

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-137220

(P2021-137220A)

(43) 公開日 令和3年9月16日(2021.9.16)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 144 頁)

(21) 出願番号 特願2020-36386 (P2020-36386)
(22) 出願日 令和2年3月4日(2020.3.4)

(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
Fターム(参考) 2C088 EB78
2C333 AA11 CA05 CA31 CA49 CA76
CA77

(54) 【発明の名称】 遊技機

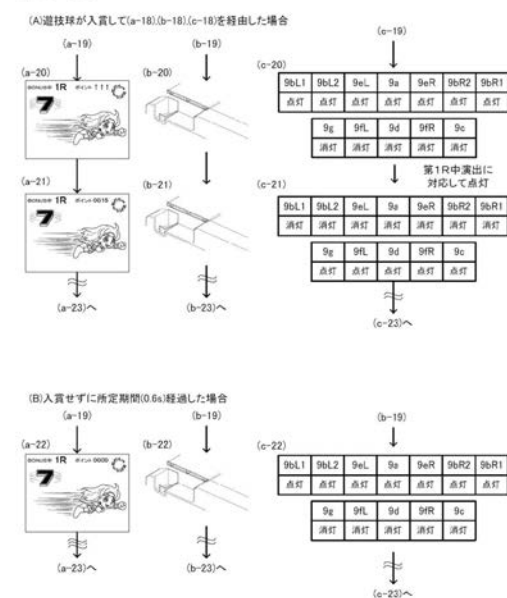
(57) 【要約】

【課題】遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機は、複数回のラウンド遊技のうち最初のラウンド遊技が行われるときに、可変入賞手段が第2状態から第1状態へと変化した後の所定期間経過後に可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示する。そして所定期間内に遊技媒体が可変入賞手段に入賞しない場合は、所定期間経過後に付与量表示として遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し、所定期間内に遊技媒体が可変入賞手段に入賞した場合は、所定期間経過後に付与量表示として所定表示とは異なる特定表示を表示する。

【選択図】 図10-11

【図10-11】



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記遊技用価値が付与されていることを示すカウントアップ表示を行ってから、前記特定表示として付与された前記遊技用価値に応じた表示を行い、

さらに、

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、

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、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件（始動条件）が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）となる。大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となるラウンド遊技を所定の上限回数まで繰り返し実行可能

10

20

30

40

50

となっている。

【 0 0 0 3 】

このような遊技機として、ラウンド数の表示切り替えタイミングよりも大入賞口の開放を早い遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 7 - 1 0 4 6 2 5 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

10

【 0 0 0 5 】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、ラウンド数の表示が行われる前に遊技媒体を発射してしまった場合における大入賞口への入賞の可能性は高まるものの、好適に獲得出玉数を表示するという観点からすると未だ十分ではなく、遊技者に不安感を与え遊技興趣を低下させてしまうおそれがあった。

【 0 0 0 6 】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機の提供を目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 7 】

20

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行う C P U 1 0 3 など）と、を備え、

30

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「 0 0 0 0 」を表示するなど）、

40

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記遊技用価値が付与されていることを示すカウントアップ表示を行ってから、前記特定表示として付与された前記遊技用価値に応じた表示を行い（例えば獲得数が増加することの報知表示であるカウントアップ表示を行ってから「 0 0 1 5 」を表示するなど）、

さらに、

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

50

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、
を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、

ことを特徴としている。

【0008】

10

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。さらに、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

【0009】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の(A)の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2019-92949号公報に示されているような、動作可能な可動体を用いた演出を実行可能であり、擬似可動体表示を移動表示させることで、構造物としての可動体を移動させる演出と同じような演出を実行可能としたもの等があった。しかしながら、このような遊技機にあっては、擬似可動体を可動体と同じように移動表示させるだけであり、演出の興趣を高めることができないという問題があり、この点に鑑み、擬似可動体表示の興趣を高めることができる遊技機の提供が求められている。

20

【0010】

手段(A)記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段と、

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

30

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

【0011】

尚、この発明は、この発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであっても良いし、この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】

【0012】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

50

【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】遊技効果ランプの点灯例を示す図である。

【図 10 - 2】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 - 3】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 - 4】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 - 5】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 6】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。

【図 10 - 7】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 8】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 9】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 10】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 11】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 12】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 13】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 14】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 15】遊技球が特別可変入賞球装置に挟まった状態の一例を示す図である。

【図 10 - 16】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 17】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。

【図 10 - 18】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 19】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 20】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 10 - 21】エフェクト表示の一例を示す図である。

【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。

【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】特徴部 241SG としてのパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 14 - 2】特徴部 241SG としてのパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 14 - 3】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 14 - 4】各乱数を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 1 4 - 5】(A) は表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、(B) は表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。

【図 1 4 - 6】(A) は大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は各種大当りの内容を示す図である。

【図 1 4 - 7】変動パターンを例示する図である。

【図 1 4 - 8】(A) (B) は可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図 1 4 - 9】ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【図 1 4 - 1 0】スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。

【図 1 4 - 1 1】発展演出 A と発展演出 B の実行状況別の大当り期待度を示す図である。

【図 1 4 - 1 2】パチンコ遊技機の開発の流れの概略を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 3】(A) は搭載可動体の移動態様を示す図、(B) は搭載可動体を持ち上げる状況を説明する図である。

【図 1 4 - 1 4】(A) は第 1 擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B) は第 1 非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【図 1 4 - 1 5】(A) は第 2 擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B) は第 2 非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【図 1 4 - 1 6】(A) は搭載可動体の移動可能範囲、(B) は第 1 擬似可動体表示の移動表示領域、(C) は第 2 擬似可動体表示の移動表示領域を示す図である。

【図 1 4 - 1 7】(A) は第 1 擬似可動体表示の特定移動表示領域、(B) は第 2 擬似可動体表示の特定移動表示領域を示す図である。

【図 1 4 - 1 8】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 1 9】予告演出種別決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 2 0】(A) は予告演出 A 種別決定用テーブル、(B) は予告演出 B 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 1 4 - 2 1】(A) は発展演出 A 種別決定処理を示すフローチャート、(B) は発展演出 A 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 1 4 - 2 2】(A) は発展演出 B 種別決定処理を示すフローチャート、(B) は発展演出 B 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 1 4 - 2 3】(A) は発展演出 B 種別決定処理を示すフローチャート、(B) は発展演出 B 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 1 4 - 2 4】(A) は決め演出種別決定処理を示すフローチャート、(B) は決め演出種別決定用テーブルを示す図である。

【図 1 4 - 2 5】(A) ~ (H) はスーパーリーチ の主にノーマルリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 1 4 - 2 6】(A) ~ (J) は主に弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 1 4 - 2 7】(A) ~ (F) は同じく弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 1 4 - 2 8】(A) ~ (D) は主に強スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 1 4 - 2 9】(E) ~ (J) は強スーパーリーチ演出の演出動作例を示す図である。

【図 1 4 - 3 0】(A) ~ (F) は大当り確定報知後の演出動作例を示す図である。

【図 1 4 - 3 1】(A) ~ (D) は第 1 擬似可動体表示の移動表示の詳細を示す図である。

【図 1 4 - 3 2】発光表示部と搭載可動体 LED との関係を示す図である。

【図 1 4 - 3 3】(A) ~ (F) はスーパーリーチ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 4 - 3 4】(A) ~ (F) はスーパーリーチ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 1 4 - 3 5】擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 1 4 - 3 6】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 1 4 - 3 7】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 1 4 - 3 8】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 1 4 - 3 9】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 1 4 - 4 0】第 1 擬似可動体表示と第 2 擬似可動体表示とを比較するための説明図である。

【図 1 4 - 4 1】(A) ~ (D) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 1 を示す図である。

10

【図 1 4 - 4 2】(A) ~ (H) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 2 を示す図である。

【図 1 4 - 4 3】(A) ~ (C) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 3 を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

(基本説明)

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

【0014】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

20

【0015】

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

30

【0016】

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

40

【0017】

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

【0018】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄 (数字などを示す図柄など) の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可

50

変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0019】

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。

【0020】

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。

10

【0021】

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。

【0022】

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。

【0023】

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

20

【0024】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図3参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一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（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

30

【0025】

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

40

【0026】

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。

【0027】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用

50

のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 2 8 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 0 2 9 】

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

10

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

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

20

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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 4 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b が設けられている。当該枠ランプ 9 b は、図示するように、左側下部分の左下ランプ 9 b L 1 と左側上部分の左上ランプ 9 b L 2 と、右側下部分の右下ランプ 9 b R 1 と右側上部分の右上ランプ 9 b R 2 とがある。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。また、スピーカ 8 L、8 R 部分には、それぞれに対応してスピーカランプ 9 e L、9 e R が設けられている。遊技盤 2 における画像表示装置 5 の下方位置には表示装置下ランプ 9 f が設けられており、表示装置下ランプ 9 f は、図示するように、左側表示装置下ランプ 9 f L と右側表示装置下ランプ 9 f R とがある。また、遊技領域の左下方 3 箇所に設けられた一般入賞口 1 0 の近傍には一般入賞口近傍ランプ 9 g が設けられている。

30

40

【 0 0 3 5 】

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、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f、一般入賞口近傍ランプ 9 g とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f、一般入賞口近傍ランプ 9 g は、L E D を含んで構成されている。

【 0 0 3 6 】

50

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30 が設けられている。

【0037】

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

【0038】

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。

10

【0039】

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。

【0040】

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

20

【0041】

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

30

【0042】

主基板 11 の背面中央には、表示モニタ 29 が配置され、表示モニタ 29 の側方には表示切替スイッチ 31 が配置されている。表示モニタ 29 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 29 および表示切替スイッチ 31 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。

【0043】

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

40

【0044】

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

50

視可能である。

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

(遊技の進行の概略)

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

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 (例えば 4) までその実行が保留される。

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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。

【 0 0 5 3 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間 (例えば 2 9 . 5 秒間や 1 . 8 秒間) の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数 (例えば 1 0 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

10

20

30

40

50

）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。

【００５４】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口へ遊技球を入賞させるよう、右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。

【００５５】

10

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

【００５６】

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。例えば、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等）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。

20

【００５７】

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。

【００５８】

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

30

【００５９】

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。

【００６０】

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

40

【００６１】

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

【００６２】

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

50

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

【0063】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0064】

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

（演出の進行など）

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変

10

20

30

40

50

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

【0071】

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（例えば、「1 3 5」等）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5L、5C、5R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。

【0072】

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。

【0073】

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

【0074】

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。

【0075】

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、例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。

【0076】

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

【0077】

(基板構成)

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

【0078】

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 A C 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 により主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流 (A C) を直流 (D C) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧 (例えば直流 1 2 V や直流 5 V など) に変換するための電源回路などを備えている。

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

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

【 0 0 8 5 】

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

10

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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

20

【 0 0 8 9 】

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

30

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

40

【 0 0 9 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やブッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【 0 0 9 3 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 0 9 4 】

50

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

【0095】

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

10

【0096】

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

【0097】

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

20

【0098】

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

【0099】

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

【0100】

30

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

【0101】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0102】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 11 における CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

40

【0103】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ / タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0104】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S3）。復旧条件は、クリア

50

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

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

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

【 0 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

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 2 0 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。

【 0 1 1 0 】

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

【 0 1 1 1 】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 1 1 2 】

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 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

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）。その後、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 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態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。

【 0 1 1 8 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基

10

【 0 1 1 9 】

く）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可变入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

20

【 0 1 2 0 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板

【 0 1 2 1 】

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。

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

30

【 0 1 2 2 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 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 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

40

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」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

50

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し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【 0 1 2 4 】

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

10

【 0 1 2 5 】

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

20

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

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

30

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」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。

40

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには

50

、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 3 0 】

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

10

【 0 1 3 1 】

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

20

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当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、小当り開放前処理は終了する。

30

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、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“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

40

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当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、小当り遊技状態が終了するときには、小当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、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 6 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示

50

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

10

【0137】

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 101 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。

20

【0138】

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。

【0139】

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かかわらず、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かかわらず、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。変動特図にかか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。

30

【0140】

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 1020 から 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。設定値が 1 の場合は、1020 から 1237 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、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。

40

【0141】

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 1020 から 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。設定値が 1 の場合は、1020 から 1346 までが「大当り」に割り当てられることで、大当

50

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。

【0142】

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、設定値にかか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

【0143】

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 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかか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。

【0144】

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 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかか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

【0145】

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 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかか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。

30

【0146】

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。例えば、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 / 3 2 0、確変状態が 6 5 % の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当り確率が 1 / 2 0 0、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 / 3 2 0 で小当り確率が 1 / 5 0 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（例えば、パチンコ

40

50

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毎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変化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。

【0147】

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

【0148】

(演出制御基板 12 の主要な動作)

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップ S71)、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC (カウンタ/タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップ S72)。初期動作制御処理では、可動体 32 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 32 の初期動作を行う制御が実行される。

【0149】

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

【0150】

また、演出制御基板 12 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 11 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 11 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 120 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない CPU を用いている場合には、割込み禁止命令(DI 命令)を発行することが望ましい。演出制御用 CPU 120 は、演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O 125 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 15 を介して主基板 11 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば RAM 122 に設けられた演出制御コマンド受信バッファに格納する。その後、演出制御用 CPU 120 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。

【0151】

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; Ye

s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0152】

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

【0153】

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

【0154】

図9は、演出制御プロセス処理として、図8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9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。

【0155】

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～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0156】

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。

【0157】

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

10

20

30

40

50

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。

【0158】

ステップ S172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、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。

【0159】

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。

【0160】

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、例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等を設定し、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、例えば主基板 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。

【0161】

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、例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等を設定し、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。

【0162】

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、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

“ 7 ” に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

【 0 1 6 3 】

ステップ S 1 7 7 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 C P U 1 2 0 は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 6 4 】

(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。

【 0 1 6 5 】

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。

【 0 1 6 6 】

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

【 0 1 6 7 】

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

【 0 1 6 8 】

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

【 0 1 6 9 】

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。

【 0 1 7 0 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現 (「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現) は、一方が「 0 % 」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「 0 % 」の割合で、他方が「 1 0 0 % 」の割合または「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 1 】

(特徴部 0 4 2 A K に関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K における遊技機につき、図 1 0 - 1 ~ 図 1 0 - 2 1 を参照して説明する。本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K におけるパチンコ遊技機 1 は、最初のラウンド遊技においてアタッカーが開放状態となった所定期間後に獲得出玉数の表示を開始するもので、所定期間内にアタッカーに入賞しなかった場合には獲得出玉数が増加していないことを示す所定表示を行い、当該所定期間内にアタッカーに入賞した場合には所定表示とは異なる特定表示を行う。以下、このような特徴を有する特徴部 0 4 2 A K におけるパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

10

【 0 1 7 2 】

図 1 0 - 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b (左下ランプ 9 b L 1、左上ランプ 9 b L 2、右下ランプ 9 b R 1、右上ランプ 9 b R 2)、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f (左側表示装置下ランプ 9 f L、右側表示装置下ランプ 9 f R)、一般入賞口近傍ランプ 9 g といった遊技効果ランプ 9 を全て点灯させた場合の点灯例を示す図である。本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K では、詳しくは後述するが、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b (左下ランプ 9 b L 1、左上ランプ 9 b L 2、右下ランプ 9 b R 1、右上ランプ 9 b R 2)、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f (左側表示装置下ランプ 9 f L、右側表示装置下ランプ 9 f R)、一般入賞口近傍ランプ 9 g といった遊技効果ランプ 9 について、左下方から右下方へと順次点灯させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆することが可能である。

20

【 0 1 7 3 】

図 1 0 - 2 は、特別図柄停止処理として、図 6 のステップ S 1 1 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 - 2 に示す特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する (ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1)。このとき、大当りフラグがオンであれば (ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1 ; Y e s)、大当り開始時演出待ち時間を設定する (ステップ 0 4 2 A K S 0 0 2)。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 2 の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、R A M 1 0 2 に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

30

【 0 1 7 4 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 0 2 の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う (ステップ 0 4 2 A K S 0 0 3)。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 3 の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データが、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されればよい。その後、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする (ステップ 0 4 2 A K S 0 0 4)。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う (ステップ 0 4 2 A K S 0 0 5)。例えば、ステップ 0 4 2 A K S 0 0 5 では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である “ 4 ” に更新してから (ステップ 0 4 2 A K S 0 0 6)、特別図柄停止処理を終了する。

40

【 0 1 7 5 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1 にて大当りフラグがオフである場合には (ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1 ; N o)、小当りフラグがオンであるか否かを判定する (ステップ 0 4 2 A K S 0 0 7)。このとき、小当りフラグがオンであれば (ステップ 0 4 2 A K S 0 0 7 ; N o)、小当り開始時演出待ち時間を設定する (ステップ 0 4 2 A K S 0 0 8)。例えば

50

、ステップ042AKS008の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【0176】

ステップ042AKS008の処理に続いて、ステップ042AKS003の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップ042AKS009)。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする(ステップ042AKS010)。そして、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“8”に更新する(ステップ042AKS011)。

【0177】

また、ステップ042AKS007にて小当りフラグがオフである場合には(ステップ042AKS007; No)、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042AKS012)。ステップ042AKS011、ステップ042AKS012の処理のいずれかを実行した後は、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う(ステップ042AKS013)。例えば、ステップ042AKS003の処理では、特図変動回数カウンタの値(特図変動回数カウント値)を、例えば1減算または1加算するなどして更新し、更新後の特図変動回数カウント値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定が行われる。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや時短フラグの状態を維持して、ステップ042AKS013の処理を終了すればよい。こうした確変状態や時短状態の終了判定を実行した後は、特別図柄停止処理が終了する。なお、特図変動回数カウント値に基づく終了判定は、時短状態である場合のみ行うようにして、確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続されるようにしてもよい。あるいは、例えばRAM102に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM101などに格納された確変状態終了決定テーブルを参照することにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。

【0178】

図10-3は、大当り開放前処理として、図6のステップS114にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10-3に示す大当り開放前処理において、CPU103は、まず、大当り開始時フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ042AKS021)。ここで、大当り開始時フラグは、図6に示すステップS113の特別図柄停止処理にて、大当りフラグがオンであることに伴ってオン状態にセットされる。ステップ042AKS021にて大当り開始時フラグがオンであれば(ステップ042AKS021; Yes)、大当り開始時演出の待機中であるか否かを判定する(ステップ042AKS022)。一例として、図3に示すステップS113の特別図柄停止処理では、特図プロセスフラグの値を“4”に更新するときに、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS312の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が所定の待機時間経過判定値(例えば「0」など)と合致しないことに伴って、大当り開始時演出の待機中であると判定し、合致したことに伴って、大当り開始時演出の待機中ではないと判定すればよい。

【0179】

ステップ042AKS022にて大当り開始時演出の待機中であればステップ042AKS022; Yes)、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算するなどして更新した後(ステップ042AKS023)、大当り開放前処理を終了する。これに対して、ステップ042AKS022にて大当り開始時演出の待機中ではない場合には(ステップ042AKS022; No)、大当り開始時フラグをクリアするとともに(ステップ042AKS024)、大入賞口開放回数カウンタをクリアして(ステップ042AKS025)、RAM102に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出し(ステップ042AKS026)、大当り種別バッファ値に対応した開放制御パターンを設定する。本実施の形

態の特徴部 0 4 2 A K では、大当り種別に関わらず共通の開放制御パターンが設定されるが、例えば、「突確」の大当り種別がある場合には、「確変」や「非確変」の大当り種別とは異なる開放制御パターンに設定されればよい。また、「確変」や「非確変」の大当り種別であっても、例えば「確変 1」と「確変 2」の大当り種別で異なる開放制御パターンに設定されるなど、大当り種別に応じて異なる開放制御パターンに設定されてもよい。

【 0 1 8 0 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 2 6 の処理を実行した後は、次のラウンドにて大入賞口を開放するまでの待機中（次回開放待機中）であるか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7）。一例として、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が次回開放待機終了判定値と合致するか否かの判定を行い、合致しなければ次回開放待機中であると判定する一方で、合致すれば次回開放待機中ではないと判定すればよい。ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 にて次回開放待機中であれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 ; Y e s）、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 3 に進んで遊技制御プロセスタイマ値の更新を行う。なお、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 3 にて更新される遊技制御プロセスタイマ値は、図 1 0 - 2 に示すステップ 0 4 2 A K S 0 0 2 にて大当り開始時待ち時間としてセットされた時間、または図 6 のステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理にて各ラウンド間のインターバル時間としてセットされた時間である。

【 0 1 8 1 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 にて次回開放待機中ではないと判定された場合には（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 ; N o）、設定した開放制御パターンと大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値に対応して、大入賞口を開放するための設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 8）。一例として、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 8 の処理では、大入賞口開放時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされることなどにより、特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口を開放状態とする時間の上限である大入賞口開放時間が設定される。また、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力開始とされることなどにより、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定が行われる。

【 0 1 8 2 】

このときには、例えば大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「 1 」～「 1 5 」のいずれのときにおいても、大入賞口開放時間として 2 9 . 5 秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【 0 1 8 3 】

そして、C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 9）。ステップ 0 4 2 A K S 0 2 9 の処理を実行した後は、大入賞口開放回数カウンタ値を 1 加算するなどして更新するとともに（ステップ 0 4 2 A K S 0 3 0）、特図プロセスフラグの値を大当り開放中処理に対応した値である“ 5 ”に更新してから（ステップ 0 4 2 A K S 0 3 1）、大入賞口開放前処理を終了する。

【 0 1 8 4 】

図 1 0 - 4 は、大当り開放中処理として、図 6 のステップ S 1 1 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 - 4 に示す大当り開放中処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えばカウントスイッチ 2 3 がオンになったか否かを判定することなどにより、大入賞口への遊技球の入賞があったか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1）。ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 にて大入賞口への遊技球の入賞がなければ（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 ; N o）、ステップ 0 4 2 A K S 0 4 4 の処理へと進む。

【 0 1 8 5 】

これに対して、ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 にて大入賞口への遊技球の入賞があれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、入賞個数カウンタ値を 1 加算して更新するとともに、遊技球が大入賞口へ入賞したことを示す入賞指定コマンドを主基

10

20

30

40

50

板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信する設定を行う (ステップ 0 4 2 A K S 0 4 2)。そして、C P U 1 0 3 は、更新後の入賞個数カウント値が所定数 (例えば 1 0 個) になっているか否かを判定する (ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3)。入賞個数カウント値が所定数になっていなければ (ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3 ; N o)、遊技制御プロセスタイマ値を 1 減算して更新した後 (ステップ 0 4 2 A K S 0 4 4)、例えば遊技制御プロセスタイマ値が 2 9 . 5 秒間に対応するタイマ値に合致したか否かなどに応じて、大入賞口を開放してから 2 9 . 5 秒間が経過したか否かを判定する (ステップ 0 4 2 A K S 0 4 5)。このとき、2 9 . 5 秒間が経過していなければ (ステップ 0 4 2 A K S 0 4 5 ; N o)、そのまま大入賞口開放中処理を終了する。

【 0 1 8 6 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3 にて更新後の入賞個数カウント値が所定数になっていると判定された場合や (ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3 ; Y e s)、ステップ 0 4 2 A K S 0 4 5 にて大入賞口を開放してから 2 9 . 5 秒間が経過したと判別された場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3 ; Y e s)、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号を出力停止とすることなどにより、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行うとともに (ステップ 0 4 2 A K S 0 4 6)、入賞個数カウント値をクリアする (ステップ 0 4 2 A K S 0 4 7)。

【 0 1 8 7 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 4 7 の処理を実行した後は、演出制御基板 1 2 に対して大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行うとともに (ステップ 0 4 2 A K S 0 4 8)、特図プロセスフラグの値を大入賞口開放後処理に対応した値である “ 6 ” に更新してから (ステップ 0 4 2 A K S 0 4 9)、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 1 8 8 】

このように、図 1 0 - 2 に示す特別図柄停止処理、図 1 0 - 3 に示す大当たり開放前処理、図 1 0 - 4 に示す大当たり開放中処理など (大当たり開放後処理や大当たり終了処理なども含む) が実行されることで、当り開始指定コマンド、大入賞口開放中指定コマンド、入賞指定コマンドおよび大入賞口開放後指定コマンドなどといった各種演出制御コマンドの送信設定が行われる。そして、図 5 のステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行され、送信設定された演出制御コマンドが演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送されることで、演出制御基板 1 2 の側では、大当たりの開始や大入賞口の開放 (ラウンドの開始) や閉鎖 (ラウンドの終了)、大入賞口への入賞や大当たりの終了などといった各タイミングを把握している。

【 0 1 8 9 】

図 1 0 - 5 は、各種表示処理として、図 9 のステップ S 1 7 6 の大当たり中演出処理内で行われる処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 - 5 に示す各種表示処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する (ステップ 0 4 2 A K S 0 5 1)。当該当り終了指定コマンドは、図 6 のステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理において、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と判定された場合に、主基板 1 1 の側から送信されるコマンドであり、大当たり中演出を終了させエンディング演出を実行させるためのコマンドである。

【 0 1 9 0 】

当り終了指定コマンドを受信していないと判定した場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 5 1 ; N o)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 n R を開始してから所定期間が経過したか否か (第 n R 所定期間経過)、を判定する (ステップ 0 4 2 A K S 0 5 2)。なお、n はラウンド数を示す変数であり、初期値を「 1 」として後述するステップ 0 4 2 A K S 0 6 6 の処理にて順次 1 ずつ加算され、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 8 にて「 1 」にクリアされる。所定期間は 0 . 6 秒であり、ラウンド遊技の開始とともにタイマ値としてセットされ、当該タイマ値が「 0 」となることで第 n R のラウンド開始から所定期間が経過したと判定す

10

20

30

40

50

ればよい。より具体的には、大入賞口が完全に開放状態となったこと（大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したこと）に対応して主基板 11 の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信され、当該コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始すればよい。

【0191】

なお、本実施の形態の特徴部 042AK では、後述するように、第 1 ラウンドのラウンド遊技が開始されてから所定期間経過後に、獲得出玉数の表示である獲得数表示やラウンド数を示すラウンド表示が行われる。演出制御基板 12 の側では、大当たりとなってから終了するまでの期間（ファンファールからエンディングまでの期間）、大入賞口に遊技球が入賞したことを示す入賞指定コマンドを受信する度に、獲得数を 15 加算する処理を継続して行っている。演出制御基板 12 の側では、当該入賞指定コマンドを受信した場合、まずコマンドを解析し、獲得数を加算し、当該加算した獲得数を表示する、という一連の処理を行う必要があり、入賞から表示までに所定の期間を要する。そのため、所定期間を短くしすぎると、第 1 ラウンドのラウンド遊技が開始されてから当該所定期間が経過するまでの入賞について、当該一連の処理が間に合わず、獲得数表示として「0000」が表示され、入賞したにも関わらず「0015」が表示される処理が追いつかないことがある（「0000」が表示された後に「0015」となってしまい、遊技者に違和感を与えてしまう）。そのため、本実施の形態の特徴部 042AK では、所定期間として 0.6 秒を設け、開放タイミングにおいて大入賞口上部に存在する遊技球が、当該開放からラウンド数の表示が出るまでに入賞した場合に、獲得数表示として「0000」が表示されることなく直接「0015」と表示される期間を確保している。一方で、本実施の形態の特徴部 042AK では、所定期間を、連続して発射した場合の発射間隔と同一の 0.6 秒としており、発射してから大入賞口に入賞するまでの期間を考慮しても、連続して発射された遊技球が大入賞口に入賞するまでに要する時間間隔は発射間隔となる。そのため、大入賞口が開放されてから獲得数表示が行われるまでに当該大入賞口に入賞する個数が 1 個となる。したがって、獲得数表示やラウンド数表示が行われる前の状態における入賞数が多くなることで、ラウンド数表示が開始されたタイミングにおける獲得数表示が多くなり遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。なお、本実施の形態の特徴部 042AK における所定期間は発射間隔と同一の 0.6 秒である例を示したが、所定期間は 0.6 秒に限られず、適宜変更可能であってよい。

【0192】

第 nR を開始してから所定期間が経過していないと判定した場合（ステップ 042AKS052；No）、演出制御用 CPU 120 は、n = 1 であるか否か、すなわち第 1 ラウンドであるか否かを判定する（ステップ 042AKS053）。n はラウンド数を示す変数で、RAM 122 の所定領域に記憶されており、上述したように初期値を「1」として、ステップ 042AKS066 の処理にて順次 1 ずつ加算され、ステップ 042AKS068 にて「1」にクリアされる。ステップ 042AKS053 の処理では、n の値を確認することで、n = 1 であるか否かを判定する。

【0193】

n = 1 であると判定した場合（ステップ 042AKS053；Yes）、演出制御用 CPU 120 は、遊技者に対し右打ちすべきことを示唆する右打ち演出を行うとともに、大当たり遊技状態となったことを示唆するファンファール演出の動作制御を行う（ステップ 042AKS054）。一方、n ≠ 1 であると判定した場合（ステップ 042AKS053；No）、演出制御用 CPU 120 は、第 n - 1 R に対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第 n - 1 R の大当たり中演出の動作制御を行う（ステップ 042AKS055）。ステップ 042AKS055 の処理では、例えば、n = 2 の場合、第 1 ラウンドであることを示すラウンド表示と、獲得数表示を行うとともに、第 1 ラウンドに対応する大当たり中演出の動作制御を行う。ステップ 042AKS055 の処理では、大当たり中演出として、所定の画像を画像表示装置 5 に表示し、遊技効果ランプ 9 を当該大当たり中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ 8L、8R から所定の楽曲や

音声を出力する演出が行われればよい。大当たり中演出中における遊技効果ランプ9の発光パターンは予め設定されていればよい。

【0194】

ステップ042AKS054またはステップ042AKS055の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する(ステップ042AKS056)。なお、当該ステップ042AKS056の処理では、第nRを開始してから所定期間までの入賞について判定している。入賞指定コマンドを受信していない場合(ステップ042AKS056; No)、演出制御用CPU120は、そのまま各種表示処理を終了する。

【0195】

入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち第nRを開始してから所定期間までに大入賞口への入賞があった場合(ステップ042AKS056; Yes)、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「15」加算する(ステップ042AKS057)。なお、獲得出玉数のカウント値はRAM122の所定領域に、初期値を「0」として予め記憶されており、当該ステップ042AKS057の処理や後述するステップ042AKS063の処理により「15」加算される。当該獲得出玉数は、所謂連荘中は継続してカウントされ、可変表示結果が「大当たり」となることなく時短制御が終了したタイミング、すなわち連荘の終了タイミングにおいて「0」にクリアされる。ステップ042AKS057の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、アタッカランプ9cを発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力する(ステップ042AKS058)。なお、ステップ042AKS058の処理におけるアタッカランプ9cの発光(ステップ042AKS064も同様)は、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ9c以外の遊技効果ランプ9の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様(入賞したことを報知する態様)で発光する。したがって、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。なお、アタッカランプ9cの発光についても、入賞時と大当たり中演出時とで、入賞時の方が単位時間あたりの発光回数が多い態様であってよい。なお、大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内に入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ9cを発光させることに加え、入賞音を出力する。したがって遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0196】

