

(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2021-137159

(P2021-137159A)

(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 269 頁)

(21) 出願番号 特願2020-35692 (P2020-35692)  
(22) 出願日 令和2年3月3日(2020.3.3)

(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 BC07 BC10  
2C333 AA11 CA29 CA44 CA49 CA50  
CA77 GA04

(54) 【発明の名称】 遊技機

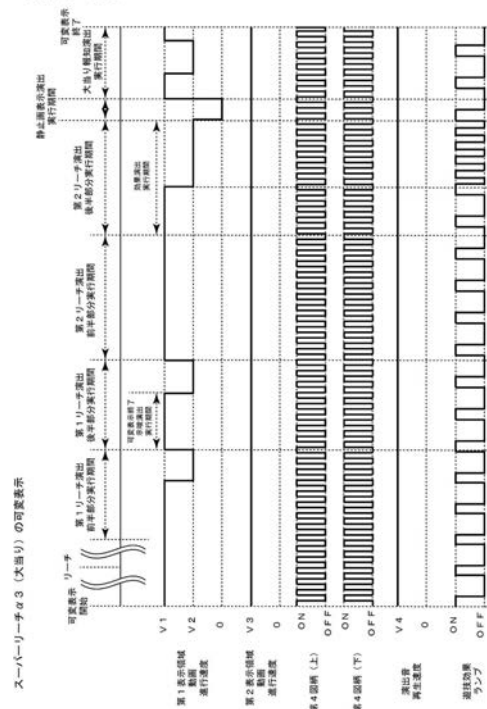
## (57) 【要約】

【課題】遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技が可能な遊技機であって、演出音出力可能な音出力手段と、演出動画を表示可能な表示手段と、表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って音出力手段により演出音出力する所定演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、演出実行手段は、所定演出の第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を表示手段に表示可能であり、第1期間よりも後の所定演出の第2期間において、演出の進行速度が第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を表示手段に表示可能であり、所定演出に対応する演出音については、第1期間と第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて音出力手段により出力可能である。

【選択図】図10-20

【図10-20】



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出音を出力可能な音出力手段と、

演出動画を表示可能な表示手段と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出を実行可能な演出実行手段と、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行する群演出実行手段と、

10

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり、

前記所定演出に対応する演出音は、楽曲と効果音とを含み、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み、

20

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

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になる、

30

ことを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来の遊技機は、リーチ演出としてバトル演出とタイマー演出とを同時期に実行可能であり、バトル演出中は、該バトル演出の再生速度を低速にするスローモーション演出を更に実行可能となっているものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

40

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献 1】特開 2017-99801 号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、スローモーション演出としてバトル演出の再生

50

速度を低速にすると、タイマー演出の進行速度も併せて低速となるため、遊技者に対して違和感を与えてしまうという問題がある。

【 0 0 0 5 】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

手段 1 の遊技機は、

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

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 13 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 4 7 に示す群予告実行処理，図 9 4 ~ 図 1 0 0 に示す 6 人群予告演出）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）

、  
前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音は、楽曲と効果音とを含み（例えば、スピーカ 8 L、8 R から B G M（楽曲）や効果音を出力可能な部分）、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 5 9 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 9 4（a 2 3）~ 図 9 6（a 3 0）に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 7（a 3 1）~ 図 9 8（a 3 6）に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされことなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 9（a 3 7）~ 図 1

10

20

30

40

50

00 (a42) に示す期間)、

前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になる(たとえば、図57、図94に示す例)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。また、楽曲と効果音とを含む演出音によって遊技興趣を向上できる。また、より好適に群演出を実行することができる。

10

【0007】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段2の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2019-050851号公報に示されているような、複数のキャラクタやオブジェクトの画像が登場する群演出を実行可能なものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、群演出を実行することで遊技に面白みを享受させることができるが、このような群演出に関してはまだまだ改良の余地があり、この点に鑑み、より好適に群演出を実行することができる遊技機の提供が求められている。

【0008】

手段2の遊技機は、

20

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

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図47に示す群予告実行処理、図94~図100に示す6人群予告演出)を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図59に示す期間)、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図94(a23)~図96(a30)に示す期間)、

30

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図97(a31)~図98(a36)に示す期間)、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図99(a37)~図100(a42)に示す期間)、

前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になる(たとえば、図57、図94に示す例)

40

ことを特徴としている。

このような構成によれば、より好適に群演出を実行することができる。

【0009】

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

【図面の簡単な説明】

【0010】

【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。

50

- 【図 2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8】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】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 10 - 2】(A)は画像表示装置を示す図であり、(B)は各保留表示エリアにおける保留表示の回転表示を示す図であり、(C)はテロップ表示エリアにおけるテロップの移動表示を示す図であり、(D)は第 4 図柄の点滅態様を示す図である。
- 【図 10 - 3】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。
- 【図 10 - 4】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 10 - 5】各乱数を示す説明図である。
- 【図 10 - 6】(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 10 - 7】(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 10 - 8】変動パターンを例示する図である。
- 【図 10 - 9】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 10 - 10】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 10 - 11】(A)は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B)は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。
- 【図 10 - 12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 13】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。
- 【図 10 - 14】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 15】チャンスアップ演出の実行決定割合を示す図である。
- 【図 10 - 16】(A)は静止画表示演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は各演出パターンの演出内容を示す図である。
- 【図 10 - 17】(A)は操作促進演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は各演出パターンの演出内容を示す図である。
- 【図 10 - 18】スーパーリーチ 1 の可変表示を示すタイミングチャートである。
- 【図 10 - 19】スーパーリーチ 2 の可変表示を示すタイミングチャートである。
- 【図 10 - 20】スーパーリーチ 3 の可変表示を示すタイミングチャートである。
- 【図 10 - 21】スーパーリーチ 3 の可変表示を示すタイミングチャートである。
- 【図 10 - 22】スーパーリーチ 1 の可変表示を示すタイミングチャートである。
- 【図 10 - 23】スーパーリーチ 2 の可変表示を示すタイミングチャートである。
- 【図 10 - 24】スーパーリーチ 3 の可変表示を示すタイミングチャートである。
- 【図 10 - 25】スーパーリーチ 3 の可変表示を示すタイミングチャートである。
- 【図 10 - 26】第 1 リーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 27】第 1 リーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 28】第 2 リーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 29】第 2 リーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 30】第 2 リーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 31】第 3 リーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 32】第 3 リーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 33】第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 34】第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 35】第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。

- 【図 10 - 36】変形例における第 2 リーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 37】変形例における第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10 - 38】変形例における第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 11】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 12】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 13】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 14】枠ランプを説明するための図である。
- 【図 15】特図 LED 基板および第 4 図柄ユニットを説明するための図である。
- 【図 16】遊技盤と画像表示装置との間を覗いた図である。
- 【図 17】画像表示装置における画面の表示態様を説明するための図である。 10
- 【図 18】パチンコ遊技機に搭載された各種基板などを説明するための図である。
- 【図 19】当り種別を説明するための図である。
- 【図 20】各乱数を説明するための図である。
- 【図 21】大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。
- 。 【図 22】演出制御コマンドの一例を説明するための図である。
- 【図 23】メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 24】メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 25】ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 26】大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。 20
- 【図 27】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図 28】メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 29】サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図 30】各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。
- 【図 31】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 32】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 33】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 34】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 35】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 36】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 37】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 38】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 39】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 40】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 41】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 42】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 43】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 44】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 45】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 46】群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 47】群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 48】群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。
- 【図 49】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 50】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 51】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 52】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図 53】6 人群予告の全体像を示す図である。
- 【図 54】群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。
- 【図 55】群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図である。 50

【図 5 6】群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図である。

【図 5 7】群予告演出の実行中に遊技盤と画像表示装置との間を覗いた図である。

【図 5 8】爆チュー群予告の全体像を示す図である。

【図 5 9】群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための図である。

【図 6 0】ステージ A における 6 人群予告の発生タイミングを説明するための図である。

【図 6 1】ステージ B における爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。

【図 6 2】群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

10

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

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

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

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

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

20

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

【図 6 9】リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

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

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

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

30

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

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

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

【図 7 6】背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

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

40

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

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

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

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

【図 8 2】背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説

50

明するための図である。

【図 8 3】全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 4】P U S H 演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。

【図 8 5】変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

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

【図 8 7】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 8 8】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 8 9】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

10

【図 9 0】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 9 1】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 9 2】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 9 3】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 9 4】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 9 5】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 9 6】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

20

【図 9 7】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 9 8】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 9 9】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 0】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 1】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。

30

【図 1 0 2】ステージ A において背景予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 3】ステージ A においてランプ予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 4】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 5】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 6】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 7】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 8】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

【図 1 0 9】ステージ A における演出態様を説明するための図である。

40

【図 1 1 0】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 1】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 2】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 3】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 4】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 5】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 6】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 7】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 8】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。

【図 1 1 9】S P リーチ後半における演出態様を説明するための図である。

50



- [illegible]

ための図である。

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

【図 1 6 2】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 3】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

【図 1 6 4】ボインゴ群予告の詳細を説明するための図である。

【図 1 6 5】ステージ A においてボインゴ群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。

10

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

【図 1 6 7】変形例に係るボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。

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

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

【図 1 7 0】6 人群予告と犬群予告の比較を説明するための図である。

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

20

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

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 1】

本発明に係る遊技機であるパチンコ遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【0 0 1 2】

[ 形態 ]

形態 1 の遊技機は、

30

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 1 3 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

40

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）

、  
前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

50

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能である（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

10

#### 【0013】

形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

前記音出力手段は、音を再生する再生回路（例えば、音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2）と、該再生回路で再生された音を増幅する増幅回路（例えば、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4）と、該増幅回路で増幅された音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ 8 L、8 R）と、を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再現性の高い演出音を適切な音量にてスピーカから出力することができる。

#### 【0014】

20

形態 3 の遊技機は、形態 1 または形態 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記所定演出に対応する演出音に関する速度を、前記第 2 期間における所定期間において前記第 1 期間と同一速度で前記音出力手段により出力可能であり、前記第 2 期間における所定期間よりも後の特定期間において前記第 1 期間とは異なる速度で前記音出力手段により出力可能である（例えば、変形例 0 7 9 S G - 1 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の前半部においては 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出の各リーチ演出前半部分実行期間と同じくスピーカ 8 L、8 R から再生速度 V 4 にて演出音を出力する一方で、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の後半部においては V 4 とは異なる再生速度（例えば、再生速度 V 4 よりも遅い V 5）にて演出音を出力する部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出動画が第 2 速度で表示されている第 2 期間の内、特定期間については演出音に関する速度が異なるようできるため、所定演出に対応する演出音による演出効果を向上できるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0015】

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

前記所定演出に対応する演出音は、楽曲と効果音とを含む（例えば、スピーカ 8 L、8 R から B G M（楽曲）や効果音を出力可能な部分）

この特徴によれば、楽曲と効果音とを含む演出音によって遊技興趣を向上できる。

40

#### 【0016】

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

少なくとも前記第 1 期間と前記第 2 期間とで発光可能であって発光態様を変化可能な発光手段（例えば、遊技効果ランプ 9）を備え、

前記演出実行手段は、前記第 2 期間において前記第 1 期間よりも短い周期で前記発光手段の発光態様を変化可能である（例えば、図 10 - 20、図 10 - 21、図 10 - 24、図 10 - 25 に示すように、第 2 リーチ演出後半部分実行期間中や第 4 リーチ演出後半部分実行期間中において、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出の各実行期間及び第 4 リーチ演出前半部分実行期間よりも短い周期で遊技効果ランプ 9 が点滅する部分）

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の発光態様の变化周期が、演出の進行速度が遅い第2期間において逆に短く（早く）なることによって、第2期間の演出効果を向上できる。

【0017】

形態6の遊技機は、形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134）と、

10

演出動画を表示可能な表示領域として、第1表示領域（例えば、図10-2（A）に示す第1表示領域079SG005F）と、該第1表示領域よりも周縁寄りの第2表示領域（例えば、第2表示領域079SG005Sa）と、を含む表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1表示領域にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出（例えば、リーチ演出）と、前記第2表示領域において可変表示に関連した情報表示を動作させる情報演出（例えば、図10-2（B）に示す第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示の回転表示や、図10-2（C）に示すテロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの移動表示）を実行可能な演出

20

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V1にて画像表示装置5に表示されている部分）

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている部分）、

30

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分）、

前記情報演出については、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、前記情報表示を同一の動作速度で動作させる情報演出を実行可能である（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、保留表示の回転表示を回転速度V3、テロップの移動表示を移動速度V3で表示する部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、情報表示の動作速度と所定演出に対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【0018】

形態7の遊技機は、形態6に記載の遊技機であって、

50

前記第 1 表示領域の総面積は、前記第 2 表示領域の総面積よりも大きい（例えば、図 10 - 2（A）に示すように、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F の面積は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a の面積と第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b とを合わせた面積よりも広い部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が所定演出を情報演出よりも認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0019】

形態 8 の遊技機は、形態 6 または形態 7 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第 1 期間と前記第 2 期間以外の少なくとも可変表示中の期間においては、常に同一の動作速度で前記情報表示を動作させる情報演出を実行可能である（例えば、図 10 - 18 ~ 図 10 - 25 に示すように、リーチ演出中以外の期間において、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U では保留表示の回転表示が回転速度 V 3 で実行され、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T ではテロップの移動表示が移動速度 V 3 で実行される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、情報表示の動作速度が変化することがないので、遊技者が情報演出を認識し難くなってしまうことを防止できる。

#### 【0020】

形態 9 の遊技機は、形態 6 ~ 形態 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記情報演出は、実行中の可変表示における演出に関する状態を示唆する情報表示を前記第 2 表示領域に順次移動表示させる移動表示演出（例えば、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T において遊技状態に応じたメッセージの移動表示を実行する部分）を含み、

前記演出実行手段は、前記情報表示の少なくとも一部が常に遊技者から視認可能となるように該情報表示を移動表示させる移動表示演出を実行可能である（例えば、図 10 - 2（C）に示すように、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T においてメッセージに含まれる文字は、該テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の左端部に再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、情報表示の少なくとも一部が常に遊技者から視認可能となるので、移動表示演出が実行されていることを遊技者が認識し易くできる。

#### 【0021】

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

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 13 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

特典（例えば、大当たり遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、C P U 1 0 3）と

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の実行後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当たり報知演出とはずれ報知演出）とを実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リ

10

20

30

40

50

ーチ演出、第２リーチ演出、第３リーチ演出、第４リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度Ｖ１にて画像表示装置５に表示されている部分）、

前記第１期間よりも後の前記所定演出の第２期間において、演出の進行速度が前記第１速度よりも遅い第２速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図１０－１９～図１０－２５に示すように、第１リーチ演出、第２リーチ演出、第３リーチ演出、第４リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度Ｖ２にて画像表示装置５に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第１期間と前記第２期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図１０－１９～図１０－２５に示すように、第１リーチ演出、第２リーチ演出、第３リーチ演出、第４リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭや演出音等が通常の再生速度であるＶ４にて出力されている部分）、

前記第２期間内においては、前記所定演出とは異なる演出であって該所定演出の演出効果を高めるための効果演出を実行可能である（例えば、図１０－２０、図１０－２１、及び図１０－２８に示すように、第２リーチ演出後半部分実行期間において画像表示装置５に集中線を表示する効果演出を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第１期間と第２期間とで変化したが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第１期間と第２期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、第２期間の演出効果を高めるとともに、第２期間が終了して報知演出が実行されることを効果演出によって遊技者が認識し易くできる。

#### 【００２２】

形態１１の遊技機は、形態１０に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記効果演出を、前記所定演出の演出効果を高める効果度が異なる複数の態様（例えば、図１０－２８（Ｃ）に示す集中線が表示される態様と、図１０－２８（Ｄ）に示すように、図１０－２８（Ｃ）よりも集中線の表示数が多い態様）にて実行可能であり、

前記第２期間の始点から終点に進むに伴って、演出効果を高める効果度が順次高くなる態様の前記効果演出を実行可能である（例えば、図１０－２８（Ｃ）及び図１０－２８（Ｄ）に示すように、バトル演出の進行に伴って集中線の表示数が多くなる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、効果演出の態様が、所定演出の演出効果を高める効果度が順次高くなる態様に変わるので、第２期間が終了して報知演出が実行されることを効果演出によって遊技者が一層認識し易くできる。

#### 【００２３】

形態１２の遊技機は、形態１～形態１１のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ及び音声制御基板１３に搭載されている音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２、音声データＲＯＭ０７９ＳＧ１３３、増幅回路０７９ＳＧ１３４）と、

演出動画を表示可能な表示領域として、第１表示領域（例えば、図１０－２（Ａ）に示す第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆ）と、該第１表示領域よりも周縁寄りの第２表示領域（例えば、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａ）と、を含む表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

特典（例えば、大当たり遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と

、

10

20

30

40

50

前記第 1 表示領域にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の実行後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出）と、前記第 2 表示領域において可変表示に関連した特定情報演出（例えば、図 10 - 2（B）に示す第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U における保留表示の回転表示や、図 10 - 2（C）に示すテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T におけるテロップの移動表示）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

10

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記第 1 表示領域に表示可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記第 1 表示領域に表示可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

20

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分）、

前記報知演出を、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とにおいて実行可能である（例えば、図 10 - 26（G）、図 10 - 29（E）、図 10 - 30（D）、図 10 - 31（G）、図 10 - 35（C）に示すように、大当り報知演出として飾り図柄が大当りの組み合わせで停止する際に、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F と第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a とで該大当り報知演出の画像を表示する部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、第 1 表示領域と第 2 表示領域とを併せた広い表示領域において報知演出を実行することで、特典が付与されたことを遊技者が認識し易くできる。

#### 【0024】

形態 13 は、形態 12 に記載の遊技機であって、

40

前記演出実行手段は、

前記第 2 表示領域内において動作する第 1 表示（例えば、保留表示）と前記第 2 表示領域内において動作しない第 2 表示（例えば、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D と第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U）とを前記特定情報演出にて表示可能であり、

前記第 1 表示と前記第 2 表示とを消去した前記第 2 表示領域において前記報知演出を実行可能である（例えば、図 10 - 26（G）、図 10 - 29（E）、図 10 - 30（D）、図 10 - 31（G）、図 10 - 35（C）に示すように、大当り報知演出を実行する場合は、保留表示と第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U 及びテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T を非表示化して第 1 表

50

示領域 079SG005F と第 2 表示領域 079SG005Sa とで大当り報知演出の画像を表示する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作する第 1 表示だけではなく、動作しない第 2 表示も消去した第 2 表示領域において報知演出が実行されるので、第 2 表示領域における報知演出の視認性をより一層高めることができる。

【0025】

形態 14 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 13 のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技が可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

演出音を出力可能な音出力手段 (例えば、スピーカ 8L、8R 及び音声制御基板 13 に搭載されている音声合成用 IC 079SG132、音声データ ROM 079SG133、増幅回路 079SG134) と、

演出動画を表示可能な表示領域として、第 1 表示領域 (例えば、第 1 表示領域 079SG005F) と、該第 1 表示領域よりも周縁寄りの第 2 表示領域 (例えば、第 2 表示領域 079SG005Sa) と、を含む表示手段 (例えば、画像表示装置 5) と、

特典 (例えば、大当り遊技状態) を付与する特典付与手段 (例えば CPU 103) と、

前記第 1 表示領域にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出 (例えば、リーチ演出) と、該所定演出の実行後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出 (例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出) と、前記第 2 表示領域において可変表示に関連した情報演出 (例えば、図 10 - 2 (B) に示す第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U における保留表示の回転表示や、図 10 - 2 (C) に示すテロップ表示エリア 079SG005T におけるテロップの移動表示) 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、

前記表示手段は、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域の視認性を変化可能であって (例えば、変形例 079SG - 2 に示すように、第 1 表示領域 079SG005F に加えて、第 2 表示領域 079SG005Sa と第 3 表示領域 079SG005Sb の視認性を低下可能とする部分)、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記第 1 表示領域に表示可能であり (例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記第 1 表示領域に表示可能であり (例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり (例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8L、8R から BGM や演出音等が通常の再生速度である V4 にて出力されている部分)、

前記所定演出が終了してから前記報知演出が実行されるまでの報知前期間において前記第 1 表示領域の視認性は変化するが前記第 2 表示領域の視認性は変化しない (例えば、変

10

20

30

40

50



形例 079SG-2 として図 10-36 及び図 10-37 に示すように、エフェクト画像 079SG005Ea によって第 1 表示領域 079SG005F の視認性は低下するが第 2 表示領域 079SG005Sa や第 3 表示領域 079SG005Sb の視認性は変化しない部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、報知前期間において第 1 表示領域の視認性が変化することで報知演出が実行されるタイミングを遊技者が認識し易くできるとともに、第 2 表示領域の視認性が変化しないことで遊技者が情報演出を認識し難くなくなってしまうことも防ぐことができる。

10

【0026】

形態 15 は、形態 14 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、表示する画像を生成可能な手段であって、前記第 1 表示領域に表示する画像を描画可能な第 1 描画階層（例えば、第 2 画像データ）と、該第 1 描画階層よりも上位の描画階層であって、前記第 2 表示領域に表示する画像を描画可能な第 2 描画階層（例えば、第 1 画像データ）とを含む複数の描画階層を有する画像生成手段（例えば、表示制御部 123）を含み、

前記画像生成手段が前記第 1 描画階層に描画する画像の視認性を変化させることにより前記第 1 表示領域の視認性が変化する（例えば、変形例 079SG-2 に示すように、第 2 画像データの画像として描画されるエフェクト画像 079SG005Ea を拡大表示することによって第 1 表示領域 079SG005F の視認性を変化させる部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 表示領域の視認性を変化させることなく第 1 表示領域の視認性だけを的確に変化させることができる。

