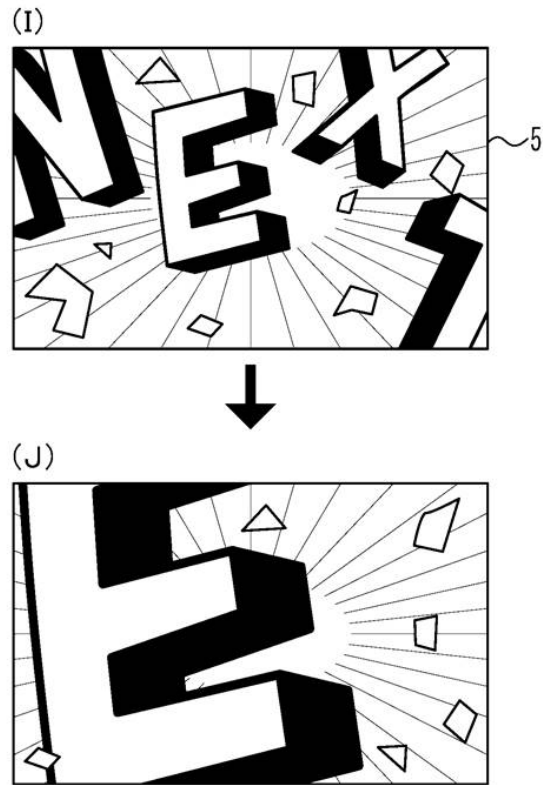
【図 14-35】

【図14-35】



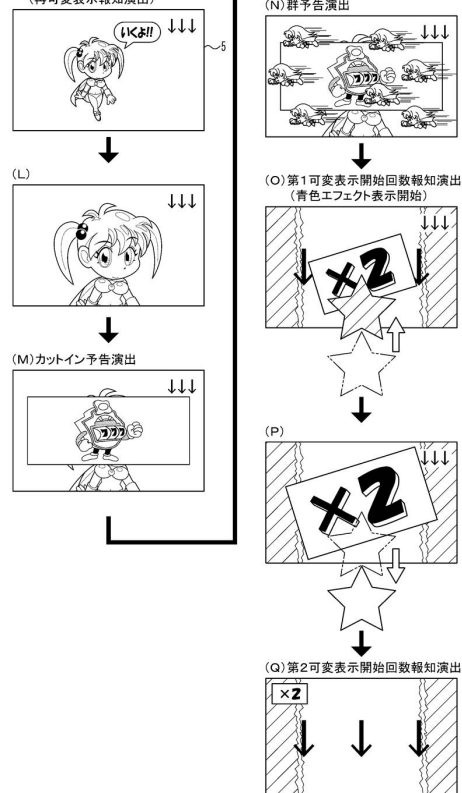
【図 14-36】

【図14-36】



【図 14-37】

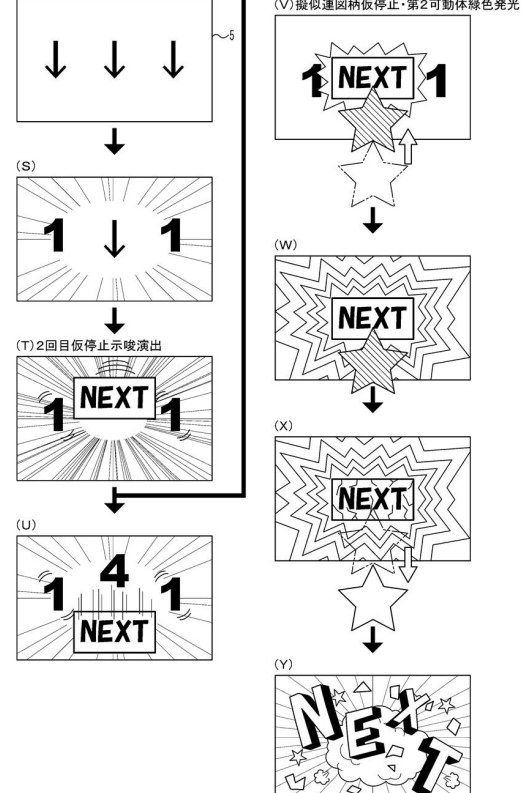
【図14-37】

(K) 1回目再可変表示
(再可変表示報知演出)