ステップ042AKS058の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ042AKS053と同様に、 $n = 1$ であるか否かを、すなわち第1ラウンド(第1R)であるか否かを判定する(ステップ042AKS059)。 $n = 1$ であれば、すなわち第1ラウンドであれば(ステップ042AKS059; Yes)、そのまま各種表示処理を終了する。一方、 $n \neq 1$ であれば、すなわち第1ラウンドでなければ(ステップ042AKS059; No)、ステップ042AKS057にて加算した獲得出玉数のカウント値を表示し(獲得数表示を行い)、獲得数を更新表示してから(ステップ042AKS060)、各種表示処理を終了する。なお、本実施の形態の特徴部042AKでは、ステップ042AKS060の処理において獲得数更新表示を行う際に、ステップ042AKS057にて加算した獲得出玉数のカウント値をそのまま表示するのではなく、図10-12(a-23)に示すようにカウントアップする表示(獲得数が増加することの報知表示)を行ってから当該獲得数表示を行う。そのため、獲得出玉数が増加することが遊技者に認識しやすくなり、遊技興趣を向上させることができる。

【0197】

図10-5のステップ042AKS052において第nRを開始してから所定期間が経過したと判定した場合(ステップ042AKS052; Yes)、演出制御用CPU120は、第nRに対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第nRの大当たり中演出の動作制御を行う(ステップ042AKS061)。 $n = 1$ の場合、すなわち第1ラウンドである場合、当該ステップ042AKS061にて初めてラウンド数表示と獲得数表示が行われることとなる。この場合、所定期間経過前に入賞があれば当該ス

10

20

30

40

50

ステップ042AKS061では獲得数更新表示を行う。具体的に、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞した場合にはステップ042AKS057にて獲得数が「15」加算されていることから、ステップ042AKS061では、図10-11(a-20)に示すようにカウントアップする表示(獲得数が増加することの報知表示)を行ってから図10-11(a-21)に示すように、今回の大当りにおいて獲得数が増加していないことを示す所定表示とは別の(特定表示としての)獲得数表示(「0015」の表示)を行う(連荘中であれば、前回大当り時の獲得数に「15」を加算した表示をカウントアップの後に行えばよい)。一方、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞していない場合は、獲得数が「0」のまま、今回の大当りにおいて獲得数が増加していないことから、図10-11(a-22)に示すように、所定表示として、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示(「0000」の表示)を行う(連荘中であれば前回大当り時の獲得数のままの表示を行えばよい)。なお、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示(所定表示)としては「0000」の他、例えば「- - - -」や、「未増加」といったように、数字以外の表示を行うようにしてもよい。また、ステップ042AKS061では、大当り中演出として、所定の画像を画像表示装置5に表示し、遊技効果ランプ9を当該大当り中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ8L、8Rから所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当り中演出中における遊技効果ランプ9の発光パターンは予め設定されていればよい。このように、大入賞口が開放状態となっからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタックランプ9cが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ9の発光を行う。したがって、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。また、大当り中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させるため、大当り中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0198】

ステップ042AKS061の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する(ステップ042AKS062)。入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち大入賞口への入賞があった場合(ステップ042AKS062; Yes)、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「15」加算し(ステップ042AKS063)、アタックランプ9cを発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力し、カウントアップする表示(獲得数が増加することの報知表示)を行ってから当該獲得数表示を行う獲得数更新表示を行う(ステップ042AKS064)。

【0199】

ステップ042AKS064の処理を実行した後、またはステップ042AKS062にて入賞指定コマンドを受信していない場合(ステップ042AKS062; No)、演出制御用CPU120は、第nRの次のラウンドである第n+1Rが開始したか否かを判定する(ステップ042AKS065)。ステップ042AKS065では、例えば、主基板11の側から第n+1Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かにより判定すればよい。第n+1Rが開始していない場合、すなわち大入賞口開放中指定コマンドを受信しておらず第nRのままである場合(ステップ042AKS065; No)、演出制御用CPU120は、そのまま各種表示処理を終了する。一方、第n+1Rが開始した場合、すなわち第n+1Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信した場合(ステップ042AKS065; Yes)、nを「1」加算してから(ステップ042AKS066)各種表示処理を終了する。例えば、n=1、すなわち第1ラウンドである場合、ステップ042AKS066にてn=2となる。なお、n=2であり第2ラウン

10

20

30

40

50

ドであるものの、所定期間が経過するまでは、ステップ042AKS052および053にてNoと判定され、ステップ042AKS055にて、第n-1Rである第1ラウンドに対応するラウンド表示が行われ、所定期間経過後に第nRである第2ラウンドに対応するラウンド表示が行われる(ステップ042AKS052にてYesと判定された後ステップ042AKS061の処理にて表示される)。

【0200】

ステップ042AKS051にて当り終了指定コマンドを受信したと判定した場合(ステップ042AKS051; Yes)、演出制御用CPU120は、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当たり中演出を終了させる設定を行うとともに(ステップ042AKS067)、nを1にクリアして(ステップ042AKS068)各種表示処理を終了する。

10

【0201】

続いて、ラウンド数表示や獲得数表示などの表示タイミングや演出動作例を、図10-6~図10-14を参照して具体的に説明する。なお、図示する例では、連荘中ではなく、所謂初当たり(1回目の大当たり)である場合について示している。

【0202】

図10-6は、大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。図10-7~図10-14は、画像表示装置5における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図10-6および図10-7(a-1)に示すように大当りを構成する飾り図柄の組合せが停止表示すると大当たり遊技状態となる。この段階では、図10-7(b-1)に示すように大入賞口は閉鎖状態である。また、大当たりとなったことを遊技者に報知するため、図10-7(c-1)に示すように、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スピーカランプ9eL、9eR、表示装置下ランプ9f、一般入賞口近傍ランプ9gといった各種演出効果ランプ9が点灯状態となる。図示する例では、上段を遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9、下段を遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9としている。

20

【0203】

大当たりとなると、図10-6に示すように、第1ラウンドの所定期間が終了するまでの期間、右打ちすべきことを遊技者に報知する右打ち演出とファンファーレ演出が行われる(図10-5のステップ042AKS054)。なお、図10-6に示す大当たりから第1R開始までの期間は、所定期間よりも十分に長い期間である。具体的には、まず、図10-7(a-2)に示すようにファンファーレの演出画像が画像表示装置5に表示され、これとともに、図10-7(c-2)に示すように、全ての演出効果ランプ9が一旦消灯する。そして、左下側から左上側、中央部分、右上側、そして右下側といった順に演出効果ランプ9を点灯させるとともに、画像表示装置に「右打ち」を大きく表示する右打ち演出を行う。なお、図10-7(a-2)に示す画像表示装置5の右上部分に表示されている小さな右打ち表示については、大当たり遊技状態中継続して表示されればよい。

30

【0204】

具体的に、右打ち演出では、図10-7(a-3)~図10-10(a-19)に示すように、画像表示装置5において、ファンファーレ画像に重畳して「右打ち」の表示が継続して行われる。そのため、以下では演出効果ランプ9の点灯順序について説明する。右打ち演出が開始されると、図10-7(c-3)に示すように、遊技領域の左下方に設けられた一般入賞口近傍ランプ9gがまず点灯し、続いて図10-7(c-4)に示すように左側下部分の枠ランプ9である左下ランプ9bL1が点灯する。続いて図10-7(c-5)に示すように、遊技盤2における画像表示装置5の下方位置に設けられた表示装置下ランプ9fのうち、左側表示装置下ランプ9fLが点灯し、その後図10-7(c-6)に示すように左側上部分の枠ランプ9である左上ランプ9bL2が点灯し、図10-8(c-7)に示すようにスピーカ8L部分に対応するスピーカランプ9eLが点灯する。このように、パチンコ遊技機1の左下側から左上側に向かって順に演出効果ランプ9が点

40

50

灯する。なお、図10-8(b-7)に示すように、大入賞口は閉鎖状態であることから、発射された遊技媒体はこの段階では大入賞口に入賞しないものとなっている。図10-8(b-7)に示す例では、発射された遊技球が大入賞口扉の上部分の第2経路を通過して排出経路へ導かれている例を示している。

【0205】

次に、図10-8(c-8)に示すように、遊技盤2の中央上部分に設けられた可動体32に対応する可動体ランプ9dが点灯し、図10-8(c-9)に示すように、遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置のメインランプ9が点灯することで、パチンコ遊技機1の中央上部分に設けられた演出効果ランプ9が点灯する。

【0206】

次に、図10-8(c-10)に示すようにスピーカ8R部分に対応するスピーカランプ9eRが点灯し、その後図10-8(c-11)に示すように、右側上部分の枠ランプ9である右上ランプ9bR2が点灯し、図10-8(c-12)に示すように、遊技盤2における画像表示装置5の下方位置に設けられた表示装置下ランプ9fのうち、右側表示装置下ランプ9fRが点灯する。続いて図10-9(c-13)に示すように右側下部分の枠ランプ9である右下ランプ9bR1が点灯し、特別可変入賞球装置7の近傍位置に設けられたアタッカランプ9cが点灯する。このように、パチンコ遊技機1の右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ9が点灯する。これにより、パチンコ遊技機1の左下側から左上側、そして中央部分、続いて右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ9が点灯することで、演出効果ランプ9において遊技者に右打ちを示唆する右打ち演出が行われることとなる。なお、この例では、遊技機用枠3に設けられた演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられた演出効果ランプ9との両方を用いて右打ちを示唆する例を示したが、いずれかであってもよい。また、遊技機用枠3に設けられた演出効果ランプ9のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるとともに、遊技盤2に設けられた演出効果ランプ9のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるなど、両方をそれぞれ独立して、同時または時間差をつけて点灯させてもよい。

【0207】

演出効果ランプ9における右打ち演出が終了した後は、図10-9(c-15)に示すように、全ての演出効果ランプ9を消灯させる。なお、図10-9(a-15)に示すように、画像表示装置5における右打ち表示は継続して行われる(右打ち演出自体は実行中である)。

【0208】

次に、図10-6に示すように大入賞口の開放タイミングとなると、第1Rが開始され、図10-10(b-16)に示すように、大入賞口が開放される。この段階では、図10-10(a-16)に示すように画像表示装置5における右打ち表示は継続して行われ、所定期間が経過するまで、図10-10(c-16)に示すように、全ての演出効果ランプ9は消灯したままである(図10-10(a-19)および(c-19)まで同様である)。全ての演出効果ランプ9を消灯させなくとも、光度や輝度、照度といった指標のいずれかを通常よりも低い態様としてもよい。なお、また、図10-10(b-16)に示すように、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図10-7(c-3)~図10-9(c-13)に示すように演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆してもよい。この場合、大入賞口の開放前よりも各演出効果ランプの点灯速度を早くしてもよい(点灯期間を短くし、かつ推移する速度を早くしてもよい)。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ9cの点灯後は、図10-9(c-15)に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【0209】

そして、図10-10(b-17)に示すように大入賞口が完全に開放されると、当該第1Rに対応した所定期間としての0.6秒のカウントが開始され、図10-10(b-

10

20

30

40

50

18) に示すように遊技球が大入賞口に入賞すると、カウントスイッチ23によって遊技球が検出され、主基板11の側から演出制御基板12の側へ入賞指定コマンドが送信される。なお、第1Rが開始される前(大入賞口が開放状態となる前)に右打ち演出が行われることで発射された遊技球(早打ちされた遊技球)についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第1Rに対応した所定期間内に入賞可能となる。当該演出制御基板12の側では、図10-5のステップ042AKS058の処理により、図10-10(b-18)に示すように入賞音が出力されるとともに、図10-10(c-18)に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ9cが点灯する。なお、上述したように、当該アタッカランプ9cの発光は、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ9c以外の遊技効果ランプ9の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様で発光する。なお、図10-10(b-18)に示す例では、発射された遊技球が大入賞口方向の経路である第1経路を通過して、カウントスイッチ23が設けられた入賞経路へ導かれている例を示している。なお、特別可変入賞球装置7は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ23によって検出されるまでの時間が所定期間である0.6秒以下となるよう構成されている。そのため、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ23により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【0210】

図10-10(b-18)に示すように遊技球が大入賞口に入賞した後、または図10-10(b-17)に示す状態から入賞せずに時間が経過し、図10-10(a-19)、(b-19)および(c-19)に示すように所定期間が経過すると、図10-6に示すように、第1Rに対応するラウンド数表示および大当たり中演出の実行タイミングとなるとともに、獲得数表示の実行タイミングとなるため、図10-5のステップ042AKS061の処理が実行される。

20

【0211】

具体的に、図10-10(b-18)に示すように遊技球が所定期間経過前に大入賞口に入賞した場合には、図10-11(a-20)に示すように、第1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当たり中演出(第1R中演出)として、図10-11(a-20)に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BONUS中」の表示、およびキャラクタが表示される。なお、大当たり中演出(第1R中演出)として表示される大当たりを構成する飾り図柄や「BONUS中」の表示については、図示は省略しているが(後述する図10-20も同様)、図10-21に示すように右打ちすべきことを示唆する態様で表示される。具体的に、図10-21(A-1)に示すように、ファンファーレや右打ち演出が行われ、大入賞口が開放されてから所定期間が経過すると、大当たり中演出として、図10-21(A-2)に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向いた態様で表示されるとともに、「BONUS中」の表示のうちの「B」の上部に星形の画像が表示される。次に図10-21(A-3)に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が右奥方向へと傾いた態様となり、「BONUS中」の表示のうちの「O」の上部に星形の画像が移行する。続いて図10-21(A-4)に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「BONUS中」の表示のうちの「N」の上部に星形の画像が移行する。その後図10-21(A-5)に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が左奥方向へと傾いた態様となり、「BONUS中」の表示のうちの「U」の上部に星形の画像が移行する。そして図10-21(A-6)に示すように、再度大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「BONUS中」の表示のうちの「S」の上部に星形の画像が移行し、図10-21(A-2)へ戻る。このように、大当たり中演出では、大当たりを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させるとともに、「BONUS中」の表示の左の文字から右方向へと星形の画像を移行させることで右打

30

40

50

ちすべきことを遊技者に示唆している。大当りを構成する飾り図柄の動作表示や星形の画像の移行表示をエフェクト表示と言い、エフェクト表示には、この他にも、例えば時計回りで所定の画像が回転表示したり、キャラクタが徐々に右方向を向くなどの表示が含まれる。すなわち、当該エフェクト表示は右打ちを示唆する態様で表示されればよい。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、右打ちを認識しやすくさせることができる。

【0212】

なお、大当り中演出では、図10-11(c-20)に示すように、当該大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する。なお、この例では、遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9とを交互に点灯させる発光パターンが設定されているものとする。そして、図10-11(a-21)に示すように、獲得数表示として「0015」が表示される。このように、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまでは、図10-9(c-16)~(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させる。したがって、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

10

【0213】

一方、遊技球が大入賞口に入賞することなく所定期間が経過した場合、図10-11(a-22)に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「0000」が表示される。なお、1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われる点や、大当り中演出(第1R中演出)として、大当りを構成する飾り図柄を表示や「BOUNUS中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

20

【0214】

次に、時間が経過して、図10-12(b-23)に示すように、第1Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となる。なお、当該入賞に伴い、図10-5に示すステップ042AKS064の処理が実行され、図10-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、図10-12(a-24)に示すように「0150」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図10-12(b-23)に示すように入賞音が出力され、大当り中演出に対応した演出効果ランプ9の点灯に加えて、図10-12(c-23)に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ9cが点灯する。なお、大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。具体的に、上限期間は開放後29.5秒であり、所定期間経過後であっても28.9秒間となっている。連続発射間隔は0.6秒であることから、10個の入賞は十分に可能な期間となっている。したがって、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

30

【0215】

第1Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となることから、図10-12(b-24)に示すように大入賞口が閉鎖状態となるよう制御される。その後、図10-6に示す第2Rが開始されるまでの期間、図10-12(b-25)に示すように大入賞口は完全に閉鎖状態に制御される。一方、第2Rの所定期間が経過するまで(n=2となってから所定期間が経過するまで)は、図10-12(a-25)に示すように、第1Rに対応するラウンド数表示、大当り中演出が継続して行われ(獲得数表示については入賞に応じて更新表示される)、図10-12(c-25)に示すように演出効果ランプ9が大当り中演出に対応して点灯する。

40

【0216】

なお、第1Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合に

50

は大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が10個目の遊技球に続けて大入賞口へ入賞する所謂オーバー入賞が発生する場合がある。当該オーバー入賞においても、図10-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、「0165」の獲得数表示が行われればよい。この場合、10個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図10-12(b-25)に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。そのため、第1Rにおいてオーバー入賞が発生したことを遊技者は認識しやすく、遊技興趣を向上させることができる。また、第1ラウンドに対応する開放における獲得数表示の更新が第2ラウンドに対応した開放における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれラウンドの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。また、オーバー入賞に対応する入賞音については、通常の入賞音とは異なる音(オーバー入賞音)であってもよい。この場合、カウント値が上限値である「10」を越えた入賞である場合に当該オーバー入賞音を出力すればよい。また、アタッカランプ9cについても、通常の入賞態様の発光とは異なり、オーバー入賞に対応した態様で発光させてもよい。

10

20

30

40

50

【0217】

そして、第2ラウンドに対応して図10-6に示すように大入賞口が再度開放状態となるタイミングとなり、図10-13(b-26)に示すように大入賞口が再度開放状態となるよう制御される。この際には、図10-5のステップ042AKS065にてYesと判定され、すなわち第n+1Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドが受信され、042AKS066の処理が実行されることでn=2となる。この段階では、図10-5のステップ042AKS055の処理が実行されるため、図10-13(a-26)や(c-26)に示すように、第1Rに対応する大当り中演出やラウンド数表示が行われる(図10-6も参照)。

【0218】

次に、大入賞口が完全に開放状態となり図10-13(b-27)に示すように、遊技球が大入賞口に入賞すると、第1Rのときとは異なり、図10-5のステップ042AKS060の処理にて、図10-13(a-27)に示すようにカウントアップ表示が行われ、図10-13(a-28)に示すように「0165」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図10-13(b-27)に示すように入賞音が出力され、大当り中演出に対応した演出効果ランプ9の点灯に加えて、図10-13(c-27)に示すようにアタッカランプ9cが点灯する。このように、第1R以外のラウンドでは、所定期間中の入賞であっても当該所定期間中に獲得数が更新表示される。そして、第2Rの所定期間が経過すると、図10-5のステップ042AKS061の処理が実行されるため、図10-14(a-30)に示すように、第2ラウンドであることを示す「2R」のラウンド数表示が行われ、第2Rに対応した大当り中演出が実行される。なお、この場合、第1ラウンドである「1R」のラウンド数表示のうち「1」の数字が「2」に変更される。すなわち、「R」については第1ラウンドから継続して表示されている。また、第2Rの所定期間が経過するまでは「1R」の表示が継続して表示されている。また、この実施の形態の特徴部042AKでは、ラウンド数に関わらず共通の大当り中演出を実行する(演出効果ランプ9の点灯制御についても同様である)例を示しているが、各ラウンドにおいて実行される大当り中演出を異ならせてもよい。なお、演出効果ランプ9の点灯についても同様である。このように、第2ラウンドであることを示すラウンド数表示が行われる前に大入賞口が開放状態となることから、第1ラウンドから連続して発射し続けた遊技者の遊技球を早い段階で大入賞口に入賞させることができる。そのため、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【0219】

一方で、図10-13(a-26)、(b-26)、(c-26)に示すように第2R

に対応して大入賞口が開放制御され、図 10 - 13 (a - 29)、(b - 29)、(c - 29) に示すように大入賞口が完全に開放状態となってから遊技球が入賞することなく所定期間経過した場合、図 10 - 14 (a - 31)、(b - 31)、(c - 31) に示すように、第 1 R にて獲得した獲得数表示をそのまま継続して行う。以降は、予め決定された最終ラウンドまで同様の処理を行い、図 10 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 5 1 にて当り終了指定コマンドを受信したと判定すると、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当たり中演出を終了させる設定を行う。このように、第 2 ラウンド以降については、所定期間中に入賞しなかった場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方、所定期間中に入賞した場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示に当該獲得出玉数を加算して表示する。したがって、第 2 ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

10

【 0 2 2 0 】

なお、例えば最終ラウンドにおいて 10 個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11 個目の遊技球が図 10 - 15 に示すように、特別可変入賞球装置 7 (より具体的には大入賞扉とガラス扉枠 3 a との間) に挟まった状態のまま大当たり遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当たりとなった場合における第 1 R の開始時 (第 1 R に対応する大入賞口開放時) に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第 1 R の所定期間中における遊技球の入賞が発生する。この場合についても、図 10 - 10 (c - 18) に示すようにアタッカランプ 9 c を入賞したことを報知する態様で点灯させ、当該所定期間の経過後に、図 10 - 11 (a - 20) および (a - 21) に示すように、カウントアップ表示を行ってから獲得数表示として「 0 0 1 5 」を表示すればよい。また、このような場合、発射した遊技球が所定期間中にさらに入賞する可能性 (2 球目が入賞する可能性) があり、その場合には、当該所定期間経過後に、図 10 - 11 (a - 20) および (a - 21) に示すように、カウントアップ表示を行ってから、獲得数表示として「 0 0 0 0 」や「 0 0 1 5 」は表示せずに直接「 0 0 3 0 」を表示すればよい。これによれば、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【 0 2 2 1 】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部 0 4 2 A K のパチンコ遊技機 1 によれば、以下の効果を奏することができる。

30

【 0 2 2 2 】

演出制御用 CPU 120 は、大入賞口が開放状態となり第 1 ラウンドが開始された後の所定期間後に図 10 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 の処理にて獲得数表示を行う。そして、第 1 ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞しない場合には、当該所定期間後に、当該獲得数が増加していないことを示す所定表示を行い、第 1 ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合には、当該所定期間後に、所定表示とは異なる特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

40

【 0 2 2 3 】

また、演出制御用 CPU 120 は、第 1 ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、所定表示としての「 0 0 0 0 」の獲得数表示を行うことなく、直接特定表示としての「 0 0 1 5 」の獲得数表示を表示する。これによれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 2 4 】

また、演出制御用 CPU 120 は、第 1 ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、獲得数が増加することの報知表示としてのカウントアップ表示を行ってから、特定表示としての「 0 0 1 5 」の獲得数表示を表示する。これによれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

50

【 0 2 2 5 】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となったことに対応して主基板11の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始し、所定期間経過後に獲得数表示を行う。これによれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0226】

また、パチンコ遊技機1は、大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第2経路を通過させて排出経路へと導く一方で、大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第1経路を通過させ大入賞口へと導き、カウントスイッチ23によって検出させる。そして、当該特別可変入賞球装置7は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ23によって検出されるまでの時間が、所定期間である0.6秒以下となるよう構成されている。これによれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ23により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【0227】

また、演出制御用CPU120は、図10-6に示すように、大当たりとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図10-7(a-3)に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示する。これによれば、大当たり中に発射すべき遊技領域が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

20

【0228】

大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板11の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信される。これによれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0229】

また、第1Rが開始される前(大入賞口が開放状態となる前)に右打ち演出が行われることで発射された遊技球(早打ちされた遊技球)についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第1Rに対応した所定期間内に入賞可能であり、演出制御用CPU120は、当該所定期間内に入賞した場合、当該所定期間後に、特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、早打ちされた遊技球が無駄になることを防止できる。

30

【0230】

また、例えば最終ラウンドにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が図10-15に示すように、特別可変入賞球装置7(より具体的には大入賞扉とガラス扉枠3aとの間)に挟まった状態のまま大当たり遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当たりとなった場合における第1Rの開始時(第1Rに対応する大入賞口開放時)に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第1Rの所定期間中における遊技球の入賞が発生し、演出制御用CPU120は、当該所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

40

【0231】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当たり遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能である。そして、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後は、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当たり中演出を実行可能である。これによれば、演出に

50

メリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【0232】

また、演出制御用CPU120は、図10-10(b-18)に示すように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に、当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、図10-10(c-18)に示すようにアタッカランプ9cを点灯させる。また、図10-12(b-23)に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、図10-12(c-23)に示すようにアタッカランプ9cを点灯させる。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

10

【0233】

また、演出制御用CPU120は、図10-5のステップ042AKS058の処理におけるアタッカランプ9cの発光(ステップ042AKS064も同様)を、例えば大当り中演出において発光する当該アタッカランプ9c以外の遊技効果ランプ9の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様(入賞したことを報知する態様)で発光させる。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0234】

また、演出制御用CPU120は、図10-10(b-18)に示すように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、当該入賞に対応した入賞音を出力する。また、図10-12(b-23)に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、当該入賞に対応した入賞音を出力する。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

20

【0235】

また、演出制御用CPU120は、第1ラウンド以降のラウンドについても、当該ラウンドが開始された後の所定期間後に、図10-5のステップ042AKS061の処理にて、当該ラウンドに対応したラウンド数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

30

【0236】

また、演出制御用CPU120は、第2ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図10-14(a-31)に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方で、当該所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図10-14(a-30)に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示する。これによれば、第2ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくなることができる。

40

【0237】

また、演出制御用CPU120は、例えばオーバー入賞が発生した場合においても、図10-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、「0165」の獲得数表示が行う。この場合、10個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図10-12(b-25)に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。これによれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞である

50

かを判別することが容易となる。

【0238】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図10-10(c-18)に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ9cが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図10-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ9の発光を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

10

【0239】

また、演出制御用CPU120は、図10-6に示すように第1ラウンドの開始前に右打ち演出とファンファーレ演出を実行可能であり、また、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図10-7(c-3)~図10-9(c-13)に示すように演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆してもよく、所定期間経過後については、例えば図10-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させる。これによれば、演出効果ランプ9を用いて右打ちを示唆することができる。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ9cの点灯後は、図10-9(c-15)に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよく、これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

20

【0240】

また、大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。これによれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【0241】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図10-9(c-16)~(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させる。これによれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

30

【0242】

また、演出制御用CPU120は、図10-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させる。これによれば、大当たり中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0243】

また、演出制御用CPU120は、図10-21に示すように、獲得数表示が行われるタイミングにおいて、大当たりを構成する飾り図柄や星型の画像を移行表示させるエフェクト表示を、右打ちを示唆する態様で行う。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、遊技者に右打ちすべきことを認識しやすくさせることができる。

40

【0244】

(特徴部042AKの変形例)

上記実施の形態では、図10-9(a-15)、(b-15)、(c-15)に示すように、演出効果ランプ9が順に点灯することで右打ちすべきことを示唆する演出効果ランプ9による右打ち演出が終了した後は、全ての演出効果ランプ9を消灯させる例を示したが、これは一例である。例えば、図10-9(a-15)、(b-15)、(c-15)

50

に示す状態の後に、図10-16(a-16A)、(b-16A)、(c-16A)に示す状態に移行し、大入賞口が開放状態となるタイミング(図10-16(b-16A))において図10-16(c-16A)に示すように、特別可変入賞球装置7の近傍位置に設けられたアタッカランプ9cを点灯させてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となることを遊技者に容易に視認させることができる。なお、アタッカランプ9cは、所定期間が経過するまで、または開放期間中、継続して点灯すればよい。

【0245】

また、上記実施の形態では、第1ラウンドから第2ラウンドへとラウンド表示を更新する際、第1ラウンドである「1R」のラウンド数表示のうち「1」の数字が「2」に変更され、「R」については第1ラウンドから継続して表示されるとともに第2Rの所定期間が経過するまでは「1R」の表示が継続して表示されている例を示したが、これは一例である。例えば、図10-17に示すように、第1ラウンドに対応する開放状態の終了、すなわち大入賞口が閉鎖状態になったタイミングにおいて「1R」の表示のうちの「1」の表示を消去し、「R」の表示のみとしてもよい。そして、第2Rの所定期間が経過したタイミングで「2」の表示を行い、第2ラウンドであることを示す「2R」のラウンド表示を行うようにしてもよい。なお、第2ラウンド以降についても同様である。これによれば、各ラウンドの終了を視認することができ、遊技にメリハリをつけることができる。

10

【0246】

また、上記実施の形態では、大入賞口を開放することができる上限期間となる入賞個数が10個である(上限入賞数が10である)例を示したが、例えば、上限入賞を1とし、ラウンド数の表示前の所定期間中に2個入ったらオーバー入賞になるようにしてもよい。この場合、所定期間中のオーバー入賞の入賞音として、通常の入賞音とは異なる音(オーバー入賞音)を出力するとともに、アタッカランプ9cについてもオーバー入賞の発生を示す態様で発光させればよい。

20

【0247】

また、上記実施の形態では、獲得数表示について、大入賞口への遊技球の入賞をカウントする例を示したが、これに加え、大当たり中における一般入賞口10への入賞についてもカウントしてもよい。なお、大当たり中は右打ちが行われることから、当該入賞する一般入賞口については可変入賞球装置6Bの上方に設けられた一般入賞口10となる。図10-18は、大当たり中における一般入賞口10への入賞についてもカウントする場合における各種表示処理の一例を示すフローチャートである。なお、図10-5と同様の部分については説明を省略する。

30

【0248】

図10-18に示す各種表示処理では、ステップ042AKS056にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合(ステップ042AKS056;No)、さらに一般入賞口10へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ042AKS081)。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口10への入賞があった場合(ステップ042AKS081;Yes)、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「3」加算する(ステップ042AKS082)。ステップ042AKS082の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口10への入賞もない場合(ステップ042AKS081;No)、ステップ042AKS059の処理に移行する。なお、一般入賞口10への入賞に伴い、当該一般入賞口10に遊技球が入賞したことを示す入賞音(大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音)を出力してもよい。

40

【0249】

また、図10-18に示す各種表示処理では、ステップ042AKS062にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合(ステップ042AKS062;No)、さらに一般入賞口10へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ042AKS083)。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口10への入賞があった場合(ステップ042AKS083;

50

Yes)、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「3」加算し(ステップ042AKS083)、獲得数を更新表示する(ステップ042AKS085)。ステップ042AKS085における獲得数更新表示を行う際においても、カウントアップする表示(獲得数が増加することの報知表示)を行ってから当該獲得数表示を行う。ステップ042AKS085の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口10への入賞もない場合(ステップ042AKS083; No)、ステップ042AKS065の処理に移行する。なお、一般入賞口10への入賞に伴い、当該一般入賞口10に遊技球が入賞したことを示す入賞音(大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音)を出力してもよい。