【0027】

形態 16 は、形態 15 に記載の遊技機であって、

前記画像生成手段は、前記第 1 描画階層に描画する画像の視認性を、前記第 1 描画階層における前記第 2 表示領域に対応する領域から離れた特定位置から前記第 2 表示領域に対応する領域に向けて所定期間に亘って変化させる（例えば、変形例 079SG-2 に示すように、第 2 画像データの画像として描画されるエフェクト画像 079SG005Ea を第 1 表示領域 079SG005F の中央から第 2 表示領域 079SG005Sa や第 3 表示領域 079SG005Sb に向けて拡大表示するように描画することによって第 1 表示領域 079SG005F の視認性を変化させる部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 描画階層の視認性の変化が、特定位置から第 2 表示領域に対応する領域に向けて所定期間に亘って変化するようになるため、第 2 表示領域に対応する領域の視認性を変化し難くできる。

【0028】

形態 17 は、形態 14～形態 16 のいずれかに記載の遊技機であって、

40

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン 31B）を備え、

前記演出実行手段は、

前記動作検出手段での遊技者の動作の検出に基づいて前記報知演出を実行可能であり（例えば、遊技者によるプッシュボタン 31B の操作に基づいて大当り遊技状態に制御されること、または、大当り遊技状態に制御されないことを報知可能な部分）、

前記報知演出を実行するための動作促進画像を前記第 1 表示領域に表示して遊技者の動作を促す動作促進演出（例えば、操作促進演出）を実行可能であり、

前記所定演出の演出動画の視認性は低下するが、前記動作促進演出の視認性は低下しない（例えば、エフェクト画像 079SG005Ea の拡大表示によって第 1 表示領域 079SG005F の視認性は低下するが、第 1 画像データの画像として表示された操作促進

50

画像 079SG005Ba とメータ 079SG005M の視認性は低下しない部分) ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出に対して動作促進演出を際立たせることができるので、遊技者に対して動作を効果的に促すことができる。

【0029】

形態 18 は、形態 1 ～形態 17 のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技が可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

演出音を出力可能な音出力手段 (例えば、スピーカ 8L、8R 及び音声制御基板 13 に搭載されている音声合成用 IC 079SG132、音声データ ROM 079SG133、増幅回路 079SG134) と、

演出動画を表示可能な表示領域として、第 1 表示領域 (例えば、図 10 - 2 (A) に示す第 1 表示領域 079SG005F) と、該第 1 表示領域よりも周縁寄りの第 2 表示領域 (例えば、第 2 表示領域 079SG005Sa) と、を含む表示手段 (例えば、画像表示装置 5) と、

特典 (例えば、大当り遊技状態) を付与する特典付与手段 (例えば、CPU 103) と

、  
前記第 1 表示領域にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出 (例えば、リーチ演出) と、該所定演出の終了後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出と、前記第 2 表示領域において可変表示に関連した情報表示を動作させる情報演出 (例えば、図 10 - 2 (B) に示す第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U における保留表示の回転表示や、図 10 - 2 (C) に示すテロップ表示エリア 079SG005T におけるテロップの移動表示) 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、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記第 1 表示領域に表示可能であり (例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記第 1 表示領域に表示可能であり (例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり (例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8L、8R から BGM や演出音等が通常の再生速度である V4 にて出力されている部分)、

前記所定演出が終了してから前記報知演出が実行されるまでの報知前期間において、前記第 1 表示領域で実行していた前記所定演出の進行停止に対応する特定静止画像を表示する報知前演出 (例えば、静止画表示演出) を実行可能であり、

前記第 2 表示領域における前記情報表示の動作は、前記報知前期間においても継続する (例えば、図 10 - 20 及び図 10 - 21 に示すように、静止画表示演出実行期間中においても第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U における保留表示の回転表示や、図 10 - 2 (C) に示すテロップ表示エリア

10

20

30

40

50

079SG005Tにおけるテロップの移動表示が継続する部分)  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、報知前期間において第1表示領域に特定静止画像が表示されることによって、報知演出が実行されることを遊技者が認識し易くできるとともに、第2表示領域での情報表示の動作は継続するので、情報表示の動作停止してしまうことによって情報演出が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【0030】

10

形態19は、形態18に記載の遊技機であって、

前記特定静止画像は、進行が停止された前記所定演出の静止画像の色彩を変化させた画像である(例えば、図10-16及び図10-29(A)~図10-29(B)に示すように、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行されることによって静止画の色彩が反転する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1表示領域に表示される特定静止画像が、所定演出の静止画像と色彩が異なることによって、報知演出が実行されることを遊技者がより一層認識し易くできる。

【0031】

20

形態20は、形態19に記載の遊技機であって、

前記第2表示領域に表示されている前記情報演出の画像については、前記報知前期間において色彩は変化しない(例えば、図10-29(B)に示すように、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行されることによって第1表示領域079SG005Fに表示されている静止画の色彩が反転するが、第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップ、第3表示領域079SG005Sbに表示されている第4図柄の色彩は反転しない部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、報知前演出が実行される際に遊技者が情報演出を認識し難くなってしまうことを防ぐことができる(情報演出の画像については色彩が変化しないので、色彩が変化した特定静止画像であることを認識し易くできる)。

30

【0032】

形態21は、形態1~形態20のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

演出音を出力可能な音出力手段(例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134)と、

演出動画を表示可能な表示手段と(例えば、画像表示装置5)、

特典(例えば、大当り遊技状態)を付与する特典付与手段(例えば、CPU103)と

40

、  
前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出(例えば、リーチ演出)と、該所定演出の実行後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出(例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出)とを実行可能な演出実行手段(演出制御用CPU120)と、

を備え、

前記所定演出は、第1区間(例えば、第1リーチ演出と第3リーチ演出)と該第1区間よりも後の第2区間(例えば、第2リーチ演出と第4リーチ演出)とを含み、

前記第1区間と前記第2区間とは、それぞれが第1期間(例えば、第1リーチ演出前半部分実行期間、第2リーチ演出前半部分実行期間、第3リーチ演出前半部分実行期間、第

50

4 リーチ演出前半部分実行期間)と該第1期間よりも後の第2期間(例えば、第1リーチ演出後半部分実行期間、第2リーチ演出後半部分実行期間、第3リーチ演出後半部分実行期間、第4リーチ演出後半部分実行期間)とを含み、

前記演出実行手段は、

前記第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり(例えば、図10-19~図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V1にて画像表示装置5に表示されている部分)、

前記第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり(例えば、図10-19~図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり(例えば、図10-19~図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分)、

前記所定演出を、前記第1区間の実行後に前記第2区間に移行する第1パターン(例えば、図10-20及び図10-21に示すスーパーリーチ3の可変表示や、図10-24及び図10-25に示すスーパーリーチ3の可変表示)と、前記第1区間の実行後に前記第2区間に移行せず終了する第2パターン(例えば、図10-18及び図10-19に示すスーパーリーチ1及びスーパーリーチ2の可変表示や、図10-22及び図10-23に示すスーパーリーチ1及びスーパーリーチ2の可変表示)と、で実行可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、第1区間で所定演出を第2速度で実行して第2区間に移行するか第2区間に移行することなく所定演出が終了するかや、第2区間で所定演出を第2速度で実行して特典が付与されるか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0033】

形態22は、形態21に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定演出が前記第2区間に移行せずに前記第1区間で終了することを示唆する終了示唆演出(例えば、第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出)を実行可能であり、

前記終了示唆演出と、前記第1区間から前記第2区間に移行したときの所定演出とを同一の進行速度で実行可能であり(例えば、図10-19、図10-20、図10-21、図10-23、図10-24、図10-25に示すように、第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出と第1リーチ演出後半部分実行期間または第3リーチ演出後半部分実行期間とを進行速度V1にて実行する部分)、

前記報知演出において特典が付与されることを報知するときは、該報知演出の第1報知期間において演出の進行速度が第3速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であるとともに、前記第1報知期間よりも後の第2報知期間において前記第3速度よりも遅い第4速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり(例えば、図10-18、図10-20、図10-22、図10-24、図10-25及び図10-26(E)~図10

- 26 (G)、図10-29 (C) ~ 図10-29 (E)、図10-30 (B) ~ 図10-30 (D)、図10-31 (E) ~ 図10-31 (G)、図10-35 (A) ~ 図10-35 (C) に示すように、味方キャラクタの攻撃がヒットしたことによって敵キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度V2にて実行する部分)、

前記報知演出において特典が付与されないことを報知するときは、前記第2報知期間においては前記表示手段に前記第4速度の演出動画を表示することなく前記第3速度である演出動画を表示可能である(例えば、図10-19、図10-21、図10-23、図10-25及び図10-27 (E) ~ 図10-27 (G)、図10-30 (F) ~ 図10-30 (H)、図10-32 (E) ~ 図10-32 (G)、図10-35 (D) ~ 図10-35 (F) に示すように、味方キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度V1にて実行する部分)

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2区間に移行したときの所定演出の進行速度が終了示唆演出の進行速度と同一であるので、第2区間に移行したときの進行速度が終了示唆演出の進行速度と異なることによって、特典が付与されることへの期待感を過度に高めてしまうことを防ぐことができるとともに、特典が付与されないことが報知されたときには、第4速度の演出動画が表示されないの、遊技者の不満が過度に高まってしまうことも防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0034】

形態23の遊技機は、形態1 ~ 形態22のいずれかに記載の遊技機であって、

20

遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

演出音を出力可能な音出力手段(例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134)と、

演出動画を表示可能な表示手段(例えば、画像表示装置5)と、

特典(例えば、大当たり遊技状態)を付与する特典付与手段(例えば、CPU103)と

、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(例えば、プッシュボタン31B)と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出(例えば、リーチ演出)と、遊技者の動作を促す動作促進演出(例えば、操作促進演出)と、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて特典が付与されるか否かを報知する報知演出(例えば、大当たり報知演出とはずれ報知演出)とを実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

30

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり(例えば、図10-19 ~ 図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V1にて画像表示装置5に表示されている部分)

40

、

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり(例えば、図10-19 ~ 図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり(例えば、図10-19 ~ 図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中

50

において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分)、

前記第 2 期間において前記所定演出の演出動画が前記第 2 速度で表示中であるとき、前記動作促進演出を実行可能である(例えば、図 10 - 24 及び図 10 - 25 に示すように、第 4 リーチ演出の後半部分実行期間中においてリーチ演出の動画の表示が進行速度 V 2 にて実行されているときに操作促進演出が実行される部分)

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、第 2 期間中の動作促進演出の実行中において所定演出が第 2 速度で進行するため、所定演出の演出効果を高めることができる。

10

#### 【0035】

形態 24 の遊技機は、形態 23 に記載の遊技機であって、

前記動作促進演出は、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出を受け付ける有効検出期間を報知する有効検出期間報知演出(例えば、プッシュボタン 31 B の操作受け継期間を示すメータ 079SG005M の表示)を含み、

前記演出実行手段は、前記有効検出期間が終了した場合に、該有効検出期間が終了したタイミングよりも後のタイミングから、前記有効検出期間内に前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された場合と同じ報知演出を実行可能である(例えば、図 10 - 33 (E)、図 10 - 34 (E) 及び図 10 - 35 (A) ~ 図 10 - 35 (F) に示すように、プッシュボタン 31 B の操作受付期間が終了したこと、または、遊技者がプッシュボタン 31 B を操作したことにもとづいて、同一の大当たり報知演出またははずれ報知演出を実行する部分)

20

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、動作検出手段が遊技者の動作を検出しない場合に有効検出期間が経過する以前のタイミングで報知演出が実行されることがないので、動作検出手段が遊技者の動作を検出しないことにより有効検出期間中に特典が付与されるか否かが遊技者に認識されてしまうことを防ぐことができる。

#### 【0036】

30

形態 25 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 24 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

演出音を出力可能な音出力手段(例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 13 に搭載されている音声合成用 IC 079SG132、音声データ ROM 079SG133、増幅回路 079SG134)と、

演出動画を表示可能な表示手段(例えば、画像表示装置 5)と、

特典(例えば、大当たり遊技状態)を付与する特典付与手段(例えば、CPU 103)と

、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出(例えば、リーチ演出)と、該所定演出の終了後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出(例えば、大当たり報知演出とはずれ報知演出)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 120)と、

40

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり(例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)

、

50

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から BGM や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分）、

前記報知演出において特典が付与されることを報知するときは、該報知演出の第 1 報知期間において演出の進行速度が第 3 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であるとともに、前記第 1 報知期間よりも後の第 2 報知期間において前記第 3 速度よりも遅い第 4 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10 - 18、図 10 - 20、図 10 - 22、図 10 - 24 及び図 10 - 26 (E) ~ 図 10 - 26 (G)、図 10 - 29 (C) ~ 図 10 - 29 (E)、図 10 - 30 (B) ~ 図 10 - 30 (D)、図 10 - 31 (E) ~ 図 10 - 31 (G)、図 10 - 35 (A) ~ 図 10 - 35 (C) に示すように、大当り報知演出のうち、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする部分の動画は進行速度 V 1 にて表示される一方で、敵キャラクタが倒れる部分の動画は進行速度 V 2 にて表示される部分）、

前記報知演出において特典が付与されないことを報知するときは、前記第 2 報知期間においては前記表示手段に前記第 4 速度の演出動画を表示することなく前記第 3 速度である演出動画を表示可能である（例えば、図 10 - 19、図 10 - 21、図 10 - 23、図 10 - 25 及び図 10 - 27 (E) ~ 図 10 - 27 (G)、図 10 - 30 (F) ~ 図 10 - 30 (H)、図 10 - 32 (E) ~ 図 10 - 32 (G)、図 10 - 35 (D) ~ 図 10 - 35 (F) に示すように、はずれ報知演出の動画が進行速度 V 1 にて表示される部分）ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化したが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、報知演出として特典の付与が報知されるときには進行速度が第 4 速度の演出動画が表示されるようになるので、特典が付与されたことを報知演出の演出動画によって遊技者に印象付けることができる。

#### 【0037】

形態 26 の遊技機は、形態 25 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、特典が付与されるときにおいてのみ、前記第 2 期間中に特殊演出（例えば、図 10 - 16 に示すように、静止画の色彩が反転する静止画表示演出（パターン SG - 2 の静止画表示演出））を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、特殊演出が実行されるか否かに注目させることができる。

#### 【0038】

形態 27 の遊技機は、形態 26 に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、前記特典として第 1 特典（例えば、非確変大当りの大当り遊技状態）と該第 1 特典よりも遊技者にとって有利な第 2 特典（例えば、確変大当りの大当り遊技状態）とを付与可能であり、

前記演出実行手段は、前記報知演出において特典が付与されないことを一旦報知した後に、特典が付与されることを報知する特別演出（例えば、変形例 079 SG - 4 に示す復活演出）を実行可能であり、

前記第 2 期間中に前記特殊演出が実行されて前記報知演出で特典が付与されることが報知されるときは、前記第 2 特典が付与され（例えば、変形例 079 SG - 4 に示すように

10

20

30

40

50

、静止画表示演出がパターン S S - 2 にて実行されて大当り報知演出が実行される場合は確変大当りの大当り遊技状態に制御される部分)、

前記第 2 期間中に前記特殊演出が実行されて前記報知演出で特典が付与されないことが報知された後に前記特別演出が実行されるときは、前記第 1 特典または前記第 2 特典が付与される(例えば、変形例 0 7 9 S G - 4 に示すように、静止画表示演出がパターン S S - 2 にて実行されて一旦はずれ報知演出が実行されてから復活演出が実行される場合は、非確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合と確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合とがある部分)

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、特殊演出が実行された後に、報知演出にて特典の付与が報知されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 3 9 】

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

遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1 )であって、

演出音を出力可能な音出力手段(例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 1 3 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4 )と、

演出動画を表示可能な表示手段(例えば、画像表示装置 5 )と、

特典(例えば、大当り遊技状態)を付与する特典付与手段(例えば、C P U 1 0 3 )と

、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(例えば、プッシュボタン 3 1 B )と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出(例えば、リーチ演出)と、第 1 動作促進画像(例えば、操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a )と該第 1 動作促進画像とは異なる第 2 動作促進画像(例えば、操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b )とを含む複数の動作促進画像のうちいずれかを前記表示手段に表示して遊技者の動作を促す動作促進演出(例えば、操作促進演出)と、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて特典が付与されるか否かを報知する報知演出(例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 )と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり(例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)

、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり(例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり(例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分)、

前記第 2 期間の開始後に前記動作促進演出を実行可能であり(例えば、図 1 0 - 2 4、図 1 0 - 2 5 に示すように、第 4 リーチ演出後半部分実行期間中に操作促進演出が実行

10

20

30

40

50



される部分)、

前記第1動作促進画像により前記動作促進演出を実行するときには、前記表示手段において前記所定演出の演出動画を視認可能に表示しつつ前記第1動作促進画像を表示し(例えば、図10-33に示すように、操作促進画像079SG005Baを表示するときには、透過率を有するエフェクト画像079SG005Eが共に表示されるので、遊技者は該エフェクト画像079SG005Eを通してバトル演出を視認可能となる部分)、

前記第2動作促進画像により前記動作促進演出を実行するときには、前記表示手段において前記所定演出の演出動画を前記第1動作促進画像のときよりも前記所定演出の演出動画を視認困難に表示しつつ、前記第2動作促進画像を前記第1動作促進画像の表示領域よりも広い表示領域に表示し(例えば、図10-34に示すように、操作促進画像079SG005Baよりもサイズの大きい操作促進画像079SG005Bbを表示するときには、該操作促進画像079SG005Bbの透過率が0%であることによって、操作促進画像079SG005Baが表示されるときよりもバトル演出の視認性が低下する部分)、

前記第2動作促進画像が表示されるときに特典が付与される割合は、前記第1動作促進画像が表示されるときよりも高い(例えば、図10-17に示すように、操作促進画像079SG005Bbが表示されるときに可変表示結果が大当たりとなる割合は、操作促進画像079SG005Baが表示されるときに可変表示結果が大当たりとなる割合よりも低い部分)

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化しますが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、動作促進演出として第1動作促進画像と第2動作促進画像のどちらが表示されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0040】

形態29の遊技機は、形態28に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1動作促進画像の表示中において、進行速度が前記第2速度である前記所定演出の演出動画を前記表示手段に表示可能である(例えば、図10-24、図10-25及び図10-33(C)~図10-33(E)に示すように、操作促進演出として操作促進画像079SG005Baを表示する場合は、該操作促進画像079SG005Baの表示中において、バトル演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行される部分)

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、第1動作促進画像の表示中に所定演出の演出動画が第2速度で表示されるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0041】

形態30の遊技機は、形態1~形態29のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定演出として第1所定演出(例えば、第1リーチ演出と第3リーチ演出)と第2所定演出(例えば、第2リーチ演出と第4リーチ演出)とを実行可能であって、前記第1所定演出における第1特定区間(例えば、第1リーチ演出前半部分実行期間と第3リーチ演出前半部分実行期間)の実行後に該第1特定区間よりも後の第2特定区間(例えば、第1リーチ演出後半部分実行期間と第3リーチ演出後半部分実行期間)に移行可能であり、

前記所定演出を、前記第1所定演出の前記第1特定区間の実行後に前記第2特定区間に移行せず特典の付与を報知する第1特定パターン(例えば、図10-18に示すスーパーリーチ1や図10-22に示すスーパーリーチ1の可変表示)と、前記第1所定演出の前記第1特定区間と前記第2特定区間の実行後に前記第2所定演出に移行する第2特定パターン(例えば、図10-20、図10-21に示すスーパーリーチ3や図10-

24、図10-25に示すスーパーリーチ 3の可変表示)と、前記第1所定演出の前記第1特定区間と前記第2特定区間との実行後に前記所定演出を終了する第3特定パターン(例えば、図10-19に示すスーパーリーチ 2の可変表示や図10-23に示すスーパーリーチ 2の可変表示)と、にて実行可能であり、

前記第1所定演出の前記第1特定区間から前記第2特定区間に移行するときと、前記第1所定演出の前記第2特定区間から前記第2所定演出に移行するときの双方において、演出の進行速度が前記第2速度である演出動画を前記表示手段に表示し(例えば、図10-18~図10-25に示すように、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、各リーチ演出の演出動画を進行速度V2にて実行する部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1所定演出の前記第1特定区間及び前記第2特定区間と前記第2所定演出のいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて出力する(例えば、図10-18~図10-25に示すように、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、スピーカ8L、8RからBGMや効果音を他の期間と変わらず再生速度V4にて出力する部分)

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1所定演出の第1特定区間から第2特定区間に移行する際、第2特定区間から第2所定演出に移行する際に変化するが、所定演出に対応する演出音の出力速度は第1所定演出の第1特定区間から第2特定区間に移行する際、第2特定区間から第2所定演出に移行する際に変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、所定演出の演出動画の進行速度が第2速度に変化することによって、所定演出の分岐を遊技者が認識し易くできる。

【0042】

(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。

【0043】

(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。

【0044】

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。

【0045】

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。

【 0 0 4 6 】

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

10

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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。

20

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、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 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

30

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

40

50

るものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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

10

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

20

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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

30

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

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 6 2 】

40

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 6 3 】

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

【 0 0 6 4 】

50

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

【0065】

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。

【0066】

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

【0067】

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 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 31 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35 A（図 3 参照）により検出される。

【0068】

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 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B に対する操作は、プッシュセンサ 35 B（図 3 参照）により検出される。

【0069】

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 31 A やプッシュボタン 31 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0070】

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。

【0071】

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。

【0072】

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 2

10

20

30

40

50

9 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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けばよい。

【 0 0 7 5 】

( 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 7 6 】

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 7 7 】

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 7 8 】

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 7 9 】

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 8 0 】

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 8 1 】

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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 8 2 】

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

## 【 0 0 8 3 】

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

## 【 0 0 8 4 】

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

## 【 0 0 8 5 】

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。

## 【 0 0 8 6 】

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

## 【 0 0 8 7 】

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。

## 【 0 0 8 8 】

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

## 【 0 0 8 9 】

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

## 【 0 0 9 0 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0091】

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

【0092】

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。

【0093】

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）

【0094】

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 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 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。

【0095】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームが開始されることに対応して、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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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、「

10

20

30

40

50



左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0099】

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

10

【0100】

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 5 L、5 C、5 Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0101】