【図 14-38】

【図14-38】

(R) (V) 擬似連図柄仮停止・第2可動体緑色発光



10

20

30

40

50

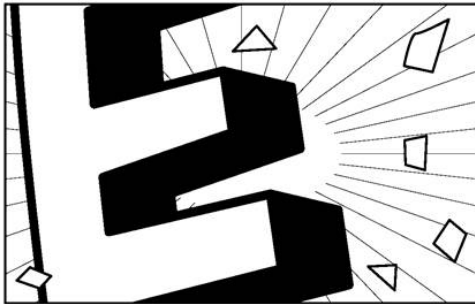
【図14-39】

【図14-39】

(Z)

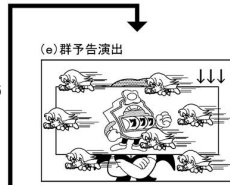
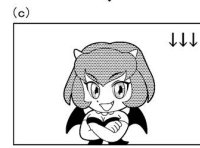
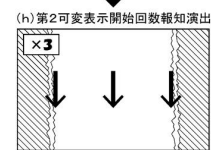


(a)



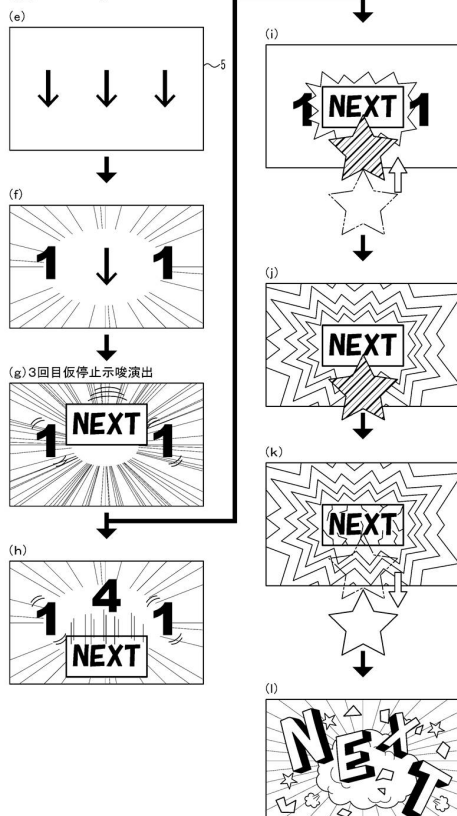
【図14-40】

【図14-40】

(b) 2回目再可変表示
(再可変表示報知演出)(f) 第1可変表示開始回数報知演出
(緑色エフェクト表示開始)

【図14-41】

【図14-41】



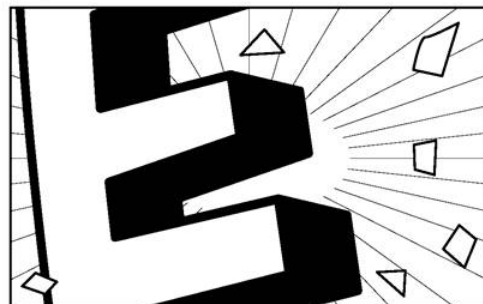
【図14-42】

【図14-42】

(m)



(n)