【0250】

続いて一般入賞口10への入賞についてもカウントする場合の演出動作例等について、図10-19および図10-20を参照して説明する。図10-19および図10-20は、画像表示装置5における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図10-19に示す(a-16)、(b-16)、(c-16)、(a-17)、(b-17)、(c-17)は、図10-10に示す(a-16)、(b-16)、(c-16)、(a-17)、(b-17)、(c-17)と同様である。図示するように大入賞口が開放状態となると所定期間としての0.6秒のカウントが開始される。遊技球が一般入賞口10へ入賞すると、図10-19(a-18A)、(b-18A)、(c-18A)に示す状態に移行する。そして、図10-19(b-18A)に示すように遊技球が一般入賞口10に入賞した後、または図10-19(b-17)に示す状態から遊技球が大入賞口にも一般入賞口10にも入賞せずに時間が経過し、図10-19(a-19A)、(b-19A)および(c-19A)に示すように所定期間が経過すると、遊技球が一般入賞口10へ入賞した場合には、図10-20(a-20A)、(b-20A)、(c-20A)に示す状態に移行し、図10-20(a-20A)に示すように、第1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当たり中演出(第1R中演出)として、図10-20(a-20A)に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BOUNUS中」の表示、およびキャラクタが表示される。大当たり中演出では、図10-20(c-20A)に示すように、当該大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する。そして、図10-20(a-21A)に示すように、獲得数表示として「0003」が表示される。

【0251】

一方、遊技球が一般入賞口10に入賞することなく所定期間が経過した場合、図10-20(a-22A)に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「0000」が表示される。なお、1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われる点や、大当たり中演出(第1R中演出)として、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BOUNUS中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

【0252】

このように、第1ラウンドの開始時において大入賞口が開放状態となっただけからの所定期間中に一般入賞口10に遊技球が入賞した場合においても、上記実施の形態と同様に、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口10への入賞に対応して、獲得数表示として「0003」の表示が行われる。また、当該所定期間中に一般入賞口10にも遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「0000」を表示する。したがって、所定期間中に一般入賞口10に入賞した遊技球についても当該入賞に対応した獲得数表示が行われるため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【0253】

(特徴部042AKに係る手段の説明)

10

20

30

40

50

(1) 特徴部 0 4 2 A K に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1 など) であって、

表示手段 (例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可变入賞手段 (例えば特別可变入賞球装置 7 など) と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可变入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段 (例えばラウンド遊技を行う C P U 1 0 3 など) と、を備え、

10

前記表示手段は、

前記可变入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり (例えば獲得数表示を行うなど) 、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可变入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し (例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど) 、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可变入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し (例えば獲得数表示として「 0 0 0 0 」を表示するなど) 、

20

前記所定期間内に遊技媒体が前記可变入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する (例えば獲得数表示として「 0 0 1 5 」を表示するなど) 、

ことを特徴とする。

【 0 2 5 4 】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 5 5 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可变入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示する (例えば「 0 0 0 0 」を表示するところなく「 0 0 1 5 」を表示するなど) 、

30

ようにしてもよい。

【 0 2 5 6 】

このような構成によれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 2 5 7 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可变入賞手段に入賞した場合、前記遊技用価値が付与されていることを示すカウントアップ表示を行ってから、前記特定表示として付与された前記遊技用価値に応じた表示を行う (例えば獲得数が増加することの報知表示であるカウントアップ表示を行ってから「 0 0 1 5 」を表示するなど) 、

40

ようにしてもよい。

【 0 2 5 8 】

このような構成によれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

【 0 2 5 9 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記可变入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へ変化したことを示すコマンドの受信後の前記所定期間経過後に前記付与量表示の表示を開始する (例えば

50

主基板 11 の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始するなど)、
ようにしてもよい。

【0260】

このような構成によれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0261】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変入賞手段は、前記第1状態となることで遊技媒体を入賞経路へ導く第1経路(例えば大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第1経路を通過させ大入賞口へと導くなど)と、前記第2状態となることで遊技媒体を排出経路へ導く第2経路(例えば大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第2経路を通過させて排出経路へと導くなど)とを含む経路形成手段と、前記入賞経路内に形成され遊技媒体の入賞を検知する検知手段(例えばカウントスイッチ23など)と、を含み、

遊技媒体が前記経路形成手段から前記検知手段までの時間が前記所定期間内である(例えば特別可変入賞球装置7は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ23によって検出されるまでの時間が、所定期間である0.6秒以下となるよう構成されているなど)、

ようにしてもよい。

【0262】

このような構成によれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内に検知される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0263】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第1状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を行う(例えば大当たりとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図10-7(a-3)に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示するなど)、

ようにしてもよい。

【0264】

このような構成によれば、有利状態中に行うべき操作が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0265】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1状態は、前記可変入賞手段に含まれる可変入賞扉が完全に開放された状態である(例えば大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板11の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信されるなど)、

ようにしてもよい。

【0266】

このような構成によれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0267】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態における最初の前記ラウンド遊技が開始されるよりも前に、前記操作促進表示が行われることで発射された遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所

10

20

30

40

50

定期間経過後に前記特定表示を表示する（例えば第 1 R が開始される前に右打ち演出が行われることで発射された遊技球が、大入賞口が開放状態となるタイミングに入賞可能であり、当該所定期間内に入賞した場合、所定期間後に特定表示としての獲得数表示を行うなど）、

ようにしてもよい。

【0268】

このような構成によれば、ラウンド遊技が開始されるよりも前に発射された遊技媒体が無駄になることを防止できる。

【0269】

（9）上記（1）～（8）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記有利状態における複数回の前記ラウンド遊技のうちの最後の前記ラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化するときに遊技媒体を挟んだ状態で前記有利状態が終了し（例えば最終ラウンドにおいて 11 個目の遊技球が図 10 - 15 に示すように、特別可変入賞球装置 7（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠 3a との間）に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了するなど）、

前記有利状態に再度制御されたときにおける最初の前記ラウンド遊技において前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化することで前記挟んだ状態の遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する（例えば次に大当りとなった場合における第 1 R の開始時に当該遊技球が大入賞口に入賞し、所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行うなど）、

ようにしてもよい。

【0270】

このような構成によれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

【0271】

（10）上記（1）～（9）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり（例えば大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能であるなど）、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能である（例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当り中演出を実行可能であるなど）、

【0272】

このような構成によれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【0273】

（特徴部 043AK に係る手段の説明）

特徴部 042AK は、下記の特徴部 043AK を含んでいる。

（1）特徴部 043AK に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

表示手段（例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 CPU 120 など）と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行う CPU 103 など）と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、

発光手段（例えば演出効果ランプ９など）と、

前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、をさらに備え、

前記発光制御手段は、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合と、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合とで、遊技媒体が入賞したことに対応する発光パターンで前記発光手段の制御を行う（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ９ｃを発光させるなど）、

ことを特徴とする。

【０２７４】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

【０２７５】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃなど）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃ以外の演出効果ランプ９など）と、を含み、

前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときの前記特定発光手段の発光は、前記所定発光手段の発光よりも単位時間あたりの発光回数が多い（例えばステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理におけるアタッカランプ９ｃの発光（ステップ０４２ＡＫＳ０６４も同様）を、大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ９ｃ以外の遊技効果ランプ９の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光させるなど）、

ようにしてもよい。

【０２７６】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【０２７７】

（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、

音出力手段（例えばスピーカ８Ｌ、８Ｒなど）をさらに備え、

前記音出力手段は、

前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに入賞に対応する入賞音を出力し、

前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記入賞音を出力する（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらず入賞音を出力するなど）、

10

20

30

40

50

ようにしてもよい。

【0278】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0279】

(特徴部044AKに係る手段の説明)

特徴部042AKは、下記の特徴部044AKを含んでいる。

(1)特徴部044AKに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、

表示手段(例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など)と、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段(例えばラウンド遊技を行うCPU103など)と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり(例えば獲得数表示を行うなど)、

実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示を表示可能であり(例えばラウンド数表示を行うなど)、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示と該最初の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示とを表示し(例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示と獲得数表示を行うなど)、

複数回の前記ラウンド遊技のうち2回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の前記所定期間経過後に該2回目以降の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示を表示し(例えば第2ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示を行うなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し(例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する(例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど)、

ことを特徴とする。

【0280】

この構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【0281】

(2)上記(1)に記載の遊技機において、

前記2回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示を継続して表示し(例えば第2ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態

10

20

30

40

50

となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図 10 - 14 (a - 31) に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示するなど)、

前記 2 回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示から、該入賞に対応して付与された前記遊技用価値に応じた付与量を加算して表示する(例えば所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図 10 - 14 (a - 30) に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示するなど)、

10

ようにしてもよい。

【0282】

この構成によれば、2 回目以降のラウンド遊技においても大入賞口への入賞を認識しやすくなることができる。

【0283】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したことに応じて、表示中の前記付与量表示を更新表示可能であり、

前記付与量表示の更新表示は、一旦前記可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態となった後、再度前記第 1 状態となるまでに終了する(例えば大入賞口が完全に閉鎖されてから、第 2 R に対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了するなど)、

20

ようにしてもよい。

【0284】

この構成によれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

【0285】

(特徴部 045AK に係る手段の説明)

特徴部 042AK は、下記の特徴部 045AK を含んでいる。

30

(1) 特徴部 045AK に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機 1 など)であって、

表示手段(例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 CPU 120 など)と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段(例えば特別可変入賞球装置 7 など)と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段(例えばラウンド遊技を行う CPU 103 など)と、を備え、

40

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり(例えば獲得数表示を行うなど)、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し(例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し(例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど)、

50

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど）、

複数の発光手段（例えば演出効果ランプ9など）と、

前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用CPU120など）と、をさらに備え、

前記発光制御手段は、前記可変入賞手段が前記第1状態であって前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときの方が、前記可変入賞手段が前記第1状態であって前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときよりも多くの前記発光手段を発光させる制御を行う（例えば所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図10-10（c-18）に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ9cが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図10-11（c-20）や（c-21）に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ9の発光を行うなど）、

ことを特徴とする。

【0286】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0287】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第1状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を表示可能であり（例えば右打ち表示を行うなど）、

前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ9cなど）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ9c以外の演出効果ランプ9など）と、を含み、

前記可変入賞手段が前記第1状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記特定発光手段を発光させつつ前記所定発光手段を前記操作促進表示に対応した発光パターンで発光させ、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときは前記特定発光手段および前記所定発光手段を前記ラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させる（例えば大入賞口が開放された後に、所定期間が経過するまで、図10-7（c-3）～図10-9（c-13）に示すように演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆し、所定期間経過後については、例えば図10-11（c-20）や（c-21）に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ9cの点灯後は、図10-9（c-15）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態とするなど）、

ようにしてもよい。

【0288】

この構成によれば、所定発光手段を用いて操作を促進することができるとともに、可変入賞手段が第1状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【0289】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し（例えば10個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど）、

前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第2状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間である（例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど）、

ようにしてもよい。

【0290】

この構成によれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【0291】

（4）上記（1）に記載の遊技機において、

前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し（例えば10個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど）、

前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第2状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間であり（例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど）、

前記可変入賞手段が前記第1状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記発光手段の発光を制限し、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されてから前記発光手段を発光させる（例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図10-9（c-16）～（c-19）に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図10-11（c-20）や（c-22）に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させるなど）、

ようにしてもよい。

【0292】

この構成によれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【0293】

（5）上記（4）に記載の遊技機において、

前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり（例えばファンファーレ演出を実行可能であるなど）、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能であり（例えばラウンド数表示、獲得数表示、および大当たり中演出を所定期間の経過後に行うなど）、

前記ラウンド中演出の実行タイミングと同様のタイミングで前記発光手段を発光させる（例えば図10-11（c-20）や（c-22）に示すように、大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させるなど）、

ようにしてもよい。

【0294】

この構成によれば、ラウンド中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0295】

（6）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

遊技媒体が入賞可能な一般入賞手段（例えば一般入賞口10など）をさらに備え、

前記表示手段は、

前記一般入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量を前記付与量表示として表示可能であり（例えば一般入賞口10への入賞に対応して、獲得数表示を表示するなど）、

10

20

30

40

50

前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば所定期間中に一般入賞口１０に遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「００００」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行う（例えば大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に一般入賞口１０に遊技球が入賞した場合、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口１０への入賞に対応して、獲得数表示として「０００３」の表示を行うなど）、

ようにしてもよい。

10

【０２９６】

この構成によれば、所定期間中の一般入賞手段への入賞についても、一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行うため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【０２９７】

（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記可変入賞手段は遊技領域における所定領域に設けられ（例えば特別可変入賞球装置７が右側の遊技領域に設けられているなど）、

前記表示手段は、

前記付与量表示と同様のタイミングで第１画像（例えば大当りを構成する飾り図柄など）を表示可能であり、

前記第１画像は前記有利状態中における前記付与量表示と同様のタイミングでエフェクト表示され（例えば大当りを構成する飾り図柄を動作させるエフェクト表示を行うなど）、

前記エフェクト表示を、前記所定領域を示唆する態様にて表示する（例えばエフェクト表示として大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させ右打ちを示唆する態様で表示するなど）、

ようにしてもよい。

20

【０２９８】

この構成によれば、エフェクト表示により発射すべき遊技領域が示唆され、遊技者に発射すべき遊技領域を認識しやすくさせることができる。

30

【０２９９】

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。

【０３００】

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。

【０３０１】

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。

40

【０３０２】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、

擬似可動体表示を第１表示位置から該第１表示位置とは異なる第２表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、

遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化

50

可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行う CPU 103 など）と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記遊技用価値が付与されていることを示すカウントアップ表示を行ってから、前記特定表示として付与された前記遊技用価値に応じた表示を行い（例えば獲得数が増加することの報知表示であるカウントアップ表示を行ってから「0015」を表示するなど）、

さらに、

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、遊技機が挙げられる。

【0303】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。さらに、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

【0304】

つまり、可変入賞手段が第 2 状態から第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に付与量表示として所定表示（所定期間内に入賞しなかった場合）あるいは特殊表示（所定期間内に入賞した場合）が表示されることにより好適に付与量表示が行われて遊技興趣の低下を防止できるとともに、遊技者は、擬似可動体表示演出が実行されるときに可動体演出が実行されることを期待して演出に注目することになるので、演出の興趣を向上できる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者の興味をひき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。

【0305】

また、付与量表示と可動体とを関連付けてもよい。例えば、付与量表示として特定の付与量（獲得出玉数として 5000 発や 10000 発等）を付与した場合に可動体を動作させるようにしてもよい。そうすることで、より興趣を向上させることが可能となる。

【0306】

さらに、より好適に群演出を実行することができ、また、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる遊技機の形態の一例として、

10

20

30

40

50

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段と、

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、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。

【 0 3 0 7 】

(他の形態例)

【 0 3 0 8 】

この発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【 0 3 0 9 】

(特徴部 2 4 1 S G 形態)

形態 1 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分) と、

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体 (例えば、原点位置から演出位置に移動可能な搭載可動体 3 2) と、

を備え、

前記擬似可動体表示が前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示する方向と、前記可動体が前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動する方向と、は共通の方向であり (例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向)、

前記擬似可動体表示の前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置への移動表示の方が、前記可動体の前記第 1 位置から前記第 2 位置への移動よりも速い (例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 2 は、搭載可動体 3 2 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 1 A よりも大きい。図 1 4 - 3 7 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により可動体の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

【 0 3 1 0 】

形態 2 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

擬似可動体表示を表示可能な表示手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を表示可能な部分) を備え、

前記擬似可動体表示は、第 1 位置 (例えば、第 1 原点位置) から該第 1 位置とは異なる第 2 位置 (例えば、第 1 演出位置) に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる可動体 (例えば、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0) を模した表示であり、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第 1 位置に対応する第 1 表示位置から前記第 2 位置に対応する第 2 表示位置に移動表示可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 原点位置に対応する第 1 初期表示位置と、第 1 演出位置に対応する第 1 演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である部分）、

前記擬似可動体表示は、前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示したときに特定の移動量の反動動作表示を行い（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示して該第 1 演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う部分）

、

前記特定の移動量の方が、前記所定の移動量よりも大きい（例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 2 の方が、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 3 よりも多い。図 14 - 38 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により、可動体を搭載せずとも可動体と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、可動体が第 2 位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0311】

形態 3 の遊技機は、

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

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体（例えば、原点位置から演出位置に移動可能な搭載可動体 32）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出（例えば、演出制御用 CPU 120 が、搭載可動体 32 を原点位置から演出位置に移動可能な部分）と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、スーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体 32 を用いた発展演出 A と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を用いた発展演出 B とが実行されるときの方が、発展演出 A が実行されずに発展演出 B が実行されるときよりも大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高い。図 14 - 11 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

【0312】

10

20

30

40

50

形態４の遊技機は、

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

擬似可動体表示を第１表示位置から該第１表示位置とは異なる第２表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、画像表示装置５にて第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
を備え、

前記演出実行手段は、

10

前記擬似可動体表示が表示されることにより前記有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出（例えば、可変表示結果が大当たりになる可能性（期待度）を予告する予告演出Ａ）と、

遊技者にとって有利な内容を報知する報知演出（例えば、強スーパーリーチ演出に発展することを報知する発展演出Ｂ）と、

前記報知演出の前に実行され、前記報知演出に関連する報知関連画像（例えば、キャラクタ画像Ｚ３１０）が表示されることにより前記報知演出が実行されることを示唆する所定演出（例えば、発展演出Ｂが実行される可能性を示唆する発展示唆演出）と、

を実行可能であり、

前記所定演出において、前記報知演出が実行される期待度が異なる複数の態様（例えば、パターンＰＳ－１～ＰＳ１－４）のいずれかにより前記擬似可動体表示が表示され、

20

前記表示手段は、

前記特別示唆演出において、前記擬似可動体表示を前記第１表示位置から前記第２表示位置に移動表示した後、該第２表示位置から前記第１表示位置に移動表示してから非表示とし（図１４－２５（Ｃ）～（Ｆ）参照）、

前記所定演出において、前記擬似可動体表示を前記第２表示位置に表示した後、該第２表示位置から前記第１表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし（図１４－２６（Ａ）～（Ｊ）、図１４－２７（Ａ）参照）、

前記報知演出を実行する前であって前記第２表示位置に表示している前記擬似可動体表示を非表示とするときに、前記第２表示位置を含む表示領域に前記報知関連画像（例えば、キャラクタ画像Ｚ３１０）を表示可能である（図１４－２６（Ｆ）～（Ｊ）、図１４－２７（Ａ）参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出では、擬似可動体表示が構造物としての可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく有利状態に制御されるか否かに注目させることができる一方で、所定演出では、擬似可動体表示が可動体と同じように移動表示することよりも報知関連画像の表示を優先して第２表示位置から第１表示位置へ戻すことなく非表示とするため、報知演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる。

【０３１３】

40

形態５の遊技機は、

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

擬似可動体表示を第１表示位置から該第１表示位置とは異なる第２表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１擬似可動体表示Ｚ１００を第１初期表示位置から第１演出表示位置に移動表示可能な部分や、画像表示装置５にて第２擬似可動体表示Ｚ２００を第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
を備え、

50

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出（例えば、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出）と、

前記特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出（例えば、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されることを報知する発展演出 B）と、

を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり

10

、
前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させることなく非表示とするとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像（例えば、リーチタイトル画像 Z 5 1 の表示開始時の態様）を、前記第 2 表示位置を含む表示領域に表示可能であり（図 1 4 - 2 7（B）（D）～（F）参照）

、
前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させてから非表示とする（図 1 4 - 3 0（A）～（F）参照）

20

ことを特徴としている。

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

【0314】

形態 6 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

30

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 擬似可動体表示 Z 100 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分）を備え、

前記表示手段は、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から中間表示位置（例えば、第 1 中間表示位置）を経て前記第 2 表示位置に移動表示し、

前記擬似可動体表示の前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、前記第 1 表示位置、前記中間表示位置、及び前記第 2 表示位置の順に行い（図 1 4 - 4 0（A）～（C）参照）、

前記第 1 表示位置、前記中間表示位置、及び前記第 2 表示位置を含む表示領域で、前記擬似可動体表示の移動表示を強調する特定画像（例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像 Z 71A が飛び散る態様のエフェクト画像 Z 71）を表示可能である（図 1 4 - 3 1 参照）、

40

ことを特徴としている。

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

【0315】

形態 7 の遊技機は、

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

50

って、

第 1 擬似可動体表示と該第 1 擬似可動体表示とは異なる第 2 擬似可動体表示とを含む擬似可動体表示を表示可能な表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分や、画像表示装置 5 にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示可能な部分）を備え、

前記第 1 擬似可動体表示は、第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能であり（図 14 - 16（B）参照）、

前記第 2 擬似可動体表示は、第 1 所定表示位置から該第 1 所定表示位置とは異なる第 2 所定表示位置に移動表示可能であり（図 14 - 16（C）参照）、

10

前記表示手段は、

前記第 1 擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から中間表示位置（例えば、第 1 中間表示位置）を経て前記第 2 表示位置へ移動表示し（図 14 - 40（A）～（C）参照）、

前記第 1 擬似可動体表示の前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、前記第 1 表示位置、前記中間表示位置、及び前記第 2 表示位置の順に行い（図 14 - 40（A）～（C）参照）、

前記第 1 擬似可動体表示の前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置への移動表示と、前記第 2 擬似可動体表示の前記第 1 所定表示位置から前記第 2 所定表示位置への移動表示とで、速度が異なり（例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示の方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。図 14 - 40 参照）、

20

前記第 1 擬似可動体表示が前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示されるときと、前記第 2 擬似可動体表示が前記第 1 所定表示位置から前記第 2 所定表示位置に移動表示されるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、予告演出 B において、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 3 や第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 4 が実行されるときと、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 1 や第 2 特定演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 2 が実行されるときとで、大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が異なる。図 14 - 10、図 14 - 20（B）参照）、

30

ことを特徴としている。

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

【0316】

形態 8 の遊技機は、形態 1 ～ 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

第 1 位置（例えば、第 1 原点位置）から該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、第 1 演出位置）に移動可能な可動体（例えば、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0）を備え、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動したときに一定の移動量の反動動作が行われ（図 14 - 36 参照）、

40

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示したときに特定の移動量の反動動作表示が行われ（図 14 - 36 参照）、

前記特定の移動量の方が、前記一定の移動量よりも大きい（例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 2の方が、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 3 よりも多い。図 14 - 38 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により、可動体を搭載せずとも可動体と同じような

50

演出を擬似的に実現することができるとともに、可動体が第 2 位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0317】

形態 9 の遊技機は、形態 1 ～ 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

第 1 位置（例えば、原点位置）から該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、演出位置）に移動可能な可動体（例えば、搭載可動体 32）を備え、

前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置までの距離（例えば、移動表示距離 L2）の方が、前記第 1 位置から前記第 2 位置までの距離（例えば、移動距離 L1）よりも長い（図 14 - 16 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示の方が可動体よりも移動速度が速く、かつ、移動距離が長いので、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0318】

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

前記擬似可動体表示は、演出表示部（例えば、演出表示部 Z100A、Z200A）と機構表示部（例えば、機構表示部 Z100B、Z200B）とを含み、

前記擬似可動体表示の移動表示において、前記機構表示部の方が前記演出表示部よりも先に前記第 2 表示位置に到達する（図 14 - 36（B1）（B2）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0319】

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

前記擬似可動体表示の前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置への移動表示の方が、前記第 2 表示位置から前記第 1 表示位置への移動表示よりも速い（例えば、第 1 擬似可動体表示 Z100 の単位時間 TL2 あたりの移動量 L2 は、搭載可動体 32 の単位時間 TL2 あたりの移動量 L1A よりも大きい。図 14 - 37 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0320】

形態 12 の遊技機は、形態 1 ～ 11 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体の前記第 1 位置と前記第 2 位置との間での移動期間として、速さが増加する第 1 期間と、速さが減少する第 2 期間とを含み（図 14 - 39（A）参照）、

前記擬似可動体表示の移動表示期間は、前記第 1 期間と前記第 2 期間とを含まない（図 14 - 39（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示の移動表示を可動体の移動よりもスムーズに行うことができる。

【0321】

形態 13 の遊技機は、形態 1 ～ 12 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示は、発光表示部（例えば、発光表示部 Z108A、Z208A～Z208E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第 2 表示位置まで移動表示させたときに前記発光表示部を発光表示可能である（演出制御用 CPU120 が、第 1 擬似可動体表示 Z100 を第 1 演出位置に移動表示した後、搭載可動体 LED208 の発光と発光表示部 Z108A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図 14 - 31（D）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 表示位置に移動表示した擬似可動体表示に遊技者を注目させる

10

20

30

40

50

ことができる。

【0322】

形態14の遊技機は、形態1～13のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示は、発光表示部（例えば、発光表示部Z108A、Z208A～Z208E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を移動表示させているときは前記発光表示部を発光表示しない（図14-31参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、移動表示中の（不完全な）擬似可動体表示を目立たせないことで、演出効果の低下を抑制することができる。

10

【0323】

形態15の遊技機は、形態13または形態14に記載の遊技機であって、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、発光表示部Z108A、Z208A～Z208E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第2表示位置に移動表示したときに、前記発光部の発光と共通の態様にて前記発光表示部の発光表示を行う（演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図14-31（D）参照）、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0324】

形態16の遊技機は、形態1～17のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を第1特殊表示位置から該第1特殊表示位置とは異なる第2特殊表示位置に移動表示可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置や第2特定演出表示位置に移動表示可能な部分）、

前記擬似可動体表示が前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示する方向と、前記擬似可動体表示が前記第1特殊表示位置から前記第2特殊表示位置に移動表示する方向と、は異なる方向である（例えば、演出制御用CPU120が予告演出Aにて第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出Bにて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示する右方向とは異なる。図14-33参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の擬似可動体表示を複数の表示位置から移動表示させることができるため、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【0325】

形態17の遊技機は、形態1～16のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能である（図14-43参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる

【0326】

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

50

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。

【0327】

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

【0328】

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

【0329】

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。

30

【0330】

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

【0331】

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。

【0332】

50

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

【0333】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65535までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当たり判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当たり判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65535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たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【0334】

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。

【0335】

設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では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

【0336】

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「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

30

【0337】

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。

【0338】

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

40

【0339】

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

50

れている。

【0340】

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

【0341】

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。

【0342】

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

【0343】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【0344】

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。

【0345】

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。

【0346】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共

10

20

30

40

50

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

【0347】

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。

10

【0348】

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。

【0349】

20

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。

【0350】

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。

30

【0351】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、搭載可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新さ

40

50

れ、可変表示中演出処理は終了する。

【0352】

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

10

【0353】

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。

20

【0354】

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。

【0355】

(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。

30

【0356】

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。

【0357】

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

40

【0358】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機(例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ(以下、ボーナス等)のうち1以上を搭載するスロット機)にもこの発明を適用可能である。

【0359】

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

50

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。

【0360】

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。

10

【0361】

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。

【0362】

（特徴部241SGに関する説明）

20

次に、この実施の形態における特徴部241SGとしてのパチンコ遊技機1について、図14-1～図14-40に基づいて説明する。尚、以下においては、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略し、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と異なる点について主に説明する。

【0363】

図14-1に示すように、特徴部241SGとしてのパチンコ遊技機1は、搭載可動体32が、図1に示す搭載可動体32よりもやや大きく形成されている。

【0364】

図14-2に示すように、演出制御基板12には、スティックコントローラ31A内に内蔵された振動モータ61が接続されており、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bを振動させることが可能とされている。また、ランプ制御基板14には、プッシュボタン31Bに内蔵されたボタンLED62が接続されており、演出制御用CPU120は、ボタンLED62を点灯/消灯させることが可能とされている。

30

【0365】

図14-3は、パチンコ遊技機1で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図14-3（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

40

【0366】

図14-3（A）に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示

50

装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 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 E X T データが設定される。

【0367】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 14 - 3 (B) に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」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 E X T データが設定される。

10

【0368】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 14 - 3 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 5 H は、可変表示結果が「小当たり」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。

20

【0369】

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

30

40

【0370】

コマンド 9 0 0 0 (H) は、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド 9 2 0 0 (H) は、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が一時的に停止した後に電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップ R A M にデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【0371】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技や小当たり遊技の開始を示す演出画像の表示を指定す

50

る当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当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。

【0372】

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

【0373】

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

【0374】

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

【0375】

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。

【0376】

コマンド D 1 0 0 は、客待ちデモ演出の実行を指定するための客待ちデモ指定コマンドであり、後述するように、特別図柄通常処理において第 1 保留記憶も第 2 保留記憶も存在しないときに実行されるデモ表示設定によって送信されるコマンドであり、該客待ちデモ指定コマンドが送信された後、所定期間が経過したときに客待ちデモ演出が実行される。

【0377】

尚、図 1 4 - 3 (A) に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しな

10

20

30

40

50

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

【0378】

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

10

【0379】

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

20

【0380】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 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。

【0381】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示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。

30

【0382】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 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。

【0383】

図 1 4 - 5 (A) は、R O M 1 0 1 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。この実施の形態においては、特図表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、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。

40

【0384】

特図表示結果判定テーブル 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B 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 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0385】

この実施の形態における特図表示結果判定テーブル 1 では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）である

50

かに応じて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 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。

【0386】

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 M R 1 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。この実施の形態における特図表示結果判定テーブル 1 では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（この実施の形態では約 1 / 3 0 0 ）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（この実施の形態では約 1 / 3 0 ）。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。

10

【0387】

また、図 1 4 - 5 (B) は、R O M 1 0 1 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 4 A 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 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。この実施の形態における特図表示結果判定テーブル 2 では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 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。

20

【0388】

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 M R 1 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。この実施の形態における特図表示結果判定テーブル 2 では、第 1 特図の特図ゲームである場合と第 2 特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第 1 特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第 2 特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第 2 特図の可変表示が第 1 特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置 6 B 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 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい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。

30

40

【0389】

図 1 4 - 6 (A) は、R O M 1 0 1 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。この実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 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 4 A 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 4 B 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

50

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。

【0390】

ここで、この実施の形態における大当り種別について、図14-6(B)を用いて説明すると、この実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

10

【0391】

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド(10R)確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド(5R)確変大当りと呼称する場合がある。更に、「確変大当りC」による大当り遊技は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回(いわゆる2ラウンド)繰返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置7の開放期間が他の大当り遊技よりも短い(例えば、0.1秒)高速開放大当りである。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