20

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。

【0102】

30

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。

【0103】

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。

40

【0104】

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

50

にしてもよい。

【0105】

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

【0106】

（基板構成）

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

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

スイッチ回路 110 には、電源基板 17 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0115】

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

【0116】

主基板 11 には、表示モニタ 29、表示切替スイッチ 31、設定キー 51、設定切替スイッチ 52、扉開放センサ 90 が接続されている。扉開放センサ 90 は、ガラス扉枠 3a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【0117】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、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。

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

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

【0121】

演出制御用 CPU 120 は、コントローラセンサユニット 35 A やブッシュセンサ 35 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 123 に指示することもある。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 2 2 】

表示制御部 1 2 3 は、V D P ( Video Display Processor )、C G R O M ( Character Generator ROM )、V R A M ( Video RAM )などを備え、演出制御用 C P U 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 1 2 3 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号 ( 出力する音声を指定する信号 ) を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号 ( ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号 ) をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

10

## 【 0 1 2 4 】

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

## 【 0 1 2 5 】

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

20

## 【 0 1 2 6 】

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 3 2 の制御 ( 可動体 3 2 を動作させる信号の供給等 ) は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

## 【 0 1 2 7 】

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

30

## 【 0 1 2 8 】

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

## 【 0 1 2 9 】

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

## 【 0 1 3 0 】

( 動作 )

40

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 ( 作用 ) を説明する。

## 【 0 1 3 1 】

( 主基板 1 1 の主要な動作 )

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

## 【 0 1 3 2 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する ( ステップ S 1 )。続いて、必要な初期設定を行う ( ステップ S 2 )。初期設定には、ス

50

タックポイントの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

#### 【０１３３】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

10

#### 【０１３４】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、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。

20

#### 【０１３５】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化处理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化处理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

#### 【０１３６】

ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

30

#### 【０１３７】

ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

40

#### 【０１３８】

パチンコ遊技機１が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０において、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。

#### 【０１３９】

ステップＳ７の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判

50

定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

#### 【0140】

ステップ S7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 29 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 52 の操作を検出するごとに表示モニタ 29 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 51 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 29 に表示されている設定値を RAM 102 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 29 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

10

#### 【0141】

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。

#### 【0142】

演出制御基板 12 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8L、8R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

20

#### 【0143】

クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 51 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S6 の初期化处理とともにステップ S7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S4 の復旧処理とともにステップ S5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 51 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S6 の初期化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 S4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

30

#### 【0144】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S8）。そして、所定時間（例えば 2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S9）、割込みを許可する（ステップ S10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

40

#### 【0145】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異

50

常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

#### 【0146】

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

10

#### 【0147】

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

#### 【0148】

20

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

#### 【0149】

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

30

#### 【0150】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

#### 【0151】

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

#### 【0152】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）

50

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

10

#### 【0153】

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

#### 【0154】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、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

#### 【0155】

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

30

#### 【0156】

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

#### 【0157】

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

40

#### 【0158】

50



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

【 0 1 5 9 】

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

【 0 1 6 0 】

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

【 0 1 6 1 】

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 6 2 】

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。

【 0 1 6 3 】

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。

【 0 1 6 4 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0165】

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

10

【0166】

図7は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図7(A)は、変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図7(B)は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

20

【0167】

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。

30

【0168】

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。

40

【0169】

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。

50

## 【 0 1 7 0 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 3 4 6 までの範囲が、設定値に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、1 0 2 0 から 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 6 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

## 【 0 1 7 1 】

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

## 【 0 1 7 2 】

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。

20

## 【 0 1 7 3 】

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。

30

## 【 0 1 7 4 】

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。

## 【 0 1 7 5 】

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（

40

50

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。

10

#### 【0176】

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。

20

#### 【0177】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図8のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図8に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。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。

30

#### 【0178】

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。

#### 【0179】

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

40

50

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。

#### 【0180】

ステップS 73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS 73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS 74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS 75）。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RAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122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。

10

#### 【0181】

ステップS 75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS 76）。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。

20

#### 【0182】

ステップS 76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS 77）、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S 73の処理に戻る。ステップS 73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

#### 【0183】

図9は、演出制御プロセス処理として、図8のステップS 76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU 120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS 161）。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。

30

#### 【0184】

ステップS 161の処理を実行した後、演出制御用CPU 120は、例えばRAM 122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS 170～S 177の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0185】

ステップS 170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。

40

#### 【0186】

ステップS 171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

50

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。

#### 【0187】

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

#### 【0188】

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。

#### 【0189】

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CPU120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。

#### 【0190】

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CPU120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。

#### 【0191】

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。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当たり遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

#### 【0192】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120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。

10

#### 【0193】

(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。

#### 【0194】

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。

20

#### 【0195】

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)。

#### 【0196】

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

30

#### 【0197】

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。

40

#### 【0198】

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。

50

## 【0199】

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。

## 【0200】

（特徴部079SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部079SG（以下、本特徴部079SGと略記する）について説明する。図10-1は、本特徴部079SGにおけるパチンコ遊技機1に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。図10-1に示すように、本特徴部079SGにおける音声制御基板13には、演出制御用CPU120と共動してスピーカ8L、8Rから出力される音（演出音）の生成を行う音声合成用IC079SG132と、該音声合成用IC079SG132にて生成された音の出力音を増幅する増幅回路（アンプ）079SG134と、音声データROM079SG133と、が搭載されており、演出制御用CPU120は、主基板11からの演出制御コマンドにもとづいて音番号データを音声合成用IC079SG132に出力して、該音番号データに対応する音を音声合成用IC079SG132に生成させる。

10

## 【0201】

音声合成用IC079SG132は、演出制御用CPU120から音番号データが入力されると、該入力された音番号データに応じた音声や効果音をスピーカ8L、8R毎に個別に生成して増幅回路079SG134に出力する。増幅回路079SG134は、音声合成用IC079SG132から出力された音声や効果音を増幅し、各スピーカ8L、8Rに出力する。

20

## 【0202】

音声データROM079SG133には、音番号データに対応付けて該音番号データが該当する演出コマンドにより実施される演出に対応した音を出力するための各スピーカ8L、8R毎の制御データが格納されている。つまり、これら制御データは、演出期間（例えば、飾り図柄可変表示期間）において各スピーカ8L、8Rから出力する効果音やBGM（楽曲）等の音の出力態様（周波数特性、タイミング（ディレイ）等）が時系列的に記述された音声データ等を含むデータの集まりである。

30

## 【0203】

図10-2（A）は、本特徴部079における画像表示装置5を示す説明図である。本特徴部079SGにおける画像表示装置5の表示領域は、正面視で高さL、左右幅Lの長方形に形成されている。該表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出、後述する操作促進演出や静止画表示演出等の演出を表示するための第1表示領域079SG005Fを構成している。また、画像表示装置5の下端部は、第1特図保留記憶数を白抜き円形の保留表示の数によって表示可能な第1保留記憶表示エリア079SG005Dと、第2特図保留記憶数を白抜き円形の保留表示の数によって表示可能な第2保留記憶表示エリア079SG005Uと、遊技状態を示すテロップを表示可能なテロップ表示エリア079SG005Tと、を含む第2表示領域079SG005Saを構成している。

40

## 【0204】

つまり、画像表示装置5の表示領域全体のうち、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbとを除いた部分が第1表示領域079SG005Fとなっている。

## 【0205】

尚、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbは、第1表示領域079SG005Fよりも画像表示装置5の表示領域の周縁部にて、遊技に関する情報の表示（保留表示、テロップ表示、第4図柄の表示、保留記憶数の表示）を行っている表示領域である。つまり、本特徴部079SGにおける第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbは、パチンコ遊技機1におけるUI（ユーザ

50



ーインターフェース)表示領域でもある。

【0206】

そして、画像表示装置5の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第4図柄079SG005Jと第1特図保留記憶数の表示及び第2特図保留記憶数の表示を含む第3表示領域079SG005Sbを構成している。

【0207】

このうち、第2表示領域079SG005Saは、正面視で長方形に形成されており、その高さは画像表示装置5の表示領域全体の高さHの半分未満の長さに形成されているとともに、左右幅は画像表示装置5の表示領域全体の左右幅Lと同一の長さに形成されている。また、第3表示領域079SG005Sbは、正面視で長方形に形成されているが、その高さと左右幅は画像表示装置5の表示領域全体の高さH及び左右幅Lよりも極めて短く形成されている。

10

【0208】

このため、本特徴部079SGでは、画像表示装置5の表示領域全体に占める第1表示領域079SG005Fの面積は、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbとを合わせた面積よりも広がっている。

【0209】

図10-2(B)に示すように、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uでは、演出制御用CPU120が後述する保留表示動作処理(図8-13参照)を実行することによって、各保留表示を垂直軸回りに一定速度(例えば、回転速度V3)にて回転表示可能となっている。

20

【0210】

図10-2(C)に示すようにテロップ表示エリア079SG005Tでは、演出制御用CPU120が後述するテロップ動作処理(図10-13参照)を実行することによって、遊技状態や実行中の演出に応じたメッセージ(例えば、特定のリーチ演出中であれば「××モード中!」等の演出の状態に応じたメッセージ)を、左方向から右方向に向けて一定速度(例えば、移動速度V3)移動させつつ表示可能となっている。

【0211】

尚、遊技状態に応じたメッセージに含まれる文字は、該テロップ表示エリア079SG005Tの右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア079SG005Tの左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動される。このため、テロップ表示エリア079SG005Tにおいて遊技状態に応じたメッセージが移動されつつ表示されている場合は、常に該テロップ表示エリア079SG005Tにて遊技状態に応じたメッセージ全体が表示されているので、遊技者が現在の遊技状態を認識し易くなっている。

30

【0212】

尚、本特徴部079SGでは、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示とテロップ表示エリア079SG005Tにおけるメッセージとを共通の一定速度(V3)にて回転・移動させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示とテロップ表示エリア079SG005Tにおけるメッセージとは、それぞれ異なる一定速度で回転・移動可能であってもよい。

40

【0213】

図10-2(D)に示すように、第4図柄079SG005Jは、上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとを有しており、これら上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとが一定周期で交互に点滅することによって特別図柄の可変表示中であることを示すようになっている。また、これら上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとは、可変表示結果がはずれとなる場合は可変表示の終了タイミングにおいて双方が消灯される(OFFとなる)一方で、可変表

50

示結果が大当たりやはずれとなる場合は可変表示の終了タイミングにおいて双方が点灯される（ONとなる）。

【0214】

尚、第3表示領域079SG005Sbにおける第1特図保留記憶数の表示と第2特図保留記憶数の表示とは、新たな保留記憶が発生したタイミングと新たな可変表示が開始されるタイミングとでのみその数が変化する表示である。つまり、第3表示領域079SG005Sbにおける第1特図保留記憶数の表示と第2特図保留記憶数の表示とは、第4図柄079SG005Jや第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tとは異なり、可変表示の開始タイミングを除き表示態様が変化しない。

10

【0215】

次に、本特徴部079SGにおける表示制御部123について説明する。表示制御部123におけるCGROMには、画像表示装置5に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部123は、演出制御用CPU120による指示に基づいてCGROMに記憶されている1の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置5に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置5に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率0%として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

20

【0216】

図10-3(A)～図10-3(D)に示すように、例えば、画像表示装置5に画像を表示する場合としては、画像データ1～3を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置5に画像を表示する。

【0217】

図10-3(A)に示すように、画像データ1は、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005Uとテロップ表示エリア079SG005Tを第2表示領域079SG005Saに表示するとともに、第4図柄079SG005Jを第3表示領域079SG005Sbに表示するために描画されるデータである。また、画像データ1飾り図柄の小図柄を第1表示領域079SG005F（第3表示領域079SG005Sbの左側方）に表示するために描画されるデータでもある。

30

【0218】

図10-3(B)に示すように、画像データ2は、後述するチャンスアップ演出、静止画表示演出、操作促進演出の画像を第1表示領域079SG005Fに表示するために描画されるデータである。

【0219】

図10-3(C)に示すように、画像データ3は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出を第1表示領域079SG005Fに表示するために描画されるデータである。

40

【0220】

尚、図10-3(A)～図10-3(C)に示すように、これら画像データ1、画像データ2、画像データ3には画像表示装置5に画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ1が最も高く設定されており、画像データ3が最も低く設定されている（画像表示装置5における画像の表示優先度：画像データ1>画像データ2>画像データ3）。つまり、画像表示装置5では、画像データ1に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ2に基づく画像が画像データ1に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ3に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像よりも下層（最下層）の画像として表示されるようになっている。このため、図10-3(D)に示すように、画像表示装置5においては、画像データ

50

2に基づく画像が画像データ3に基づく画像よりも優先して表示され、画像データ1に基づく画像が画像データ2に基づく画像と画像データ3に基づく画像よりも優先して表示される。

【0221】

尚、図10-3(D)に示すように、画像データ1に基づく画像、画像データ2に基づく画像、画像データ3に基づく画像が同時に画像表示装置5に表示される場合は、画像データ3に基づく画像が最も下位階層の画像として表示されるため、該画像データ3に基づく画像は、第1データに基づく画像や画像データ2に基づく画像によって少なくとも一部が視認困難或いは視認不能となる場合がある。

【0222】

尚、本特徴部079SGでは、詳細は後述するが、画像データ1及び画像データ2に基づく画像は、常に進行速度が一定である動画として画像表示装置5に表示される一方で、画像データ3に基づく画像は、予めCGROMに記憶されているデータに基づいて複数の進行速度の動画や静止画として画像表示装置5に表示されるようになっている。

【0223】

特に、本特徴部079SGでは、詳細は後述するが、スーパーリーチのリーチ演出中においてリーチ演出の動画の表示を通常の進行速度V1と該V1よりも遅い進行速度V2（スローモーション）にて実行可能となっている。これは、CGROM内に進行速度V1にて表示する演出動画用のデータと進行速度V2にて表示する演出動画用のデータが予め格納されているためであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、CGROM内に進行速度V1にて表示する演出動画用のデータのみを予め格納しておき、該データに所定の処理を行うことによってリーチ演出の演出動画の一部を進行速度V2にて表示可能としてもよい。

【0224】

このように、本特徴部079SGでは、演出動画が変化する速度である映像進行速度をV1とすることで遊技者が認識するリーチ演出の進行速度が早い第1速度となる非スローモーション期間、映像進行速度をV1よりも遅いV2とすることで遊技者が認識するリーチ演出の進行速度が遅い第2速度となるスローモーション期間としている。つまり、本特徴部079SGにおける演出の進行速度が遅い演出動画であるスローモーション動画とは、該スローモーション動画の前において表示される、映像進行速度がV1の非スローモーション動画に比較して映像進行速度が遅いものであればよい。

【0225】

尚、本特徴部079SGでは、全てのスーパーリーチ演出においてスローモーション期間を設けている形態を例示しているが（図10-18～図10-25参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スーパーリーチ演出として、画像表示装置5に表示される演出動画の内容自体は、図10-18～図10-25に示すスーパーリーチ演出の内容と同一ではあるが、映像進行速度がV1からV2に変化しない、つまり、スローモーション期間とならないスーパーリーチ演出を実行するようにすることで、図10-18～図10-25に示すスーパーリーチ演出において、スローモーション期間となったことを遊技者が認識し易くなるようにしてもよい。

【0226】

つまり、このように演出動画の内容が同一であるが映像進行速度がV2に変化しないスーパーリーチ演出を実行する場合にあっては、本発明における第1速度よりも遅い第2速度である演出動画とは、同一内容の演出動画が非スローモーションのスーパーリーチ演出における映像進行速度V1よりも遅い映像進行速度V2にて表示されることによって、非スローモーションのスーパーリーチ演出よりも長い期間に亘って表示される該演出動画が該当することになる。

【0227】

尚、本特徴部079SGでは、上記したように、演出動画の映像進行速度を遅くすることによって遊技者が感じるリーチ演出の進行速度が遅いスローモーションによる演出を構

10

20

30

40

50

成し、スピーカ 8 L、8 R からの音の出力については再生速度 V 3 から変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動画の映像進行速度を変えずに (V 1 のまま)、スピーカ 8 L、8 R から出力される音の再生速度、遊技効果ランプ 9 の発光周期を逆に早めることによって、リーチ演出の進行速度が遅くなったものと遊技者が感じる疑似スローモーションを構成するようにしてもよい。

#### 【0228】

つまり、本特徴部 079SG におけるパチンコ遊技機 1 としては、演出動画を表示可能な表示手段を含む複数の演出出力手段を備え、これら演出出力手段のうち、少なくとも 1 の演出出力手段による演出の進行速度をスローモーション期間と非スローモーション期間とで異ならせることによって、スローモーション期間において、実行中の演出がスローモーションであると遊技者に認識させることができるものであればよい。

10

#### 【0229】

尚、本特徴部 079SG では、スローモーション期間は常にリーチ演出の演出動画の表示を進行速度 V 2 にて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スローモーション期間は、リーチ演出の演出動画の表示の進行速度を変化可能 (例えば時間経過により進行速度が漸減していくものや、進行速度が所定の範囲内で増減するもの) であってもよい。

#### 【0230】

図 10 - 4 (A) は、本特徴部 079SG で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 10 - 4 (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。

20

#### 【0231】

図 10 - 4 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄 (演出図柄ともいう) などの変動パターン (変動時間 (可変表示時間)) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 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。

30

#### 【0232】

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 10 - 4 (B) に示すように、可変表示結果 (変動表示結果ともいう) が「はずれ」であるか「大当り」や「小当り」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 (大当り種別決定結果) に応じて、異なる E X T データが設定される。

40

#### 【0233】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 10 - 4 (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「大当り」で大当り種別が「確変大当り A」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 2 可変表

50

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「大当り」で大当り種別が「確変大当り B」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り C」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 5 H は、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第 6 可変表示結果指定コマンドである。

#### 【 0 2 3 4 】

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  
10  
20

#### 【 0 2 3 5 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド 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。  
30

#### 【 0 2 3 6 】

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。

#### 【 0 2 3 7 】

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。  
40

#### 【 0 2 3 8 】

50

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

10

#### 【 0 2 3 9 】

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

#### 【 0 2 4 0 】

尚、図 1 0 - 4 ( A ) に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

20

#### 【 0 2 4 1 】

図 1 0 - 5 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 0 - 5 に示すように、本特徴部 0 7 9 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウ

30

#### 【 0 2 4 2 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば図 1 0 - 1 0 に示す遊技制御カウンタ設定部 0 7 9 S G 1 5 4 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

#### 【 0 2 4 3 】

40

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 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」～「1 0 0」の範囲の値をとる。

#### 【 0 2 4 4 】

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」～「9 9 7」の範囲の値をとる。

50

## 【0245】

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

## 【0246】

図10-6(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部079SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

## 【0247】

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

## 【0248】

本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

## 【0249】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部079SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部079SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

## 【0250】

また、図10-6(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

## 【0251】

本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

## 【0252】

特図表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較され

る判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部 079SG における特図表示結果判定テーブル 2 では、第 1 特図の特図ゲームである場合と第 2 特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第 1 特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第 2 特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第 2 特図の可変表示が第 1 特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口への入賞が発生して第 2 特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

20

30

40

50

#### 【0253】

図 10-7(A) は、ROM 101 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 079SG における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 MR2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 4A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 MR2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

#### 【0254】

ここで、本特徴部 079SG における大当り種別について、図 10-7(B) を用いて説明すると、本特徴部 079SG 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」、「確変大当り B」、「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。

#### 【0255】

「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）、繰返し実行される大当りである。「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）、繰返し実行される大当りである。「確変大当り C」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 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰返し実行される大当りである。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 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰返し実行される大当りである。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）確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド（2R）確変大当りと呼称し、「非確変大当り」を 2 ラウンド（2R）非確変大当りと呼称する場合がある。

#### 【0256】

また、特に図示はしないが、本特徴部 079SG における小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に 2 回変化させるとともに、該開放時間が確変大当り C と同じ開放期間（本特徴部 079SG 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。

#### 【0257】

確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C 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、再度発生した大当たりが確変大当たり A や確変大当たり B である場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0258】

一方、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部 079SG では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【0259】

図 10 - 7 (A) に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」、「非確変大当たり」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当たり B」や「確変大当たり C」の大当たり種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当たり B」や「確変大当たり C」の大当たり種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たり B」や「確変大当たり C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たり B」や「確変大当たり C」としてラウンド数の少ない大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当たり状態の頻発を回避して遊技興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。

【0260】

尚、図 10 - 7 (A) に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0261】

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

【0262】

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

【0263】

図 10 - 8 は、本特徴部 079SG における変動パターンを示している。本特徴部 079SG では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結

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

#### 【0264】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部079SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、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い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ、スーパーリーチ、...のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

#### 【0265】

尚、本特徴部079SGにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当り」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。

#### 【0266】

図10-8に示すように、本特徴部079SG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。

#### 【0267】

また、本特徴部079SG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に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターン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。

#### 【0268】

図10-9は、本特徴部079SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部079SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

#### 【0269】

具体的には、図10-9に示すように、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1大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ3大当りの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチ1大当りの変動パターン）とPB1-5（スーパーリーチ3大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当り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）とから決定する。

#### 【0270】

図10-9に示すように大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルとでは、PB1-2～PB1-5に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-2に45個、PB1-3に150個、PB1-4に300個、PB1-5に500個の判定値がそれぞれ割り当てられており、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-2に30個、PB1-3に135個、PB1-4に315個、PB1-5に515個の判定値がそれぞれ割り当てられている。つまり、本特徴部079SGでは、可変表示結果が確変大当りである場合は、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スーパーリーチ系の変動パターンであるPB1-3とPB1-4に決定されるようになっているため、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

#### 【0271】

また、可変表示結果が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。

#### 【0272】

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2はずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチ3はずれの変動パターン)とPA2-4(スーパーリーチ2はずれの変動パターン)とPA2-5(スーパーリーチ3はずれの変動パターン)とから決定する。

20

#### 【0273】

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2はずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチ3はずれの変動パターン)とPA2-4(スーパーリーチ2はずれの変動パターン)とPA2-5(スーパーリーチ3はずれの変動パターン)とから決定する。

30

#### 【0274】

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2はずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチ3はずれの変動パターン)とPA2-4(スーパーリーチ2はずれの変動パターン)とPA2-5(スーパーリーチ3はずれの変動パターン)とから決定する。