10

20

30

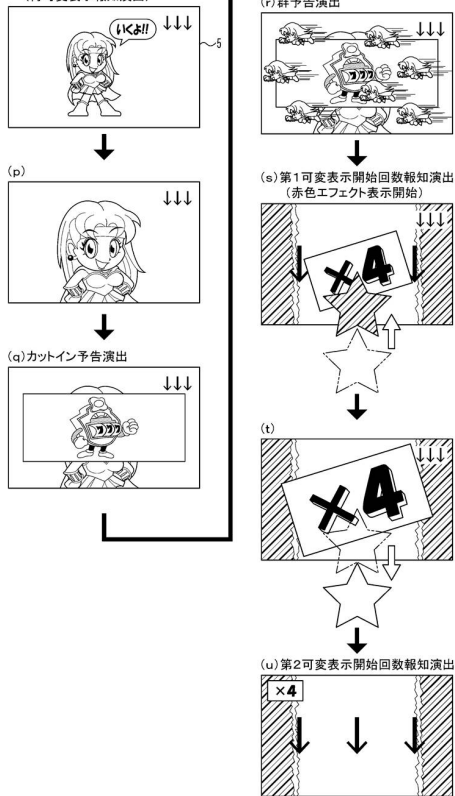
40

50

【圖 14-43】

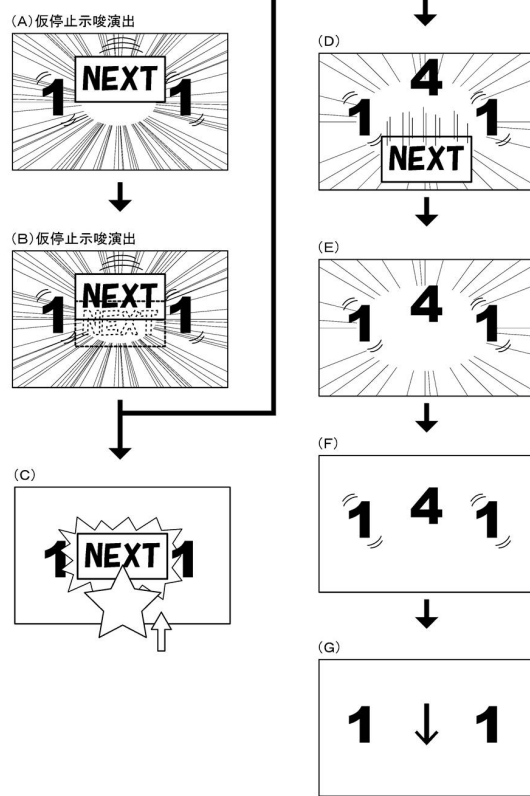
【图14-43】

(o) 3回目再可変表示
(再可変表示報知演出)