20

【0392】

また、特に図示はしないが、この実施の形態における小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りCと同じ開放期間(この実施の形態では0.1秒)となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

30

【0393】

つまり、この実施の形態においては、「確変大当りC」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン(図14-7に示すPC1-1)にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置7の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置7の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当りC」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当りCの大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

40

【0394】

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。

【0395】

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(この実施の形態では100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

50

【0396】

図14-6(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値(「81」~「100」の範囲の値)がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

【0397】

20

尚、図14-6(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0398】

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

30

【0399】

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。

【0400】

40

図14-6は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン(「非リーチはずれ変動パターン」ともいう)と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン(「リーチはずれ変動パターン」ともいう)と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果

50

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。

【0401】

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、この実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...の各ノーマルリーチ変動パターンの大当り期待度(大当り信頼度)が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチとスーパーリーチとを設けているが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく1種類のみとしてもよい。

10

【0402】

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

【0403】

図14-7に示すように、この実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチ及びスーパーリーチの変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチの変動パターンの可変表示期間(50秒)よりも長い期間(60秒)とされている。

20

【0404】

また、この実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、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から実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

30

【0405】

図14-8は、この実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。この実施の形態では、遊技状態、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0406】

具体的には、図14-8(A)に示すように、通常遊技状態(低ベース状態)において可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当りの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチ大当りの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチ大当りの変動パターン)とから決定する。また、通常遊技状態(低ベース状態)において可変表示結果が確変大当りAまたは確変大当りBである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当りの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチ大当りの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチ大当りの変動パターン)とから決定する。

40

【0407】

尚、図14-8(A)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用

50

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

10

【0408】

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

【0409】

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

20

【0410】

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

【0411】

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

30

【0412】

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

40

【0413】

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

【0414】

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

50

の判定値が割り当てられ、PA2 - 3に7個の判定値が割り当てられている。

【0415】

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

【0416】

次に、図14 - 8(B)に示すように、高ベース状態において可変表示結果が非確変大当たりである場合は、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)とPB1 - 2(スーパーリーチ 大当たりの変動パターン)とPB1 - 3(スーパーリーチ 大当たりの変動パターン)とPB1 - 4(スーパーリーチ 大当たりの変動パターン)とから決定する。また、低ベース状態において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)とPB1 - 2(スーパーリーチ 大当たりの変動パターン)とPB1 - 3(スーパーリーチ 大当たりの変動パターン)とPB1 - 4(スーパーリーチ 大当たりの変動パターン)とから決定する。

【0417】

尚、図14 - 8(B)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 - 2、PB1 - 3、PB1 - 4に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1 - 1に97個の判定値が割り当てられ、PB1 - 2に350個の判定値が割り当てられ、PB1 - 3に300個の判定値が割り当てられ、PB1 - 4に250個の判定値が割り当てられている。一方で、大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、PB1 - 1に50個の判定値が割り当てられ、PB1 - 2に200個の判定値が割り当てられ、PB1 - 3に347個の判定値が割り当てられ、PB1 - 4に400個の判定値が割り当てられている。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当たりAや確変大当たりBである場合は、可変表示結果が非確変大当たりである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチ やスーパーリーチ の変動パターンが決定され易くなっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0418】

また、可変表示結果が確変大当たりCや小当たりである場合は、特殊当たり用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当たり用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1 - 1(特殊当たりの変動パターン)に決定する。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当たりCとなる場合と小当た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たりCであるか小当たりであるかを特定することが困難となっている。

【0419】

また、時短状態(高ベース状態)において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1 - 4(非リーチはずれの時短用短縮変動パターン)とPA2 - 1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2 - 2(スーパーリーチ はずれの変動パターン)とPA2 - 3(スーパーリーチ はずれの変動パターン)とPA2 - 4(スーパーリーチ はずれの変動パターン)とから決定する。

【0420】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1 - 4に800個の判定

値が割り当てられ、P A 2 - 1 に 1 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 2 に 8 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 3 に 1 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 4 に 7 個の判定値が割り当てられている。

【 0 4 2 1 】

つまり、この実施の形態では、高ベース状態（時短状態）において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の高ベース状態よりも短い短縮用の変動パターン（P A 1 - 4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。尚、変動パターン P A 2 - 4、P B 1 - 4（スーパーリーチ）は、高ベース状態（時短状態）でのみ実行可能な変動パターンとされている。

10

【 0 4 2 2 】

この実施の形態における R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば、遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、例えば、第 1 特図保留記憶部と、第 2 特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【 0 4 2 3 】

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

30

【 0 4 2 4 】

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

40

【 0 4 2 5 】

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

【 0 4 2 6 】

50

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

【0427】

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

10

【0428】

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。

【0429】

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 CPU 1 0 3 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。

20

【0430】

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

30

【0431】

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。

【0432】

図 1 4 - 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された RAM 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、演出制御用データ保持エリアが設けられている。この演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

40

【0433】

演出制御フラグ設定部には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部には、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。

【0434】

演出制御タイマ設定部には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設け

50

られている。例えば、演出制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0435】

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

【0436】

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

10

【0437】

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

20

【0438】

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

30

【0439】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファのバッファ番号1-1~バッファ番号1-4のうちの空きエントリにおける先頭(バッファ番号の最も若いエントリ)から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、バッファ番号2-1~バッファ番号2-4のうちの空きエントリにおける先頭(バッファ番号の最も若いエントリ)から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」~「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

40

【0440】

50

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

10

【0441】

（スーパーリーチ中の演出）

ここで、スーパーリーチ中の演出について、図14-9に基づいて説明する。図14-9は、ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【0442】

図14-9に示すように、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出を行う。また、スーパーリーチ変動パターンでは、ノーマルリーチ演出を実行した後、可変表示態様をスーパーリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてスーパーリーチ演出（弱スーパーリーチ演出や強スーパーリーチ演出）を行い、スーパーリーチ演出の終了後に飾り図柄の可変表示を終了する。

20

【0443】

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

30

【0444】

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

40

【0445】

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

【0446】

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

50

【 0 4 4 7 】

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

【 0 4 4 8 】

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

10

【 0 4 4 9 】

特徴部 2 4 1 S G では、上記予告演出 A 及び予告演出 B、発展演出 A、B、発展示唆演出、決め演出において、構造物である搭載可動体 3 2 を移動することや、後述する第 1 擬似可動体表示や第 2 擬似可動体表示を移動表示することを実行可能とされている。よって、各演出の具体的な内容を説明する前に、搭載可動体 3 2 や第 1 擬似可動体表示及び第 2 擬似可動体表示について説明する。

【 0 4 5 0 】

（パチンコ遊技機の開発の流れ）

まず、パチンコ遊技機 1 に上記のような搭載可動体 3 2、第 1 擬似可動体表示及び第 2 擬似可動体表示などを搭載することになった経緯を理解するために、パチンコ遊技機 1 の開発の流れの概略について図 1 4 - 1 2 に基づいて説明する。図 1 4 - 1 2 は、パチンコ遊技機の開発の流れの概略を示す説明図である。

20

【 0 4 5 1 】

図 1 4 - 1 2 に示すように、所定のパチンコ遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）の開発がスタートすると、まず、遊技店、遊技客に何を伝え、何を感じ取って欲しいかを明確にした企画書の作成等を行う（ステップ 2 4 1 S G S 0 0 1）。具体的には、当該機種の内容、見所、スペック、ゲームフロー、リーチなどの演出構成、盤面構成、可動体（構造物）などをどのようにするかなどが検討される。

【 0 4 5 2 】

次いで、企画書に基づいて、盤面（遊技盤）の試作品（一次試作品、デザインモック）、可変表示などがイメージできる映像や資料、スペック確認表などを作成する（ステップ 2 4 1 S G S 0 0 2）。この試作品を作成した段階で、例えば、可動体を複数搭載する予定であったが、可動体を複数搭載することができない事由（例えば、他の可動体と干渉するなどといったスペース不足、コスト、耐久性）などの問題が生じることがある。

30

【 0 4 5 3 】

次いで、可変表示や演出などの映像等を作成する（ステップ 2 4 1 S G S 0 0 3）。ここで、演出映像について、ステップ 2 4 1 S G S 0 0 2 において問題が生じたことにより搭載できなかった可動体のデザインや動作を元に、この非搭載となった可動体を模した擬似可動体表示の映像を作成する。尚、擬似可動体表示での移動表示は、非搭載となった可動体を移動させる場合に比べてインパクトで劣るため、例えば、移動表示して停止させたときの反動表示動作や移動表示の速さをデフォルメ表示（誇張表示や強調表示）することが多い。

40

【 0 4 5 4 】

そして、可変表示や演出などの映像を含む盤面（遊技盤）の試作品（二次試作品）を作成し、可変表示や核となる演出、可動体の動作などを確認し（ステップ 2 4 1 S G S 0 0 4）、問題がなければ盤面（遊技盤）の金型品等の作成を行う（ステップ 2 4 1 S G S 0 0 5）。

【 0 4 5 5 】

このように、遊技者にインパクトある演出を提供可能な可動体は、複数搭載することで

50

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

【0456】

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

10

【0457】

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

【0458】

20

（搭載可動体32）

以下、搭載可動体32について、図14-13に基づいて説明する。図14-13は、（A）は搭載可動体の移動態様を示す図、（B）は搭載可動体を持ち上げる状況を説明する図である。

【0459】

図14-13（A）に示すように、搭載可動体32は、正面視略台形状に形成され前面に装飾等が施された演出部32Aと機構部32Bとから構成され、演出部32Aから左右側方に各々延設された機構部32Bの左右側が画像表示装置5の左右側方に配置された駆動機構201L、201Rに支持されることにより、上方の原点位置（図14-13（A）において実線で示す原点位置）と原点位置の下方の演出位置（図14-13（A）において2点鎖線で示す位置）との間で上下方向に移動可能とされている。尚、機構部32Bとは、駆動機構201L、201Rの動力を演出部32Aに伝達する伝達部材である。

30

【0460】

駆動機構201L、201Rは、搭載可動体モータ202L、202Rと、搭載可動体モータ202L、202Rの駆動軸に固着された駆動ギヤ203L、203R及び駆動ギヤ203L、203Rに噛合する従動ギヤ204L、204Rと、従動ギヤ204L、204Rが下端に固着された上下方向を向く回動軸205L、205Rと、回動軸205L、205Rに挿入された移動体206L、206Rと、搭載可動体32を原点位置に保持可能な搭載可動体ソレノイド207L、207Rと、演出部32Aに内蔵され「X」の文字からなる発光部208Aを発光可能な搭載可動体LED208（図14-2参照）と、を主に有する。

40

【0461】

搭載可動体32は、機構部32Bの左右端部（被案内部）が回動軸205L、205Rに上下方向に移動可能に挿入（案内）され、搭載可動体ソレノイド207L、207Rに係止されることで原点位置にて保持される。原点位置に保持されている状態で搭載可動体ソレノイド207L、207Rがオン状態になり係止状態が解除されると、搭載可動体32は原点位置から自重により落下され、機構部32Bの左右端部が移動体206L、206Rに当接して下方への移動が規制されることで演出位置にて停止するようになっている。

【0462】

50

また、回動軸 205L, 205R の外周には螺旋状の溝部 205A が形成される一方で、移動体 206L, 206R は、内周面に溝部 205A に係止可能な係止部（図示略）が形成され、かつ、回動軸 205L, 205R を中心とする回転が規制されていることで、搭載可動体モータ 202L, 202R により回動軸 205L, 205R を正逆回転させることで上下方向に移動可能とされている。よって、搭載可動体 32 は、原点位置から演出位置まで自重により落下可能であり、落下した後は、図 14 - 13 (B) に示すように、搭載可動体モータ 202L, 202R により回動軸 205L, 205R を回転させて移動体 206L, 206R を上昇させることにより演出位置から原点位置まで上昇し、搭載可動体ソレノイド 207L, 207R により原点位置にて保持される。

【0463】

（第 1 擬似可動表示と第 1 非搭載可動体）

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

【0464】

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

【0465】

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

【0466】

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

【0467】

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

【0468】

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

【0469】

また、回動軸 M105 の外周には螺旋状の溝部 M105A が形成される一方で、移動体 M106 は、内周面に溝部 M105A に係止可能な係止部（図示略）が形成され、かつ、回動軸 M105 を中心とする回転が規制されていることで、可動体モータ M102 により回動軸 M105 を正逆回転させることで上下方向に移動可能とされている。よって、第 1

10

20

30

40

50

非搭載可動体 M 1 0 0 は、第 1 原点位置から第 1 演出位置まで自重により落下可能であり、落下した後は、可動体モータ M 1 0 2 により回転軸 M 1 0 5 を回転させて移動体 M 1 0 6 を上昇させることにより第 1 演出位置から第 1 特定原点位置まで上昇し、可動体ソレノイド M 1 0 7 により第 1 原点位置にて保持される。

【 0 4 7 0 】

図 1 4 - 1 4 (A) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、上記第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した画像であり、演出部 M 1 0 0 A に対応する演出表示部 Z 1 0 0 A と、機構部 M 1 0 0 B に対応する機構表示部 Z 1 0 0 B と、発光部 M 1 0 8 A に対応する発光表示部 Z 1 0 8 A と、を有する。そして、第 1 原点位置に対応する第 1 初期表示位置と、第 1 演出位置に対応する第 1 演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに (図 1 4 - 1 6 (B) 参照)、第 1 原点位置とは異なる位置に対応する第 1 初期表示位置と、第 1 演出位置とは異なる位置に対応する第 1 演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である (図 1 4 - 1 7 (A) 参照)。また、演出部 M 1 0 0 A は、演出可動部 M 1 1 0 A ~ M 1 1 0 D に対応する演出可動表示部 Z 1 1 0 A ~ Z 1 1 0 D を有し、第 1 演出状態に対応する第 1 演出表示状態と、第 2 演出状態に対応する第 2 演出表示状態とに変化可能とされている。

10

【 0 4 7 1 】

(第 2 擬似可動表示と第 2 非搭載可動体)

次に、第 2 擬似可動表示と第 2 非搭載可動体について、図 1 4 - 1 5 に基づいて説明する。図 1 4 - 1 5 は、(A) は第 2 擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B) は第 2 非搭載可動体の移動態様を示す図である。

20

【 0 4 7 2 】

図 1 4 - 1 5 (A) に示す第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、図 1 4 - 1 5 (B) (C) に示すように、当該パチンコ遊技機 1 に搭載する予定であったが諸事情により非搭載となった第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 を模した画像とされている。

【 0 4 7 3 】

尚、第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 については、開発当初に動作態様が異なる 2 通りの搭載案 (例えば、図 1 4 - 1 5 (B) に示す搭載案 1 と、図 1 4 - 1 5 (C) に示す搭載案 2) が考案されたが、開発の都合上、第 2 非搭載可動体自体が搭載できなくなってしまったため、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 として、以下に説明する搭載案 1 に対応する移動表示と、搭載案 2 に対応する移動表示とを実行可能とした。

30

【 0 4 7 4 】

図 1 4 - 1 5 (B) (C) に示すように、パチンコ遊技機 1 に非搭載の第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 は、正面視円形状に形成され前面に装飾が施された演出部 M 2 0 0 A と機構部 M 2 0 0 B と、から構成され、機構部 M 1 0 0 B の下端が画像表示装置 5 の下側方に配置された第 1 駆動機構 M 2 0 1 A に支持される第 1 演出装置 (搭載案 1 : 図 1 4 - 1 5 (B) 参照) と、機構部 M 1 0 0 B の上端が画像表示装置 5 の上方に配置された第 2 駆動機構 M 2 0 1 B に支持される第 2 演出装置 (搭載案 2 : 図 1 4 - 1 5 (C) 参照) との各々に組込まれている。

【 0 4 7 5 】

40

図 1 4 - 1 5 (B) に示すように、第 1 駆動機構 M 2 0 1 A は、ベース部材 M 2 0 2 に背面側に設けられた可動体モータ (図示略) と、可動体モータ (図示略) により回転する回転体 M 2 0 3 と、演出部 M 2 0 0 A を上下方向に移動可能に案内する案内レール M 2 0 4 と、を有する。機構部 M 2 0 0 B は、ベース部材 M 2 0 2 に対し前後方向を向く回転軸を中心として回転可能に一端が支持され、また、回転体 M 2 0 3 の前面における周縁部に突設された連結軸 M 2 0 5 が摺動可能に挿入される長孔 M 2 0 6 が形成されている。

【 0 4 7 6 】

よって、第 1 駆動機構 M 2 0 1 A により駆動する第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 は、可動体モータ (図示略) により回転体 M 2 0 3 が回転して機構部 M 2 0 0 B が回転軸を中心として回転することで、下方の第 1 特定原点位置 (図 1 4 - 1 5 (B) において 2 点鎖線で示

50

す原点位置)と第1特定原点位置の上方の第1特定演出位置(図14-15(B)において実線で示す位置)との間で上下方向に移動可能とされている。

【0477】

また、演出部M200Aは、正面視円形の回転部M207と、回転部M207に設けられた複数(例えば、5個)の発光部M208A~M208Eを発光可能な非搭載可動体LED(図示略)と、を有し、回転部M207が回転しながら非搭載可動体LED(図示略)が点灯して発光部M208A~M208Eを複数色(例えば、7色)にて発光させることができようになっている。

【0478】

また、図14-15(C)に示すように、第2駆動機構M201Bは、可動体モータM212と、可動体モータM212の駆動軸に固着された駆動ギヤM213及び駆動ギヤM213に噛合する従動ギヤM214と、従動ギヤM214が左端に固着された左右方向を向く回転軸M215と、を主に有する。また、回転軸M215の外周には螺旋状の溝部M215Aが形成される一方で、演出部M200Aから上方に延設された機構部M200Bは、内周面に溝部M215Aに係止可能な係止部(図示略)が形成され、かつ、回転軸M215を中心とする回転が規制されている。

【0479】

よって、第2駆動機構M201Bにより駆動する第2非搭載可動体M200は、可動体モータM212により回転軸M215を正逆回転させることで、左側の第2特定原点位置(図14-15(C)において2点鎖線で示す原点位置)と右側の第2特定演出位置(図14-15(C)において実線で示す位置)との間で左右方向に移動可能とされるとともに、第2特定原点位置と第2特定演出位置との中間の第2中間演出位置にて停止可能とされている。

【0480】

図14-15(A)に示すように、第2擬似可動体表示Z200は、上記第2非搭載可動体M200を模した画像であり、演出部M200Aに対応する演出表示部Z200Aと、機構部M200Bに対応する機構表示部Z200Bと、回転部M207に対応する回転表示部Z207と、発光部M208A~M208Eに対応する発光表示部Z208A~Z208Eと、を有する。

【0481】

尚、開発当初は、非搭載可動体LED(図示略)としてフルカラーLEDの搭載を予定していたものの、コスト面から単色LEDの搭載を余儀なくされることがあるが、第2擬似可動体表示Z200とすることで、コスト面を考慮せず、発光表示部Z208A~Z208Eを複数色(例えば、7色など)にて発光表示させることができる。

【0482】

そして、第1特定原点位置に対応する第1特定初期表示位置と、第1特定演出位置に対応する第1特定演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに(図14-16(C)参照)、第2特定原点位置に対応する第2特定初期表示位置と、第2特定演出位置に対応する第2特定演出表示位置との間で左右方向に移動表示可能である(図14-17(B)参照)。

【0483】

次に、搭載可動体32の移動態様と、第1擬似可動体表示Z100及び第2擬似可動体表示Z200の移動表示態様について、図14-16及び図14-17に基づいて説明する。図14-16は、(A)は非搭載可動体の移動可能範囲、(B)は第1擬似可動体表示の移動表示領域、(C)は第2擬似可動体表示の移動表示領域を示す図である。図14-17は、(A)は第1擬似可動体表示の特定移動表示領域、(B)は第2擬似可動体表示の特定移動表示領域を示す図である。

【0484】

図14-16(A)に示すように、搭載可動体32は、画像表示装置5の表示領域の上部にて演出部32Aの下部が重複する原点位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央に

10

20

30

40

50

て演出部 3 2 A 及び機構部 3 2 B が重複する演出位置と、の間で上下方向に移動可能とされ、原点位置から演出位置までの移動距離は L_1 とされている。

【0485】

図 1 4 - 1 6 (B) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z_{100} は、画像表示装置 5 の表示領域の上部位置にて演出表示部 $Z_{100}A$ の下部が表示される第 1 初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央下位置にて演出表示部 $Z_{100}A$ 及び機構表示部 $Z_{100}B$ が表示される第 1 演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示距離は L_2 とされている。

【0486】

図 1 4 - 1 7 (A) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z_{100} は、画像表示装置 5 の表示領域の下部位置にて演出表示部 $Z_{100}A$ の上部が表示される第 1 特定初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央上位置にて演出表示部 $Z_{100}A$ 及び機構表示部 $Z_{100}B$ が表示される第 1 特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの特定移動表示距離は L_{2A} とされている。

【0487】

このように第 1 擬似可動体表示 Z_{100} は、第 1 非搭載可動体 M_{100} と同様に、第 1 原点位置に対応する第 1 初期表示位置と第 1 演出位置に対応する第 1 演出表示位置との間の移動可能範囲を上下方向に移動表示可能であるだけでなく、第 1 原点位置に対応しない第 2 初期表示位置と第 1 演出位置に対応しない第 2 演出表示位置との間の特定移動可能範囲を上下方向に移動表示可能である。

【0488】

次に、図 1 4 - 1 6 (C) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z_{200} は、画像表示装置 5 の表示領域の上部位置にて演出表示部 $Z_{200}A$ の下部が表示される第 1 特定初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央位置にて演出表示部 $Z_{200}A$ 及び機構表示部 $Z_{200}B$ が表示される第 1 特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示距離は L_3 とされている。

【0489】

また、図 1 4 - 1 7 (B) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z_{200} は、画像表示装置 5 の表示領域の左部位置にて演出表示部 $Z_{200}A$ の右部が表示される第 2 特定初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央位置にて演出表示部 $Z_{200}A$ 及び機構表示部 $Z_{200}B$ が表示される第 2 特定演出表示位置と、の間で左右方向に移動表示可能とされ、第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置までの移動表示距離は L_{3A} とされている。

【0490】

このように第 2 擬似可動体表示 Z_{200} は、第 2 非搭載可動体 M_{200} と同様に、第 1 特定原点位置に対応する第 1 特定初期表示位置と第 1 特定演出位置に対応する第 1 特定演出表示位置との間の移動可能範囲を上下方向に移動表示可能であるだけでなく、第 1 特定原点位置に対応しない第 2 特定初期表示位置と第 1 特定演出位置に対応しない第 2 特定演出表示位置との間の特定移動可能範囲を左右方向に移動表示可能である。

【0491】

また、第 1 擬似可動体表示 Z_{100} の移動表示距離 L_2 は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L_1 よりも長く、第 2 擬似可動体表示 Z_{200} の移動表示距離 L_3 は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L_1 よりも短い ($L_2 > L_1 > L_3$)。また、第 1 擬似可動体表示 Z_{100} の移動表示距離 L_{2A} は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L_1 よりも長く、第 2 擬似可動体表示 Z_{200} の移動表示距離 L_{3A} は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L_1 や移動表示距離 L_{2A} よりも長い ($L_{3A} > L_{2A} > L_1$)。

【0492】

このように、第 1 擬似可動体表示 Z_{100} や第 2 擬似可動体表示 Z_{200} は、搭載され

ている搭載可動体 3 2 の移動距離 L 1 よりも長い移動表示距離 (L 2 、 L 2 A 、 L 3 A) を移動表示可能とされているため、搭載可動体 3 2 よりもインパクトがある演出を実現可能とされている。

【 0 4 9 3 】

図 1 4 - 1 6 に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、演出表示部 Z 1 0 0 A 、 Z 2 0 0 A と機構表示部 Z 1 0 0 B 、 Z 2 0 0 B とから構成され、機構表示部 Z 1 0 0 B 、 Z 2 0 0 B は、画像表示装置 5 の表示領域の縁部まで延設されていることで、あたかも画像表示装置 5 の側方に配置された駆動機構 M 1 0 1 、第 1 駆動機構 M 2 0 1 A 、第 2 駆動機構 M 2 0 1 B により演出表示部 Z 1 0 0 A 、 Z 2 0 0 A が支持されているように見えるので、移動表示をより現実的に表現することが可能である。

10

【 0 4 9 4 】

すなわち、擬似可動体表示 (擬似可動体画像) とは、パチンコ遊技機 1 に搭載した可動体、非搭載の可動体、仮想の可動体など、駆動機構により動作可能な構造物としての可動体を模した表示であって、例えば、発展報知画像 Z 3 0 0 (図 1 4 - 2 5 (H) 参照) のように機構表示部を有しない画像とは異なる。

【 0 4 9 5 】

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

20

【 0 4 9 6 】

また、擬似可動体表示 (擬似可動体画像) は、コンピュータなどにより作成された画像や動画画像であってもよいし、実際に作成された構造物としての可動体を撮影した画像や動画画像であってもよい。さらに、これら擬似可動体表示の移動表示に際し、可動体を移動するときに出る効果音や停止の際に生じる衝撃音と同じまたは類似した効果音を出力したり、擬似可動体表示が演出表示位置に到達したときに振動モータ 6 1 によりプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A などを振動させたり、スピーカ 8 L 、 8 R から重低音を出力すること等により擬似的な衝撃を発生させることで、より現実的な演出を遊技者に提供することが可能となる。

【 0 4 9 7 】

30

次に、上記した搭載可動体 3 2 、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を用いた各種演出の詳細について、図 1 4 - 1 0 を用いて説明する。図 1 4 - 1 0 は、スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。

【 0 4 9 8 】

(予告演出 A)

図 1 4 - 1 0 に示すように、予告演出 A は、低ベース状態である場合に実行可能とされ、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が、第 1 特定初期表示位置に表示されてから第 1 特定演出表示位置に移動表示された後、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E が決定された演出パターンに対応する色にて発光表示することにより大当りになる可能性 (期待度) が示唆される。

40

【 0 4 9 9 】

また、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示された後に消去される (図 1 4 - 2 5 (C) ~ (F) 参照) 。

【 0 5 0 0 】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 A の予告演出 A 種別決定処理にて、パターン P Y A - 1 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は白色に表示され、パターン P Y A - 2 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は青色に表示され、パターン P Y A - 3 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は緑色に表示され、パターン P Y A - 4 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0

50

8 E は赤色に表示される。よって、大当たり期待度が最も高い発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色は赤色となる。尚、発光色は種々に変更可能であり、大当たりが確定している場合には金色や虹色等が発光させてもよい。

【0501】

(予告演出 B)

予告演出 B は、高ベース状態である場合に実行可能とされ、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置または第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示されるか、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が、第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置または第 2 特定演出表示位置のいずれに移動表示されるかにより、可変表示結果が大当たりになる可能性 (期待度) が示唆される。

10

【0502】

また、第 1 演出表示位置に移動表示された第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 演出表示位置から第 1 初期表示位置に移動表示されることなく消去される (図 1 4 - 3 4 (A) ~ (C) 参照)。また、第 2 演出表示位置に移動表示された第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 2 演出表示位置から第 2 初期表示位置に移動表示されることなく消去される (図 1 4 - 3 4 (D) ~ (F) 参照)。

【0503】

また、第 2 中間演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 中間演出表示位置から第 2 特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される (図 1 4 - 3 3 (A) ~ (C) 参照)。また、第 2 特定演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 特定演出表示位置から第 2 特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される (図 1 4 - 3 3 (D) ~ (F) 参照)。

20

【0504】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 A の予告演出 B 種別決定処理にて、パターン P Y B - 1 が決定された場合、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置に移動表示され、パターン P Y B - 2 が決定された場合、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置に移動表示され、パターン P Y B - 3 が決定された場合、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示され、パターン P Y B - 4 が決定された場合、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示される。よって、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が移動表示される方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が移動表示されるよりも大当たり期待度が高く、大当たり期待度が最も高い移動表示パターンは、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示されるパターンとなる。

30

【0505】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置や第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置へ移動表示する方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置や第 2 特定演出表示位置へ移動表示するよりも速い。

【0506】

(発展演出 A)

発展演出 A は、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置に移動 (落下) することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される (図 1 4 - 2 5 (H) 参照)。原点位置から演出位置に移動された搭載可動体 3 2 は、所定時間が経過した後に演出位置から原点位置まで上昇して復帰する。

40

【0507】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の発展演出 A 種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される (図 1 4 - 2 5 (H) 参照)。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体 3 2

50

は原点位置から落下せず、画像表示装置 5 に発展報知画像 Z 3 0 0 が表示されることにより弱スーパーリーチへの発展が報知される（図 1 4 - 2 5（G）参照）。つまり、発展演出 A 種別決定処理にて非実行が決定されるとは、搭載可動体 3 2 を落下させず発展報知画像 Z 3 0 0 の表示により弱スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

【0508】

尚、発展報知画像 Z 3 0 0 は、搭載可動体 3 2 を模した画像（表示）とされているが、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 のように、可動体と同じように移動表示される擬似可動体表示とは異なり、あくまで演出部 3 2 A のみを模した画像（表示）であり、搭載可動体 3 2 の移動とは異なる表示態様にて表示される。例えば、演出開始タイミングにて、移動表示を伴うことなく最初から搭載可動体 3 2 の演出位置に対応する演出表示位置に表示される。

10

【0509】

（発展示唆演出）

発展示唆演出は、発展演出 B が実行される前に実行可能であり、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が、第 1 特定初期表示位置に表示されてから第 1 特定演出表示位置に移動表示された後、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の連打操作（プッシュセンサ 3 5 B の検出信号が所定期間内に複数回検出される操作）が有効となる操作有効期間において連打操作が検出されたことに基づいて、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E が決定された演出パターンに対応する発光表示色に変化することにより、後述するキャラクタ画像 Z 3 1 0 の表示色、つまり、発展演出 B が実行される可能性が示唆される。

20

【0510】

また、特徴部 2 4 1 S G では、発展示唆演出におけるプッシュボタン 3 1 B の連打操作が有効となる操作有効期間において、プッシュボタン 3 1 B の連打操作を促進する操作促進画像（例えば、プッシュボタン 3 1 B を模した画像など）を画像表示装置 5 に表示せず、プッシュボタン 3 1 B に内蔵されたボタン L E D 6 2（図 1 4 - 2 参照）を点灯させることでプッシュボタン 3 1 B の連打操作を促進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、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の連打操作を促進する操作促進表示を画像表示装置 5 に表示してもよい。