#### 【0275】

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2はずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチ3はずれの変動パターン)とPA2-4(スーパーリーチ2はずれの変動パターン)とPA2-5(スーパーリーチ3はずれの変動パターン)とから決定する。

40

#### 【0276】

つまり、本特徴部079SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)よりも短い短縮

50

用の変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【0277】

尚、図10-8に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出（変動パターンPB1-2の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第1リーチ演出の前半部分を実行した後に可変表示結果が大当たりとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ 2 のリーチ演出（変動パターンPA2-2の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第1リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に可変表示結果がはずれとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ 3 のリーチ演出（変動パターンPA2-3またはPB1-3にての可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第1リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に更に後述する第2リーチ演出を実行して可変表示結果が大当たりまたははずれとなるリーチ演出である。

10

【0278】

そして、これら変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3の可変表示については、図10-8及び図10-9に示すように、特図可変表示時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高くなるように設定されている。つまり、これら変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3の可変表示については、第2リーチ演出まで実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合が、第1リーチ演出が実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合よりも高く設定されている。

20

【0279】

また、スーパーリーチ 1 のリーチ演出（変動パターンPB1-4の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第3リーチ演出の前半部分を実行した後に可変表示結果が大当たりとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ 2 のリーチ演出（変動パターンPA2-4の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第3リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に可変表示結果がはずれとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ 3 のリーチ演出（変動パターンPA2-5またはPB1-5にての可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第3リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に更に後述する第4リーチ演出を実行して可変表示結果が大当たりまたははずれとなるリーチ演出である。

30

【0280】

そして、これら変動パターンPA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5の可変表示については、図10-8及び図10-9に示すように、特図可変表示時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高くなるように設定されている。つまり、これら変動パターンPA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5の可変表示については、第4リーチ演出まで実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合が、第3リーチ演出が実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合よりも高く設定されている。

【0281】

尚、本特徴部079SGでは、第2リーチ演出は必ず第1リーチ演出の後に実行され、第4リーチ演出は必ず第3リーチ演出の後に実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2リーチ演出や第4リーチ演出はそれ単体のみで実行される場合を設けてもよい。

40

【0282】

また、本特徴部079SGでは、可変表示中において、各リーチ演出を、第1リーチ演出と第2リーチ演出の組み合わせで実行可能であるとともに、第3リーチ演出と第4リーチ演出との組み合わせで実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出は、これらの組み合わせ以外の組み合わせ（例えば、第1リーチ演出と第4リーチ演出、第2リーチ演出と第3リーチ演出等の組み合わせ）で実行される場合を設けてもよい。

【0283】

50

また、本特徴部 069SG では、図 10-9 に示すように、スーパーリーチ 系の変動パターン（変動パターン PA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5）は、総じてスーパーリーチ 系の変動パターン（変動パターン PA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3）よりも可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ 系の変動パターン（変動パターン PA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5）の一部は、スーパーリーチ 系の変動パターン（変動パターン PA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3）のいずれかよりも大当たり期待度が低くともよい。

#### 【0284】

本特徴部 079SG における RAM102 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 10-10 に示すような遊技制御用データ保持エリア 079SG150 が設けられている。図 10-10 に示す遊技制御用データ保持エリア 079SG150 は、第 1 特図保留記憶部 079SG151A と、第 2 特図保留記憶部 079SG151B と、普図保留記憶部 079SG151C と、遊技制御フラグ設定部 079SG152 と、遊技制御タイマ設定部 079SG153 と、遊技制御カウンタ設定部 079SG154 と、遊技制御バッファ設定部 079SG155 とを備えている。

#### 【0285】

第 1 特図保留記憶部 079SG151A は、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 079SG151A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて CPU103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部 079SG151A 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。

#### 【0286】

第 2 特図保留記憶部 079SG151B は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 079SG151B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて CPU103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部 079SG151B 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。

#### 【0287】

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。

10

20

30

40

50

## 【0288】

普図保留記憶部079SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部079SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

## 【0289】

遊技制御フラグ設定部079SG152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079SG152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。

## 【0290】

遊技制御タイマ設定部079SG153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079SG153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。

## 【0291】

遊技制御カウンタ設定部079SG154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079SG154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079SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

## 【0292】

遊技制御カウンタ設定部079SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

## 【0293】

遊技制御バッファ設定部079SG155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079SG155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。

## 【0294】

図3に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10-11(A)に示すような演出制御用データ保持エリア079SG190が設けられている。図10-11(A)に示す演出制御用データ保持エリア079SG190は、演出制御フラグ設定部079SG191と、演出制御タイマ設定部079SG192と、演出制御カウンタ設定部079SG193と、演出制御バッファ設定部079SG194とを備えている。

## 【0295】

演出制御フラグ設定部079SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御

10

20

30

40

50

フラグ設定部 079SG191 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。

【0296】

演出制御タイマ設定部 079SG192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 079SG192 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。

【0297】

演出制御カウンタ設定部 079SG193 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 079SG193 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。

【0298】

演出制御バッファ設定部 079SG194 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 079SG194 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。

【0299】

本特徴部 079SG では、図 10 - 11 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 079SG194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 1」～「1 - 4」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）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 2 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0300】

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

【0301】

演出制御用 CPU 120 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 079SG194A の第 1 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第 2 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A の第 2 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマ

ンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、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。

#### 【0302】

図10-11(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ(バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ)に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ(バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ)に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図10-11(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域(エントリ)となる。

#### 【0303】

次に、図6のステップS101において実行される本特徴部079SGの始動入賞判定処理について、図10-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する(ステップ079SGS101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば(ステップ079SGS101; Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップ079SGS102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部079SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ079SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップ079SGS102; N)、例えば遊技制御バッファ設定部079SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップ079SGS103)。

#### 【0304】

ステップ079SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップ079SGS101; N)、ステップ079SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップ079SGS102; Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する(ステップ079SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば(ステップ079SGS104; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップ079SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部079SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ079SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップ079SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部079SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップ079SGS106)。

#### 【0305】



ステップ079SGS103, ステップ079SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップ079SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(ステップ079SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部079SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

#### 【0306】

ステップ079SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部079SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(ステップ079SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(ステップ079SGS110)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部079SG151Aに乱数値MR1~MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部079SG151Bに乱数値MR1~MR3を示す数値データが格納される。

#### 【0307】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ079SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

#### 【0308】

ステップ079SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(ステップ079SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

#### 【0309】

ステップ079SGS111の処理に続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(ステップ079SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了

した後、図 5 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

#### 【0310】

ステップ 0 7 9 S G S 1 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(ステップ 0 7 9 S G S 1 1 4)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップ 0 7 9 S G S 1 1 4 ; Y)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップ 0 7 9 S G S 1 1 5)、ステップ 0 7 9 S G S 1 0 4 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(ステップ 0 7 9 S G S 1 1 4 ; N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップ 0 7 9 S G S 1 1 6)、始動入賞処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

10

#### 【0311】

図 1 0 - 1 3 は、本特徴部 0 7 9 S G における演出制御プロセス処理を示すフローチャートの一部である。演出制御プロセス処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読予告設定処理(ステップ S 1 6 1)を実行した後、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S H S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U における保留表示の更新と、これら第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S H S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U に表示されている保留表示を動作させる(回転表示)するための保留表示動作処理(ステップ 0 7 9 S G 1 6 2)と、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T におけるテロップの動作表示を行うテロップ動作処理(ステップ 0 7 9 S G S 1 6 3)と、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示を実行する第 4 図柄表示処理(ステップ 0 7 9 S G 1 6 4)を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 のいずれかの処理を実行する。

20

#### 【0312】

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

30

#### 【0313】

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

40

#### 【0314】

また、ステップ 0 7 9 S G S 2 7 1 において第 1 変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は(ステップ 0 7 9 S G S 2 7 1 ; N)、第 2 変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ 0 7 9 S G S 2 7 3)。第 2 変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は(ステップ 0 7 9 S G S 2 7 3 ; N)、可変表示開始設定

50

処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ079SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194A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079SGS274）。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。

#### 【0315】

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。

10

#### 【0316】

ステップ079SGS272またはステップ079SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ079SGS275）。

#### 【0317】

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079SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

20

#### 【0318】

尚、本特徴部079SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBや確変大当りCに該当する第3可変表示結果指定コマンドや第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、チャンス目となる「334」、「778」等の中から決定する。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。

30

40

#### 【0319】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

#### 【0320】

そして、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ079SGS277）。当該可変表示の

50

変動パターンが非リーチやノーマルリーチの変動パターンである場合（ステップ079SGS277；N）はステップ079SGS283に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ079SGS277；Y）は、チャンスアップ演出決定処理（ステップ079SGS278）を実行し、第1リーチ演出の後半部分または第3リーチ演出の後半部分においてチャンスアップ演出を実行するか否かを決定する。

【0321】

具体的には、図10-15に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、20%の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、80%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、80%の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、20%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定する。つまり、本特徴部079SGのリーチの可変表示においては、チャンスアップ演出が実行される場合は、チャンスアップ演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。

【0322】

尚、本特徴部079SGでは、図10-27及び図10-32に示すように、チャンスアップ演出の演出態様としては1の演出パターンのみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の演出態様として複数の演出パターンを設け、チャンスアップ演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【0323】

更に、本特徴部079SGでは、図10-27及び図10-32に示すようにチャンスアップ演出の演出開始タイミングは1つのみであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の演出開始タイミングを複数設け、いずれの演出開始タイミングからチャンスアップ演出が開始されるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【0324】

また、ステップ079SGS278においてチャンスアップ演出の実行・非実行を決定した後、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ3（PA2-3またはPB1-3）の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ079SGS279）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ3（PA2-3またはPB1-3）の変動パターンである場合（ステップ079SGS279；Y）は、第2リーチ演出が終了してから報知演出（大当たり報知演出またははずれ報知演出）が開始されるまでの期間において、画像表示装置5に、第2リーチ演出の終了時に表示されていた静止画を表示する静止画表示演出の演出パターンを決定するための静止画表示演出決定処理（ステップ079SGS280）を実行し、ステップ079SGS283に進む。

【0325】

該静止画表示演出決定処理では、図10-16（A）に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果がはずれである場合は、静止画表示演出の演出パターンを100%の割合でパターンSG-1に決定し、可変表示結果が大当たりである場合は、静止画表示演出の演出パターンを80%の割合でパターンSG-1に決定し、20%の割合でパターンSG-2に決定する。

【0326】

尚、図10-16（B）に示すように、静止画表示演出のパターンSG-1は、第2リーチ演出の終了時に画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fに表示されている画像を静止画として表示する演出パターンであり、静止画表示演出のパターンSG-2は、第2リーチ演出の終了時に画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fに表示されている画像を静止画として表示した後に、該静止画の色彩を変化させる演出パターンである。

【0327】

特にパターン S G - 2 は、可変表示結果が大当りの場合にのみ実行される演出パターンであるので、第 2 リーチ演出が実行される場合は、静止画表示演出がパターン S G - 2 で実行されるか否か（静止画の色彩が変化するか否か）に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

#### 【0328】

また、ステップ 079 S G S 281 においてスーパーリーチ 3 の変動パターンではない場合（ステップ 079 S G S 281 ; N）、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 3（P A 2 - 5 または P B 1 - 5）であるか否かを判定する（ステップ 079 S G S 282）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 3 以外の変動パターンである場合（ステップ 079 S G S 282 ; N）はステップ 079 S G S 283 に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 3 の変動パターンである場合（ステップ 079 S G S 281 ; Y）、第 4 リーチ演出の実行中に遊技者に対してプッシュボタン 31 B の操作を促す操作促進演出の演出パターンを決定するための操作促進演出決定処理（ステップ 079 S G S 282）を実行し、ステップ 079 S G S 283 に進む。

#### 【0329】

該操作促進演出決定処理では、図 10 - 17（A）に示すように、演出制御用 C P U 120 は、可変表示結果がはずれである場合は、操作促進演出の演出パターンを 80 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、20 % の割合でパターン S S - 2 に決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、操作促進演出の演出パターンを 20 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、80 % の割合でパターン S S - 2 に決定する。

#### 【0330】

尚、図 10 - 17（B）に示すように、操作促進演出のパターン S S - 1 は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 079 S G 005 F にプッシュボタン 31 B の画像を表示する演出パターンであり、操作促進演出のパターン S S - 2 は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 079 S G 005 F にプッシュボタン 31 B の画像をパターン S S - 1 よりも大きなサイズで表示する演出パターンである。

#### 【0331】

つまり、本特徴部 079 S G における操作促進演出としては、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 079 S G 005 F において大きなサイズのプッシュボタン 31 B の画像が表示される場合（操作促進演出がパターン S S - 2 にて実行される場合）は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 079 S G 005 F において通常のサイズのプッシュボタン 31 B の画像が表示される場合（操作促進演出がパターン S S - 1 にて実行される場合）よりも高い割合で可変表示結果が大当りとなる（大当り報知演出が実行される）割合が高いため、操作促進演出の実行時に画像表示装置 5 に表示されるプッシュボタン 31 B の画像の大きさに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できるようになっている。

#### 【0332】

ステップ 079 S G S 283 において演出制御用 C P U 120 は、前述したチャンスアップ演出、静止画表示演出、操作促進演出等の各演出の実行の有無及び演出パターンと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 079 S G S 284）。

#### 【0333】

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 31 B やスティックコントローラ 31 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n（1 ~ N 番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

#### 【0334】

次いで、演出制御用 C P U 120 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

10

20

30

40

50

出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L、8 R、操作部（プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 等））の制御を実行する（ステップ 0 7 9 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 からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

#### 【0335】

尚、本特徴部 0 7 9 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。

10

#### 【0336】

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

20

#### 【0337】

尚、可変表示中演出処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、該可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を減算（- 1）していくとともに、該減算後のプロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。そして、減算後のプロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し、減算後のプロセスタイマがタイマアウトしている場合は、プロセスデータの切り替えを行うとともに次のプロセスタイマをスタートさせ、次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御すればよい。

30

#### 【0338】

次に、本特徴部 0 7 9 S G におけるスーパーリーチ 1 ~ 3 及びスーパーリーチ 1 ~ 3 の可変表示の演出態様について図 1 0 - 1 8 ~ 図 1 0 - 3 5 に基づいて説明する。

#### 【0339】

先ず、図 1 0 - 1 8、図 1 0 - 1 9、図 1 0 - 2 6（A）~ 図 1 0 - 2 6（G）に示すスーパーリーチ 1 ~ 3 の可変表示については、可変表示が開始されると、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、飾り図柄の可変表示等の演出動画が通常の進行速度である V 1 にて開始される。このとき、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a では、保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動（第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における動画の進行速度）が通常の進行速度である V 3 にて実行されているとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、該可変表示に応じた B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて開始される。

40

#### 【0340】

また、第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b では、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J において上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 j b とで一定周期での交互の点灯（点滅）が開始され、遊技効果ランプ 9 の一定周期での点滅が開始される。以降、本特徴部 0 7 9 S G における遊技効果ランプ 9 の点滅や点灯とは、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 を全て同期させて点滅や点灯させることを意味するが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらメインランプ 9 a、枠

50

ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の点滅や点灯は、必ずしも同期させなくともよい。

【0341】

そして図 10 - 18、図 10 - 19、図 10 - 26 (A) ~ 図 10 - 26 (C) に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の発展タイミングとなると、第 1 リーチ演出前半部分実行期間となり、味方キャラクタ A と敵キャラクタ A とのバトル演出が開始される。該バトル演出が進行することによって第 1 リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 079SG005F において味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第 1 表示領域 079SG005F にて表示されている動画の進行速度が前述の V1 から該 V1 よりも低速である V2 に切り替わる。このため、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 079SG005F では、味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

10

【0342】

尚、このように味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中 (第 1 表示領域 079SG005F にてバトル演出の動画の進行速度が V2 である期間中) は、第 2 表示領域 079SG005Sa における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8L、8R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 079SG005J の可変表示と遊技効果ランプ 9

20

【0343】

当該可変表示がスーパーリーチ 1 の可変表示である場合は、第 1 リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図 10 - 18 及び図 10 - 26 (E) ~ 図 10 - 26 (G) に示すように、第 1 表示領域 079SG005F において、大当り報知演出として、味方キャラクタ A の攻撃が成功して敵キャラクタ A が倒れる動画が表示された後、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される。特に、該大当り報知演出が開始される際には、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U、テロップ表示エリア 079SG005T が非表示化され、第 1 表示領域 079SG005F と第 2 表示領域 079SG005Sa とで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図 10 - 26 (H) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U、テロップ表示エリア 079SG005T の表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の点灯表示 (上部図柄 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb との双方の点灯表示) が行われる。

30

【0344】

尚、該大当り報知演出中は、味方キャラクタ A の攻撃が成功する部分の動画の表示が通常の進行速度である V1 にて実行され (図 10 - 26 (E) に該当)、その後の敵キャラクタが倒れる部分の動画の表示が V1 よりも低速である進行速度 V2 にて実行される (図 10 - 26 (F) に該当)。そして、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される部分の動画は、再度通常の進行速度である V1 にて実行される (図 10 - 26 (G) に該当)。

40

【0345】

尚、該大当り報知演出中は、第 2 表示領域 079SG005Sa における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8L、8R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 079SG005J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点

50

減も周期が変化することなく実行される。

【0346】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 2 またはスーパーリーチ 3 の可変表示である場合は、第 1 リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図 10 - 19 及び図 10 - 26 (D) に示すように、味方キャラクタ A の攻撃が成功せずに第 1 リーチ演出後半部分実行期間に移行する。

【0347】

図 10 - 19 及び図 10 - 27 (A) ~ 図 10 - 27 (B) に示すように、第 1 リーチ演出後半部分実行期間に移行すると、引き続き味方キャラクタ A と敵キャラクタ A とのバトル演出が進行する。

10

【0348】

このとき、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 079SG005F において、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度 V1 にて実行される。また、第 2 表示領域 079SG005Sa における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8L、8R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 079SG005J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0349】

尚、第 1 リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の演出動画が進行速度 V1 にて実行されるとき、図 10 - 27 (B) に示すように、チャンスアップ演出が実行される場合がある。該チャンスアップ演出は、バトル演出の演出動画と同様に、進行速度 V1 にて実行される。

20

【0350】

該バトル演出が進行することによって第 1 リーチ演出後半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 079SG005F において味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第 1 表示領域 079SG005F にて表示されている動画の進行速度が V1 から該 V1 よりも低速である V2 に切り替わる。このため、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 079SG005F では、味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

30

【0351】

尚、このように味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中 (第 1 表示領域 079SG005F にてバトル演出の動画の進行速度が V2 である期間中) は、第 2 表示領域 079SG005Sa における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8L、8R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 079SG005J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0352】

当該可変表示がスーパーリーチ 2 の可変表示である場合は、第 1 リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図 10 - 19 及び図 10 - 27 (E) ~ 図 10 - 27 (G) に示すように、第 1 表示領域 079SG005F において、はずれ報知演出として、味方キャラクタ A の攻撃が失敗して敵キャラクタ A に倒された後、飾り図柄がはずれの組み合わせで停止して可変表示結果がはずれであることが報知される。

40

【0353】

尚、該はずれ報知演出中は、味方キャラクタ A の攻撃が失敗する部分と可変表示結果がはずれであることが報知される部分とで、動画の表示が通常の進行速度である V1 にて実行される。

【0354】

また、該はずれ報知演出中は、第 2 表示領域 079SG005Sa における保留表示の

50



回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図10-27(H)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示(上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の消灯表示)が行われる。

【0355】

10

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ3の可変表示である場合は、図10-20、図10-21及び図10-27(D)に示すように、第1リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタAの攻撃が成功して敵キャラクタAを倒す。そして、第2リーチ演出前半部分実行期間に移行する。

【0356】

図10-20、図10-21及び図10-28(A)~図10-28(B)に示すように、第2リーチ演出前半部分実行期間に移行すると、味方キャラクタAと敵キャラクタBとのバトル演出が進行する。

【0357】

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

20

【0358】

該バトル演出が進行することによって第2リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、図10-20、図10-21及び図10-28(C)に示すように、効果演出として、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて集中線の表示が開始されるとともに、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタAが敵キャラクタBに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタAが敵キャラクタBに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

30

【0359】

尚、このように味方キャラクタAが敵キャラクタBに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中(第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中)は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示は上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ9の点滅の点滅周期が短くなる(点滅周期が早くなる)。更に、図10-28(D)に示すように、前述した効果演出としての集中線の数が増加表示されていく。

40

【0360】

つまり、第2リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の動画の進行速度がV2に低下することによって第1表示領域079SG005Fに表示されている集中線数の増加とともに遊技効果ランプ9の点滅が激しくなっていくので、これら集中線数の増加と遊技

50

効果ランプ 9 の点滅によってバトル演出の演出結果（大当り報知演出とはずれ報知演出のどちらが実行されるか）に遊技者を効果的に注目させることが可能となっている。

【 0 3 6 1 】

そして、第 2 リーチ演出後半部分実行期間が終了した後は、図 1 0 - 2 0、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 8（E）に示すように、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像（本特徴部 0 7 9 S G では味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットする直前の画像）が第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示される。

【 0 3 6 2 】

静止画表示演出の実行期間中は、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にて表示されている動画の進行速度が V 1 から 0 に切り替わるが、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示は上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b の交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ 9 の点滅の点滅周期はバトル演出の動画の進行速度が V 2 に低下する以前の周期に戻る。

【 0 3 6 3 】

尚、静止画表示演出の演出パターンとしてパターン S G - 2 が決定されている場合は、図 1 0 - 2 9（A）～図 1 0 - 2 9（E）に示すように、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像の色彩が反転する。そして、該色彩が反転した静止画表示演出の終了後は、大当り報知演出として、味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットし、敵キャラクタ B が倒れた後に大当り遊技状態に制御される旨が報知される。特に、該大当り報知演出として飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止する際には、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T が非表示化され、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F と第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a とで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図 1 0 - 2 9（F）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の点灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の点灯表示）が行われる。