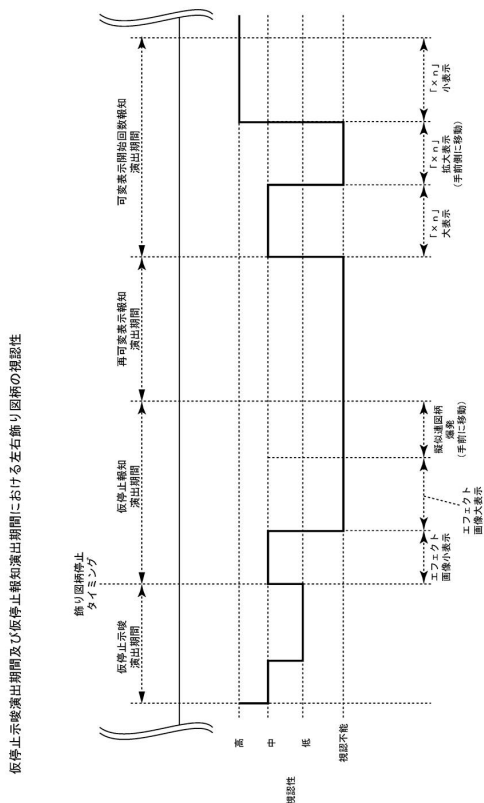
【図 14-44】

【图 14-44】



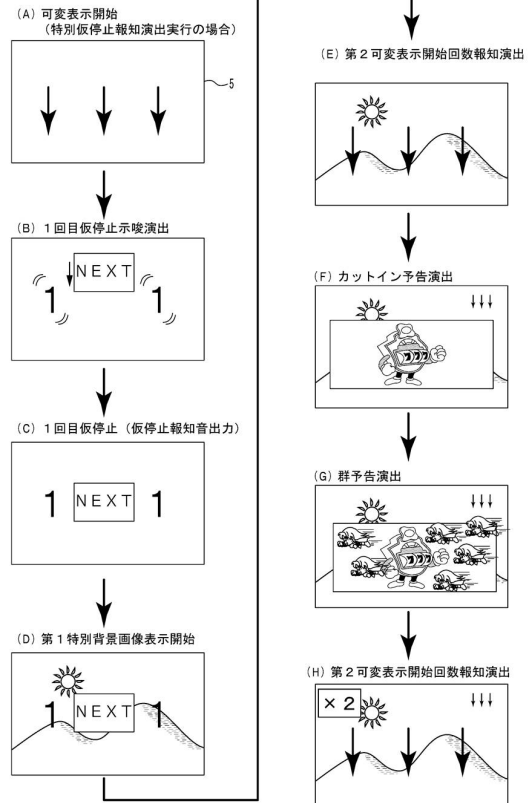
【図 14-45】

【图14-45】



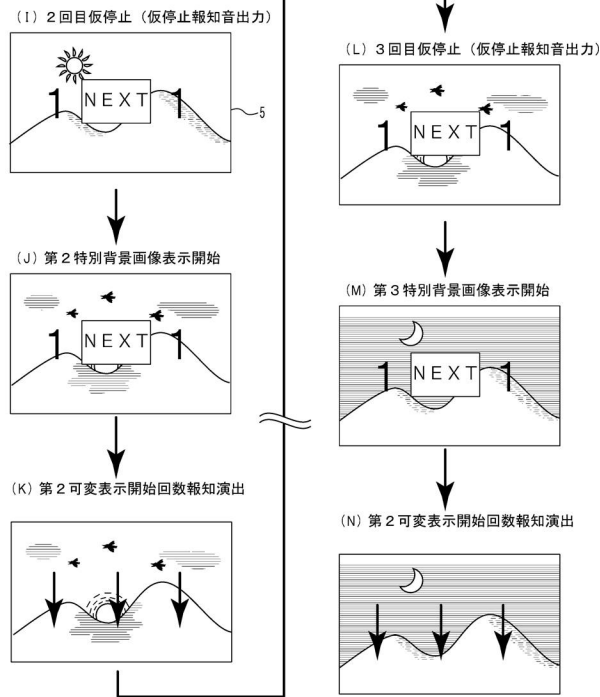
【図 14-46】

【图14-46】



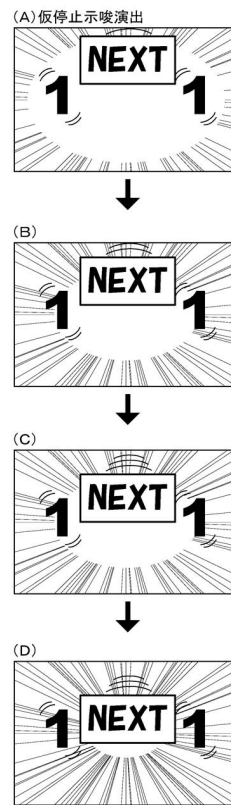
【図 14-47】

【図14-47】



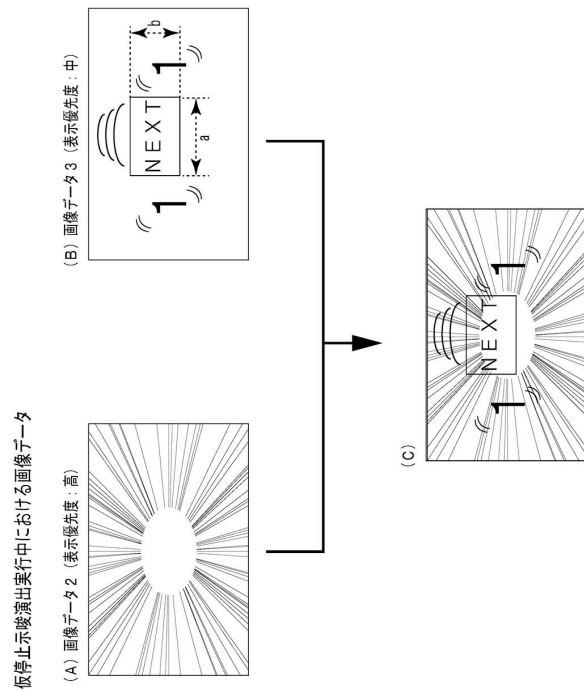
【図 14-48】

【図14-48】変形例 193SG-1



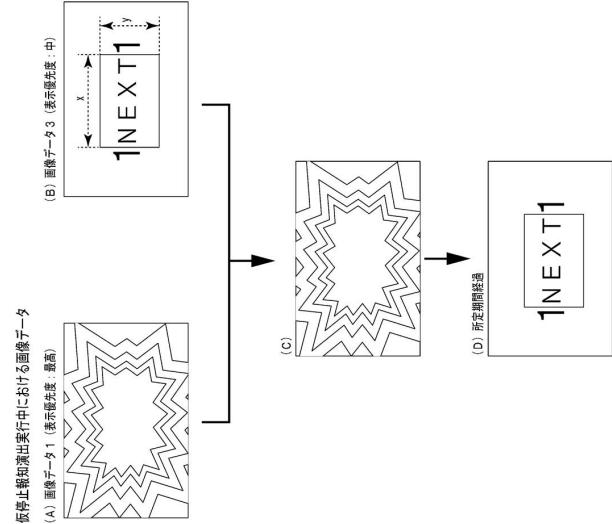
【図 15-1】

【図15-1】



【図 15-2】

【図15-2】



10

20

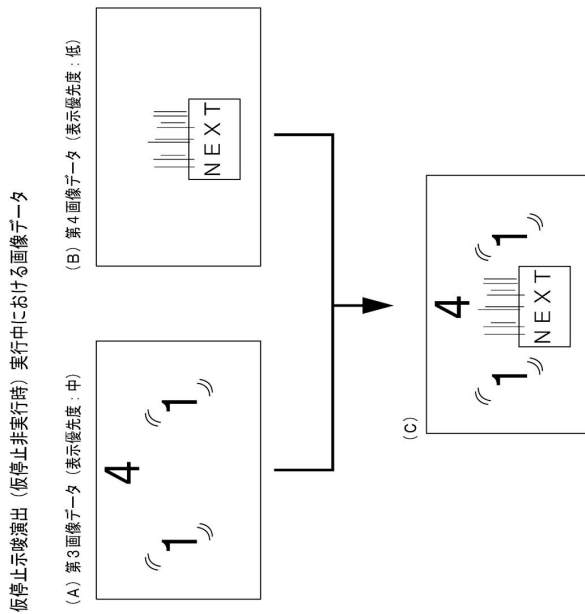