【0511】

30

また、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、当該機種に関連するキャラクタ画像 Z 3 1 0 が、画像表示装置 5 の表示領域における第 1 特定演出表示位置を含む領域に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 に重複（作用）するように表示された後、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 1 4 - 2 6（A）～（J）、図 1 4 - 2 7（A）参照）。

【0512】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の発展示唆演出種別決定処理にて、パターン P S - 1 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E はプッシュボタン 3 1 B が連打操作されても白色のまま変化せず、パターン P S - 2 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E はプッシュボタン 3 1 B の連打操作に応じて白色 青色の順に変化し、パターン P S - 3 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E はプッシュボタン 3 1 B の連打操作に応じて白色 青色 緑色の順に変化し、パターン P S - 4 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E はプッシュボタン 3 1 B の連打操作に応じて白色 青色 緑色 赤色の順に変化する。よって、発展演出 B の実行期待度が最も高い発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の最終発光表示色は赤色となる。

40

【0513】

尚、発光色及び発光色の変化パターンも種々に変更可能であり、例えば、白色から青色や緑色に変化せずに赤色に変化したり、最初から白色以外の発光表示色とされていてもよい。また、プッシュボタン 3 1 B の連打操作に応じて複数の発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2

50

08Eの点灯数が増加するようにし、点灯数が多い方が少ない場合よりも発展演出Bの実行期待度が高くなるようにしてもよい。また、発光色と発光数により期待度が異なるようにしてもよい。

【0514】

また、特徴部241SGでは、操作有効期間にプッシュボタン31Bの連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合、パターンPS-2~4のいずれかが決定されている場合でも、連打操作量によっては、各パターンPS-2~4に応じた発光表示色まで変化しない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、操作有効期間にプッシュボタン31Bの連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合でも、操作有効期間が終了したタイミングで、決定されたパターンPS-2~4に応じた発光表示色に変化するようにしてもよい。

10

【0515】

また、操作有効期間の終了後に表示されるキャラクタ画像Z310は、操作有効期間が終了したときの発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色に対応する色のキャラクタ画像Z310が表示されるようになっている。

【0516】

尚、操作有効期間が終了したときの発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色に応じて、種別が異なるキャラクタ画像Z310を表示するようにしてもよい。また、上記のようにパターンPS-2~4のいずれかが決定されたにも関わらず発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色が変化しなかった場合でも、決定されたパターンPS-2~4に応じた色のキャラクタ画像Z310（発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色とは異なる色）を表示するようにしてもよい。また、キャラクタ画像Z310が表示されたタイミングで発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色をキャラクタ画像Z310と同色に変化させてもよい。

20

【0517】

（発展演出B）

発展演出Bは、第2擬似可動体表示Z200が第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示することにより、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されること（遊技者にとって有利な内容）が報知される（図14-27（D）参照）。また、第1特定演出表示位置に移動表示された第2擬似可動体表示Z200は、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示することなく消去される（図14-27（D）~（F）参照）。

30

【0518】

また、第2擬似可動体表示Z200が、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示することなく消去されるときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域に、リーチタイトル画像Z51を、該画像の表示開始時であることを示す態様にて第2擬似可動体表示Z200に重複するように表示することにより、可変表示結果が大当たりとなる（大当たり遊技状態に制御される）ことが示唆される。

【0519】

詳しくは、後述するステップ241SGS280の発展演出B種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第2擬似可動体表示Z200が第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示されることにより、強スーパーリーチへの発展が報知される（図14-27（D）参照）。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第2擬似可動体表示Z200は第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示されず、画像表示装置5にリーチタイトル画像Z51が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展が報知される（図14-27（C）参照）。つまり、発展演出B種別決定処理にて非実行が決定されるとは、第2擬似可動体表示Z200を移動表示させずリーチタイトル画像Z51が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

40

50

【0520】

(決め演出)

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

10

【0521】

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

【0522】

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

20

【0523】

また、後述するステップ241SGS282の決め演出種別決定処理にて、パターンKB-2またはKV-2の実行が決定した場合、搭載可動体32の落下タイミングにて該搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動して大当り確定報知が行われ、演出位置から原点位置に復帰した後で、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して飾り図柄の可変表示が再開される。そして、第1擬似可動体表示Z100が第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示して、飾り図柄の可変表示が停止表示されることで、可変表示結果が大当りとなる（図14-29(E)~(G)、図14-30(A)~(F)参照）。

30

【0524】

一方、パターンKB-1またはKV-1の実行が決定した場合、搭載可動体32の落下タイミングにて該搭載可動体32が原点位置から移動せず、ガラスがひび割れたエフェクト画像Z57が表示されてはずれ確定報知が行われ、可変表示結果がはずれとなる（図14-29(H)~(J)参照）。

【0525】

次に、スーパーリーチ、（強スーパーリーチ）における搭載可動体32を用いた発展演出Aと、第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bと、の実行状況別の大当り期待度について、図14-11に基づいて説明する。図14-11は、発展演出Aと発展演出Bの実行状況別の大当り期待度を示す図である。

40

【0526】

図14-11に示すように、パターンAは、スーパーリーチ、（強スーパーリーチ）の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間に発展演出A及び発展演出Bの双方が非実行となるパターンであり、パターンBは、発展演出Aが非実行、発展演出Bが実行となるパターンであり、パターンCは、発展演出Aが実行、発展演出Bが非実行となるパターンであり、パターンDは、発展演出A及び発展演出Bの双方が実行となるパターンである。

【0527】

50

上記において、大当り期待度は、パターン A < パターン B < パターン C < パターン D の順に高くなるように設定されている。つまり、スーパーリーチ またはスーパーリーチの変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体 3 2 を用いた発展演出 A と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を用いた発展演出 B とが実行されるときの方が、発展演出 A が実行されずに発展演出 B が実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。また、発展演出 A と発展演出 B とが実行されるときの方が、発展演出 B が実行されずに発展演出 A が実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。また、発展演出 A と発展演出 B とが実行されるときの方が、発展演出 A と発展演出 B とが実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。

10

【0528】

図 1 4 - 1 8 は、図 1 3 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 1）。第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 1；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」～「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 2）。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

20

【0529】

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。

30

【0530】

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

40

【0531】

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。

【0532】

50

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

【 0 5 3 3 】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 6 ）。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【 0 5 3 4 】

尚、本特徴部 2 4 1 S G では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り A に該当する第 2 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が「 7 」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り B に該当する第 3 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「 7 」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「 1 1 1 」、「 3 3 3 」、「 5 5 5 」、「 9 9 9 」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り 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「 3 3 4 」、「 7 7 8 」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第 5 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが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「 3 3 4 」、「 7 7 8 」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として 3 図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【 0 5 3 5 】

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

【 0 5 3 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該可変表示における変動パターンがノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 7 ）、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンであるときには（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 7 ； Y ）、図 1 4 - 1 9 に示す予告演出種別決定処理を実行して、当該可変表示において予告演出 A または予告演出 B の演出パターン（演出種別）を決定するとともに（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 A ）、図 1 4 - 2 1 （ A ）に示す発展演出 A 種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出 A の演出パターン（演出種別）を決定する（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B ）。ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンではないときには（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 7 ； N ）、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 3 に進む。

【 0 5 3 7 】

図 1 4 - 1 9 に示すように、予告演出種別決定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ 2 4 1 S G S 3 0 1 ）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板 1 1 から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C、非確変大当り、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記

10

20

30

40

50

憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部 2 4 1 S G では、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り（確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C、非確変大当り）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当り C の場合を除外してもよい。

【0538】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、遊技状態が低ベース状態（時短状態）であるか否かを判定し（ステップ 2 4 1 S G S 3 0 2）、低ベース状態である場合は（ステップ 2 4 1 S G S 3 0 2 ; Y）、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図 1 4 - 2 0 (A) に示す予告演出種別決定用テーブル A を用いて予告演出 A の演出パターンを決定する（ステップ 2 4 1 S G S 3 0 3）。一方、低ベース状態でない場合、つまり、高ベース状態である場合は（ステップ 2 4 1 S G S 3 0 2 ; N）、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図 1 4 - 2 0 (B) に示す予告演出種別決定用テーブル B を用いて予告演出 B の演出パターンを決定する（ステップ 2 4 1 S G S 3 0 4）。

【0539】

図 1 4 - 2 0 (A) に示すように、予告演出 A 種別決定用テーブルにおいては、「パターン P Y A - 1」、「パターン P Y A - 2」、「パターン P Y A - 3」、「パターン P Y A - 4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C のいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図 1 4 - 2 0 (A) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0540】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については「パターン P Y A - 1」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 2」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 3」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 4」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「パターン P Y A - 1」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 2」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 3」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 4」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターン P Y A - 1」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 2」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 3」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 4」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「パターン P Y A - 1」に対して 8 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 2」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 3」に対して 8 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 4」に対して 2 個の判定値が割り当てられている。

【0541】

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

【0542】

10

20

30

40

50

図14-20(B)に示すように、予告演出B種別決定用テーブルにおいては、「パターンPYB-1」、「パターンPYB-2」、「パターンPYB-3」、「パターンPYB-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか)となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図14-20(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0543】

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

【0544】

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

【0545】

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

【0546】

図14-19に戻り、ステップ241SGS305においては、ステップ241SGS303またはステップ241SGS304において決定された予告演出種別をRAM122の所定領域に記憶する(ステップ241SGS305)。そして、ステップ241SGS306に進んで、予告演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS306)、当該処理を終了する。

【0547】

次に、図14-21に示すように、発展演出A種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する(ステップ241SGS311)。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果(はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り、小当り)を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変

動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部 2 4 1 S G では、発展演出 A の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り（確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C、非確変大当り）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、発展演出 A の対象として確変大当り C の場合を除外してもよい。

【 0 5 4 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、発展演出種別決定用乱数を抽出するとともに、図 1 4 - 2 1 (B) に示す発展演出 A 種別決定用テーブルを用いて発展演出 A の演出パターンを決定する（ステップ 2 4 1 S G S 3 1 2 ）。

10

【 0 5 4 9 】

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

【 0 5 5 0 】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 9 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して 2 0 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 8 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「非実行」に対して 8 0 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 2 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「非実行」に対して 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。つまり、ノーマルリーチはずれの場合、弱スーパーリーチ演出に発展しないため、発展演出 A は実行しない。

20

【 0 5 5 1 】

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

30

【 0 5 5 2 】

図 1 4 - 2 1 (A) に戻り、ステップ 2 4 1 S G S 3 1 3 においては、ステップ 2 4 1 S G S 3 1 2 において決定された発展演出 A 種別を R A M 1 2 2 の所定領域に記憶する（ステップ 2 4 1 S G S 3 1 3 ）。そして、ステップ 2 4 1 S G S 3 1 4 に進んで、発展演出 A 開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ 2 4 1 S G S 3 1 4 ）、当該処理を終了する。

【 0 5 5 3 】

図 1 4 - 1 8 に戻って、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該可変表示における変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 9 ）、スーパーリーチ変動パターンであるときには（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 9 ; Y ）、図 1 4 - 2 2 (A) に示す発展演出種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出の演出パターン（演出種別）を決定し（ステップ 2 4 1 S G S 2 8 0 ）、図 1 4 - 2 3 (A) に示す発展演出 B 種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出 B の演出パターン（演出種別）を決定し（ステップ 2 4 1 S G S 2 8 1 ）、図 1 4 - 2 4 (A) に示す決め演出 B 種別決定処理を実行して、当該可変表示において決め演出の演出パターン（演出種別）を決定する（ステップ 2 4 1 S G S 2 8 2 ）。スーパーリーチ変動パターンではないとき、つまり、ノーマルリーチ変動パターンであるときは（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 9 ; N ）、ステッ

40

50

ブ 2 4 1 S G S 2 8 3 に進む。

【 0 5 5 4 】

図 1 4 - 2 2 (A) に示すように、発展示唆演出種別決定処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する (ステップ 2 4 1 S G S 3 2 1) 。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板 1 1 から送信される可変表示結果 (はずれ、確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C、非確変大当り、小当り) を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部 2 4 1 S G では、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り (確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C、非確変大当り) またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当り C の場合を除外してもよい。

10

【 0 5 5 5 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、発展示唆演出決定用乱数を抽出するとともに、図 1 4 - 2 2 (B) に示す発展示唆演出種別決定用テーブルを用いて発展示唆演出の演出パターンを決定する (ステップ 2 4 1 S G S 3 2 2) 。

【 0 5 5 6 】

20

図 1 4 - 2 2 (B) に示すように、発展示唆演出種別決定用テーブルにおいては、「パターン P S - 1」、「パターン P S - 2」、「パターン P S - 3」、「パターン P S - 4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り (確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C のいずれか) となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図 1 4 - 2 0 (A) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【 0 5 5 7 】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については「パターン P S - 1」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 2」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 3」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 4」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「パターン P S - 1」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 2」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 3」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 4」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターン P S - 1」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 2」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 3」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 4」に対して 5 個の判定値が割り当てられている。

30

【 0 5 5 8 】

40

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

【 0 5 5 9 】

図 1 4 - 2 2 (A) に戻り、ステップ 2 4 1 S G S 3 2 3 においては、ステップ 2 4 1 S G S 3 2 2 において決定された発展示唆演出種別を R A M 1 2 2 の所定領域に記憶する

50

(ステップ241SGS323)。そして、ステップ241SGS324に進んで、発展演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS324)、当該処理を終了する。

【0560】

次に、図14-23(A)に示すように、発展演出B種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する(ステップ241SGS331)。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果(はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り、小当り)を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り)またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当りCの場合を除外してもよい。

【0561】

次いで、演出制御用CPU120は、発展演出決定用乱数を抽出するとともに、図14-23(B)に示す発展演出B種別決定用テーブルを用いて発展演出Bの演出パターンを決定する(ステップ241SGS332)。

【0562】

図14-23(B)に示すように、発展演出B種別決定用テーブルにおいては、「非実行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか)となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図14-23(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0563】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して30個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ・はずれとなる場合については、「非実行」に対して30個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ・はずれとなる場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。つまり、スーパーリーチ・はずれの場合、強スーパーリーチ演出に発展しないため、発展演出Bは実行しない。

【0564】

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

【0565】

図14-23(A)に戻り、ステップ241SGS333においては、ステップ241SGS332において決定された発展演出B種別をRAM122の所定領域に記憶する(ステップ241SGS333)。そして、ステップ241SGS334に進んで、発展演出B開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS334)、当該処理を終了する。

【0566】

図 1 4 - 2 4 (A) に示すように、決め演出種別決定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 3 0 1 にて特定された可変表示結果に基づき、図 1 4 - 2 4 (B) に示す決め演出種別決定用テーブルを用いて決め演出の演出パターンを決定する (ステップ 2 4 1 S G S 3 4 1) 。次いで、決定した決め演出種別を R A M 1 2 2 の所定領域に記憶し (ステップ 2 4 1 S G S 3 4 2) 、決め演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し (ステップ 2 4 1 S G S 3 4 3) 、当該処理を終了する。

【 0 5 6 7 】

図 1 4 - 2 4 (B) に示すように、決め演出種別決定用テーブルにおいては、プッシュボタン 3 1 B の操作を有効として遊技者に対しプッシュボタン 3 1 B の単押し操作を促進する操作促進表示を行う「パターン K B - 1」、「パターン K B - 2」、スティックコントローラ 3 1 A の操作を有効として遊技者に対しスティックコントローラ 3 1 A の単引き操作を促進する操作促進表示を行う「パターン K V - 1」、「パターン K V - 2」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り (確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C のいずれか) となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図 1 4 - 2 4 (B) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

10

【 0 5 6 8 】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については、「パターン K B - 2」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン K V - 2」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「パターン K B - 2」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン K V - 2」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ・はずれとなる場合については、「パターン K B - 1」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン K V - 1」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられている。

20

【 0 5 6 9 】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当りとなる場合には、操作対象がスティックコントローラ 3 1 A となる「パターン K V - 1」が最も高い割合で決定され、非確変大当りとなる場合には、操作対象がプッシュボタン 3 1 B となる「パターン K B - 2」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれとなる場合には、操作対象がプッシュボタン 3 1 B となる「パターン K B - 1」が最も高い割合で決定される。つまり、スティックコントローラ 3 1 A が操作対象となる方が、プッシュボタン 3 1 B が操作対象となる場合よりも確変大当り期待度が高い。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

30

【 0 5 7 0 】

尚、本特徴部 2 4 1 S G では、予告演出決定用乱数、発展演出 A 決定用乱数、発展示唆演出決定用乱数、発展演出 B 決定用乱数、決め演出決定用乱数は、各々 1 ~ 1 0 0 の範囲の乱数とされていて 1 ~ 1 0 0 の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、これら各種演出決定用乱数の判定値数の 1 ~ 1 0 0 の範囲の 1 0 0 個とされているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら各種演出決定用乱数の範囲等は適宜に決定すればよい。また、これら各種演出決定用乱数を生成するための演出決定用乱数カウンタが R A M 1 2 2 に設定されており、該演出決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。また、これら各種演出決定用乱数は共通の乱数を用いてもよい。

40

【 0 5 7 1 】

尚、本特徴部 2 4 1 S G では、各種演出種別決定処理において各種演出の演出パターンを決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上記演出以外に、例えば、キャラクタが登場するキャラクタ予告演出、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等の予告演出の実行を決定するようにしても良く、これら異なる態様の予告演出を決定する場合には、予告演出を開始するタイミングが予告演出の態様に応じて異なるので、後述する予告演出開始待ちタイマに、予告演出の態様に応じた異なる期間を設定すればよい。

50

【 0 5 7 2 】

図 1 4 - 1 8 に戻って、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 3 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 2 4 1 S G S 2 8 4 ）。

【 0 5 7 3 】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 L E D の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8 L , 8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n

10

【 0 5 7 4 】

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

20

【 0 5 7 5 】

尚、本特徴部 2 4 1 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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。

【 0 5 7 6 】

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 2 4 1 S G S 2 8 6）。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 2 4 1 S G S 2 8 7）。尚、所定時間は例えば 3 3 m s であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、該所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを含む可変表示中の画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示する。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他の演出の動画の表示が実現される。

30

【 0 5 7 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する（ステップ 2 4 1 S G S 2 8 8）。

40

【 0 5 7 8 】

（スーパーリーチ の演出動作例）

次に、スーパーリーチ の演出動作例について、図 1 4 - 2 5 ~ 図 1 4 - 3 1 に基づいて説明する。図 1 4 - 2 5 は、（ A ） ~ （ H ）はスーパーリーチ の主にノーマルリーチでの演出動作例を示す図である。図 1 4 - 2 6 は、（ A ） ~ （ J ）は主に弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図 1 4 - 2 7 は、（ A ） ~ （ F ）は同じく弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図 1 4 - 2 8 は、（ A ） ~ （ D ）は主に強スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図 1 4 - 2 9 は、（ E ） ~ （ J ）は強スーパーリーチ演出の演出動作例を示す図である。図 1 4 - 3 0 は、（ A ） ~ （ F ）は大当たり確定報知後の演出動作例を示す図である。図 1 4 - 3 1 は、（ A ） ~ （ D ）は第 1 擬似可動体

50

表示の移動表示の詳細を示す図である。図 1 4 - 3 2 は、発光表示部と搭載可動体 L E D との関係を示す図である。

【 0 5 7 9 】

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

【 0 5 8 0 】

図 1 4 - 2 5 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞の発生に基づいてスーパーリーチ の変動パターンに基づき、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示を開始する。また、画像表示装置 5 の表示領域の左上には、第 1 保留記憶数 (例えば、数字の「 2 」)、第 2 保留記憶数 (例えば、数字の「 0 」) 及び飾り図柄に対応する小図柄 (例えば、矢印「 」) を表示するための表示領域 5 S L が設けられており、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄を可変表示する。

【 0 5 8 1 】

尚、上記第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄や、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示 (図示略) については、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 よりも手前側 (上位レイヤー) に表示されるため、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 よりも奥側 (下位レイヤー) に表示されるため、飾り図柄が重複して第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の視認性が低下することが防止されている。

【 0 5 8 2 】

可変表示を開始した後、図 1 4 - 2 5 (B) に示すように、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とした場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出を開始する。

【 0 5 8 3 】

図 1 4 - 2 5 (C) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 A の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置に表示した後、第 1 特定演出表示位置に移動表示し (図 1 4 - 2 5 (D) 参照)、図 1 4 - 2 5 (E) に示すように、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 A の予告演出種別決定処理にて決定されたパターン (P Y A - 1 ~ 4 のいずれか) に対応する表示色にて発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E を発光表示させることで、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出 A を実行する。また、第 1 特定演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 6 0 を表示する。

【 0 5 8 4 】

尚、エフェクト画像 Z 6 0 は、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色に対応した態様で表示される。例えば、パターン P Y A - 1 に基づき発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色が白色にて発光表示される場合、エフェクト画像 Z 6 0 は白色で表示サイズは小さく、パターン P Y A - 4 に基づき発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色が赤色にて発光表示される場合、エフェクト画像 Z 6 0 は赤色で、表示サイズは期待度に応じて大きくなることが好ましい。

【 0 5 8 5 】

次いで、図 1 4 - 2 5 (F) に示すように、エフェクト画像 Z 6 0 を消去するとともに、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示した後に第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を消去することで、予告演出 A を終了する。その後、画像表示装置 5 の表示領域の右上に設けた表示領域 5 S R に、小図柄よりやや大きい態様で飾り図柄を縮小して表示する。

【 0 5 8 6 】

そして、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の発展演出 A 種別決定処理にて発展演出 A の非

実行が決定されている場合、図 1 4 - 2 5 (G) に示すように、発展演出 A の開始タイミングにて、搭載可動体 3 2 を落下させずに原点位置に保持したまま、発展報知画像 Z 3 0 0 を表示するとともに、その周囲にエフェクト画像 Z 6 1 A を表示し、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知する。また、発展演出 A の実行が決定されている場合、図 1 4 - 2 5 (H) に示すように、発展演出 A の開始タイミングにて、搭載可動体ソレノイド 2 0 7 L , 2 0 7 R をオン状態にして搭載可動体 3 2 を原点位置から演出位置に落下させるとともに、その周囲に、搭載可動体 3 2 を強調するためのエフェクト画像 Z 6 1 A とは異なるエフェクト画像 Z 6 1 B を表示し、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知する。

【 0 5 8 7 】

10

尚、特徴部 2 4 1 S G では、発展演出 A として搭載可動体 3 2 の落下が実行されるときの方が実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いが、発展演出 A (搭載可動体 3 2 の落下) の非実行が決定されている場合でも、発展報知画像 Z 3 0 0 を表示することにより、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知することができる。

【 0 5 8 8 】

図 1 4 - 2 6 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、発展演出 A の実行期間が終了した後、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示するなどして弱スーパーリーチ演出を開始するとともに、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置に表示した後、第 1 特定演出表示位置に移動表示して、発展示唆演出を開始する (図 1 4 - 2 6 (B) 参照) 。このとき、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、一部がキャラクタ画像 Z 3 1 0 の手前側に重複するように表示される。

20

【 0 5 8 9 】

また、発展示唆演出として第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置まで移動表示したときに、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E を白色に発光表示するとともに、プッシュボタン 3 1 B のボタン L E D 6 2 を点灯し、プッシュボタン 3 1 B の操作を促進する。

【 0 5 9 0 】

次いで、図 1 4 - 2 6 (C) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 6 2 を表示する。そして、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 0 の発展示唆演出種別決定処理にてパターン (P S - 2 ~ 4) のいずれかが決定されている場合、図 1 4 - 2 6 (D) に示すように、操作有効期間におけるプッシュボタン 3 1 B の連打操作 (操作の検出回数) に応じて、エフェクト画像 Z 6 2 を大きくしていくとともに、所定時間が経過するごとに発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色を変化させていくことで、発展演出 B が実行されることを示唆する。

30

【 0 5 9 1 】

また、図 1 4 - 2 6 (E) に示すように、操作有効期間が終了した後も発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色を維持したまま、背景画像を暗くするブラックアウト表示とする。その後、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の上方位置に、操作有効期間が終了したときの発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色と同色の小サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示するとともに、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 6 3 を表示した後 (図 1 4 - 2 6 (F) 参照) 、エフェクト画像 Z 6 3 を表示したままキャラクタ画像 Z 3 1 0 を一旦消去し (図 1 4 - 2 6 (G) 参照) 、次いで、中サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示した後 (図 1 4 - 2 6 (H) 参照) 、エフェクト画像 Z 6 3 を表示したままキャラクタ画像 Z 3 1 0 を一旦消去し (図 1 4 - 2 6 (I) 参照) 、次いで、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示する (図 1 4 - 2 6 (J) 参照) 。

40

【 0 5 9 2 】

尚、図 1 4 - 2 6 (E) ~ (J) においては、演出の見栄えを考慮して、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示は継続するが、エフェクト画像 Z 6 2 は表示しないことが好ましい。

【 0 5 9 3 】

50

このように、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E と同色のキャラクタ画像 Z 3 1 0 を、画面奥側から手前側に向けて漸次大きくなる態様で表示するとともに、小サイズ、中サイズ、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示するときに、図 1 4 - 2 7 における図 1 4 - 2 6 (J) の拡大図に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定演出表示位置を含む領域にて該第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の少なくとも一部の手前側に重複させ、該重複した領域を透して第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を視認できるようにすることで、発展演出 B が実行されることに対する期待感をより好適に煽ることができる。

【 0 5 9 4 】

また、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 よりも手前側に優先して表示するため、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去されることに対する遊技者の意識をそらしつつ、キャラクタ画像 Z 3 1 0 の表示により発展演出 B が実行されることを好適に示唆することができる。

【 0 5 9 5 】

また、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を段階的に大きくする態様にて表示したが、表示開始から第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定演出表示位置を含む領域にて該第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の少なくとも一部の手前側に重複するように表示してもよい。また、エフェクト画像 Z 6 3 も示唆画像として第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の少なくとも一部の手前側に重複するように表示してもよい。

【 0 5 9 6 】

次いで、図 1 4 - 2 7 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示している間に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。具体的には、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が消去したことを強調するための消去表示として、漸次フェードアウトさせる態様にて非表示とする。その後、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を漸次フェードアウトさせる態様にて非表示することにより消去する。

【 0 5 9 7 】

尚、特徴部 2 4 1 S G では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 4 - 2 7 (A) に示すように、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示している間に第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図 1 4 - 2 6 (F) に示すようにキャラクタ画像 Z 3 1 0 の表示を開始したときに、あるいは、表示を開始してから所定時間が経過したときにおいて、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示している間に第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）するようにしてもよい。

【 0 5 9 8 】

また、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）するものに限定されるものではなく、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 をフェードアウトさせながら第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示して消去（非表示）するようにしてもよい。

【 0 5 9 9 】

その後、図 1 4 - 2 7 (B) に示すように、発展演出 B の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置に表示する。ここで、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 1 の発展演出 B 種別決定処理にて発展演出 B の非実行が決定されている場合、図 1 4 - 2 7 (C) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示することなく消去するとともに、後述するリーチタイトル画像 Z 5 1 を所定の態様（例えば、透過率が高く視認性が低い表示開始時の態様）にて表示することで、強スーパーリーチに発展することを報知する。

【 0 6 0 0 】

一方、図 1 4 - 2 7 (D) に示すように、発展演出 B の実行が決定されている場合、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示

10

20

30

40

50

することで、強スーパーリーチに発展することを報知する。このとき、拡大図に示すように、移動表示の際に発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E を所定の色（例えば、白色など）に発光表示するとともに、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E を含む回転表示部 Z 2 0 7 を正面視時計回りに回転させる態様にて表示する。また、第 1 特定演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 6 5 を表示する。

【0601】

尚、図 1 4 - 2 7 (D) における発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色は、発展示唆演出とは異なり、大当り期待度を示唆するものではなく、弱リーチ演出の画像として画像表示装置 5 にて表示しているエフェクト画像 Z 6 5 等の色に応じた発光表示色とされている。

10

【0602】

次いで、図 1 4 - 2 7 (E) に示すように、後述するリーチタイトル画像 Z 5 1 を所定の態様（例えば、透過率が高く視認性が低い表示開始時の態様）にて表示した後、図 1 4 - 2 7 (F) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去（非表示）する。

【0603】

次に、図 1 4 - 2 8 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示態様をスーパーリーチ表示態様としたときに、スーパーリーチ演出の種別を示すリーチタイトルや大当り期待度を示すリーチタイトル画像 Z 5 1 を表示し、スーパーリーチ演出に発展したことを報知する。次いで、スーパーリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル（対決）する画像 Z 5 2 を表示する演出など）を開始する（図 1 4 - 2 8 (B) 参照）。そして、スーパーリーチ表示態様としたときから所定時間が経過したタイミングで、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 2 の決め演出種別決定処理にてパターン K B - 1、K B - 2 が決定されている場合、つまり、操作対象がプッシュボタン 3 1 B である場合は、図 1 4 - 2 8 (C) に示すように、遊技者に対しプッシュボタン 3 1 B の押し操作を促進するための操作促進画像 Z 5 3 を表示する。一方、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 2 の決め演出種別決定処理にてパターン K V - 1、K V - 2 が決定されている場合、つまり、操作対象がスティックコントローラ 3 1 A である場合は、図 1 4 - 2 8 (D) に示すように、遊技者に対しスティックコントローラ 3 1 A の引き操作を促進するための操作促進画像 Z 5 4 を表示する。

20

30

【0604】

操作促進表示を表示している操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の押し操作（プッシュセンサ 3 5 B からの検出信号）またはスティックコントローラ 3 1 A の引き操作（スティックコントローラ 3 1 A からの検出信号）を検出したタイミング、またはプッシュボタン 3 1 B の押し操作またはスティックコントローラ 3 1 A の引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図 1 4 - 2 9 (E) に示すように、搭載可動体 3 2 を原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演出を実行するとともにエフェクト画像 Z 5 5 を表示する。また、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動に応じて、所定の効果音をスピーカ 8 L、8 R を出力するとともに、搭載可動体 L E D 2 0 8 を所定の色（例えば、虹色など）にて発光させる。

40

【0605】

尚、エフェクト画像 Z 5 5 は、ガラスがひび割れて飛び散る態様で表示される複数のガラス破片画像を含むエフェクト画像とされ、後述するエフェクト画像 Z 7 1 と同様の態様とした形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、エフェクト画像 Z 7 1 と異なる態様のエフェクト画像としてもよい。例えば、ガラスの一部分のみがひび割れて破片となって飛び散り、残りの部分を残した態様で表示することで、搭載可動体 3 2 が画像表示装置 5 に表示されたエフェクト画像 Z 5 5 に重複して表示を視認しづらい状況でも、多少の時間をかけて何が起こったのかを遊技者が把握しやすくなるようにしてもよ