【 0 3 6 4 】

静止画表示演出がパターン S G - 2 にて実行された場合の大当り報知演出としては、図 1 0 - 2 0 に示すように、味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットする動画は進行速度 V 1 にて表示されるが、敵キャラクタ B が倒れる動画は進行速度 V 2 にて表示される。そして、敵キャラクタ B が倒れてから飾り図柄が大当りの組み合わせで停止する動画は進行速度 V 1 にて表示される。特に、該大当り報知演出として飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止する際には、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T が非表示化され、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F と第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a とで大当り報知演出の画像が表示される。

【 0 3 6 5 】

尚、該大当り報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 0 3 6 6 】

10

20

30

40

50

一方で、静止画表示演出としてパターンSG-1が決定されている場合は、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像の色彩が反転することなく、図10-30(A)~図10-30(D)に示すように、前述したように大当り報知演出が実行される場合と、図10-30(F)~図10-30(H)に示すように、はずれ報知演出が実行される場合とがある。

#### 【0367】

静止画表示演出がパターンSG-1にて実行された場合の大当り報知演出は、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行された場合の大当り報知演出と同じく、図10-20に示すように、味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットする動画は進行速度V1にて表示されるが、敵キャラクタBが倒れる動画は進行速度V2にて表示される。そして、敵キャラクタBが倒れてからは進行速度V1にて表示される。尚、該大当り報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図10-30(E)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示(上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示)が行われる。

#### 【0368】

また、静止画表示演出がパターンSG-1にて実行された場合ははずれ報知演出としては、味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットせず、逆に敵キャラクタBの攻撃が味方キャラクタAにヒットして味方キャラクタAが倒れた後に飾り図柄がはずれの組み合わせで停止して、大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。

#### 【0369】

はずれ報知演出としては、図10-21に示すように、味方キャラクタAの攻撃がヒットせずに敵キャラクタBに倒されるまでの動画が進行速度V1にて表示される。尚、該はずれ報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図10-30(I)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示(上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の消灯表示)が行われる。

#### 【0370】

次に、図10-22、図10-23、図10-31(A)~図10-31(H)に示すスーパーリーチ1~3の可変表示については、可変表示が開始されると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、飾り図柄の可変表示等の演出動画が通常の進行速度であるV1にて開始される。このとき、第2表示領域079SG005Saでは、保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動(第2表示領域079SG005Saにおける動画の進行速度)が通常の進行速度であるV3にて実行されているとともに、スピーカ8L、8Rからは、該可変表示に応じたBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて開始される。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 7 1 】

また、第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b では、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J において上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 j b とで一定周期での交互の点灯（点滅）が開始され、遊技効果ランプ 9 の一定周期での点滅が開始される。

## 【 0 3 7 2 】

そして図 1 0 - 2 2、図 1 0 - 2 3、図 1 0 - 3 1 ( A ) ~ 図 1 0 - 3 1 ( C ) に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の発展タイミングとなると、第 3 リーチ演出前半部分実行期間となり、味方キャラクター B と敵キャラクター A とのバトル演出が開始される。該バトル演出が進行することによって第 3 リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において味方キャラクター B が敵キャラクター A に攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にて表示されている動画の進行速度が前述の V 1 から該 V 1 よりも低速である V 2 に切り替わる。このため、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F では、味方キャラクター B が敵キャラクター A に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

10

## 【 0 3 7 3 】

尚、このように味方キャラクター B が敵キャラクター A に向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にてバトル演出の動画の進行速度が V 2 である期間中）は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

20

## 【 0 3 7 4 】

当該可変表示がスーパーリーチ 1 の可変表示である場合は、第 3 リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図 1 0 - 2 2 及び図 1 0 - 3 1 ( E ) ~ 図 1 0 - 3 1 ( G ) に示すように、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、大当り報知演出として、味方キャラクター B の攻撃が成功して敵キャラクター A が倒れる動画が表示された後、大当り遊技状態に制御されることが報知される。特に、該大当り報知演出が開始される際には、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T が非表示化され、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F と第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a とで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図 1 0 - 3 1 ( H ) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の点灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 j b との双方の点灯表示）が行われる。

30

## 【 0 3 7 5 】

尚、該大当り報知演出中は、味方キャラクター B の攻撃が成功する部分の動画の表示が通常の進行速度である V 1 にて実行され（図 1 0 - 3 0 ( E ) に該当）、その後の敵キャラクターが倒れる部分の動画の表示が V 1 よりも低速である進行速度 V 2 にて実行される（図 1 0 - 3 0 ( F ) に該当）。そして、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される部分の動画は、再度通常の進行速度である V 1 にて実行される（図 1 0 - 3 0 ( G ) に該当）。

40

## 【 0 3 7 6 】

尚、該大当り報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持

50

して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0377】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 2またはスーパーリーチ 3の可変表示である場合は、第3リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図10-23及び図10-31(D)に示すように、味方キャラクタBの攻撃が成功せずに第3リーチ演出後半部分実行期間に移行する。

【0378】

図10-23及び図10-32(A)~図10-32(B)に示すように、第3リーチ演出後半部分実行期間に移行すると、引き続き味方キャラクタBと敵キャラクタAとのバトル演出が進行する。

【0379】

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0380】

尚、第3リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の演出動画が進行速度V1にて実行されるとき、図10-32(B)に示すように、チャンスアップ演出が実行される場合がある。該チャンスアップ演出は、バトル演出の演出動画と同様に、進行速度V1にて実行される。

【0381】

特に、画像表示装置5において、小図柄はチャンスアップ演出の演出動画よりも優先して表示されている一方で、チャンスアップ演出の演出動画は、飾り図柄(図10-32(B)に示す画像表示装置5の左右上部に表示されている「7」)よりも優先して表示されるようになっている。このため、本特徴部079SGでは、チャンスアップ演出の実行期間中は、遊技者は小図柄を視認することで可変表示中であることを認識することができる。とともに、チャンスアップ演出の演出動画を飾り図柄よりも優先して表示することによって、画像表示装置5におけるチャンアップ演出の演出動画の表示を行うための領域を確実に確保することができる。

【0382】

尚、本特徴部079SGでは、チャンスアップ演出の演出動画を飾り図柄よりも優先して表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄をチャンスアップ演出の演出動画よりも優先して表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、実行中のリーチ演出がいずれの飾り図柄の組み合わせのリーチから発展したのかを認識し易くできるので遊技興趣を向上できる。

【0383】

該バトル演出が進行することによって第1リーチ演出後半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタBが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタBが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【0384】

尚、このように味方キャラクタBが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中(第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中)は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示

10

20

30

40

50

の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0385】

当該可変表示がスーパーリーチ2の可変表示である場合は、第3リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図10-23及び図10-32(E)~図10-32(G)に示すように、第1表示領域079SG005Fにおいて、はずれ報知演出として、味方キャラクターBの攻撃が失敗して敵キャラクターAに倒された後、可変表示結果がはずれであることが報知される。

【0386】

尚、該はずれ報知演出中は、味方キャラクターBの攻撃が失敗する部分と可変表示結果がはずれであることが報知される部分とで、動画の表示が通常の進行速度であるV1にて実行される。

【0387】

また、該はずれ報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図10-32(H)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示(上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の消灯表示)が行われる。

【0388】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ3の可変表示である場合は、図10-24、図10-25及び図10-32(D)に示すように、第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクターBの攻撃が成功して敵キャラクターAを倒す。そして、第4リーチ演出前半部分実行期間に移行する。

【0389】

図10-24、図10-25及び図10-33(A)~図10-33(B)に示すように、第4リーチ演出前半部分実行期間に移行すると、味方キャラクターAB敵キャラクターBとのバトル演出が進行する。

【0390】

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0391】

該バトル演出が進行することによって第4リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、図10-24、図10-25及び図10-33(C)に示すように、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクターBが敵キャラクターBに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクターBが敵キャラクターBに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

10

20

30

40

50

## 【0392】

尚、このように味方キャラクタBが敵キャラクタBに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中）は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示は上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ9の点滅の点滅周期が短くなる（点滅周期が早くなる）。

10

## 【0393】

つまり、第4リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の動画の進行速度がV2に低下することによって遊技効果ランプ9の点滅が激しくなっていくので、該遊技効果ランプ9の点滅によってバトル演出の演出結果（大当り報知演出とはずれ報知演出のどちらが実行されるか）に遊技者を効果的に注目させることが可能となっている。

## 【0394】

そして、第4リーチ演出後半部分が進行していくと、操作促進演出が実行される。該操作促進演出の演出パターンがパターンSS-1に決定されている場合は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fの中央においてプッシュボタン31Bの形状を模した操作促進画像079SG005Baとともに、プッシュボタン31Bの操作受付期間を示唆するメータ079SG005M、およびエフェクト画像079SG005Eの表示が開始され、メータ079SG005Mの更新表示とエフェクト画像079SG005Eの画像表示装置5の周縁部に向けての拡大更新表示が開始される。尚、前述したように、これら操作促進演出の画像は、画像データ2に基づく画像として第1表示領域079SG005Fに表示されるので（図10-3参照）、バトル演出の進行速度にかかわらず一定の進行速度の動画として表示される。

20

## 【0395】

図10-33（D）に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ079SG005Mの更新表示によってプッシュボタン31Bの操作受付期間を遊技者に報知可能とする一方で、エフェクト画像079SG005Eの拡大更新表示が進行する。尚、該エフェクト画像079SG005Eは所定の透過率（例えば、10%～50%）を有していることで、遊技者はエフェクト画像079SG005Eを通してバトル演出を視認することとなり、操作促進演出の非実行時よりもバトル演出の視認性が低下する。操作促進演出の実行期間中は第4リーチ演出後半部分に含まれているので、該操作促進演出の実行中においてもバトル演出が進行速度V2にて継続する。

30

## 【0396】

尚、図10-33（D）及び図10-33（E）に示すように、操作促進演出の実行期間中はバトル演出が進行速度V2にて継続するが、操作促進演出の終了タイミング（プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミング）の時点では、味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBに対してヒットするか否かが分かるシーンまでは進行しない、つまり、大当り報知演出またははずれ報知演出が開始されないようになっている。

40

## 【0397】

一方で、図10-34（A）～図10-34（E）に示すように、操作促進演出の演出パターンがパターンSS-2に決定されている場合は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fの中央において、プッシュボタン31Bの形状を模した操作促進画像として、操作促進画像079SG005Baよりもサイズが大きい操作促進画像079SG005Bbとともに、プッシュボタン31Bの操作受付期間を示唆するメータ079SG005Mの表示が開始され、メータ079SG005Mの更新表示が開始される。尚、前述したように、これら操作促進演出の画像は、画像データ2に基づく画像として第1表示領域079SG005Fに表示されるので（図10-3参照）、バトル演出の進行速度に

50

かかわらず一定の進行速度の動画として表示される。

【0398】

図10-34(D)に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ079SG005Mの更新表示によって押しボタン31Bの操作受付期間を遊技者に報知可能とする一方で、操作促進画像079SG005Bbによってバトル演出の画像の大半が隠蔽される。尚、該操作促進画像079SG005Bbは、前述したように操作促進画像079SG005Baよりも大きいサイズの画像であるとともに透過率が0%の画像である。このため、操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合は、操作促進演出がパターンSS-1にて実行される場合よりもバトル演出の視認性が低下する。操作促進演出の実行期間中は第4リーチ演出後半部分に含まれているので、該操作促進演出の実行中においてもバトル演出が進行速度V2にて継続する。

10

【0399】

尚、図10-34(D)及び図10-34(E)に示すように、操作促進演出の実行期間中はバトル演出が進行速度V2にて継続するが、操作促進演出の終了タイミング(押しボタン31Bの操作受付終了タイミング)の時点では、味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBに対してヒットするか否かが分かるシーンまでは進行しない、つまり、大当たり報知演出またははずれ報知演出が開始されないようになっている。

【0400】

そして、操作促進演出の実行期間中に遊技者が押しボタン31Bを操作した場合、または、遊技者が押しボタン31Bを操作することなく操作促進演出が終了した場合(押しボタン31Bの操作受付期間が終了した場合)は、これら遊技者が押しボタン31Bを操作したタイミングまたは操作促進演出が終了したタイミングから大当たり報知演出またははずれ報知演出が実行される。

20

【0401】

操作促進演出後の大当たり報知演出としては、図10-24及び図10-35(A)~図10-35(C)に示すように、味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBにヒットする動画が進行速度V1にて表示されるが、敵キャラクタBが倒れる動画は進行速度V2にて表示される。そして、敵キャラクタBが倒れてからの動画は進行速度V1にて表示される。尚、該大当たり報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図10-35(D)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当たりを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示(上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示)が行われる。

30

40

【0402】

また、操作促進演出後のはずれ報知演出としては、図10-25及び図10-35(E)~図10-35(G)に示すように、味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBにヒットせず、逆に敵キャラクタBの攻撃が味方キャラクタBにヒットして味方キャラクタBが倒れた後、大当たり遊技状態に制御されない旨が報知される。特に、該はずれ報知演出が実行される際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当たり報知演出の画像が表示される。

【0403】

50



尚、はずれ報知演出としては、図10-25に示すように、味方キャラクタBの攻撃がヒットせずに飾り図柄がはずれの組み合わせで停止するまでの動画が進行速度V1にて表示される。尚、該はずれ報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図10-35(H)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示(上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の消灯表示)が行われる。

10

#### 【0404】

尚、図10-26(H)、図10-27(H)、図10-29(F)、図10-30(E)、図10-30(I)、図10-31(H)、図10-32(H)、図10-35(D)、図10-35(H)に示すように、本特徴部079SGでは、可変表示の終了タイミングでは、画像表示装置5においてテロップ(メッセージ)を含めたテロップ表示エリア079SG005Tが表示される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示の終了タイミングでは、画像表示装置5においてテロップ表示エリア079SG005Tの表示自体は行う一方で、該テロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップ(メッセージ)の表示自体は実行しないようにしてもよい。

20

#### 【0405】

また、本特徴部079SGでは、スーパーリーチ3やスーパーリーチ3の可変表示において、報知演出直前のスローモーション期間(リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V2にて実行する期間)のみ遊技効果ランプ9の点滅周期を短くする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、報知演出直前以外のスローモーション期間において遊技効果ランプ9の点滅周期を短くしてもよい。また、リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V1にて実行する期間(非スローモーション期間)の一部においても遊技効果ランプ9の点滅周期を短くしてもよい。

#### 【0406】

30

以上、本特徴部079SGにおけるパチンコ遊技機1においては、図10-19~図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V1にて画像表示装置5に表示されるとともに、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示される。このため、各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている間は、リーチ演出中に表示されている味方キャラクタに対する遊技者の感情移入を度合いを高めるとともに、大当り報知演出が実行されることに対する期待感を高めることができるので、遊技興趣の向上を図ることができる。一方で、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからのBGMや演出音等の出力は変わらず通常の再生速度であるV4にて出力されるので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことが防止されている。

40

#### 【0407】

また、本特徴部079SGにおける音出力手は、音声合成用IC079SG132、増幅回路079SG134及びスピーカ8L、8Rを含んでいるので、リーチ演出の実行時を含む可変表示や大当り遊技の実行時等において再現性の高いBGM(楽曲)や効果音等の演出音を適切な音量にてスピーカ8L、8Rから出力することができ、遊技興趣を向上可能となっている。

#### 【0408】

50

また、図10-20、図10-21、図10-24、図10-25に示すように、第2リーチ演出後半部分実行期間中や第4リーチ演出後半部分実行期間中においては、遊技効果ランプ9が通常よりも短い周期で点滅するので、演出動画の進行速度がV2である期間において逆に遊技効果ランプ9の周期の短い点滅によって演出効果を向上できる。

【0409】

尚、本特徴部079SGでは、第2リーチ演出後半部分実行期間中や第4リーチ演出後半部分実行期間中において遊技効果ランプ9の点滅周期を短くする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技効果ランプ9の点滅周期は、第2リーチ演出や第4リーチ演出の進行に応じて漸次短くしてもよい。このようにすることで、間もなく報知演出が実行されることを遊技者が遊技効果ランプ9の点滅周期によって認識できるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0410】

また、本特徴部079SGでは、第2リーチ演出後半部分実行期間中や第4リーチ演出後半部分実行期間中において遊技効果ランプ9の点滅周期を短くする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技効果ランプ9の点滅周期は、第1リーチ演出～第4リーチ演出の任意のタイミングにて実行してもよい。

【0411】

また、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの実行期間中は、リーチ演出の演出動画の進行速度がV1とV2とで変化する一方で、保留表示の回転速度とテロップの移動速度はいずれもV3で一定であるとともに、スピーカ8L、8Rから出力される演出音の再生速度はV4で一定となっているので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことをより一層防止できる。

20

【0412】

尚、本特徴部079SGでは、第2表示領域079SG005Saに表示される保留表示の回転速度とテロップの移動表示速度を共にV3とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示の回転速度とテロップの移動表示速度とは、各リーチ演出の進行にかかわらず一定であればそれぞれ異なる速度であってもよい。

【0413】

また、図10-2(A)に示すように、第1表示領域079SG005Fの面積は、第2表示領域079SG005Saの面積と第3表示領域079SG005Sbとを合わせた面積よりも広いので、各リーチ演出の実行中は、遊技者が第1表示領域079SG005Fに表示されるリーチ演出を第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップよりも認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0414】

また、図10-18～図10-25に示すように、リーチ演出中以外の期間において、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uでは保留表示の回転表示が回転速度V3で実行され、テロップ表示エリア079SG005Tではテロップの移動表示が移動速度V3で実行される、つまり、リーチ演出中と変わらない速度で保留表示の回転表示とテロップの移動表示が実行されるので、遊技者がこれら保留表示やテロップを認識し難くならないことを防止できる。

40

【0415】

また、図10-2(C)に示すように、テロップ表示エリア079SG005Tにおいてテロップ(メッセージ)に含まれる文字は、該テロップ表示エリア079SG005Tの右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア079SG005Tの左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動されるので、テロップ表示エリア079SG005Tにおいて常にテロップ(メッセージ)全体が表示されている状態となっている。このため、常にテロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの移動表示全体を遊技者が認識することができる。

【0416】

50

尚、本特徴部 079SG では、テロップ表示エリア 079SG005T にてテロップ全体が常に移動表示されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、テロップ表示エリア 079SG005T にて移動表示されているテロップの一部は、遊技者から視認不能となるタイミングがあってもよい。

【0417】

また、図 10 - 20、図 10 - 21、及び図 10 - 28 に示すように、第 2 リーチ演出後半部分実行期間においては、リーチ演出の演出動画の表示を進行速度 V2 にて実行するとともに画像表示装置 5 に集中線を表示する効果演出を実行することで、該効果演出によって第 2 リーチ演出後半部分実行期間の演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。特に、本特徴部 079SG では、図 10 - 28 (C) 及び図 10 - 28 (D) に示すように、バトル演出の進行に伴って集中線の表示数が多くなるので、該集中線の表示数の増加により第 2 リーチ演出が終了して大当り報知演出またははずれ報知演出が実行されることを遊技者が一層認識し易くできる。

【0418】

尚、本特徴部 079SG では、本発明における効果演出を集中線の表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 32 の所定範囲の動作、スピーカ 8L、8R からの特定効果音の出力、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B の振動、画像表示装置 5 に表示されている画像または画像表示装置 5 自体の振動等を効果演出として実行し、第 2 リーチ演出 (バトル演出) の進行に伴って、該効果演出の効果度を順次高くしていく (例えば、可動体 32 の動作範囲を広くする、スピーカ 8L、8R からの特定効果音の音量を大きくする、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B の振動を大きくする、画像表示装置 5 に表示されている画像または画像表示装置 5 自体の振動を大きくする等) ようにしてもよい。

【0419】

また、図 10 - 26 (G)、図 10 - 29 (E)、図 10 - 30 (D)、図 10 - 31 (G)、図 10 - 35 (C) に示すように、大当り報知演出として飾り図柄が大当りの組み合わせで停止する際には、第 2 表示領域 079SG005Sa における第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T を非表示化して第 1 表示領域 079SG005F と第 2 表示領域 079SG005Sa とで該大当り報知演出の画像を表示するので、第 2 表示領域 079SG005Sa における大当り報知演出の視認性をより一層高めつつ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させやすくできる。

【0420】

尚、本特徴部 079SG では、大当り報知演出を実行する場合は、第 2 表示領域 079SG005Sa に表示されている第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T を非表示化して第 1 表示領域 079SG005F と第 2 表示領域 079SG005Sa とで該大当り報知演出の画像を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 表示領域 079SG005Sa に第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T が表示されている状態において、第 1 表示領域 079SG005F と第 2 表示領域 079SG005Sa とで大当り報知演出の画像を表示 (第 2 表示領域 079SG005Sa において大当り報知演出の画像を第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T と重複して表示) してもよい。

【0421】

尚、このとき、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T を透過させたり縮小表示する、或いは、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U とこれら保留表示エリア内に表示されている保留表示のうちいずれか

一方のみを非表示化することによって大当り報知画像の視認性を向上させてもよい。

【0422】

また、図10-28及び図10-29に示すように、第2リーチ演出後半部分実行期間では、第1表示領域079SG005Fにおいて静止画表示演出を実行可能である一方で、図10-20及び図10-21に示すように、静止画表示演出実行期間中は、第2表示領域079SG005Saにおいて第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示の回転表示や、図10-2(C)に示すテロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの移動表示が停止せずに継続するので、静止画表示演出の実行期間中において保留表示の表示中であることや、テロップの移動表示中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、保留表示の回転表示やテロップの移動表示が停止することによりこれら保留表示の表示やテロップの表示を遊技者が認識し難くならないことを防ぐことができる。

10

【0423】

更に、図10-16及び図10-29(A)~図10-29(B)に示すように、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行される場合は、静止画の色彩が反転するので、該静止画の色彩の反転によって静止画表示演出が実行されていることを遊技者が容易に認識することができる。

【0424】

尚、本特徴部079SGでは、静止画表示演出として第1表示領域079SG005Fに表示される静止画の色彩を変化させる形態として、静止画の色彩を反転させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、静止画の色彩を変化させる形態としては、静止画の色彩を白黒に変化させるものや、静止画の一部の色彩のみを変化させるもの、静止画に新たな色彩を追加するものとしてもよい。