30

40

50

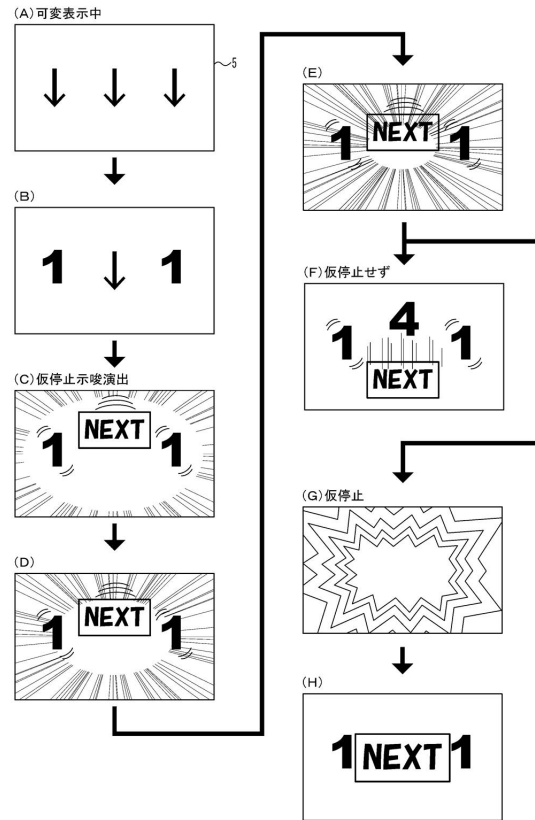
【図 15-3】

【図15-3】



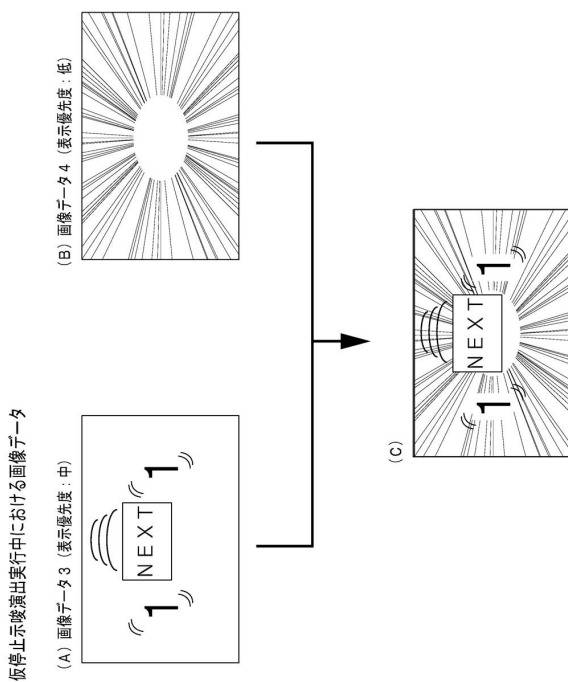
【図 15-4】

【図15-4】



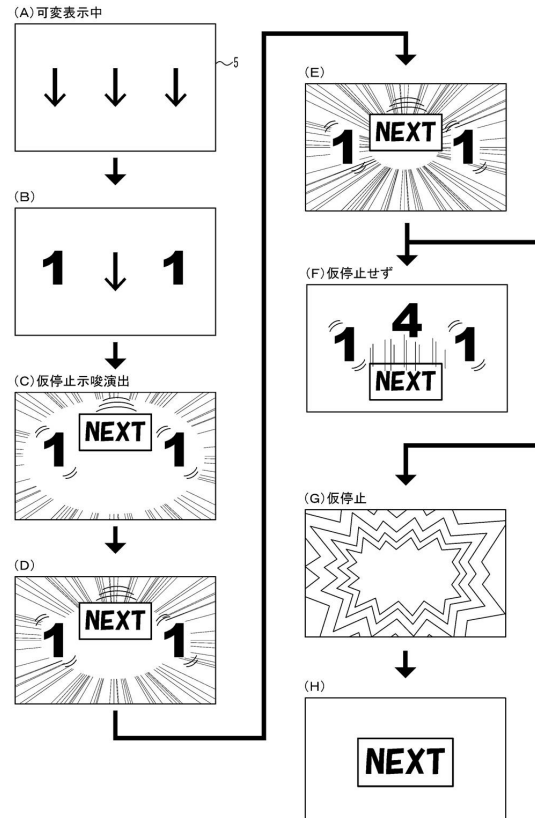
【図 15-5】

【図15-5】変形例 225SG-1



【図 15-6】

【図15-6】



10

20

30

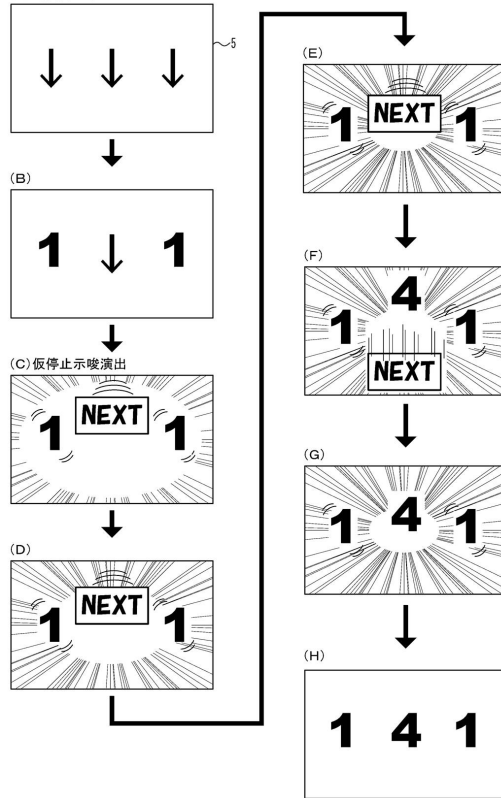
40

50

【図 15 - 7】

【図15-7】 変形例 2 2 5 S G-2

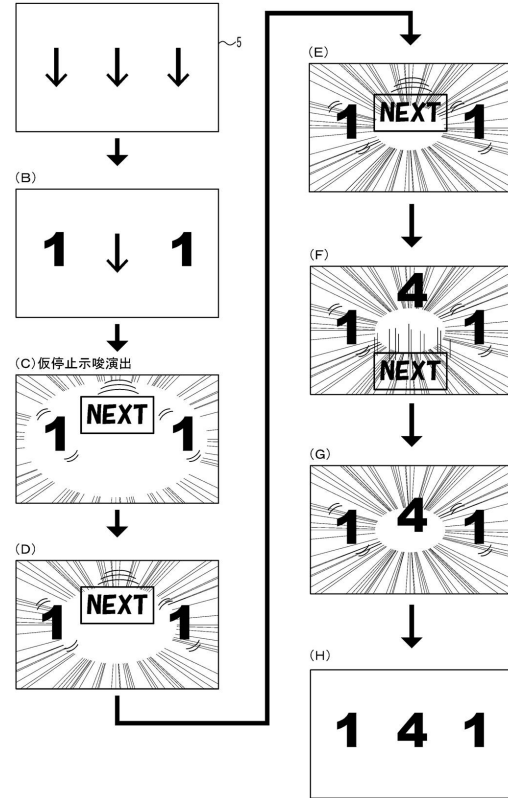
(A) 可変表示中



【図 15 - 8】

【図15-8】 変形例 2 2 5 S G-3

(A) 可変表示中