50

い。

【0606】

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

【0607】

その後、搭載可動体32を演出位置から原点位置に移動させた後、図14-29(F)に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す画像Z56を表示した後、図14-29(G)に示すように、大当り図柄の組合せを仮停止表示して大当り確定報知を行う。尚、大当り図柄の組合せを仮停止表示しても小図柄は可変表示したままとする。

【0608】

次いで、図14-30(A)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示領域に、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散るエフェクト画像Z71を表示するとともに、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示する。そして、図14-30(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示するとともに、演出可動表示部Z110A~Z110Dを第1演出表示状態から第2演出表示状態に変化させる。また、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示に応じて、図14-29(E)にて搭載可動体32を落下させたときと同じように、所定の効果音をスピーカ8L, 8Rを出力するとともに、発光表示部Z108Aを所定の色(例えば、虹色など)にて発光させる。

【0609】

ここで、図14-30(A)(B)にて説明した第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の詳細について、図14-31にて説明する。

【0610】

図14-31(A)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示領域に、ガラスがひび割れて複数のガラス破片が飛び散る態様を示す画像Z71Aを含むエフェクト画像Z71を表示するとともに、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示する。尚、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を、原点位置に保持されている搭載可動体32の下方に一部が視認可能となるように表示する。そして、図14-31(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置と第1演出表示位置との間の第1中間表示位置に表示するときは、図14-31(A)に示す状態よりもガラス破片を示す画像Z71Aの量及び移動表示速度を増加するとともに、これら画像Z71Aよりも手前側に第1擬似可動体表示Z100を表示する。

【0611】

次いで、図14-31(C)(D)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に表示するときは、図14-31(B)に示す状態よりもガラス破片を示す画像Z71Aの量及び移動表示速度をさらに増加するとともに、これら画像Z71Aを第1擬似可動体表示Z100よりも手前側に表示する。

【0612】

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

10

20

30

40

50

Z 1 0 0 をあたかも本物の構造物のように見せることができる。

【 0 6 1 3 】

さらに、図 1 4 - 3 1 (C) の拡大図に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の手前側に表示した複数の画像 Z 7 1 A のうちいずれかを透して第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を視認可能に表示したり、図 1 4 - 3 1 (D) の拡大図に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の手前側に表示した複数の画像 Z 7 1 A のうちいずれかに第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の一部を反射表示したりすることで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 と画像 Z 7 1 A との位置関係がより明確になるため、より立体感がある表示を実現することができる。

【 0 6 1 4 】

また、図 1 4 - 3 1 (D) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出位置に移動表示した後、演出可動表示部 Z 1 1 0 A ~ Z 1 1 0 D を第 1 演出表示状態から第 2 演出表示状態に変化させるとともに、搭載可動体 LED 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行する。

【 0 6 1 5 】

詳しくは、図 1 4 - 3 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 演出表示位置に移動表示した後、発光表示部 Z 1 0 8 A を、第 1 期間 $t_{a1} \sim t_{a2}$ (例えば、33ms) にわたり発光表示した後、第 2 期間 $t_{a2} \sim t_{a3}$ (例えば、33ms) にわたり非表示する点滅表示パターンを、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出表示位置に表示している演出期間 $t_{a1} \sim t_{a4}$ にわたり複数回繰返し行う一方で、搭載可動体 LED 2 0 8 を、第 1 期間に対応する第 1 対応期間 (例えば、30ms) にわたり点灯した後、第 2 期間に対応する第 2 対応期間 (例えば、40ms) にわたり消灯する点滅パターンを、演出期間 $t_{a1} \sim t_{a4}$ にわたり複数回繰返し行う。

【 0 6 1 6 】

このように、搭載可動体 LED 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行する (同期させる) ことで、より好適に演出を盛り上げることができる。尚、第 1 期間 $t_{a1} \sim t_{a2}$ において発光表示部 Z 1 0 8 A を発光表示する時間 (例えば、33ms) と搭載可動体 LED 2 0 8 を点灯する時間 (例えば、30ms) とを正確に一致 (同期) させることが困難である場合でも、例えば、搭載可動体 LED 2 0 8 の消灯期間を点灯期間よりも長くするなどすることで、時間の経過に応じて発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示と搭載可動体 LED 2 0 8 の点灯のズレが大きくなることを防止することができる。

【 0 6 1 7 】

また、演出期間 $t_{a1} \sim t_{a4}$ において、振動モータ 6 1 を駆動してプッシュボタン 3 1 B 及びスティックコントローラ 3 1 A を振動させる振動演出を実行してもよい。このようにすることで、より演出を盛り上げることができる。尚、振動モータ 6 1 の駆動を発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示と搭載可動体 LED 2 0 8 の点灯と同期させてもよい。

【 0 6 1 8 】

図 1 4 - 3 0 (C) に戻って、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 2 演出表示状態から第 1 演出表示状態に復帰させるとともに、飾り図柄の縮小表示を終了して、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した後、図 1 4 - 3 0 (D) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を上方に向けて移動表示し、図 1 4 - 3 0 (E) に示すように、第 1 演出表示位置まで移動表示した後に消去する。そして、確定飾り図柄の組合せを停止表示するとともに、小図柄も大当り図柄の組合せにて停止表示する。

【 0 6 1 9 】

このように、搭載可動体 3 2 を落下させる演出を実行して大当り確定報知を行った後、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示させる演出を実行することで、大当り遊技状態に制御されることを遊技者により好適に実感させることができる。

【 0 6 2 0 】

図 1 4 - 2 9 に戻って、操作促進表示を表示している操作有効期間においてプッシュボ

10

20

30

40

50

タン 3 1 B の単押し操作（プッシュセンサ 3 5 B からの検出信号）またはスティックコントローラ 3 1 A の単引き操作（スティックコントローラ 3 1 A からの検出信号）を検出したタイミング、またはプッシュボタン 3 1 B の単押し操作またはスティックコントローラ 3 1 A の単引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、図 1 4 - 2 9（H）に示すように、搭載可動体 3 2 を画像表示装置 5 の表示領域上方の原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演出を実行せず、エフェクト画像 Z 5 7 を表示するとともに、図 1 4 - 2 9（I）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す画像 Z 5 8 を表示した後、図 1 4 - 2 9（J）に示すように、はずれ図柄の組合せを停止表示してはずれ確定報知を行う。また、はずれ図柄の組合せを停止表示に同期して小図柄をはずれ図柄の組合せにて停止表示する。

10

【0621】

尚、例えば、操作有効期間の開始とともにプッシュボタン 3 1 B を操作した場合と、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合とで、その後の尺に差が生じるので、プッシュボタン 3 1 B の操作タイミングで生じた尺の差を、1．図柄確定までの飾り図柄の揺れ期間、2．画像 Z 5 5 ~ Z 5 8 の表示期間、3．可動体演出の演出期間のうちいずれかの期間を延長したり短縮したりすることで吸収するようにしてもよい。

【0622】

（スーパーリーチ の演出動作例）

次に、スーパーリーチ の演出動作例について、図 1 4 - 3 3 ~ 図 1 4 - 3 4 に基づいて説明する。図 1 4 - 3 3 は、（A）~（F）はスーパーリーチ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。図 1 4 - 3 4 は、（A）~（F）はスーパーリーチ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

20

【0623】

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

【0624】

図 1 4 - 3 3（A）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の予告演出種別決定処理にてパターン P Y B - 1 が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 B の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置に表示した後、第 2 中間演出表示位置に移動表示することで（図 1 4 - 3 3（B）参照）、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出 B を実行する。また、第 2 中間演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 8 1 を表示する。

30

【0625】

第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 中間演出表示位置において飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示される飾り図柄の視認が困難となる。

40

【0626】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 4 - 3 3（C）に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 中間演出表示位置から第 2 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。

【0627】

図 1 4 - 3 3（D）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の予告演出種別決定処理にてパターン P Y B - 2 が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 B の開始タイミングにおいて、

50

第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置に表示した後、第2特定演出表示位置に移動表示することで(図14-33(E)参照)、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第2特定演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z81を表示する。

【0628】

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

【0629】

その後、演出制御用CPU120は、図14-33(F)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第2特定演出表示位置から第2特定初期表示位置に移動表示させることなく消去(非表示)する。

【0630】

図14-34(A)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-3が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示した後、第1演出表示位置に移動表示することで(図14-34(B)参照)、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第1演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示Z100の周囲に、第1擬似可動体表示Z100を強調するためのエフェクト画像Z82を表示する。

【0631】

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

【0632】

その後、演出制御用CPU120は、図14-34(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示させることなく消去(非表示)する。

【0633】

図14-34(D)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-4が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第1擬似可動体表示Z100を第2初期表示位置に表示した後、第2演出表示位置に移動表示することで(図14-34(E)参照)、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第2演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示Z100の周囲に、第1擬似可動体表示Z100を強調するためのエフェクト画像Z82を表示する。

【0634】

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

【0635】

その後、演出制御用CPU120は、図14-34(F)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第2演出表示位置から第2初期表示位置に移動表示させることなく消去(非表示)する。

【0636】

(擬似可動体表示と可動体)

次に、擬似可動体表示と可動体とについて、図14-35~図14-40に基づいて説

10

20

30

40

50

明する。図 1 4 - 3 5 は、擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図 1 4 - 3 6 は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図 1 4 - 3 7 は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図 1 4 - 3 8 は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図 1 4 - 3 9 は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図 1 4 - 4 0 は、第 1 擬似可動体表示と第 2 擬似可動体表示とを比較するための説明図である。

【 0 6 3 7 】

図 1 4 - 3 5 に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、図 1 4 - 1 4 (B) にて説明したように、搭載可動体 3 2 とは形態、重量、駆動機構などが異なる第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した擬似可動体表示であるが、第 1 初期表示位置と搭載可動体 3 2 の原点位置はともに画像表示装置 5 の表示領域上部でほぼ同位置であり、第 1 演出表示位置と搭載可動体 3 2 の演出位置はともに第 1 初期表示位置や原点位置よりも下方の位置であるため、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方方向である。つまり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 と搭載可動体 3 2 とは、共に画像表示装置 5 の表示領域上部の第 1 初期表示位置や原点位置から下方方向に向けて移動可能とされている。

【 0 6 3 8 】

尚、図 1 4 - 1 6 にて説明したように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示距離 L 2 は、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置までの移動距離 L 1 よりも長い (L 2 > L 1) 。

【 0 6 3 9 】

ここで、図 1 4 - 3 5 (A ') ~ (C ') に示すように、搭載可動体 3 2 は、上方の原点位置から中間位置を経て下方の演出位置まで自重により落下 (移動) するのに約 3 0 0 m s を要するのに対し、図 1 4 - 3 5 (A) ~ (C) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 初期表示位置から第 1 中間表示位置を経て第 1 演出表示位置に移動表示するのに約 1 0 0 m s を要する。つまり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示の方が、移動表示距離が長い上に搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動よりも速い。

【 0 6 4 0 】

このように、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 と共通の方向 (例えば、下方方向) に移動可能な構造物としての搭載可動体 3 2 とほぼ同じ位置から同じ方向に移動表示可能とする場合において、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動よりも速くなるようにすることで、実際に搭載されている搭載可動体 3 2 の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

【 0 6 4 1 】

次に、図 1 4 - 3 6 (A ') (B ') に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 原点位置から該第 1 原点位置よりも下方の第 1 演出位置に移動したときに、機構部 M 1 0 0 B が移動体 M 1 0 6 の上部に当接して下方への移動が規制されることにより停止するとともに、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作 (跳ね返り) が行われる第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した表示とされている。

【 0 6 4 2 】

よって、図 1 4 - 3 6 (A) (B) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示して該第 1 演出表示位置に停止表示するときに、特定の移動量の反動動作表示 (跳ね返り表示) を行う。

【 0 6 4 3 】

より詳しくは、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 は、演出部 M 1 0 0 A の左側方のみが駆動機

10

20

30

40

50

構 M 1 0 1 により支持される片持ち構造であり、第 1 演出位置まで移動したとき、機構部 M 1 0 0 B が移動体 M 1 0 6 の上部に当接して下方への移動が規制されるので、演出部 M 1 0 0 A よりも先に機構部 M 1 0 0 B に振動による反動動作が生じ、その後、振動が演出部 M 1 0 0 A に伝達されて反動動作が生じる。

【 0 6 4 4 】

よって、図 1 4 - 3 6 (B 1) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出表示位置に移動表示したとき、機構部 M 1 0 0 B の反動動作表示を行った後、図 1 4 - 3 6 (B 2) に示すように、演出部 M 1 0 0 A の反動動作表示を行う。このようにすることで、搭載可動体 3 2 とは異なる第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 をより現実的な態様 (例えば、搭載可動体 3 2 を模した表示とは異なる態様) にて移動表示させることができる。

10

【 0 6 4 5 】

また、図 1 4 - 3 6 (C ') (D ') に示すように、搭載可動体 3 2 は、演出部 3 2 A の左右側方が駆動機構 1 0 1 L , 1 0 1 R により支持される構造であり、演出位置まで移動したとき、機構部 3 2 B が左右の移動体 2 0 6 の上部に当接して下方への移動が規制されることで、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作が行われる。

【 0 6 4 6 】

次に、決め演出における搭載可動体 3 2 と第 1 擬似可動体の動作態様について説明する。

20

【 0 6 4 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 4 - 2 8 ~ 図 1 4 - 3 0 にて説明したように、決め演出の実行期間 (t a 0 ~ t a 1 0) において搭載可動体 3 2 を原点位置から演出位置に落下させる可動体演出を実行して大当り確定報知を行った後、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで移動表示させる擬似可動体表示を実行可能である。

【 0 6 4 8 】

詳しくは、図 1 4 - 3 7 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイミング t a 0 にて決め演出を開始した後、操作有効期間内に遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B の操作を検出したタイミング t a 1 で、搭載可動体 3 2 を原点位置から演出位置に落下させる。搭載可動体 3 2 は、タイミング t a 1 ~ t a 2 の期間 T L 1 (例えば、約 3 0 0 m s) に原点位置から演出位置まで移動した後、タイミング t a 2 ~ t a 3 の期間 (例えば、約 7 0 0 m s など) に反動動作が行われる。

30

【 0 6 4 9 】

その後、タイミング t a 4 で搭載可動体 3 2 を演出位置から原点位置まで移動 (上昇) させ、大当り確定報知を行う。ここで、搭載可動体 3 2 が演出位置から原点位置まで移動するタイミング t a 4 ~ t a 5 の期間 T L 3 (例えば、約 1 0 0 0 m s) は、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで移動するタイミング t a 1 ~ t a 2 の期間 T L 1 (例えば、約 3 0 0 m s) よりも長い。言い換えると、搭載可動体 3 2 が演出位置から原点位置まで移動する際の速さは、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで移動 (落下) する際の速さよりも遅い。

40

【 0 6 5 0 】

このように、構造物である搭載可動体 3 2 を用いた演出では、遊技者の操作検出に応じて搭載可動体 3 2 を原点位置から演出位置まで移動させるときは、自重により速く落下させることで遊技者にインパクトを与えることができる一方で、搭載可動体 3 2 を演出位置から原点位置まで移動させるときは、遅く移動させることで搭載可動体 3 2 が衝撃により損傷すること等を抑制することができる。

【 0 6 5 1 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り確定報知を行ってから所定時間が経過したタイミング t a 6 で、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置に表示し、タイミ

50

ング $t_{a6} \sim t_{a7}$ の期間 $TL2$ (例えば、約 $100ms$) に第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示した後、タイミング $t_{a7} \sim t_{a8}$ の期間 (例えば、約 $900ms$ など) に反動動作表示を行う。

【0652】

その後、タイミング t_{a9} で第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1演出表示位置から第1初期表示位置まで移動表示 (上昇) させた後、第1擬似可動体表示 $Z100$ を消去する。ここで、第1擬似可動体表示 $Z100$ が第1演出表示位置から第1初期表示位置まで移動するタイミング $t_{a9} \sim t_{a10}$ の期間 $TL4$ (例えば、約 $1000ms$) は、第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示するタイミング $t_{a6} \sim t_{a7}$ の期間 $TL2$ (例えば、約 $100ms$) よりも長い。言い換えると、第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示する際の速さは、第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する際の速さよりも遅い。

【0653】

このように、第1擬似可動体表示 $Z100$ の移動表示では、第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、第1演出表示位置から第1初期表示位置への移動表示よりも速くするなど、搭載可動体32と同じようにすることで、第1擬似可動体表示 $Z100$ をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0654】

また、図14-37(B)に示すように、第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させる際の単位時間 (例えば、 $TL2$) あたりの移動量 $L2$ (移動表示距離 $L2$) と、搭載可動体32を原点位置から演出位置に移動させる際の単位時間 (例えば、 $TL2$) あたりの移動量 $L1A$ と、を比較すると、第1擬似可動体表示 $Z100$ の単位時間 $TL2$ あたりの移動量 $L2$ は、搭載可動体32の単位時間 $TL2$ あたりの移動量 $L1A$ よりも大きい。つまり、第1擬似可動体表示 $Z100$ の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動よりも速い。このようにすることで、第1擬似可動体表示 $Z100$ により搭載可動体32の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができるため、遊技者に驚きを与えることができる。

【0655】

また、図14-37(C)に示すように、第1擬似可動体表示 $Z100$ が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量 $L12$ の方が、搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量 $L11$ よりも多い。また、第1擬似可動体表示 $Z100$ の反動動作表示回数 (例えば、6回) は、搭載可動体32の反動動作回数 (例えば、4回) よりも多い。このようにすることで、第1擬似可動体表示 $Z100$ により、第1非搭載可動体 $M100$ を搭載せずとも第1非搭載可動体 $M100$ と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体 $M100$ が第1演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0656】

また、図14-38(A)(B)に示すように、第1擬似可動体表示 $Z100$ の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示距離 $L2$ と、第1非搭載可動体 $M100$ の第1原点位置から第1演出位置への移動表示距離 $L2$ とは同じであり、第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する期間 $TL2$ は、第1非搭載可動体 $M100$ を第1原点位置から第1演出位置に移動させる期間 $TL10$ よりも短い ($TL2 < TL10$)。よって、第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させる際の単位時間 (例えば、 $TL2$) あたりの移動量 $L2$ は、第1非搭載可動体 $M100$ を第1原点位置から第1演出位置に移動させる際の単位時間 (例えば、 $TL2$) あたりの移動量よりも大きい。つまり、第1擬似可動体表示 $Z1$

10

20

30

40

50

00の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、第1非搭載可動体M100の第1原点位置から第1演出位置への移動よりも速い。このようにすることで、第1擬似可動体表示Z100により第1非搭載可動体M100の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができるため、遊技者に驚きを与えることができる。

【0657】

また、図14-38(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L11、及び第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。また、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示回数(例えば、6回)は、搭載可動体32及び第1非搭載可動体M100の反動動作回数(例えば、4回)よりも多い。このようにすることで、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100を搭載せずとも、第1非搭載可動体M100や搭載可動体32と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときや搭載可動体32が演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0658】

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

【0659】

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

【0660】

次に、図14-39(A)に示すように、搭載可動体32を演出位置から原点位置に移動する場合や、第1非搭載可動体M100を第1演出位置から第1原点位置に移動する場合、搭載可動体モータ202L、202RやM101といった駆動源を用いるため、演出制御用CPU120は、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100の制御速度を、移動を開始したタイミングtb1からタイミングtb2までの第1期間は増加し、タイミングtb2からタイミングtb3までの期間は一定とし、タイミングtb3からタイミングtb4までの第2期間は減少させる。つまり、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100は、移動を開始してから第1期間が経過するまで加速し、その後一定速度で移動し、停止位置手前の第2期間において減速して停止する。

【0661】

これに対し第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を移動表示させる速さは、図14-39(B)に示すように、移動を開始したタイミングtb1から停止するタイミングtb4まで一定であり、移動表示を加速させる第1期間や減速させる第2期間は不要であるため、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示を第1非搭載可動体M100や搭載可動体32の移動よりもスムーズに行うことができる。

【0662】

次に、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200の移動表示について、図14-40を用いて説明する。

【0663】

図14-40(A)~(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、最低、第1擬似可

動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置に表示するための入力画像である第 1 フレームと、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出表示位置に表示するための入力画像である第 2 フレームと、が必要になる。

【 0 6 6 4 】

一方、図 1 4 - 4 0 (A ') ~ (B ') に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、最低、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置に表示するための入力画像である第 1 フレームと、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置に表示するための入力画像である第 2 フレームと、が必要になる。

【 0 6 6 5 】

図 1 4 - 1 6 にて説明したように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示距離 L 2 であり、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示距離 L 3 であり、移動表示距離 L 2 は移動表示距離 L 3 よりも長い、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約 1 0 0 m s であるのに対し、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約 8 0 0 m s で異なっているため、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示の方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。

【 0 6 6 6 】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで移動表示するとき、図 1 4 - 4 0 (A) に示す第 1 フレーム、図 1 4 - 4 0 (C) に示す第 2 フレームの順に表示することも考えられるが、フレームレートが低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。

【 0 6 6 7 】

そこで、第 1 フレームと第 2 フレームの間に、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 中間表示位置に表示するための入力画像として図 1 4 - 4 0 (B) に示す 1 の補間フレームを挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高め、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第 1 初期表示位置、第 1 中間表示位置、及び第 1 演出表示位置の順に行うことで、自然で滑らかな移動表示を行うことができる。

【 0 6 6 8 】

このように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで高速で移動表示するときでも、第 1 フレームと第 2 フレームの間に少なくとも 1 の補間フレームを挿入して自然で滑らかな移動表示を実現することで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができる。

【 0 6 6 9 】

一方、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示するとき、図 1 4 - 4 0 (A ') に示す第 1 フレーム、図 1 4 - 4 0 (B ') に示す第 2 フレームの順に表示することも考えられるが、フレームレートが低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。

【 0 6 7 0 】

そこで、第 1 フレームと第 2 フレームの間に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置と第 1 特定演出表示位置との間の複数の第 1 中間表示位置に表示するための入力画像として、複数の補間フレーム (図示略) を挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高めて自然で滑らかな移動表示を実現し、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第 1 特定初期表示位置、各第 1 中間表示位置、及び第 1 特定演出表示位置の順に行うことで、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を、視認性を低下させることなく第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 よりも遅い速度で移動表示させることができる。

10

20

30

40

50

【0671】

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

【0672】

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

【0673】

また、特徴部241SGでは、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図14-34（D）～（E）に示すように、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示して該第2演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

【0674】

また、図14-33（A）～（B）に示すように、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置に移動表示して該第2中間演出表示位置に停止表示するときや、図14-33（D）～（E）に示すように、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示して該第2特定演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

【0675】

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

【0676】

また、予告演出BのパターンPBY-3や決め演出の大当り報知後において第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示の方が、予告演出BのパターンPBY-4において第1擬似可動体表示Z100が第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示よりも移動量が多いことが好ましい。このようにすることで、下方に移動表示したときの方が上方に移動表示したときよりも反動動作表示が大きくなるので、より現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0677】

（作用・効果）

以上説明したように、特徴部241SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出位置まで移動する方向と、搭載可

10

20

30

40

50

動体 3 2 が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向であり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 2 は、搭載可動体 3 2 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 1 A よりも大きい。

この特徴によれば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 により搭載可動体 3 2 の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

また、搭載可動体 3 2 では実現が困難な速さで移動表示することや、複数の速さで移動表示させたりすることが可能となるので、演出の多様化を図ることができる。

【 0 6 7 8 】

尚、特徴部 2 4 1 S G では、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示と搭載可動体 3 2 の移動の速さを比較した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示と第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 の移動との速さの比較であってもよいし、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示と第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 の移動との速さの比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の移動表示と可動体の移動との速さの比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別は任意に変更してもよい。

【 0 6 7 9 】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した表示であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 原点位置に対応する第 1 初期表示位置と、第 1 演出位置に対応する第 1 演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示して該第 1 演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うものであり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 2 の方が、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 3 よりも多い。

この特徴によれば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 により、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を搭載せずとも第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【 0 6 8 0 】

尚、特徴部 2 4 1 S G では、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の反動動作表示と第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 の反動動作の移動量を比較した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の反動動作表示と第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 の反動動作の移動量の比較であってもよいし、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の反動動作表示と搭載可動体 3 2 の反動動作との比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の反動動作表示と可動体の反動動作との移動量の比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別を任意に変更してもよい。

【 0 6 8 1 】

また、スーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体 3 2 を用いた発展演出 A と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を用いた発展演出 B とが実行されるときの方が、発展演出 A が実行されずに発展演出 B が実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。

この特徴によれば、可動体演出である発展演出 A と擬似可動体表示演出である発展演出 B とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

尚、搭載可動体 3 2 を用いた発展演出 A と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を用いた発展演出 B とが実行されるときの方が、発展演出 A が実行されずに発展演出 B が実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いとは、発展演出 A と発展演出 B とが実行さ

10

20

30

40

50

れたときに 100% の割合で大当り遊技状態に制御されるものを含む。

【0682】

また、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）を予告する予告演出 A と、強スーパーリーチ演出に発展することを報知する発展演出 B と、発展演出 B が実行される可能性を示唆する発展示唆演出と、を実行可能であり、予告演出 A において、第 2 擬似可動体表示 Z200 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示した後、該第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示してから非表示とし、発展演出 B において、第 2 擬似可動体表示 Z200 を第 1 特定演出表示位置に表示した後、該第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし、発展演出 B を実行する前であって第 1 特定初期表示位置に表示している第 2 擬似可動体表示 Z200 を非表示とするときに、第 1 特定演出表示位置を含む表示領域にキャラクタ画像 Z310 を表示可能である。

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

【0683】

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

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

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

【0684】

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

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

【0685】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行い、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示の方が、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示よりも速く、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1、PBY-2が実行されるときとで、大当たり状態に制御される割合（大当たり期待度）が異なる。

10

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

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

20

【0686】

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

30

【0687】

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

40

【0688】

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

【0689】

また、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作

50

表示の移動量 $L13$ よりも多いことで、第1擬似可動体表示 $Z100$ により、第1非搭載可動体 $M100$ を搭載せずとも第1非搭載可動体 $M100$ と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体 $M100$ が第1演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0690】

また、第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離 $L2$ の方が、原点位置から演出位置までの移動距離 $L1$ よりも長いことで、第1擬似可動体表示 $Z100$ の方が搭載可動体 32 よりも移動速度が速く、かつ、移動距離が長いので、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0691】

また、擬似可動体表示は、演出表示部 $Z100A$ 、 $Z200A$ と機構表示部 $Z100B$ 、 $Z200B$ とを含み、擬似可動体表示の移動表示において、機構表示部 $Z100B$ 、 $Z200B$ の方が演出表示部 $Z100A$ 、 $Z200A$ よりも先に第1演出表示位置に到達することで、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0692】

また、第1擬似可動体表示 $Z100$ の単位時間 $TL2$ あたりの移動量 $L2$ は、搭載可動体 32 の単位時間 $TL2$ あたりの移動量 $L1A$ よりも大きいことで、第1擬似可動体表示 $Z100$ をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0693】

また、搭載可動体 32 の原点位置と演出位置との間での移動期間として、速さが増加する第1期間と、速さが減少する第2期間とを含み、擬似可動体表示の移動表示期間は、第1期間と第2期間とを含まないことで、擬似可動体表示の移動表示を可動体の移動よりもスムーズに行うことができる。

【0694】

また、演出制御用 $CPU120$ は、第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体 $LED208$ の発光と発光表示部 $Z108A$ の発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第1演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示 $Z100$ に遊技者を注目させることができる。

【0695】

また、演出制御用 $CPU120$ は、第1擬似可動体表示 $Z100$ を移動表示させているときは発光表示部 $Z108A$ を発光表示しないことで、移動表示中の不完全な第1擬似可動体表示 $Z100$ を目立たせないことで、演出効果の低下を抑制することができる。

【0696】

また、演出制御用 $CPU120$ は、第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体 $LED208$ の発光と発光表示部 $Z108A$ の発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第1擬似可動体表示 $Z100$ をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0697】

また、演出制御用 $CPU120$ は、第2擬似可動体表示 $Z200$ を第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置や第2特定演出表示位置に移動表示可能であり、予告演出 A にて第2擬似可動体表示 $Z200$ を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出 B にて第2擬似可動体表示 $Z200$ を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示する右方向とは異なることで、一の擬似可動体表示を複数の表示位置から移動表示させることができるため、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【0698】

また、演出制御用 $CPU120$ は、第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能であることで、可動体では実現が困難な意外

10

20

30

40

50

性のある演出を遊技者に提供することができる。

【0699】

(変形例1)

次に、特徴部241SGの変形例1について、図14-41に基づいて説明する。図14-41は、(A)~(D)は特徴部241SGの変形例1を示す図である。

【0700】

前記特徴部241SGでは、図14-25にて説明したように、予告演出Aにおいては、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示した後、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示してから消去し、その後、発展演出Aとして搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動する形態を例示した。

10

【0701】

ここで、図14-41(D)に示すように、搭載可動体32の移動可能範囲と第2擬似可動体表示Z200の移動可能範囲の一部が重複する、つまり、演出位置に移動した搭載可動体32と、第1特定演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200と、が重複する場合において、演出制御用CPU120が、搭載可動体32の演出位置への移動と第2擬似可動体表示Z200の第1特定演出表示位置への移動表示とを共通の期間に実行すると、第2擬似可動体表示Z200の前面側に搭載可動体32が重複して第2擬似可動体表示Z200の視認が困難となることで、第2擬似可動体表示Z200が構造物ではなく表示体であることが判りやすくなってしまう、演出の興趣が低下してしまう。

20

【0702】

このような場合、図14-41(A)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示し、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示した後(図14-41(B)参照)、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく消去することで(図14-41(C)参照)、図14-41(D)に示すように、発展演出Aとして原点位置から演出位置に移動した搭載可動体32が第2擬似可動体表示Z200に重複することを回避するようにしてもよい。

【0703】

(変形例2)

次に、特徴部241SGの変形例2について、図14-42に基づいて説明する。図14-42は、(A)~(H)は特徴部241SGの変形例2を示す図である。

30

【0704】

前記特徴部241SGでは、搭載可動体32が原点位置から演出位置へ移動する方向と、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置へ移動表示する方向と、が共通の方向(下方向)である形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例2としての搭載可動体401が第1位置と該第1位置よりも下方の第2位置との間で移動する方向と、変形例2としての擬似可動体表示Z402が第1表示位置と該第1表示位置よりも上方の第2表示位置との間で移動表示する方向と、が共通の方向(例えば、上下方向)である場合において、擬似可動体表示Z402の第1表示位置から第2表示位置への移動表示の方が、搭載可動体401の第1位置から第2位置への移動よりも速ければよい。