20

【0425】

また、図10-29(B)に示すように、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行されることによって第1表示領域079SG005Fに表示されている静止画の色彩が反転する場合は、第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップ、第3表示領域079SG005Sbに表示されている第4図柄の色彩は反転しないので、遊技者は、これら第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップ、第4図柄等を静止画と比較して、静止画の色彩が変化したことを容易に認識できる。

30

【0426】

また、本特徴部079SGにおけるスーパーリーチの各可変表示では、第1リーチ演出や第3リーチ演出の実行後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行するパターンと、第1リーチ演出や第3リーチ演出の実行後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行することとなる可変表示が終了するパターンと、があるので、第1リーチ演出や第3リーチ演出中にリーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行された後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行するか否かや、第2リーチ演出や第3リーチ演出中のリーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行された後に大当り遊技状態に制御されることが報知されるか否かに遊技者を注目させることができるようになっているので、遊技興趣を向上できる。

40

【0427】

また、図10-19、図10-20、図10-21、図10-23、図10-24、図10-25に示すように、第1リーチ演出中と第3リーチ演出中は、第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出と第1リーチ演出後半部分実行期間または第3リーチ演出後半部分実行期間とを同時期に進行速度V1にて実行するので、第1リーチ演出前半部分実行期から第1リーチ演出後半部分実行期間または第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行したときの進行速度が第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出の進行

50

速度と異なることによって大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を過度に高めてしまうことを防ぐことができる。更に、図10-18、図10-20、図10-22、図10-24、図10-25及び図10-26(E)~図10-26(G)、図10-29(C)~図10-29(E)、図10-30(B)~図10-30(D)、図10-31(E)~図10-31(G)、図10-35(A)~図10-35(C)に示すように、本特徴部079SGの大当り報知演出では、味方キャラクタの攻撃がヒットしたことによって敵キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度V2にて実行する一方で、図10-19、図10-21、図10-23、図10-25及び図10-27(E)~図10-27(G)、図10-30(F)~図10-30(H)、図10-32(E)~図10-32(G)、図10-35(D)~図10-35(F)に示すように、はずれ報知演出では、味方キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度V1にて実行するので、はずれ報知演出が実行される際には、該はずれ報知演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されることがないので、遊技者の不満が過度に高まってしまうことも防ぐことができ、遊技興趣を向上できる。

10

20

30

40

50

#### 【0428】

尚、本特徴部079SGでは、スーパーリーチの可変表示結果がとてはずれ報知演出が実行される場合は、該はずれ報知演出の演出動画の表示を進行速度V1にて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの可変表示の一部では、はずれ報知演出の演出動画の表示をV1よりも遅い進行速度V2にて実行してもよい。このようにすることで、はずれ報知演出の演出にバリエーションを生むことができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【0429】

尚、本特徴部079SGでは、大当り報知演出中の演出動画の進行速度V1を本発明における第3速度、大当り報知演出中の演出動画の進行速度V2を本発明における第4速度とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における第3速度は進行速度V1とは異なる速度であってもよい。更に、本発明における第4速度は、前記第3速度よりも遅い速度であれば進行速度V2と異なる速度であってもよい。

#### 【0430】

また、図10-24及び図10-25に示すように、第4リーチ演出の後半部分実行期間中においてリーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されているときに操作促進演出が実行されるので、該操作促進演出によって第4リーチ演出の演出効果を高めることができる。

#### 【0431】

尚、本特徴部079SGでは、操作促進演出の実行中は第4リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出の実行中は第4リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V1にて実行されてもよい。更に、操作促進演出の実行前に操作促進演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能とし、該示唆演出の実行期間中は第4リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されるようにしてもよい。

#### 【0432】

また、本特徴部079SGの操作促進演出としては、操作促進画像079SG005Baまたは操作促進画像079SG005Bbに加えて押しボタン31Bの操作受付期間を報知するメータ079SG005Mが第1表示領域079SG005Fに表示されるようになっており、これら操作促進画像079SG005Baまたは操作促進画像079SG005Bbとメータ079SG005Mの表示中は、第4リーチ演出の演出動画の進行速度V2での表示が継続して実行されるが、報知演出までは進行しない。更に、押しボタン31Bの操作受付期間中に遊技者が押しボタン31Bを操作した場合と、押しボタン31Bの操作受付期間中に遊技者が押しボタン31Bを操作せずに操作促進演出が終了した場合とで、同一の大当り報知演出またははずれ報知演出が実行される。このため、押しボタン31Bの操作受付期間が終了する（操作促進演出が終了する

まで)よりも前のタイミングでは報知演出が実行されることがないので、遊技者によってプッシュボタンが操作されないことにより該プッシュボタン31Bの操作受付期間中に大当たり遊技状態に制御されるか否かが遊技者に認識されてしまうことを防ぐことができる。

【0433】

尚、本特徴部079SGでは、本発明における検出手段をプッシュボタン31Bとする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、検出手段は、スティックコントローラ31A等のプッシュボタン31B以外の操作手段の他、モーションセンサやタッチセンサ等の遊技者の動作を検出可能なセンサ類としてもよい。

【0434】

また、図10-18、図10-20、図10-22、図10-24及び図10-26(E)~図10-26(G)、図10-29(C)~図10-29(E)、図10-30(B)~図10-30(D)、図10-31(E)~図10-31(G)、図10-35(A)~図10-35(C)に示すように、本特徴部079SGにおける大当たり報知演出では、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする部分の動画は進行速度V1にて表示される一方で、敵キャラクタが倒れる部分の動画は進行速度V2にて表示される。対して、図10-19、図10-21、図10-23、図10-25及び図10-27(E)~図10-27(G)、図10-30(E)~図10-30(G)、図10-32(E)~図10-32(G)、図10-35(D)~図10-35(F)に示すように、本特徴部079SGのはずれ報知演出の動画は進行速度V1にて表示され、進行速度V2にて表示されることが無い。つまり、大当たり報知演出が実行される場合は、該大当たり報知演出の演出動画の一部が進行速度V2にて表示されることによって、大当たり遊技状態に制御されることを遊技者に印象付けることができる。

【0435】

また、本特徴部079SGでは、本発明において可変表示結果が大当たりの場合のみに実行可能な特殊演出として、静止画表示演出をパターンSG-2(色彩が反転する静止画表示演出)にて実行可能となっているので、静止画表示演出として第1表示領域079SG005Fに表示される静止画の色彩が反転するか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0436】

尚、本特徴部079SGでは、パターンSG-2の静止画表示演出を本発明における特殊演出とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における特殊演出としては、パターンSG-2の静止画表示演出以外の演出(例えば、特定のキャラクタが表示される演出や、エフェクトの色が金色や虹色となる演出等)を実行可能としてもよい。

【0437】

また、本特徴部079SGの操作促進演出は、第1表示領域079SG005Fにプッシュボタン31Bを模した操作促進画像079SG005Baが表示されるパターンSS-1と、第1表示領域079SG005Fにプッシュボタン31Bを模した操作促進画像として操作促進画像079SG005Baよりもサイズの大きい操作促進画像079SG005Bbが表示されるパターンSS-2とのいずれかの演出パターンにて実行可能となっている。パターンSS-1にて操作促進演出が実行される場合は、第1表示領域079SG005Fに表示されるエフェクト画像079SG005Eを通して第4リーチ演出のバトル演出を視認可能である一方で、パターンSS-2にて操作促進演出が実行される場合は、操作促進画像079SG005Baによって第4リーチ演出のバトル演出の大部分が隠蔽されるため、パターンSS-1にて操作促進演出が実行される場合と比較して第4リーチ演出のバトル演出の視認性が低い。更に、図10-17に示すように、操作促進演出がパターンSS-2にて実行されるときに可変表示結果が大当たりとなる割合は、操作促進演出がパターンSS-1にて実行されるときに可変表示結果が大当たりとなる割合よりも低いので、操作促進演出がパターンSS-1とパターンSS-2のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。更に、図10-24、図10

- 25及び図10-33(C)~図10-33(E)に示すように、操作促進演出として操作促進画像079SG005Baを表示する場合は、該操作促進画像079SG005Baの表示中において、バトル演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【0438】

尚、本特徴部079SGでは、操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合は、画像表示装置5において操作促進画像079SG005Bbが表示され、該操作促進画像079SG005Bbによって、進行速度V2(スローモーション)にて表示が実行されている第4リーチ演出の演出動画(バトル演出)の視認性が低下する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合は、操作促進画像079SG005Bbの表示に加えて、専用の背景画像を画像表示装置5の表示領域の全域に亘り表示することで、第4リーチ演出の演出動画(バトル演出)を完全に視認不能な状態としてもよい。また、このように第4リーチ演出の演出動画(バトル演出)が操作促進演出のパターンSS-2専用の背景画像によって完全に視認不能となっている期間においては、第4リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V1(非スローモーション)にて実行してもよい。

10

【0439】

また、本特徴部079SGでは、スーパーリーチのリーチ演出として、第1リーチ演出の後に第2リーチ演出を、第3リーチ演出の後に第4リーチ演出をそれぞれ実行可能となっている。更に、スーパーリーチの可変表示としては、第1リーチ演出前半部分実行期間の後に大当りを報知するスーパーリーチ1の可変表示や第3リーチ演出前半部分実行期間の後に大当りを報知するスーパーリーチ1の可変表示、第1リーチ演出前半部分実行期間の後に第1リーチ演出後半部分実行期間を実行してはずれを報知するスーパーリーチ2の可変表示や第3リーチ演出前半部分実行期間の後に第3リーチ演出後半部分実行期間を実行してはずれを報知するスーパーリーチ2の可変表示、第1リーチ演出交換部分実行期間の後に第2リーチ演出に移行するスーパーリーチ3の可変表示、第3リーチ演出交換部分実行期間の後に第4リーチ演出に移行するスーパーリーチ3の可変表示を実行可能であり、図10-18~図10-25に示すように、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、各リーチ演出の演出動画を進行速度V2にて実行し、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、スピーカ8L、8RからBGMや効果音を他の期間と変わらず再生速度V4にて出力するので、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときのそれぞれで遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができる。更に、各リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されることで、遊技者が描くリーチ演出の分岐を認識し易くできる。

20

30

40

【0440】

尚、本特徴部079SGのスーパーリーチの可変表示では、2つのリーチ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの可変表示では、3以上のリーチ演出を実行可能としてもよいし、また、1のリーチ演出のみを実行可能としてもよい。

【0441】

50

以上、本発明の特徴部 079SG を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

#### 【0442】

例えば、前記特徴部 079SG では、スーパーリーチのリーチ演出として第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出を設け、これら全てのリーチ演出においてリーチ演出の演出動画の一部の表示を進行速度 V2 (スローモーション) にて実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各リーチ演出において演出動画の表示を進行速度 V2 にて実行しないパターン (常に演出動画の表示を進行速度 V1 にて実行するパターン) と演出動画の一部の表示を進行速度 V2 にて実行するパターンとを設けてもよい。更に、演出動画の一部の表示を進行速度 V2 にて実行するリーチ演出と演出動画の表示を進行速度 V2 にて実行しないリーチ演出とで、演出内容が異なるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出にバリエーションを作り出すことができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0443】

また、前記特徴部 079SG では、スピーカ 8L、8R から出力される演出音は、演出動画の表示が進行速度 V2 にて実行されているか否かにかかわらず常に一定の再生速度 (再生速度 V4) で出力される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例 079SG-1 として、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の前半部においては 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出の各リーチ演出前半部分実行期間と同じくスピーカ 8L、8R から再生速度 V4 にて演出音を出力する一方で、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の後半部 (スローモーション期間) においては V4 とは異なる再生速度 (例えば、再生速度 V4 よりも遅い V5) にて演出音を出力してもよい。このようにすることで、リーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V2 にて実行されている間で演出音の再生速度を異ならせることによってリーチ演出に対する演出音の演出効果を向上できるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0444】

また、前記特徴部 079SG では、図 10-33 や図 10-34 に示すように、エフェクト画像 079SG005E の表示や操作促進画像 079SG005Bb の表示等によってリーチ演出の実行期間中の第 1 表示領域 079SG005F の視認性を低下させることが可能である一方で、第 2 表示領域 079SG005Sa や第 3 表示領域 079SG005Sb の視認性を低下させることはできない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 079SG-2 として、第 2 表示領域 079SG005Sa や第 3 表示領域 079SG005Sb の視認性を低下させることを可能としてもよい。

#### 【0445】

更に、このように第 2 表示領域 079SG005Sa や第 3 表示領域 079SG005Sb の視認性を低下させることを可能とする場合については、図 10-36 及び図 10-37 に示すように、リーチ演出の終了後、報知演出の一部として第 1 表示領域 079SG005F の視認性を低下させるようにしてもよい。

#### 【0446】

具体的には、図 10-36 (A) ~ 図 10-36 (D) に示すように、第 2 リーチ演出が実行されている場合は、静止画表示演出とともに第 2 リーチ演出が終了したら、大当り報知演出またははずれ報知演出の一部として、第 1 表示領域の中央において円形のエフェクト画像 079SG005Ea を表示し、該エフェクト画像 079SG005Ea を第 2 表示領域 079SG005Sa や第 3 表示領域 079SG005Sb に向けて拡大表示していく。そして、第 1 表示領域 079SG005F の全体にエフェクト画像 079SG005Ea が広がったら (エフェクト画像 079SG005Ea によって第 1 表示領域 079SG005F 全体が隠蔽されたら)、図 10-36 (E) 及び図 10-36 (F) に示



すように、大当り報知演出として大当り遊技状態に制御されること、またははずれ報知演出として大当り遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

【0447】

また、図10-37(A)~図10-37(D)に示すように、第4リーチ演出が実行されている場合は、遊技者がブッシュボタン31Bを操作する、または、遊技者がブッシュボタン31Bを操作することなく操作促進演出が終了したら、大当り報知演出またははずれ報知演出の一部として、第1表示領域の中央において円形のエフェクト画像079SG005Eaを表示し、該エフェクト画像079SG005Eaを第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示していく。そして、第1表示領域079SG005Fの全体にエフェクト画像079SG005Eaが広がった(エフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005F全体が隠蔽されたら)、図10-37(E)及び図10-37(F)に示すように、大当り報知演出として大当り遊技状態に制御されること、または、はずれ報知演出として大当り遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

10

【0448】

尚、図10-36及び図10-37に示すエフェクト画像079SG005Eaは、図10-3(B)に示す画像データ2に基づく画像とし、該画像データ2に基づく画像として描画範囲を広げていくことによって、第1表示領域079SG005Fの視認性のみを低下させ、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbの視認性は低下させないようにすることができる。

20

【0449】

このように、本変形例079SG-2では、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を变化可能とする一方で、図10-36及び図10-37に示すように、第2リーチ演出の終了後や第4リーチ演出の終了後に報知演出の一部としてエフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるが、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性は変化しないので、第1表示領域079SG005Fの視認性が変化することによって報知演出が事項されるタイミングを遊技者が認識し易くできるとともに、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性が変化しないことで保留表示やテロップ表示、第4図柄の可変表示等を遊技者が認識し難く

30

【0450】

また、第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるエフェクト画像079SG005Eaは、図10-3(B)に示す第2画像データの画像として描画される画像であって、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示するように描画されることによって第1表示領域079SG005Fの視認性を变化させるので、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を变化させることなく第1表示領域079SG005Fの視認性だけを的確に低下させることができるとともに、第2画像データとしてのエフェクト画像079SG005Eaの拡大表示の描画が、第1表示領域079SG005Fの中央から第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて実行されることによって第1表示領域079SG005Fの視認性低下するため、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに対応する領域の視認性を变化し難くできる。

40

【0451】

また、本変形例079SG-2では、操作促進演出を第4リーチ演出中に実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出は報知演出の一部として実行してもよい。

【0452】

尚、操作促進演出を報知演出の一部として実行する場合は、変形例079SG-3とし

50

て図10-38(A)~図10-38(F)に示すように、変形例079SG-2と同様に、エフェクト画像079SG005Eaの拡大表示を行うことによって第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させる。そして、第1表示領域079SG005Fの全体にエフェクト画像079SG005Eaが広がったら、図10-38(D)に示すように、操作促進演出として第1表示領域079SG005Fの中央において操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mを表示する。

【0453】

尚、これら操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mとは、図10-2(A)に示す第1画像データに基づく画像として表示することによって、エフェクト画像079SG005Eaによる視認性の低下を避けることができる。

10

【0454】

以降は、遊技者が押しボタン31Bを操作する、または、遊技者が押しボタン31Bを操作することなく操作促進演出が終了したことにともづいて大当り遊技状態に制御されること、または、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【0455】

以上のように、本変形例079SG-3では、エフェクト画像079SG005Eaの拡大表示によって第1表示領域079SG005Fの視認性は低下するが、第1画像データの画像として表示された操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mの視認性は低下しないので、第4リーチ演出に対して操作促進演出を際立たせることができるので、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を効果的に促すことができる。

20

【0456】

また、前記特徴部079SGでは、第2リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された場合は必ず可変表示結果が大当りとなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例第079SG-4として、第2リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された場合は、当該大当りの大当り種別が必ず確変大当り（さらには最も遊技者にとって有利な確変大当りA）となるようにしてもよい。更には、第2リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された場合の演出パターンとして、一旦はずれ報知演出が実行された後に再度大当り遊技状態に制御される旨を報知する復活演出を実行可能としてもよい。尚、このように静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された後に復活演出が実行される場合については、大当り種別が確変大当りとなる場合と非確変大当りとなる場合（非確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合と確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合）とを設けてもよい。このようにすることで、静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された後に大当り報知演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0457】

また、前記特徴部079SGでは、テロップ表示エリア079SG005Tに表示されるテロップとして、遊技状態を示すメッセージを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、テロップ表示エリア079SG005Tに表示されるテロップとしては、実行中の可変表示或いは未だ開始されていない可変表示について大当り遊技状態に制御されるか否かを示唆するメッセージや、実行中のリーチ演出のタイトル等を表示可能としてもよい。

40

【0458】

また、前記特徴部079SGでは、テロップ表示エリア079SG005Tにおいて、実行中の演出の状態に応じたテロップを表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、テロップ表示エリア079SG005Tにおいて表示するテロップは、遊技状態を特定可能なものや、実行中の可変表示において可変表示結果が大当りとなる期待度（大当り期待度）、実行中の演出（特にリーチ演出）の解説、リーチ演出よりも前のタイミングから実行可能な予告演出等であってもよい。

【0459】

50

また、前記特徴部 079SG では、図 10 - 33 及び図 10 - 34 に示すように、リーチ演出の動画が進行速度 V2 にて表示されている期間中に操作促進演出（操作促進画像 079SG005Ba や操作促進画像 079SG005Bb の表示）を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出は、リーチ演出の動画が進行速度 V2 から進行速度 V1 に戻ってから実行してもよい。

【0460】

また、前記特徴部 079SG では、図 10 - 33 及び図 10 - 34 に示すように、操作促進演出として、画像表示装置 5 において操作促進画像 079SG005Ba や操作促進画像 079SG005Bb の表示を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出としては、単に操作促進画像 079SG005Ba や操作促進画像 079SG005Bb の表示を行うだけでなく、例えば、これら操作促進画像 079SG005Ba や操作促進画像 079SG005Bb を表示する前段階の演出として、複数のプッシュボタン 31B の画像が画像表示装置 5 の中央部に向けて移動していき、最終的に各プッシュボタン 31B の画像が重複表示されることによって操作促進画像 079SG005Ba や操作促進画像 079SG005Bb が表示される演出を実行してもよい。

【0461】

尚、このように複数のプッシュボタン 31B の画像が画像表示装置 5 の中央部に向けて移動していく演出を操作促進演出の前兆演出として実行する場合は、例えば、複数のプッシュボタン 31B の画像が画像表示装置 5 の中央部に近づくにつれてその移動表示速度が低下していくようにしてもよい。このようにすることで、操作促進演出が実行されることを遊技者が正確に認識できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【0462】

また、前記特徴部 079SG では、図 10 - 20、図 10 - 21、図 10 - 24、図 10 - 25 に示すように、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V2 にて実行されるときは、遊技効果ランプ（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）の点滅周期を短くする場合がある形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V2 にて実行されるときは、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V1 にて実行されるときと遊技効果ランプ 9 の色（発光色）の数が異なってもよい。例えば、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V1 にて実行されるときは、遊技効果ランプ 9 を複数の色で発光可能とする一方で、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V2 にて実行されるときは、遊技効果ランプ 9 を単色（例えば、白のみ）で発光可能としてもよい。このようにすることで、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V2 にて実行されるときは、遊技効果ランプ 9 の発光色による遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【0463】

また、前記特徴部 079SG では、図 10 - 20、図 10 - 21、図 10 - 24、図 10 - 25 に示すように、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V2 にて実行されるときは、遊技効果ランプ（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）の点滅周期を短くする場合がある形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V2 にて実行されるときは、遊技効果ランプ 9 の点滅周期を長くするようにしてもよい。このようにすることで、リーチ演出の動画の表示と遊技効果ランプ 9 の点滅とに統一感を与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0464】

また、前記特徴部 079SG では、図 10 - 26、図 10 - 29、図 10 - 30、図 10 - 31、図 10 - 35 に示すように、大当り報知演出の演出態様としては、リーチ演出の終了後に、大当りを示す組み合わせで飾り図柄を揺動させつつ表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当りを示す組み合わせで飾り図柄を揺動させつつ表示するタイミングは、リーチ演出中であってもよい。

【0465】

また、本発明は、遊技者が操作可能な操作手段の操作によって、遊技者が遊技中にスピーカ 8 L、8 R から出力される B G M 等の演出音の少なくとも一部を選択することが可能な遊技機に適用してもよい。このようにすることで、遊技者が自身の嗜好に合った演出音の出力を設定している場合は、各リーチ演出の動画の表示が進行速度 V 1 にて実行されているときに、スピーカ 8 L、8 R から出力される演出音が変わらず再生速度 V 4 にて再生されるので、遊技者自身がスピーカ 8 L、8 R から出力される演出音を選択したにもかかわらず該演出音が再生速度 V 4 よりも低速で再生されることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