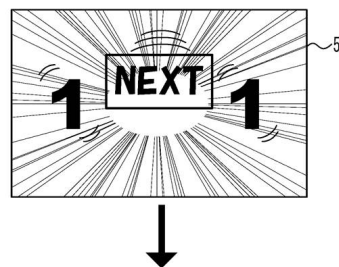
10

20

【図 15 - 9】

【図15-9】 変形例 2 2 5 S G-4

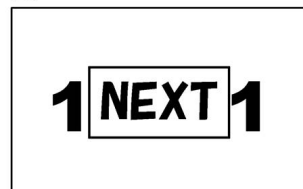
(A)



(B) 仮停止 (飾り図柄及び擬似連図柄が透過した状態で視認可能)

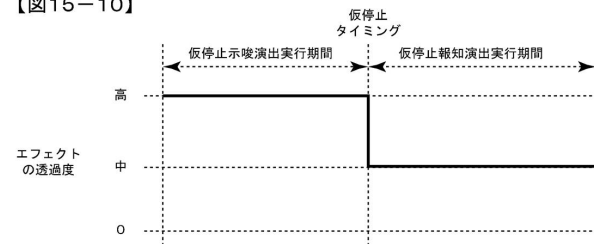


(C)



【図 15 - 10】

【図15-10】



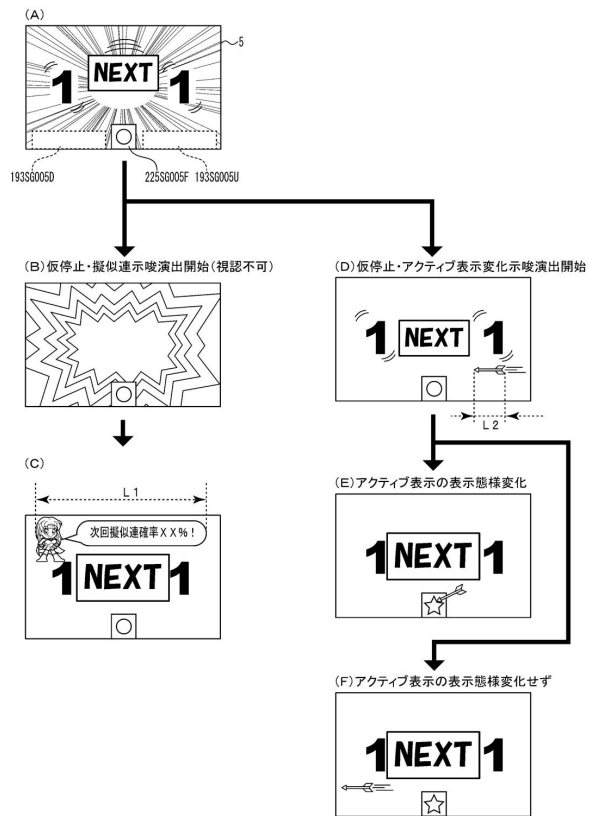
30

40

50

【図 15 - 11】

【図15-11】 変形例225SG-5



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2014-147575 (JP, A)
特許第 6175162 (JP, B1)
特開 2018-139868 (JP, A)
特許第 7106509 (JP, B2)
「【ぱちんこCR真・北斗無双 第2章】チャーミー中元&桜キュインが解説！[パチンコ][“ガブッ！”っと新台試打動画#54]」, YouTube [online] [video], 2018年08月03日, 〈URL: <https://www.youtube.com/watch?v=FBnaxYMvYFI>〉, 主に、13:30～13:45 参照。
。 , [2023年2月3日検索]
「【CRぱちんこ魔法少女まどか☆マギカ】試打動画！究極“アルティメットRUSH”は必見！[ぱちんこ][パチンコ][まどマギ][“ガブッ！”っと新台試打#30]」, YouTube [online] [video], 2017年08月18日, <https://www.youtube.com/watch?v=nFVKf0WDDlw>, 主に19:09～19:23を参照。 [2022年10月25日検索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02