40

【0705】

また、搭載可動体401が第1位置から第2位置へ移動する方向(下方向)と、擬似可動体表示Z402が第1初期表示位置から第1演出表示位置へ移動表示する方向(上方向)と、が異なる方向であってもよい。

【0706】

また、前記特徴部241SGでは、搭載可動体32の移動と、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示と、を共通の期間に実行することがないが、この発明はこれに限定されるものではなく、本変形例2のように、搭載可動体401の移動と擬似可動体表示Z402の移動表示とを共通の期間に実行することで、搭載可動体

50

４０１と擬似可動体表示Ｚ４０２とを用いた演出を実行可能としてもよい。

【０７０７】

具体的に説明すると、図１４－４２に示すように、変形例２としての搭載可動体４０１は、「合」の文字が表示された構造物であり、画像表示装置５の表示領域上部の第１位置と該第１位置よりも下方の第２位置との間で移動可能であり、変形例２としての搭載可動体５０１Ｌ，５０１Ｒは、画像表示装置５の表示領域左右側の第１所定位置と該第１所定位置よりも中央寄りの第２所定位置との間で移動可能であり、変形例２としての擬似可動体表示Ｚ４０２は、「体」の文字を表示可能であり、画像表示装置５の表示領域下部の第１表示位置と該第１表示位置よりも上方の第２表示位置との間で移動表示可能とされている。尚、搭載可動体４０１と搭載可動体５０１Ｌ，５０１Ｒの詳細な駆動機構の図示や説明は省略する。

10

【０７０８】

例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述した予告演出Ａ、Ｂや発展演出Ａ、Ｂなどにおいて搭載可動体４０１、５０１Ｌ，５０１Ｒと擬似可動体表示Ｚ４０２とを用いた演出を実行する場合、まず、図１４－４２（Ａ）に示すように、搭載可動体４０１及び搭載可動体５０１Ｌ，５０１Ｒを第１位置に待機させている状態で、図１４－４２（Ｂ）に示すように、擬似可動体表示Ｚ４０２を第１表示位置に表示した後、図１４－４２（Ｃ）に示すように、擬似可動体表示Ｚ４０２を第１表示位置から第２表示位置に移動表示する。

【０７０９】

次いで、図１４－４２（Ｄ）に示すように、搭載可動体４０１を第１位置から第２位置に向けて移動させる。そして、搭載可動体４０１が第２表示位置に表示している擬似可動体表示Ｚ４０２に近接する位置まで移動したとき、擬似可動体表示Ｚ４０２を第１表示位置に向けて移動表示させる。このとき、擬似可動体表示Ｚ４０２に搭載可動体４０１が重複しないように移動表示させることが好ましい。

20

【０７１０】

次いで、図１４－４２（Ｅ）に示すように、搭載可動体４０１が第２位置に移動し、かつ、擬似可動体表示Ｚ４０２が第１表示位置に移動表示したときに搭載可動体４０１が擬似可動体表示Ｚ４０２に最も近接して、「合体」の文字を認識可能な擬似合体状態となる。そして、図１４－４２（Ｆ）に示すように、搭載可動体４０１と擬似可動体表示Ｚ４０２との擬似合体状態を維持しまま、搭載可動体４０１を上方に移動させるとともに擬似可動体表示Ｚ４０２を上方に移動表示させ、さらに、搭載可動体５０１Ｌ，５０１Ｒを第２所定位置に移動させることで、擬似合体が成功したことにより演出が発展すること等を報知する。

30

【０７１１】

その後、図１４－４２（Ｇ）に示すように、搭載可動体４０１及び搭載可動体５０１Ｌ，５０１Ｒを第１位置や第１所定位置まで移動させるとともに、擬似可動体表示Ｚ４０２を第１表示位置とは異なる第１特定表示位置（例えば、左右側の位置など）に画像を分割した態様にて移動表示させた後、画面左右にフレームアウトさせたり、フェードアウトさせる態様にて消去する。

【０７１２】

一方、擬似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知することが決定されている場合は、図１４－４２（Ｄ）に示すように、搭載可動体４０１の下方への移動と擬似可動体表示Ｚ４０２の下方への移動表示を行う途中で、搭載可動体４０１の下方への移動を減速しながら停止させて、擬似可動体表示Ｚ４０２を上部が破壊される態様にて表示することで、擬似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知する。このように、擬似可動体表示Ｚ４０２では構造物としての可動体では実現が困難な態様の演出を容易に実現することができる。

40

【０７１３】

（変形例３）

次に、特徴部２４１ＳＧの変形例３について、図１４－４３に基づいて説明する。図１

50

4 - 43 は、(A) ~ (C) は特徴部 241SG の変形例 3 を示す図である。

【0714】

前記特徴部 241SG では、演出制御用 CPU 120 は、第 1 擬似可動体表示 Z100 や第 2 擬似可動体表示 Z200 を第 1 表示位置と第 2 表示位置との間で移動表示可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上下方向または左右方向といった一方向に往復移動表示が可能なものに限定されるものではなく、例えば、演出制御用 CPU 120 は、図 14 - 43 (A) (B) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z100 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示させた後、図 14 - 43 (C) に示すように、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能としてもよい。

10

【0715】

図 14 - 43 (C) に示すように、第 1 演出表示位置において、演出表示部 Z200A のみを左右方向を向く回転軸周りに縦回転表示させるなど、一方向に向けた直線移動表示とは異なる回転移動表示や、一方向とは異なる他方向（例えば、奥行き方向）に向けて移動する態様にて移動表示するなど、種々な態様の移動表示を実行可能とすることが好ましい。このようにすることで、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【0716】

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

20

【0717】

（変形および応用に関する説明）

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

30

【0718】

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

【0719】

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

40

【0720】

また、前記特徴部 241SG では、搭載可動体 32 の原点位置から演出位置への移動距離 L1 は、第 1 擬似可動体表示 Z100 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示距離 L2 よりも短く、かつ、搭載可動体 32 が移動するときと第 1 擬似可動体表示 Z100 を移動表示するときとで、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散る共通のエフェクト画像 Z71 を表示し、共通の効果音を出力する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、搭載可動体 32 の原点位置から演出位置への移動距離 L1 を、第 1 擬似可動体表示 Z100 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示

50

距離 L 2 よりも長く、かつ、搭載可動体 3 2 が移動するときと第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示するときとで態様が異なるエフェクト画像を表示するとともに異なる効果音を出力するようにしてもよい。このようにすることで、擬似可動体表示の移動表示を利用して、搭載可動体 3 2 の移動を際立たせることができる。

【0721】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、スーパーリーチの可変表示期間において、搭載可動体 3 2 の移動は、発展演出 A と決め演出の最大 2 回実行可能であり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示は、予告演出 B と決め演出の最大 2 回実行可能であり、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示は、予告演出 A、予告演出 B、発展示唆演出、発展演出 B の最大 4 回実行可能である形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体の移動や擬似可動体表示の移動表示の実行回数は上記回数以外の回数実行するようにしてもよい。

10

【0722】

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

【0723】

また、上記複数の演出以外、例えば、大当たり確定報知後の再抽選における図柄昇格時や大当たり中演出などにおいて擬似可動体表示の移動表示を行うようにしてもよく、その際に移動表示される擬似可動体表示は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 とは異なる擬似可動体表示としてもよい。

20

【0724】

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

30

【0725】

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

【0726】

また、前記特徴部 2 4 1 S G において、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の表示を開始するときに、遊技盤 2 や遊技機用枠 3 に設けられた遊技効果ランプ 9 などの輝度を低下させたり消灯することで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の表示を目立たせる一方で、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の表示を消去するときには、遊技盤 2 や遊技機用枠 3 に設けられた遊技効果ランプ 9 などの輝度を高めたり点灯させることで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 に対する遊技者の意識をそらすことができる。

40

【0727】

また、前記特徴部 2 4 1 S G において、遊技盤 2 や遊技機用枠 3 に設けられた遊技効果ランプ 9 等の光量調整を遊技者の操作にて可能とする一方で、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の発光表示部 Z 1 0 8 A や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2

50

08Eの光量調整を遊技者の操作にて不可能とすることが好ましい。このようにすることで、擬似可動体表示の見栄えが損なわれたり目立たなくなったりすることを抑制できる。

【0728】

また、前記特徴部241SGでは、発展示唆演出において、第1特定初期表示位置に表示している第2擬似可動体表示Z200を非表示とするときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域に報知関連画像としてキャラクタ画像Z310を優先して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、報知関連画像は、報知演出（例えば、発展演出B）に関連する画像であればキャラクタ画像以外の画像（例えば、煙、霧、波などを模した画像など）を用いてもよい。

【0729】

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

【0730】

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

【0731】

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

【0732】

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

【0733】

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

【0734】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、大当りの報知として第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示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、可変表示結果が小当りや時短付きはずれとなる場合や、上記した天井時短制御が実行される場合は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示により、小当りや時短付きはずれの報知や天井時短制御の実行条件が成立したことの報知を行う一方で、可変表示結果が大当りとなる場合は、搭載可動体 3 2 の移動により大当りの報知を行うようにしてもよい。

【 0 7 3 5 】

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

10

【 0 7 3 6 】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、パチンコ遊技機として、大当り遊技終了後に確変状態に制御可能な所謂 1 種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技終了後の時短状態において小当りを契機として V 入賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂 1 種 2 種の遊技機であってもよく、遊技性は種々に変更可能である。

【 0 7 3 7 】

20

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

【 0 7 3 8 】

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

30

【 0 7 3 9 】

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

【 0 7 4 0 】

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

40

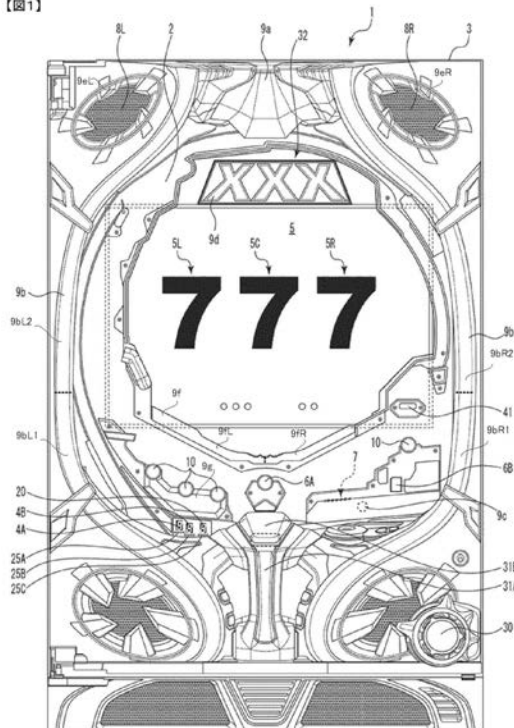
【 符号の説明 】

【 0 7 4 1 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板

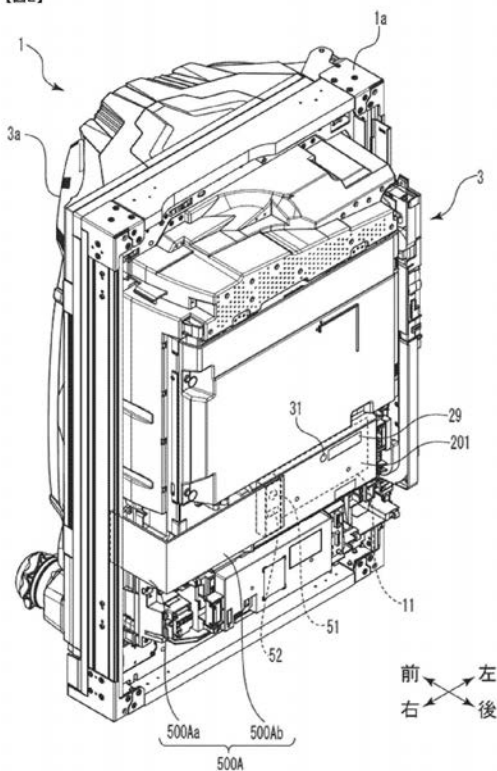
【 図 1 】

【圖1】



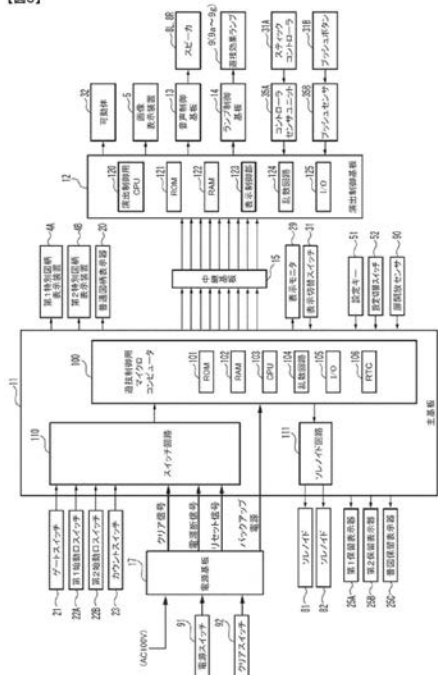
【圖 2】

【圖2】



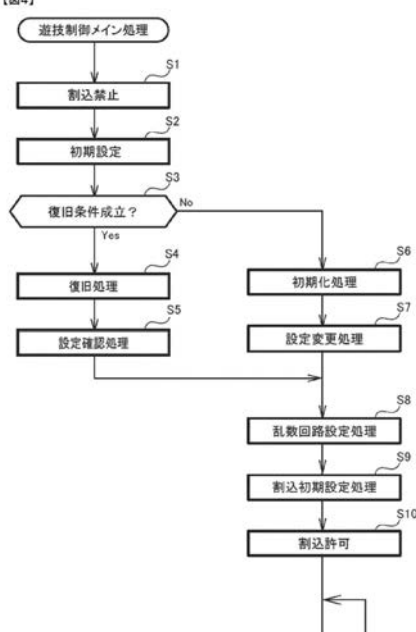
【 図 3 】

【圖3】

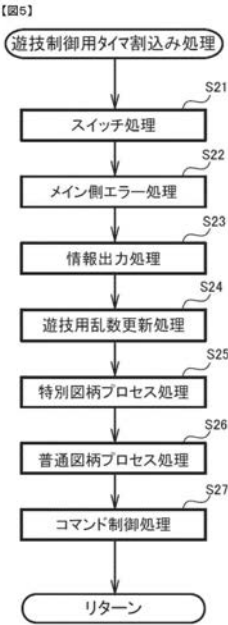


【圖 4】

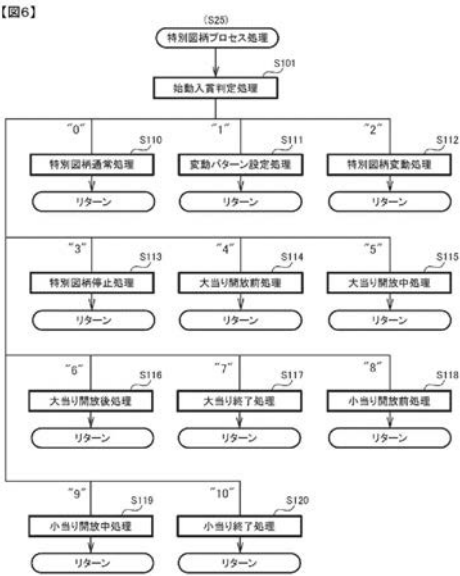
【圖4】



【図5】



【図6】



【図7】

【図7】

(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

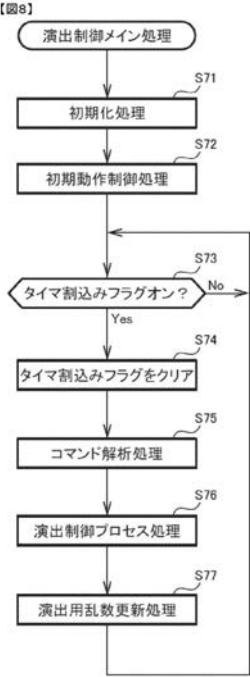
遊技状態	特別図柄結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/200)	1020~1272 (確率1/200)	1020~1292 (確率1/200)	1020~1317 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (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
通常状態 または時短状態	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

【図8】

【図8】

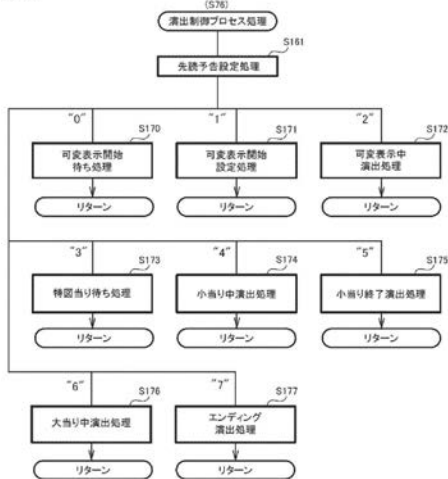
(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図柄結果	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	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/200)	1020~1272 (確率1/200)	1020~1292 (確率1/200)	1020~1317 (確率1/200)	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
通常状態 または時短状態	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



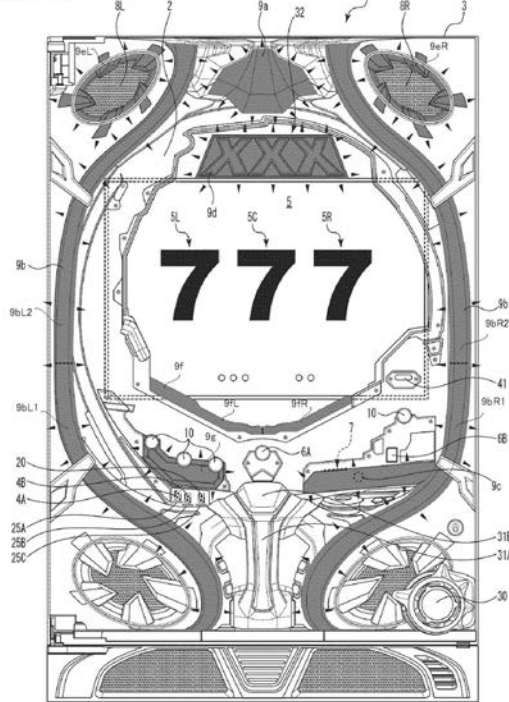
【図 9】

【図9】



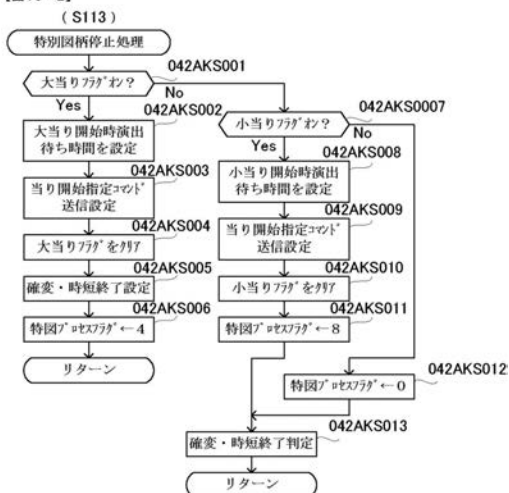
【図 10 - 1】

【図10-1】



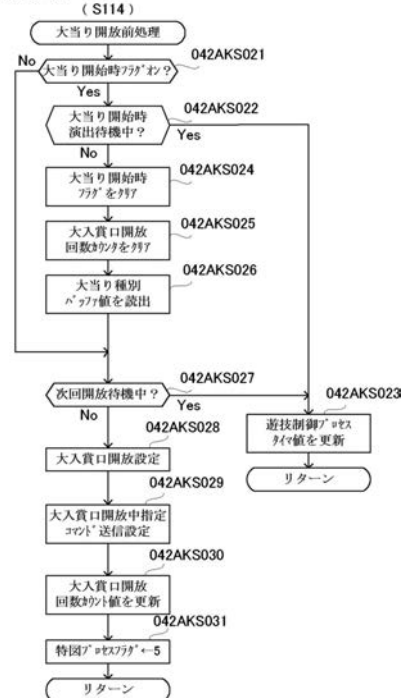
【図 10 - 2】

【図10-2】

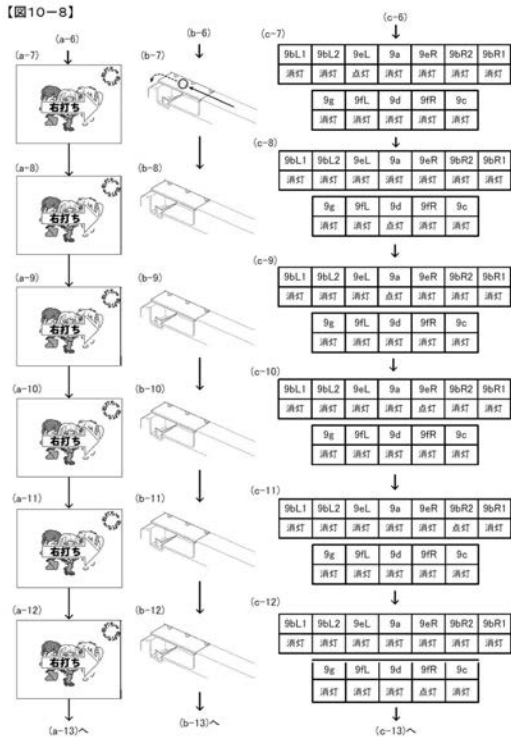


【図 10 - 3】

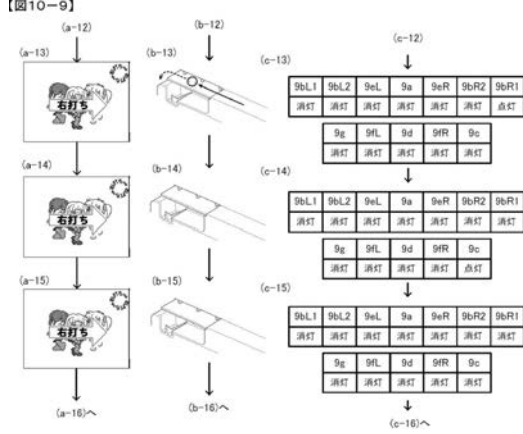
【図10-3】



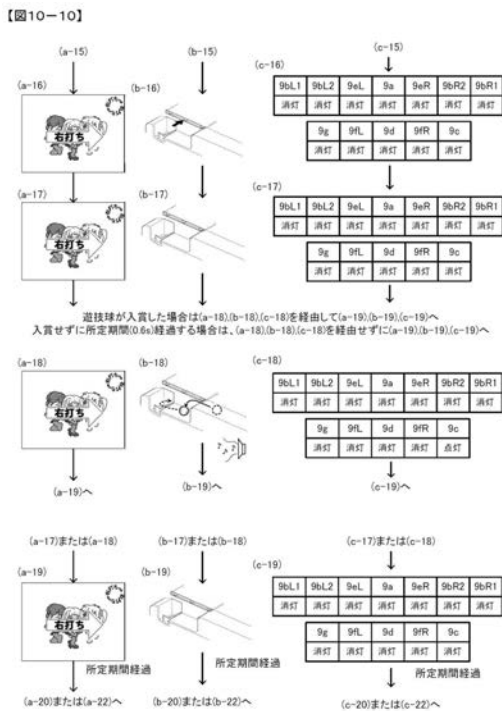
【図10-8】



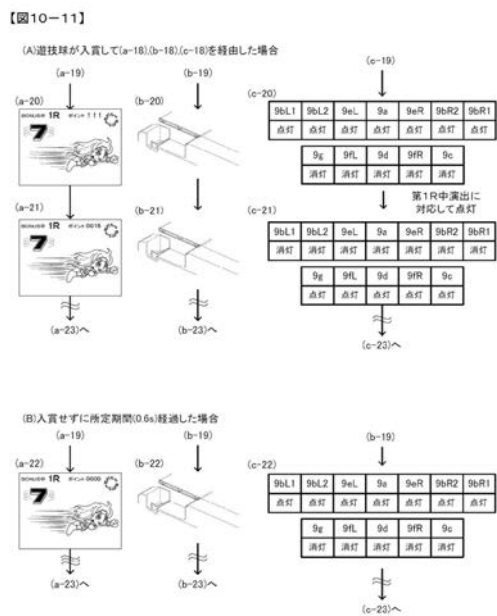
【図10-9】



【図10-10】

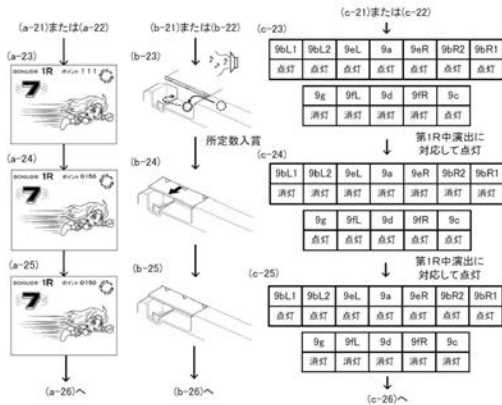


【図10-11】



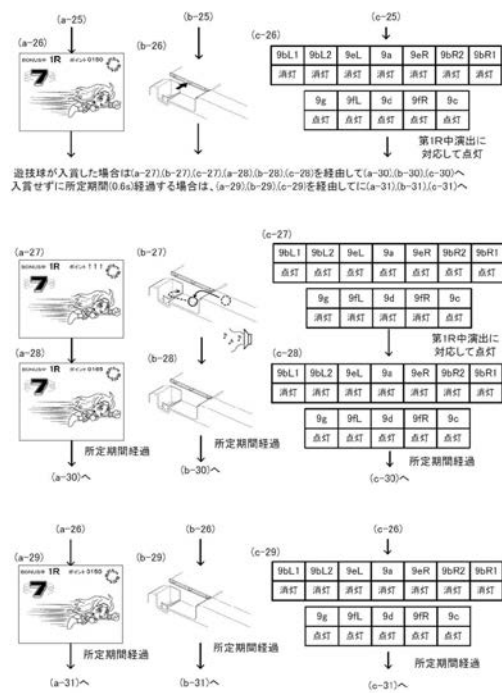
【図10-12】

【図10-12】



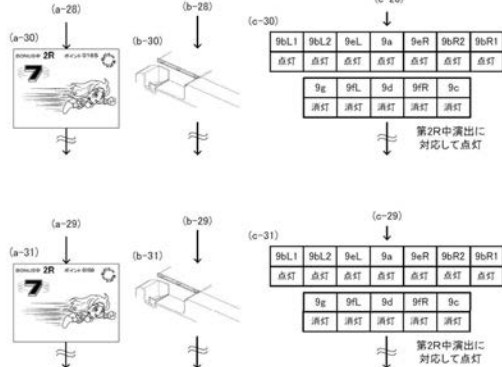
【図10-13】

【図10-13】



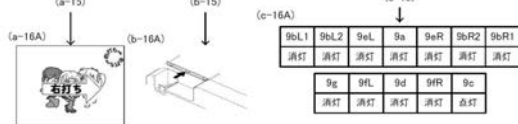
【図10-14】

【図10-14】



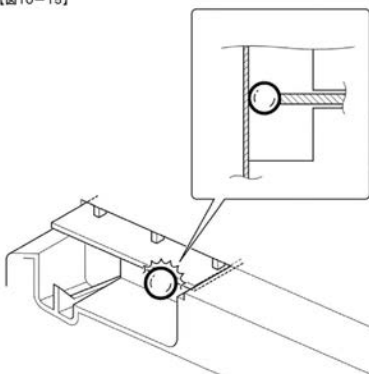
【図10-16】

【図10-16】



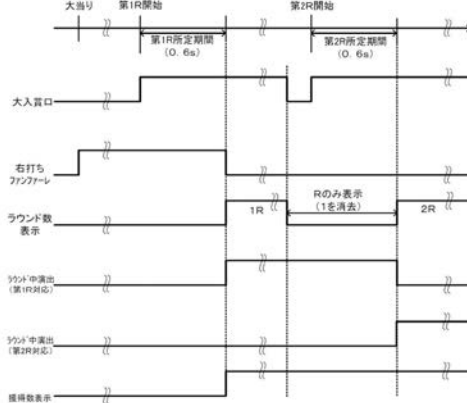
【図10-15】

【図10-15】



【図10-17】

【図10-17】



【図 1 1】

【図 11】

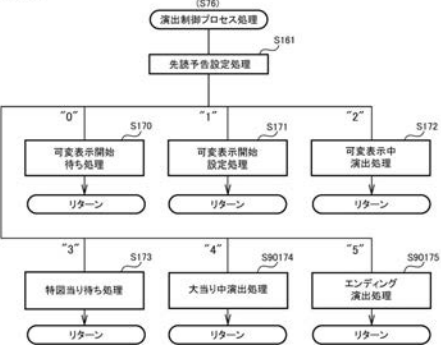
(A) 第1特図用表示結果判定テーブル					
演出状態	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値6)
大当り	1020~1237 (標準1/200)	1020~1253 (標準1/260)	1020~1272 (標準1/260)	1020~1282 (標準1/240)	1020~1317 (標準1/220)
特図当り	1020~1237 (標準1/200)	1020~1253 (標準1/260)	1020~1272 (標準1/260)	1020~1282 (標準1/240)	1020~1317 (標準1/220)
特図当り以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外
大当り	1020~1237 (標準1/200)	1020~1253 (標準1/260)	1020~1272 (標準1/260)	1020~1282 (標準1/240)	1020~1317 (標準1/220)
特図当り	1020~1237 (標準1/200)	1020~1253 (標準1/260)	1020~1272 (標準1/260)	1020~1282 (標準1/240)	1020~1317 (標準1/220)
特図当り以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外
大当り	1020~1237 (標準1/200)	1020~1253 (標準1/260)	1020~1272 (標準1/260)	1020~1282 (標準1/240)	1020~1317 (標準1/220)
特図当り	1020~1237 (標準1/200)	1020~1253 (標準1/260)	1020~1272 (標準1/260)	1020~1282 (標準1/240)	1020~1317 (標準1/220)
特図当り以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外
大当り	1020~1237 (標準1/200)	1020~1253 (標準1/260)	1020~1272 (標準1/260)	1020~1282 (標準1/240)	1020~1317 (標準1/220)
特図当り	1020~1237 (標準1/200)	1020~1253 (標準1/260)	1020~1272 (標準1/260)	1020~1282 (標準1/240)	1020~1317 (標準1/220)
特図当り以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