#### 【0466】

また、前記特徴部 079SG では、本発明における終了示唆演出として、第 1 リーチ演出後半部分実行期間や第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出を実行可能とし、該演出が実行された場合は必ず可変表示結果がはずれとなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 リーチ演出後半部分実行期間や第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出が実行された後は、一旦画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替えた後、可変表示結果が大当たりであることを示す演出（例えば、復活演出）を実行する場合を設けてもよい。

#### 【0467】

尚、このように復活演出を実行する際には、画像表示装置 5 における復活演出の動画の表示よりも先に遊技効果ランプ 9 の点灯・点滅を実行することによって、遊技者に対して復活演出が実行されることを認識させるようにしてもよい。更に、復活演出の演出態様としては、例えば、味方キャラクタが再度敵キャラクタに攻撃を行い、敵キャラクタを倒す演出とすればよい。特に復活演出を実行する際には、該復活演出の動画の一部（例えば、敵キャラクタが倒れるシーンの動画）を進行速度 V 2 にて表示することで、復活演出の演出効果を高めるようにしてもよい。

#### 【0468】

また、本明細書では、複数の特徴部や変形例を開示しているが、本発明の遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から 2 つ以上の特徴部や変形例を組み合わせ実施してもよい。

#### 【0469】

例えば、前記特徴部 079SG のパチンコ遊技機 1 は、図 1 ~ 図 9 に示すような設定値を変更することによって大当たり確率を変更可能なパチンコ遊技機としてもよい。尚、このような場合は、例えば、スーパーリーチ 1 やスーパーリーチ 1 の可変表示において可変表示結果がはずれとなるパターンを設け、パチンコ遊技機 1 に遊技者にとって有利な高設定値（例えば、6）が設定されている場合は、パチンコ遊技機 1 に他の設定値が設定されている場合よりも高い割合でスーパーリーチ 1 やスーパーリーチ 1 の可変表示において可変表示結果がはずれとなるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチ 1 やスーパーリーチ 1 の可変表示にて可変表示結果がはずれとなることを、パチンコ遊技機 1 に高設定値が設定されていることの示唆として用いることができるので、スーパーリーチ 1 やスーパーリーチ 1 の可変表示において可変表示結果がはずれとなることによる遊技者の興趣の低下を抑えつつ、可変表示結果がはずれとなることに対して遊技者を注目させることが可能となる。

#### 【0470】

また、前記特徴部 079SG では、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機 1 を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機 1 の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

#### 【0471】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変

更や追加があってもこの発明に含まれる。

【0472】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0473】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0474】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134）と、演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図47に示す群予告実行処理、図94～図100に示す6人群予告演出）と、を備え、前記演出実行手段は、前記所定演出の第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V1にて画像表示装置5に表示されている部分）、前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている部分）、前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分）、前記所定演出に対応する演出音は、楽曲と効果音とを含み（例えば、スピーカ8L、8RからBGM（楽曲）や効果音を出力可能な部分）、前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図59に示す期間）、前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図94（a23）～図96（a30）に示す期間）、前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図97（a31）～図98（a36）に示す期間）、前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図99（a37）～図100（a42）に示す期間）、前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になる（たとえば、図57，図94に示す例）遊技機が挙げられる。

【0475】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。また、楽曲と効果音を含む演出音によって遊技興趣を向上できる。また、より好適に群演出を実行することができる。

#### 【0476】

つまり、所定演出に対応する演出音に関する速度を変化させないようにすることにより遊技者に対して違和感を与えにくい遊技機とすることができるとともに、第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になったのち、第 1 表示期間よりも長い第 2 表示期間において、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続するので、単一のキャラクタのみが表示される状況をなくすことで群演出であることを遊技者に確実に伝えることができ、群演出の開始と継続が好適に実行されて群演出の興趣を向上できる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者に対して違和感を与えにくく遊技者の興味をひきやすい遊技機を提供することができる。

#### 【0477】

さらに、演出において遊技者に対して違和感を与えにくく、また、より好適に群演出を実行することができる遊技機の形態の一例として、可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 47 に示す群予告実行処理、図 94 ~ 図 100 に示す 6 人群予告演出）を備え、前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 59 に示す期間）、前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 94（a23）~ 図 96（a30）に示す期間）、前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 97（a31）~ 図 98（a36）に示す期間）、前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 99（a37）~ 図 100（a42）に示す期間）、前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になる（たとえば、図 57、図 94 に示す例）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

#### 【0478】

##### [パチンコ遊技機の構成など]

図 11 および図 12 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。図 11 および図 12 には、遊技機の一部であるパチンコ遊技機 1 における主要部材の配置レイアウトが示されている。遊技機の一部であるパチンコ遊技機 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

#### 【0479】

パチンコ遊技機 1 においては、特別図柄が可変表示することで遊技が行われる。特別図柄の「可変表示」とは、たとえば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大/縮小などがある。特別図

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

#### 【0480】

なお、パチンコ遊技機1において可変表示される特別図柄としては、2種類の特別図柄が設けられている。たとえば、一方の特別図柄を「第1特図」や「第1特別図柄」ともいい、他方の特別図柄を「第2特図」や「第2特別図柄」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。

10

#### 【0481】

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

#### 【0482】

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

20

#### 【0483】

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。

#### 【0484】

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。

30

#### 【0485】

画像表示装置5の左側の遊技盤2上には、パチンコ遊技機1で実行される演出において登場する夢夢ちゃんというキャラクタが描かれている。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公である。また、画像表示装置5の右下の遊技盤2上には、パチンコ遊技機1で実行される演出において登場するジャムちゃんというキャラクタが描かれている。ジャムちゃんは、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクタである。夢夢ちゃんは、主人公であるため、全てのキャラクタの中で最も重要度が高く、ジャムちゃんを含む他のキャラクタよりも演出において登場する頻度（回数）が大きい。また、ジャムちゃんは、主人公である夢夢ちゃん以外のキャラクタの中で最も重要度が高く、夢夢ちゃん以外の他のキャラクタよりも演出において登場する頻度（回数）が大きい。また、夢夢ちゃんやジャムちゃんのように、他のキャラクタよりも優先度の高いキャラクタは、キャラクタを選択する場面において最初に登場するキャラクタや最も目立つ位置に配置されるキャラクタ、あるいは全選択キャラクタのうちで最も上位に位置するキャラクタであってもよい。

40

#### 【0486】

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、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。

50

## 【 0 4 8 7 】

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

## 【 0 4 8 8 】

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

## 【 0 4 8 9 】

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

## 【 0 4 9 0 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 A が設けられている。特別可変入賞球装置 7 A は、ソレノイド 8 2（図 1 8 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口（以下、通常大入賞口と称する）を形成する。

## 【 0 4 9 1 】

たとえば、特別可変入賞球装置 7 A は、パチンコ遊技機 1 の奥側に位置する遊技盤 2 と、パチンコ遊技機 1 の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠 3 a（図 1 3 参照）との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド 8 2 がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド 8 2 がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

## 【 0 4 9 2 】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ 2 3 によって検出される。遊技球がカウントスイッチ 2 3（図 1 8 参照）によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、1 回の検出ごとに 1 0 個）が遊技者に払い出される。通常大入賞口に遊技球が進入したときには、たとえば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 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。また、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が上限数（たとえば、1 0 個）に達すると、1 ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

## 【 0 4 9 3 】

パチンコ遊技機 1 においては、特別可変入賞球装置 7 A の隣に V 可変入賞球装置 7 B が設けられている。V 可変入賞球装置 7 B は、ソレノイド 8 3（図 1 8 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する



大入賞口（以下、V大入賞口と称する）を形成する。

【0494】

たとえば、特別可変入賞球装置7Bは、遊技盤2とガラス扉枠3aとの間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球によるV大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド83がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の手前側にスライド移動することでV大入賞口を閉鎖状態として、遊技球がV大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド83がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側にスライド移動することでV大入賞口を開放状態として、遊技球がV大入賞口に進入しやすくなる。

10

【0495】

V大入賞口に進入した遊技球は、V大入賞口の内部に設けられた特定領域（V入賞領域とも称する）を通過することでV入賞スイッチ24（図18参照）によって検出される。遊技球がV入賞スイッチ24によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当り遊技状態のラウンド中においてV大入賞口に遊技球が進入したことを条件にV入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口およびV大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

【0496】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

20

【0497】

パチンコ遊技機1においては、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0498】

画像表示装置5の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したに基づき、普図ゲームが実行される。

【0499】

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。

30

【0500】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられている。

【0501】

遊技盤2の所定位置（図11では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。可動体32は、「POWERFUL」という文字が付された部材が、「2」という文字が付された部材の前面側に位置するように構成されている。これにより、「POWERFUL2」という文字が形成されている。「POWERFUL2」は、パチンコ遊技機1の機種名であってもよいし、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツを表す名称（たとえば、アニメのタイトルや歌手の名前など）であってもよい。また、可動体32に付された文字は、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公や当該主人公の次に優先度の高いキャラクタの名前（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）を示してもよい。本実施の形態においては、パチンコ遊技機1の機種名（パワフル2）が可動体32に示されている。

40

【0502】

本実施の形態において、可動体32は、図11に示すように画像表示装置5の上方の位置と、図12に示すように画像表示装置5の前面に被さる位置との間で移動可能である。具体的には、可動体32は、「POWERFUL」という文字が付された部材と、「2」という文字が付された部材とのうち、「POWERFUL」という文字が付された部材の

50

みが図 1 1 に示す位置から落下することで、図 1 1 2 に示すように画像表示装置 5 の前面に被さる位置で停止する。なお、可動体 3 2 は、役物とも称される。

【 0 5 0 3 】

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

【 0 5 0 4 】

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

【 0 5 0 5 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押圧（または押下）操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 1 8 参照）により検出される。

【 0 5 0 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押圧操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 1 8 参照）により検出される。

【 0 5 0 7 】

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

【 0 5 0 8 】

パチンコ遊技機 1 は、遊技盤 2 の左下に特図 L E D 基板 9 0 2 0 を備える。特図 L E D 基板 9 0 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって制御され、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数などを、L E D の点灯 / 点滅 / 消灯によって報知する L E D 基板である。特図 L E D 基板 9 0 2 0 においては、複数の L E D による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図ゲームにおける特別図柄（第 1 特図）の種類や第 2 特図ゲームにおける特別図柄（第 2 特図）の種類を表す。たとえば、後述する図 1 5（a）に示すように、特図 L E D 基板 9 0 2 0 においては、特図 1 可変表示部 9 0 2 1 に設けられた複数の L E D による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図の種類を表し、特図 2 可変表示部 9 0 2 2 に設けられた複数の L E D による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 2 特図の種類を表す。

【 0 5 0 9 】

さらに、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 の左下に第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 を備える。第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 は、演出制御用 C P U 1 2 0 によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、L E D の点灯 / 点滅 / 消灯によって報知する L E D 基板である。第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 においては、複数の L E D による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図ゲームにおける特別図柄（第 1 特図）の種類や第 2 特図ゲームにおける特別図柄（第 2 特図）の種類を表す。たとえば、後述する図 1 5（b）に示すように、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 においては、特図 1 可変表示部 9 0 5 3 に設けられた複数の L E D による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 1 特図の種類を表し、特図 2 可変表示部 9 0 5 4 に設けられた複数の L E D による点灯 / 点滅 / 消灯などの点灯態様の組合せによって、第 2 特図の種類を表す。

【 0 5 1 0 】

パチンコ遊技機 1 は、遊技盤 2 および遊技機用枠 3 において複数のランプを備える。具体的には、パチンコ遊技機 1 は、可動体 3 2 に設けられた役物ランプ 9 A と、遊技盤 2 の

左側に設けられた盤左ランプ 9 B と、遊技盤 2 の上方に設けられた盤上ランプ 9 C と、特別可変入賞球装置 7 B の付近に設けられたアタッカランプ 9 E と、特別可変入賞球装置 7 A の付近に設けられた V アタッカランプ 9 F と、V 大入賞口が開放して V 入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることや V 入賞が発生したことを報知する V ランプ 9 G と、可変入賞球装置 6 B の付近に設けられた電チューランプ 9 H と、スティックコントローラ 3 1 A に設けられたスティックコントローラランプ 9 J と、プッシュボタン 3 1 B に設けられたトリガボタンランプ 9 K と、遊技機用枠 3 の左側に設けられた枠左ランプ 9 L と、遊技機用枠 3 の右側に設けられた枠右ランプ 9 R とを備える。V ランプは、大当りが発生したことを報知するものであってもよい。

#### 【0511】

役物ランプ 9 A は、役物ランプ 9 A 1 ~ 9 A 4 といった複数のランプから構成されている。具体的には、可動体 3 2 に含まれる「POWERFUL」という文字が付された部材が 4 分割されており、役物ランプ 9 A 1 は「P」および「O」の部分の裏側、役物ランプ 9 A 2 は「W」および「E」の部分の裏側、役物ランプ 9 A 3 は「R」および「F」の部分の裏側、役物ランプ 9 A 4 は「U」および「L」の部分の裏側に各々配置されている。これにより、役物ランプ 9 A 1 ~ 9 A 4 が「POWERFUL」という文字が付された部材の裏側で点灯（発光）することで、「POWERFUL」が点灯（発光）するようになっている。

#### 【0512】

盤左ランプ 9 B は、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 といった複数のランプから構成されている。遊技盤 2 の左側には、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツにおいて主人公（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）が描かれており、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 は、その主人公が描かれた遊技盤 2 の部分の裏側に各々配置されている。これにより、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 が主人公が描かれた遊技盤 2 の部分の裏側で点灯（発光）することで、主人公が描かれた遊技盤 2 の部分が点灯（発光）するようになっている。

#### 【0513】

盤上ランプ 9 C は、図 1 2 に示すように、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 1 3 といった複数のランプから構成されている。遊技盤 2 の上側には、左、中、右の 3 つの領域に分かれて、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8、盤上ランプ 9 C 9 ~ 9 C 1 3 が遊技盤 2 の裏側に各々配置されている。盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8、盤上ランプ 9 C 9 ~ 9 C 1 3 が設けられている遊技盤 2 の部分は光を透過可能な透明部材で形成されており、これにより、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 1 3 が遊技盤 2 の上側の部分の裏側で点灯（発光）することで、遊技盤 2 の上側の部分が白色や赤色などで点灯（発光）するようになっている。

#### 【0514】

アタッカランプ 9 E は、特別可変入賞球装置 7 B の付近において遊技盤 2 の裏側に配置されている。これにより、アタッカランプ 9 E が遊技盤 2 の裏側で点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置 7 B の付近を点灯（発光）するようになっている。また、V アタッカランプ 9 F は、特別可変入賞球装置 7 A の付近において遊技盤 2 の裏側に配置されている。これにより、V アタッカランプ 9 F が遊技盤 2 の裏側で点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置 7 A の付近を点灯（発光）するようになっている。

#### 【0515】

V ランプ 9 G は、「V」と描かれた遊技盤 2 の部分の裏側に配置されている。これにより、V ランプ 9 G が「V」と描かれた遊技盤 2 の部分の裏側で点灯（発光）することで、「V」と描かれた遊技盤 2 の部分が点灯（発光）するようになっている。電チューランプ 9 H は、可変入賞球装置 6 B の付近に配置されており、点灯（発光）することで、特別可変入賞球装置 7 B の付近を点灯（発光）するようになっている。

#### 【0516】

スティックコントローラランプ 9 J は、スティックコントローラ 3 1 A に設けられており、点灯（発光）することで、スティックコントローラ 3 1 A を点灯（発光）するよう

10

20

30

40

50

なっている。トリガボタンランプ 9 K は、プッシュボタン 3 1 B に設けられており、点灯（発光）することで、プッシュボタン 3 1 B を点灯（発光）するようになっている。

【0517】

枠左ランプ 9 L は、遊技機用枠 3 の左側に設けられた複数のランプ 9 L 1 ~ 9 L 1 2（図 1 4 で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠 3 の左側を点灯（発光）するようになっている。枠右ランプ 9 R は、遊技機用枠 3 の右側に設けられた複数のランプ 9 R 2 ~ 9 L 1 2（図 1 4 で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠 3 の右側を点灯（発光）するようになっている。なお、枠左ランプ 9 L および枠右ランプ 9 R を総称して枠ランプとも称する。また、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、アタッカランプ 9 E、V アタッカランプ 9 F、V ランプ 9 G、電チューランプ 9 H、スティックコントローラランプ 9 J、トリガボタンランプ 9 K、枠左ランプ 9 L、および枠右ランプ 9 R を、総称して遊技効果ランプ 9 とも称する。

10

【0518】

図 1 3 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率などの設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、たとえば電源基板 1 7（図 1 8 参照）の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

20

【0519】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 0（図 1 8 参照）が配置されている。表示モニタ 2 9 は、たとえば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 0 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【0520】

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

30

【0521】

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

40

【0522】

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

50

## 【0523】

図14は、枠ランプを説明するための図である。枠左ランプ9Lは、遊技機用枠3の上方から下方に亘って左回りに、枠左ランプ9L1～9L12の12個のランプ群を有する。枠左ランプ9Lは、複数のランプ（この例では12個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠3の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ9Rは、遊技機用枠3の上方から下方に亘って右回りに、枠右ランプ9R1～9R12の12個のランプ群を有する。枠右ランプ9Rは、複数のランプ（この例では12個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠3の右側付近を発光させる。

## 【0524】

図15は、特図LED基板9020および第4図柄ユニット9050を説明するための図である。図15(a)に示すように、特図LED基板9020は、第1特図の可変表示を示す特図1可変表示部9021と、第2特図の可変表示を示す特図2可変表示部9022と、第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数を示す特図1記憶表示部9023と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部9024と、普図保留記憶数を示す普図記憶表示部9025と、普通図柄の可変表示を示す普図表示部9026と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部9030と、確変状態の有無を示す確変表示部9028と、時短状態の有無を示す時短表示部9029と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部9027とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

## 【0525】

たとえば、特図1可変表示部9021は、第1特図ゲームにおける第1特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第1特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって遊技者に報知する。特図2可変表示部9022は、第2特図ゲームにおける第2特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第2特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって遊技者に報知する。

## 【0526】

さらに、特図LED基板9020は、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。CPU103は、図柄確定後に、演出制御用CPU120に右打ち表示点灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用CPU120に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当り遊技状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用CPU120は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部9030を点灯させてもよい。この場合、CPU103は、演出制御用CPU120に大当り終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を消灯させる。

## 【0527】

ここで、右打ちとは、遊技盤2に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路と第2流下経路とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること（打ち方）である。第1流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口が存在しない経路である。第2流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口や大入賞口（

通常大入賞口、V大入賞口)が存在する経路である。遊技者が第1流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第1流下経路を通過して、第1始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第2流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第2流下経路を通過して、第2始動入賞口や大入賞口(通常大入賞口、V大入賞口)の方へと流れ込む。

#### 【0528】

本実施の形態においては、大当りが発生した後の大当り遊技、および大当り遊技後の遊技状態(時短状態や確変状態)において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第2始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部9030は、右打ちすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、第2始動入賞口に遊技球を進入させて所定個(たとえば3個)の賞球が払い出されるとともに第2特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個(たとえば10個)の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当たりのラウンド中においてはV大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、V大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第1流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること(打ち方)を、左打ちとも称する。

#### 【0529】

図15(b)に示すように、第4図柄ユニット9050は、第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数を示す特図1記憶表示部9051と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部9052と、第1特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図1可変表示部9053と、第2特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図2可変表示部9054と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部9055とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

#### 【0530】

たとえば、特図1可変表示部9053は、第1特図ゲームにおける第1特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第1特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって遊技者に報知する。特図2可変表示部9054は、第2特図ゲームにおける第2特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第2特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって遊技者に報知する。

#### 【0531】

以下では、特図1可変表示部9021や特図1可変表示部9053におけるLEDなどの点灯手段によって第1特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第1特別図柄の変動表示(可変表示)とも称する。また、特図2可変表示部9022や特図2可変表示部9054におけるLEDなどの点灯手段によって第2特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第2特別図柄の変動表示(可変表示)とも称する。

#### 【0532】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第4図柄ユニット9050の右打ち表示部9055におけるLEDなどの点灯手段が点灯(発光)し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9055におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。演出制御用CPU120は、図柄確定後に、CPU103から右打ち表示点灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、CPU103から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当り遊技状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御

用CPU120は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部9055を点灯させてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、CPU103から大当り終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部9055を消灯させる。

#### 【0533】

図16は、遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた図である。図11に示すように、遊技盤2は、画像表示装置5の画面の端部に覆い被さるようにして固定されている。このため、図16に示すように、遊技盤2と画像表示装置5との間を覗くと、遊技盤2の背面側に位置する画像表示装置5の画面の端部を視認可能になっている。

#### 【0534】

図17は、画像表示装置5における画面の表示態様を説明するための図である。画像表示装置5の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの画像が表示される。具体的には、画像表示装置5の画面中央、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（たとえば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

#### 【0535】

画像表示装置5の画面の下端部には、第1保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第1保留記憶表示エリア5Dと、第2保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第2保留記憶表示エリア5Uと、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア5Aとが設けられている。

#### 【0536】

画像表示装置5の画面の右上端部には、特別図柄の可変表示中であること、および第1保留記憶数や第2保留記憶数を示す第4図柄5Jが表示される。画像表示装置5の画面の左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄5Mが表示されている。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が縦に並列されている。また、小図柄5Mは、可変表示中は非表示化させることがなく、常時、画像表示装置5の画面に表示されている図柄でもある。

#### 【0537】

なお、図17に示すように、画像表示装置5の画面の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄5Mは、画像表示装置5の画面の左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄5Mの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

#### 【0538】

なお、図17(a)に示すように、画像表示装置5の画面の形状は四角形または略四角形であるが、上述したように、遊技盤2は、画像表示装置5の画面の端部に覆いかぶさるようにして固定されている。このため、図17(b)に示すように、パチンコ遊技機1を正面から見た場合、画像表示装置5の画面の一部（特に端部）は、遊技盤2によって視認できない、または視認困難になっている。