演出状態	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
大当り	1020~1237 (標準1/200)	1020~1253 (標準1/260)	1020~1272 (標準1/260)	1020~1282 (標準1/240)	1020~1317 (標準1/220)	1020~1346 (標準1/200)
特図当り	1020~1237 (標準1/200)	1020~1253 (標準1/260)	1020~1272 (標準1/260)	1020~1282 (標準1/240)	1020~1317 (標準1/220)	1020~1346 (標準1/200)
特図当り以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外
大当り	1020~1237 (標準1/200)	1020~1253 (標準1/260)	1020~1272 (標準1/260)	1020~1282 (標準1/240)	1020~1317 (標準1/220)	1020~1346 (標準1/200)
特図当り	1020~1237 (標準1/200)	1020~1253 (標準1/260)	1020~1272 (標準1/260)	1020~1282 (標準1/240)	1020~1317 (標準1/220)	1020~1346 (標準1/200)
特図当り以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外
大当り	1020~1237 (標準1/200)	1020~1253 (標準1/260)	1020~1272 (標準1/260)	1020~1282 (標準1/240)	1020~1317 (標準1/220)	1020~1346 (標準1/200)
特図当り	1020~1237 (標準1/200)	1020~1253 (標準1/260)	1020~1272 (標準1/260)	1020~1282 (標準1/240)	1020~1317 (標準1/220)	1020~1346 (標準1/200)
特図当り以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外
大当り	1020~1237 (標準1/200)	1020~1253 (標準1/260)	1020~1272 (標準1/260)	1020~1282 (標準1/240)	1020~1317 (標準1/220)	1020~1346 (標準1/200)
特図当り	1020~1237 (標準1/200)	1020~1253 (標準1/260)	1020~1272 (標準1/260)	1020~1282 (標準1/240)	1020~1317 (標準1/220)	1020~1346 (標準1/200)
特図当り以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外	上記範囲以外

【図 1 3】

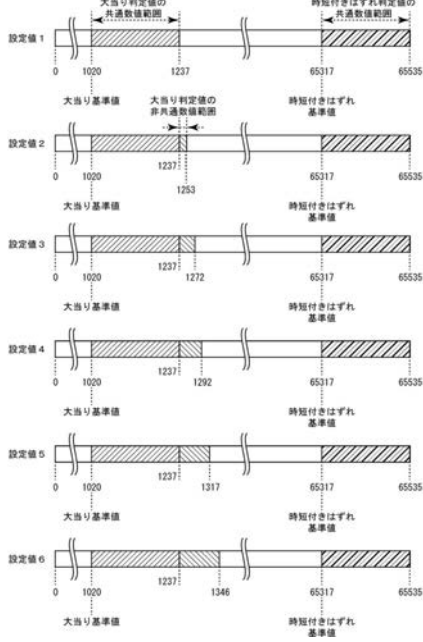
【図 13】



【図 1 2】

【図 12】

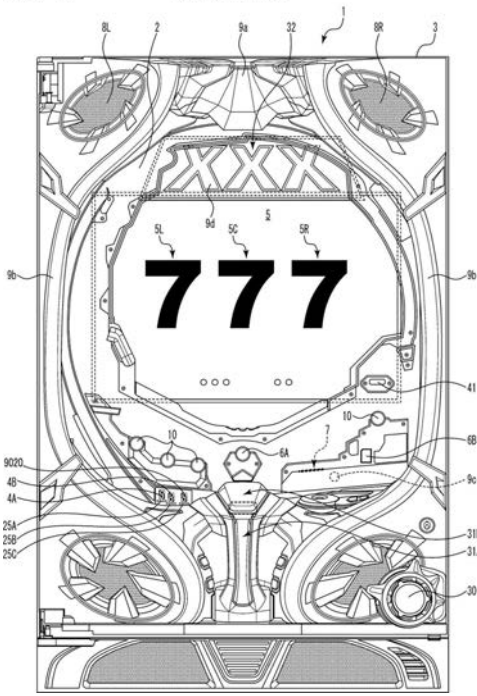
通常状態または時短状態の場合 (第1特図)



【図 1 4 - 1】

【図 14-1】

特徴部 2 4 1 SG



【 図 1 4 - 8 】

【圖14-8】

(A) 低ベース用

可変表示結果	大当り		確変大当り		はずれ		はずれ	
	大当り	AsB	Co小大当り	Co小大当り	確変大当り(下)	確変大当り(上)	はずれ(確変中)	はずれ(確変中)
変動パターン判定テーブル	250回継続 継続=75A	250回継続 継続=75B	250回継続 継続=75C	250回継続 継続=75D	250回継続 継続=75E	250回継続 継続=75F	250回継続 継続=75G	250回継続 継続=75H
PA1-1(リリーチははずれ短冊1)	-	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(リリーチははずれ短冊2)	-	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(リリーチははずれ短冊2)	-	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(リリーチははずれ短冊)	-	-	-	-	-	-	-	-
PA2-1(ノーマルリリーチははずれ)	-	-	-	-	300	200	100	-
PA2-2(スーパールリーチαははずれ)	-	-	-	-	90	90	90	-
PA2-3(スーパールリーチβははずれ)	-	-	-	-	7	7	7	-
PA2-4(スーパールリーチγははずれ)	-	-	-	-	-	-	-	-
PB1-1(ノーマルリリーチ大当り)	497	250	-	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパールリーチα大当り)	300	347	-	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパールリーチβ大当り)	200	400	-	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパールリーチγ大当り)	-	-	-	-	-	-	-	-
PC1-1(特賞当り)	-	-	997	-	-	-	-	-

(数値は判定値)

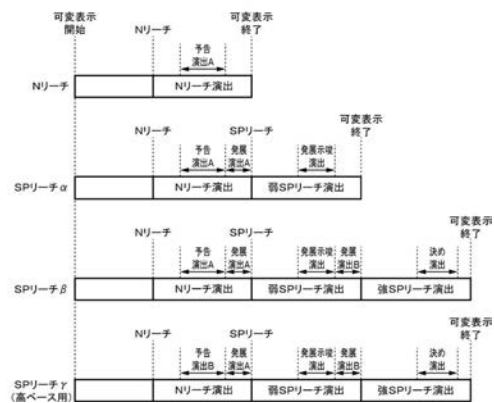
(B) 高ベース用

可変表示結果	非重複 出現	確率分布 AのB	確率分布 CのA	はずれ
変動/バーン/利子=プール	1:100000 2:17-74	1:100000 2:17-74	1:100000 2:17-74	1:100000 2:17-74
PA1-1(勝りちははずれ短縮なし)	-	-	-	-
PA1-2(勝りちははずれ短縮)	-	-	-	-
PA1-3(勝りちははずれ短縮)	-	-	-	-
PA1-4(勝りちははずれ時短)	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルリチはずれ)	-	-	-	100
PA2-2(スズ(バー)リチαはずれ)	-	-	-	80
PA2-3(スズ(バー)リチβはずれ)	-	-	-	10
PA2-4(スズ(バー)リチγはずれ)	-	-	-	7
PB1-1(ノーマルリチγ大当り)	97	50	-	-
PB1-2(スズ(バー)リチα大当り)	350	200	-	-
PB1-3(スズ(バー)リチβ大当り)	300	347	-	-
PB1-4(スズ(バー)リチγ大当り)	250	400	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	897	-

(数値は判定係数)

【 図 1 4 - 9 】

【图14-9】



【 図 1 4 - 1 0 】

【图14-10】

[illegible]

【 図 1 4 - 1 1 】

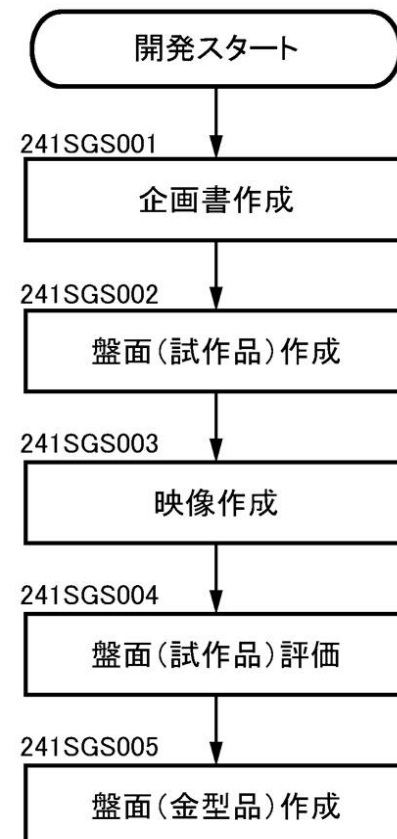
【图14-11】

発展演出A・Bの実行状況別の大当たり期待度(SPIリーチ $\beta \cdot \gamma$)

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

【 図 1 4 - 1 2 】

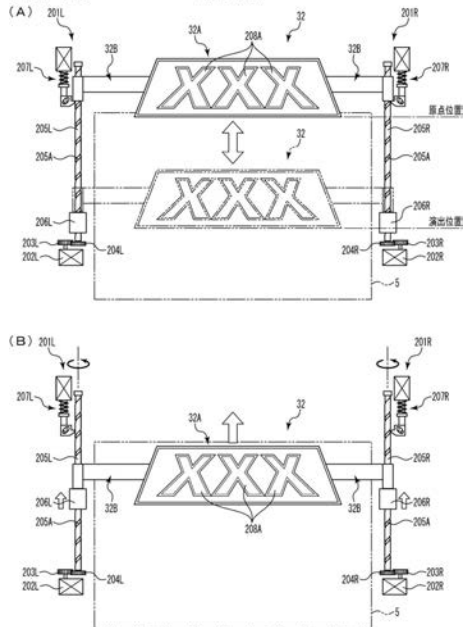
【图14-12】



【図14-13】

【図14-13】

搭載可動体



【図14-14】

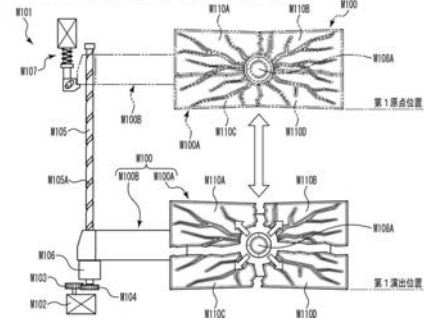
【図14-14】

(A) 第1擬似可動体表示

第1演出状態

第2演出状態

(B) 開発当初搭載予定であった第1非搭載可動体

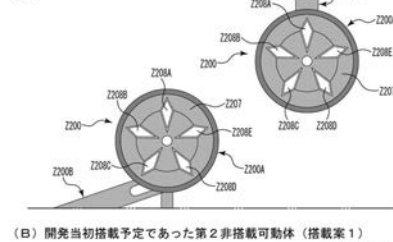


【図14-15】

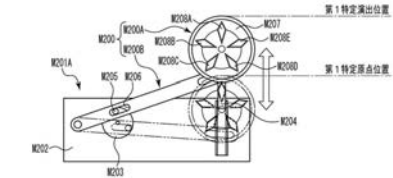
【図14-15】

第2擬似可動体表示

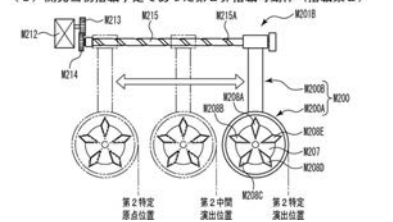
(A)



(B) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体（搭載案1）



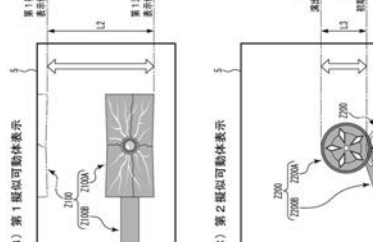
(C) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体（搭載案2）



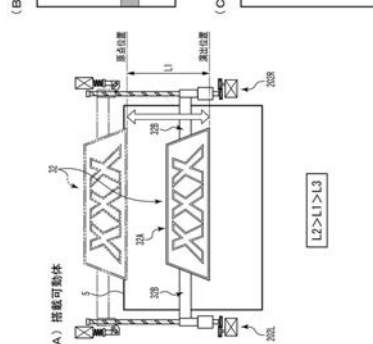
【図14-16】

【図14-16】

(A)



(C)


 $L2 > L1 > L3$

【図 14 - 2 1】

【図14-21】

(A)



(B)発展演出A種別決定用テーブル

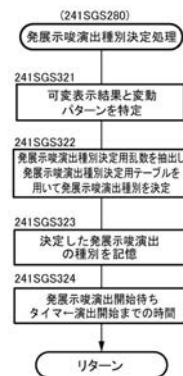
演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
非実行	10	20	80	100
実行	90	80	20	—

(数値は判定値数)

【図 14 - 2 2】

【図14-22】

(A)



(B)発展演出種別決定用テーブル

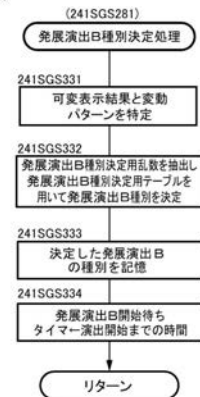
演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ
パターンPS-1	5	5	50
パターンPS-2	15	15	30
パターンPS-3	30	50	15
パターンPS-4	50	30	5

(数値は判定値数)

【図 14 - 2 3】

【図14-23】

(A)



(B)発展演出B種別決定用テーブル

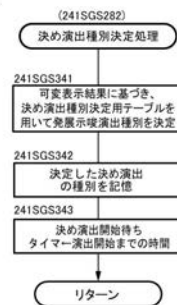
演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチβ・γ はずれ	Sリーチα はずれ
非実行	20	30	30	100
実行	80	70	70	—

(数値は判定値数)

【図 14 - 2 4】

【図14-24】

(A)



(B)決め演出種別決定用テーブル

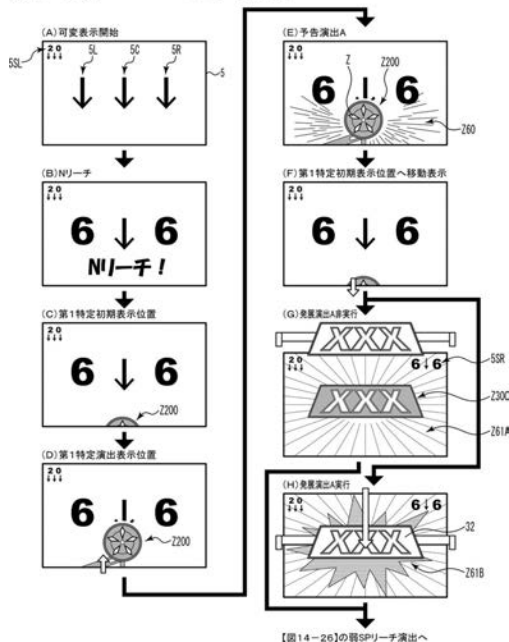
演出種別	操作対象	確変大当り	非確変大当り	Sリーチβ・γ はずれ
パターンKB-1(はずれ)	プッシュボタン	—	—	70
パターンKB-2(大当り)		30	70	—
パターンKV-1(はずれ)	スティック コントローラ	—	—	30
パターンKV-2(大当り)		70	30	—

(数値は判定値数)

【図14-25】

【図14-25】

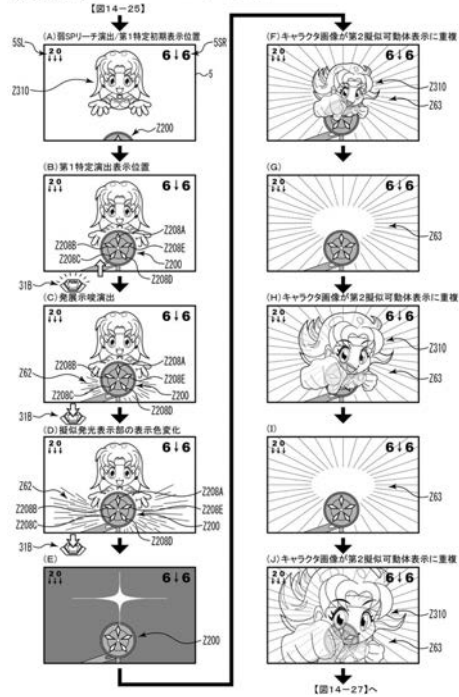
SPリーチβの流れ



【図14-26】

【図14-26】

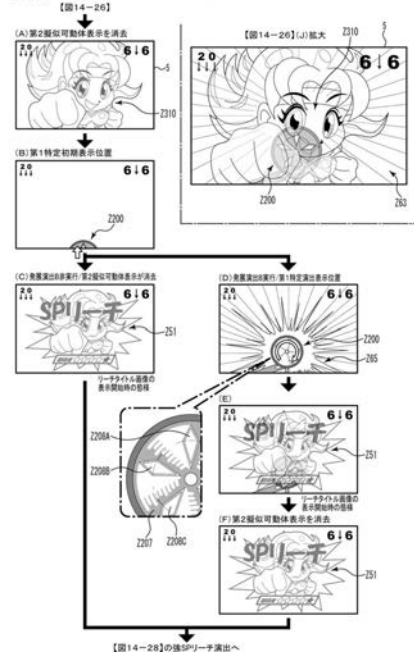
SPリーチβの流れ



【図14-27】

【図14-27】

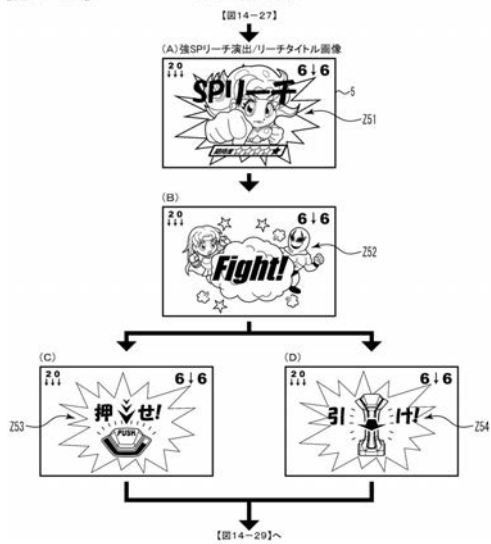
SPリーチβの流れ



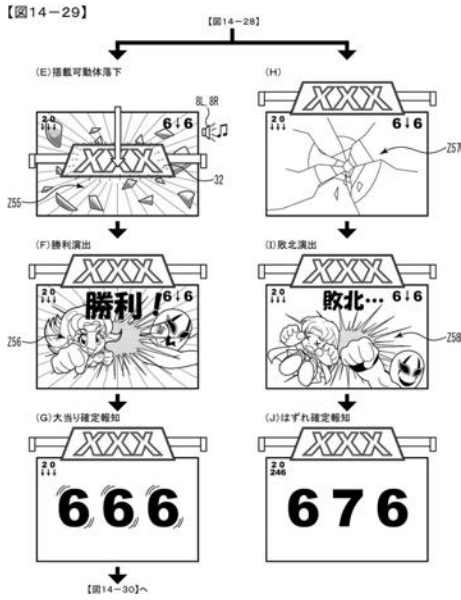
【図14-28】

【図14-28】

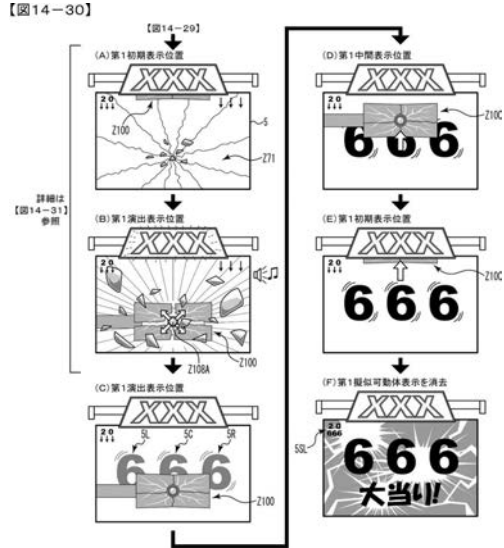
SPリーチβの流れ



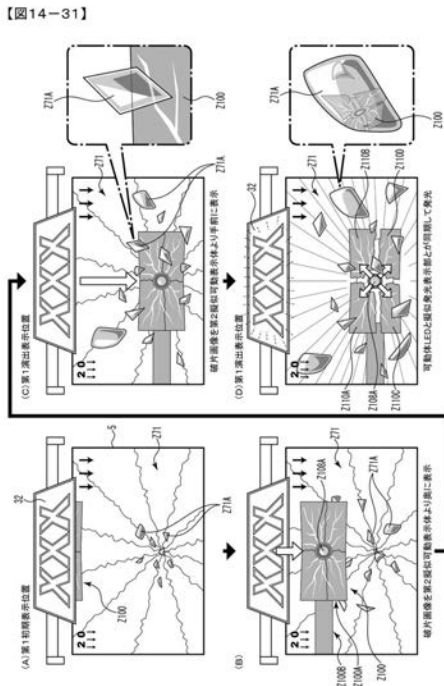
【図14-29】



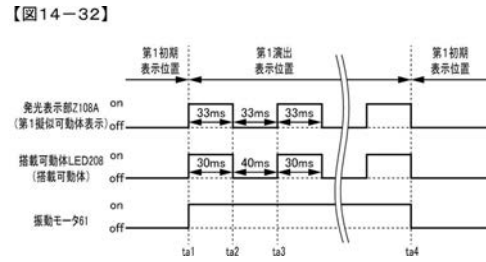
【図14-30】



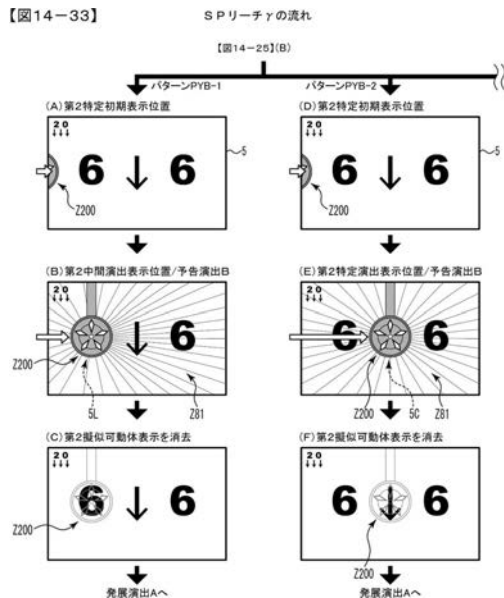
【図14-31】



【図14-32】



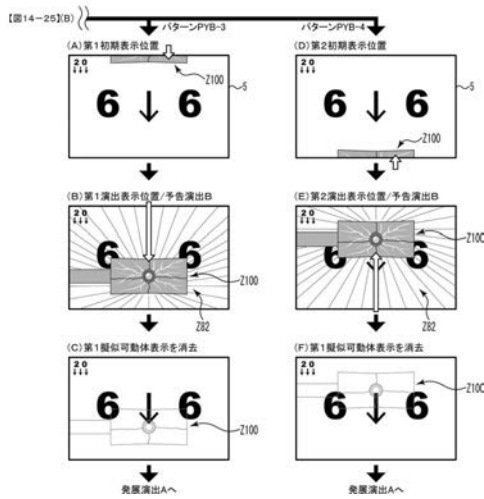
【図14-33】



【図 14 - 34】

【図14-34】

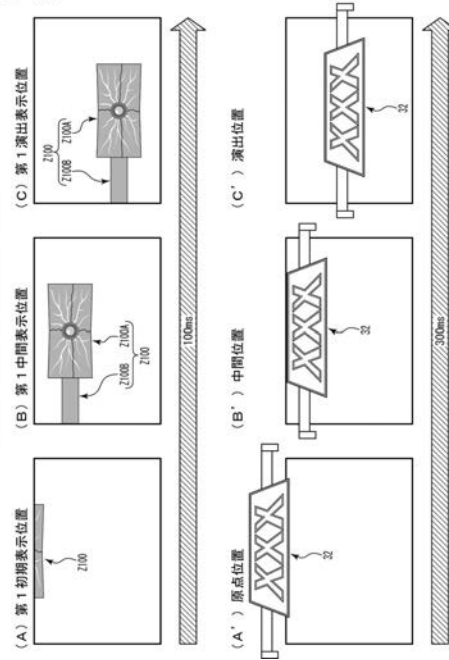
SPリーチYの流れ



【図 14 - 35】

【図14-35】

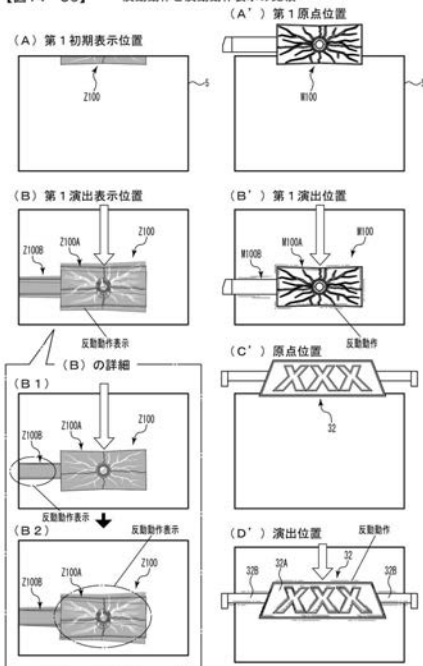
第1疑似可動体表示と搭載可動体との比較



【図 14 - 36】

【図14-36】

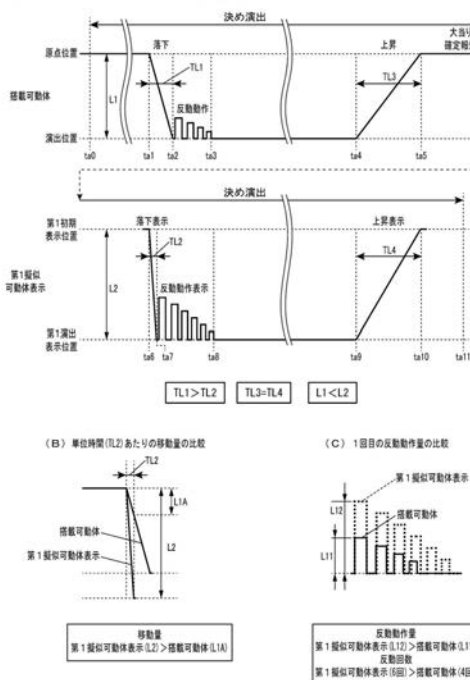
反動動作と反動動作表示の比較



【図 14 - 37】

【図14-37】

(A) 決め演出における搭載可動体と第1疑似可動体表示の動作態様の比較



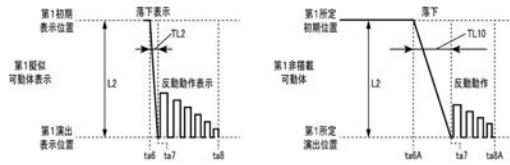
【図 14 - 38】

【図14-38】

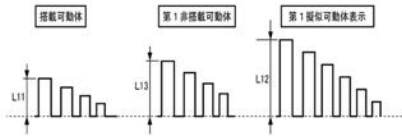
第1擬似可動体表示と第1非搭載可動体及び搭載可動体との動作態様の比較

(A) 第1擬似可動体表示 (図14-14)(A)参照)

(B) 第1非搭載可動体 (図14-14)(B)参照)



(C) 1回目の反動動作量の比較

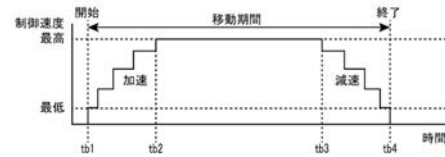


反動動作量
 第1擬似可動体表示(L12) > 第1非搭載可動体(L13) > 搭載可動体(L11)
 反動回数
 第1擬似可動体表示(6回) > 第1非搭載可動体、搭載可動体(4回)

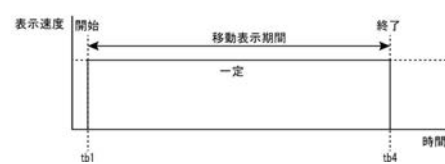
【図 14 - 39】

【図14-39】

(A) 搭載可動体



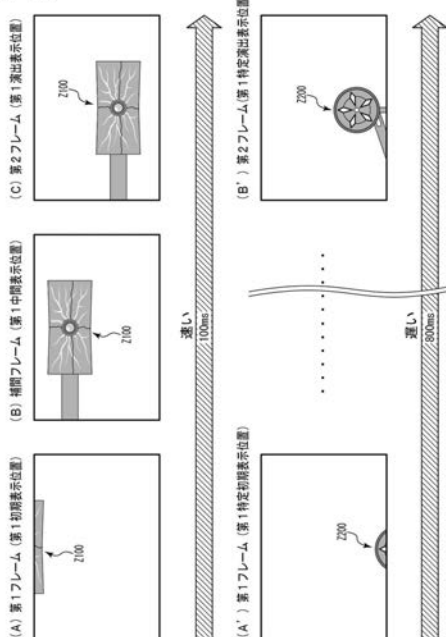
(B) 第1擬似可動体表示・第2擬似可動体表示



【図 14 - 40】

【図14-40】

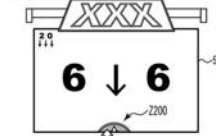
第1擬似可動体表示と第2擬似可動体表示の移動表示の比較



【図 14 - 41】

【図14-41】特徴部241SG変形例1

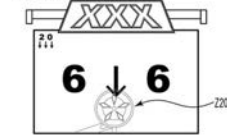
(A) 第1特定初期表示位置



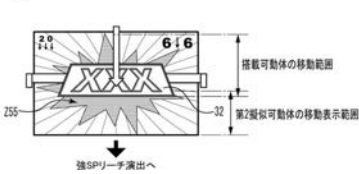
(B) 第1特定演出表示位置



(C) 第2擬似可動体表示を消去



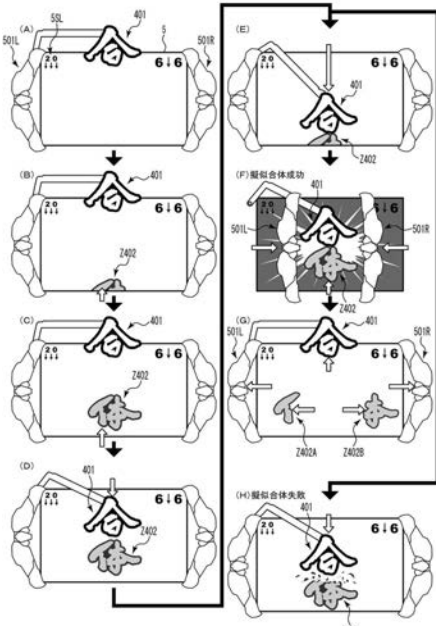
(D)



【図14-42】

【図14-42】

特徴部241SG変形例2



【図14-43】

【図14-43】

特徴部241SG変形例3