#### 【0539】

##### 〔基板構成〕

図18は、パチンコ遊技機1に搭載された各種基板などを説明するための図である。図18に示すように、パチンコ遊技機1には、主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ91に接続された電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能な

プリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【0540】

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

【0541】

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

【0542】

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

【0543】

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

【0544】

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

【0545】

I/O105は、たとえば各種信号(後述の検出信号)が入力される入力ポートと、各種信号(特図LED基板9020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。

【0546】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ(ゲートスイッチ21、始動口スイッチ(第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B)、カウントスイッチ23、V入賞スイッチ24)からの検出信号(遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など)を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【0547】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットIC

10

20

30

40

50



のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押圧操作などに応じてオン状態となる。

#### 【0548】

出力回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号を、ソレノイド 8 1、ソレノイド 8 2、またはソレノイド 8 3 に伝送する。

#### 【0549】

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

10

#### 【0550】

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 (遊技の進行状況などを指定 (通知) するコマンド) を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、たとえば主基板 1 1 における各種の決定結果 (たとえば、特図ゲームの表示結果 (大当たり種類を含む。))、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン (詳しくは後述))、遊技の状況 (たとえば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態)、エラーの発生などを指定するコマンドなどが含まれる。

20

#### 【0551】

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

#### 【0552】

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。

#### 【0553】

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

30

#### 【0554】

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

#### 【0555】

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。

40

#### 【0556】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号 (出力する音声を指定する信号) を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号 (ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号) をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作

50

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

【 0 5 5 7 】

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

【 0 5 5 8 】

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

【 0 5 5 9 】

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

【 0 5 6 0 】

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

【 0 5 6 1 】

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

【 0 5 6 2 】

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

【 0 5 6 3 】

第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 は、演出制御基板 1 2 に接続されており、制御用 CPU 1 2 0 の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【 0 5 6 4 】

〔 遊技の進行の概略 〕

上述した構成を備えるパチンコ遊技機 1 においては、以下のようにして遊技が進行する。パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間などに遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（たとえば 4 ）まで保留される。

【 0 5 6 5 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）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 5 6 6 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、特図 LED 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 2 1 による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 5 6 7 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、特図 LED 基

10

20

30

40

50

板 9 0 2 0 の特図 2 可変表示部 9 0 2 2 による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 5 6 8 】

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

【 0 5 6 9 】

特図ゲームにおいて、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 や特図 2 可変表示部 9 0 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せが、特定の特別図柄（大当り図柄、後述の大当り種類に応じて実際の図柄は異なる。）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「大当り」となる。なお、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 や特図 2 可変表示部 9 0 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せにおける、特定の特別図柄（大当り図柄）に対応する点灯態様を、「特定表示結果」とも称する。また、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 や特図 2 可変表示部 9 0 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せが、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「小当り」となる。また、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 や特図 2 可変表示部 9 0 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せが、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「ハズレ」となる。なお、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 や特図 2 可変表示部 9 0 2 2 に設けられた複数の L E D の点灯態様の組合せにおける、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様を、「ハズレ表示結果」とも称する。

【 0 5 7 0 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。なお、当り種別として必ずしも小当りを設けなくてもよい。

【 0 5 7 1 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（たとえば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば 9 個）に達するまでのタイミングとのうちのいずれか早いタイミングまで継続される。この所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（1 0 回や 7 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 5 7 2 】

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

【 0 5 7 3 】

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

【 0 5 7 4 】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。たとえば、小当り遊技状態では、一部の大当り種類のときの大当り

10

20

30

40

50

遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じなど）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当たり種類と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

【0575】

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

【0576】

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

【0577】

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

【0578】

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

【0579】

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

【0580】

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

【0581】

小当た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「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当たり」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「小当たり」がなくてもよい。

【0582】

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

【0583】

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。なお、演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、表示に加えて、または表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あ

10

20

30

40

50

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。

【0584】

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伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0585】

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。

【0586】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、たとえば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、さらにスーパーリーチよりも大当り信頼度の高い最強リーチなどがある。また、スーパーリーチの中でも、スーパーリーチの前半とスーパーリーチの後半とに分けられる。本実施の形態においては、ノーマルリーチで可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出される方が大当り信頼度が高い。また、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出される方が大当り信頼度が高い。また、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、最強リーチで可変表示の表示結果が導出される方が大当り信頼度が高い。なお、以下では、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」、「スーパーリーチの前半」を「SP前半」、「スーパーリーチの後半」を「SP後半」とも称する。

【0587】

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

【0588】

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

【0589】

特図ゲームの表示結果が「小当り」に対応する点灯態様の組合せとなるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（たとえば、「1 3 5」など）が導出される（飾り図

10

20

30

40

50

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

#### 【0590】

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

#### 【0591】

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

#### 【0592】

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。

#### 【0593】

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

#### 【0594】

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

#### 【0595】

[大当りに関する各種テーブル]

図 19 および図 20 を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。

#### 【0596】

(当り種別)

図 19 は、当り種別を説明するための図である。図 19 に示すように、当り種別表においては、大当りにおける当りの種別(種類)ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、および、大当りにおける開放回数(ラウンド数)が示されている。

#### 【0597】

具体的には、大当りの種別としては、通常大当り 1, 2 および確変大当り 1 ~ 9 が設けられている。なお、以下では、各ラウンドの標記を「R」で表すことがある。たとえば、1 ラウンド目は 1 R 目、2 ラウンド目は 2 R 目とも称する。

#### 【0598】

通常大当り 1 は、3 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り 1 においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、50 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

#### 【0599】

通常大当り 2 は、3 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り 2 においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

#### 【0600】

確変大当り 1 ~ 5 は、3 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り 1 においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

#### 【0601】

確変大当り 6 は、5 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り 6 においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

#### 【0602】

確変大当り 7 は、7 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り 7 においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

#### 【0603】

確変大当り 8, 9 は、10 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り 8, 9 においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

#### 【0604】

（各乱数）

図 20 は、各乱数を説明するための図である。図 20 に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダム 1 は、大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム 1 は、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 65536 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。ランダム 2 は、大当り種類（種別）を決定する（大当り種類決定用）ランダムカウンタである。

#### 【0605】

ランダム 3 およびランダム 4 は、変動パターンのうちの後変動に対応する変動パターン（以下、後変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（後変動パターン判定用）ランダムカウンタである。後変動とは、特別図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。なお、ランダム 3 は、ハズレ時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1 ずつ更新され、1 から加算更新されてその上限である 65519 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。ランダム 4 は、当り時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 239 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。

#### 【0606】

10

20

30

40

50

ランダム 5 は、変動パターンのうちの前変動に対応する変動パターン（以下、前変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（前変動パターン判定用）ランダムカウンタである。前変動とは、特別図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。ランダム 5 は、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 2 5 1 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。ランダム 6 は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）ランダムカウンタである。ランダム 6 は、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 2 0 1 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。

#### 【0607】

本実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御されるか否かが大当り判定用乱数（ランダム 1）の値に基づいて決定される。そして、複数種類の大当りのうち、いずれの大当りとするかが、大当り種類判定用乱数（ランダム 2）の値に基づいて決定される。このとき、ランダム 2 の値に基づいて大当り図柄も決定するようにすればよい。

#### 【0608】

また、まず、後変動パターン判定用乱数（ランダム 3，4）を用いて当りまたはハズレに応じて後変動パターンが決定され、前変動パターン判定用乱数（ランダム 5）を用いて前変動パターンが決定される。このように、この実施の形態では、2 段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

#### 【0609】

（大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル）

図 2 1 は、大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。これらテーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されている。

#### 【0610】

図 2 1（a）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム 1 と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

#### 【0611】

通常時大当り判定テーブルには、図 2 1（a）の上欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図 2 1（a）の下欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、通常時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値が設定されている。これにより、確変状態においては、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

#### 【0612】

CPU 1 0 3 は、所定の時期に、乱数回路 1 0 4 のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダム 1）の値と比較するが、大当り判定用乱数値が図 2 1（a）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、または、確変大当り）にすることに決定する。なお、図 2 1（a）には、大当りになる確率（割合）またはハズレになる確率（割合）が示されている。

#### 【0613】

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

#### 【0614】



図 2 1 ( b ) の第 1 特図大当り種類判定テーブルには、大当り種類判定用のランダム 2 の値と比較される数値であって、通常大当り 1 , 2 および確変大当り 1 ~ 4 のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図 2 1 ( b ) に示すように、第 1 特図について、通常大当り 1 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 2 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、通常大当り 2 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 2 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 1 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 2 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 3 7 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 3 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 4 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 4 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 4 個のランダム 2 の値が割り当てられている。

10

#### 【 0 6 1 5 】

図 2 1 ( c ) の第 2 特別図柄大当り種類判定テーブルには、ランダム 2 の値と比較される数値であって、確変大当り 5 ~ 9 のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図 2 1 ( c ) に示すように、第 2 特図について、確変大当り 5 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 1 0 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 6 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 7 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 8 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 7 0 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当り 9 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 1 0 個のランダム 2 の値が割り当てられている。

20

#### 【 0 6 1 6 】

このような各種の大当り種類判定テーブルを用いて、C P U 1 0 3 は、大当り種類として、ランダム 2 の値が一致した大当り種類判定値に対応する種類を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム 2 の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種類と、大当り種類に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

#### 【 0 6 1 7 】

##### [ 演出制御コマンド ]

図 2 2 は、演出制御コマンドの一例を説明するための図である。メイン側の制御基板である主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E ( コマンドの分類 ) を示し、2 バイト目は E X T ( コマンドの種類 ) を示す。なお、図 2 2 に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「 ( H ) 」は 1 6 進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

30

#### 【 0 6 1 8 】

コマンド 8 0 X X ( H ) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、前変動に対応する変動パターン ( 前変動パターン ) を指定する変動パターンコマンドである ( X X は、前変動パターンの番号に対応 ) 。サブ側における前変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。複数種類の前変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される前変動パターンのそれぞれに対応する前変動パターンコマンドがある。

40

#### 【 0 6 1 9 】

コマンド 8 1 0 1 ( H ) は、第 1 特図の可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 0 2 ( H ) は、第 2 特図の可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド 8 1 0 1 ( H ) またはコマンド 8 1 0 2 ( H ) を受信すると、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

#### 【 0 6 2 0 】

コマンド 8 4 X X ( H ) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、後変動に対応する変動パターン ( 後変動パ

50

ターン)を指定する変動パターンコマンドである(X Xは、後変動パターンの番号に対応)。サブ側における後変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。複数種類の後変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される後変動パターンのそれぞれに対応する後変動パターンコマンドがある。

#### 【0621】

コマンド8C01(H)は、ハズレに決定されていることを示す表示結果1指定コマンド(ハズレ指定コマンド)である。コマンド8C02(H)は、通常大当たり1に決定されていることを示す表示結果2指定コマンド(通常大当たり1指定コマンド)である。コマンド8C03(H)は、通常大当たり2に決定されていることを示す表示結果3指定コマンド(通常大当たり2指定コマンド)である。コマンド8C04(H)は、確変大当たり1に決定されていることを示す表示結果4指定コマンド(確変大当たり1指定コマンド)である。コマンド8C05(H)は、確変大当たり2に決定されていることを示す表示結果5指定コマンド(確変大当たり2指定コマンド)である。コマンド8C06(H)は、確変大当たり3に決定されていることを示す表示結果6指定コマンド(確変大当たり3指定コマンド)である。コマンド8C07(H)は、確変大当たり4に決定されていることを示す表示結果7指定コマンド(確変大当たり4指定コマンド)である。コマンド8C08(H)は、確変大当たり5に決定されていることを示す表示結果8指定コマンド(確変大当たり5指定コマンド)である。コマンド8C09(H)は、確変大当たり6に決定されていることを示す表示結果9指定コマンド(確変大当たり6指定コマンド)である。コマンド8C10(H)は、確変大当たり7に決定されていることを示す表示結果10指定コマンド(確変大当たり7指定コマンド)である。コマンド8C11(H)は、確変大当たり8に決定されていることを示す表示結果11指定コマンド(確変大当たり8指定コマンド)である。コマンド8C12(H)は、確変大当たり9に決定されていることを示す表示結果12指定コマンド(確変大当たり9指定コマンド)である。ハズレ指定コマンド、通常大当たり1,2指定コマンド、および確変大当たり1~9指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて8C系コマンドとも称する。

#### 【0622】

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

#### 【0623】

コマンド9000(H)は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定(電源投入時の初期画面を表示することを指定)する初期化指定コマンドである。コマンド9200(H)は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定(停電復旧画面を表示することを指定)する停電復旧指定コマンドである。コマンド9500(H)は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド9501(H)は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド9502(H)は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて95系コマンドや背景指定コマンドとも称する。コマンド9F00(H)は、客待ちのデモンストレーションを指定する客待ちデモ指定コマンドである。

#### 【0624】

コマンドA001(H)は、通常大当たり1の開始を指定する大当たり開始1指定コマンドである。コマンドA002(H)は、通常大当たり2の開始を指定する大当たり開始2指定コマンドである。コマンドA003(H)は、確変大当たり1の開始を指定する確変大当たり開始3指定コマンドである。コマンドA004(H)は、確変大当たり2の開始を指定する確

変大当り開始 4 指定コマンドである。コマンド A 0 0 5 (H) は、確変大当り 3 の開始を指定する確変大当り開始 5 指定コマンドである。コマンド A 0 0 6 (H) は、確変大当り 4 の開始を指定する確変大当り開始 6 指定コマンドである。コマンド A 0 0 7 (H) は、確変大当り 5 の開始を指定する確変大当り開始 7 指定コマンドである。コマンド A 0 0 8 (H) は、確変大当り 6 の開始を指定する確変大当り開始 8 指定コマンドである。コマンド A 0 0 9 (H) は、確変大当り 7 の開始を指定する確変大当り開始 9 指定コマンドである。コマンド A 0 1 0 (H) は、確変大当り 8 の開始を指定する確変大当り開始 1 0 指定コマンドである。コマンド A 0 1 1 (H) は、確変大当り 9 の開始を指定する確変大当り開始 1 1 指定コマンドである。大当り開始 1 ~ 1 1 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて A 0 系コマンドとも称する。

10

**【 0 6 2 5 】**

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

**【 0 6 2 6 】**

コマンド A 3 0 1 (H) は、通常大当り 1 の終了を指定する大当り終了 1 指定コマンドである。コマンド A 3 0 2 (H) は、通常大当り 2 の終了を指定する大当り終了 2 指定コマンドである。コマンド A 3 0 3 (H) は、確変大当り 1 の終了を指定する大当り終了 3 指定コマンドである。コマンド A 3 0 4 (H) は、確変大当り 2 の終了を指定する大当り終了 4 指定コマンドである。コマンド A 3 0 5 (H) は、確変大当り 3 の終了を指定する大当り終了 5 指定コマンドである。コマンド A 3 0 6 (H) は、確変大当り 4 の終了を指定する大当り終了 6 指定コマンドである。コマンド A 3 0 7 (H) は、確変大当り 5 の終了を指定する大当り終了 7 指定コマンドである。コマンド A 3 0 8 (H) は、確変大当り 6 の終了を指定する大当り終了 8 指定コマンドである。コマンド A 3 0 9 (H) は、確変大当り 7 の終了を指定する大当り終了 9 指定コマンドである。コマンド A 3 1 0 (H) は、確変大当り 8 の終了を指定する大当り終了 1 0 指定コマンドである。コマンド A 3 1 1 (H) は、確変大当り 9 の終了を指定する大当り終了 1 1 指定コマンドである。大当り終了 1 ~ 1 1 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて A 3 系コマンドとも称する。

20

**【 0 6 2 7 】**

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

30

**【 0 6 2 8 】**

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

**【 0 6 2 9 】**

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

40

**【 0 6 3 0 】**

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

**【 0 6 3 1 】**

50

C 7 X X ( H ) は、X X で示す回数 ( ラウンド ) の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

#### 【 0 6 3 2 】

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

#### 【 0 6 3 3 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、始動入賞時に、大当たりとなるか否か、大当たりの種類、変動パターン種類判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドの E X T データに、大当たりとなることを指定する値、および、大当たりの種類を指定する値を設定し、演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動種別コマンドの E X T データに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

#### 【 0 6 3 4 】

##### [ 変動パターン ]

図 2 3 ~ 図 2 9 を参照しながら、変動パターンの内容および変動パターンの決定などについて説明する。

#### 【 0 6 3 5 】

本実施の形態においては、メイン側である遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、メイン変動番号によって管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。なお、前変動パターンは、図 2 2 を用いて説明した前変動パターンコマンド ( 8 0 X X ( H ) ) に対応し、後変動パターンは、図 2 2 を用いて説明した後変動パターンコマンド ( 8 4 X X ( H ) ) に対応する。

#### 【 0 6 3 6 】

##### ( メイン側の前変動パターン )

図 2 3 は、メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。前変動番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号 1 は、通常変動 ( たとえば、1 3 秒間に亘る飾り図柄の変動 ) を指定する前変動パターンコマンド ( 8 0 0 0 ( H ) ) である。前変動番号 2 は、短縮変動 ( たとえば、7 秒間に亘る飾り図柄の変動 ) を指定する前変動パターンコマンド ( 8 0 0 1 ( H ) ) である。前変動番号 3 は、超短縮変動 ( たとえば、3 秒間に亘る飾り図柄の変動 ) を指定する前変動パターンコマンド ( 8 0 0 2 ( H ) ) である。

#### 【 0 6 3 7 】

前変動番号 4 は、ノーマルリーチ ( 役物 × ) ( リーチ態様となるが可動体 3 2 が動作しないリーチ ) を指定する前変動パターンコマンド ( 8 0 0 3 ( H ) ) である。前変動番号 5 は、ノーマルリーチ ( 役物 ) ( リーチ態様となって可動体 3 2 が動作するリーチ ) を指定する前変動パターンコマンド ( 8 0 0 4 ( H ) ) である。前変動番号 6 は、ノーマルリーチ ( 最終リーチ発展 ) ( リーチ態様となって最終リーチに発展するリーチ ) を指定する前変動パターンコマンド ( 8 0 0 5 ( H ) ) である。

#### 【 0 6 3 8 】

前変動番号 7 は、擬似変動を 1 回した後にノーマルリーチ ( 役物 × ) を実行することを指定する前変動パターンコマンド ( 8 0 0 6 ( H ) ) である。擬似変動とは、飾り図柄の可変表示 ( 変動表示 ) が開始されてから当該可変表示の表示結果が導出表示されるまでに

、当該可変表示を一旦仮停止させた後に当該可変表示を再開するような可変表示（変動表示）である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似連を実行することで、1個の保留記憶に基づく可変表示を、擬似的に複数回の可変表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する可変表示を「再可変表示」とも称する。前変動番号8は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ（役物）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（8007（H））である。前変動番号9は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（8008（H））である。

#### 【0639】

前変動番号10は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ（役物×）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（8009（H））である。前変動番号11は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ（役物）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（800A（H））である。前変動番号12は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（800B（H））である。

#### 【0640】

前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置5にアニメーション（動画）が表示される。なお、パチンコ遊技機1においては、動画を構成する静止画1枚分（フレームと称する）につき、約33.3msec分の時間を要する。たとえば、前変動番号7～9のパターンの場合、変動時間として41500msecが設定されており、そのフレーム数は、約1246枚となる。また、前変動番号10～12のパターンの場合、変動時間として62000msecが設定されており、そのフレーム数は、約1861枚となる。

#### 【0641】

（メイン側の後変動パターン）

図24は、メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。後変動番号が各々割り当てられた複数種類の後変動パターンのうち、後変動番号1は、13秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8400（H））である。後変動番号2は、7秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8401（H））である。後変動番号3は、3秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8402（H））である。後変動番号4は、擬似連ガセを実行することを指定する後変動パターンコマンド（8403（H））である。擬似連ガセとは、擬似連を実行すると見せかけて結局は擬似連を実行しない演出などである。

#### 【0642】

後変動番号5は、ノーマルリーチ（ハズレ）（リーチ態様となるがSPリーチに発展することなくハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8404（H））である。後変動番号6は、SP前半（ハズレ）（SPリーチに発展するがSPリーチの前半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8405（H））である。後変動番号7は、SP後半（ハズレ）（SPリーチの後半に発展するがSPリーチの後半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8406（H））である。後変動番号8は、最終リーチ（ハズレ）（最終リーチに発展するが最終リーチでハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8407（H））である。

#### 【0643】

後変動番号9は、ノーマルリーチ（当り）（リーチ態様となって当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8408（H））である。後変動番号10は、SP前半（当り）（SPリーチに発展してSPリーチの前半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8409（H））である。後変動番号11は、SP後半（当り）（SPリーチの後半に発展してSPリーチの後半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（840A（H））である。後

10

20

30

40

50

変動番号 12 は、最終リーチ（当り）（最終リーチに発展して最終リーチで当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（840B（H））である。

【0644】

（後変動パターンの判定）

後変動パターンは、大当り判定において、大当りおよびハズレのいずれに決定されたかに応じて異なるランダムカウンタを用いて決定される。図 25 は、ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図 25 に示すように、大当り判定においてハズレに決定された場合、図 20 で説明したランダム 3 を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当り判定においてハズレに決定された場合、消化後の保留記憶数に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、決定される後変動番号も異なる。

10

【0645】

具体的には、図 25（a）に示すように、消化後の保留記憶数が 0 個の場合、後変動番号 1, 4, 5 ~ 8 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 のいずれかに決定される確率（後変動番号 6 ~ 8 の選択率）は、約 1 / 102 となっている。

【0646】

消化後の保留記憶数が 1 個の場合、後変動番号 1, 4, 5 ~ 8 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 のいずれかに決定される確率（後変動番号 6 ~ 8 の選択率）は、約 1 / 102 となっている。

20

【0647】

消化後の保留記憶数が 2 個の場合、後変動番号 2, 4, 5 ~ 8 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 のいずれかに決定される確率（後変動番号 6 ~ 8 の選択率）は、約 1 / 102 となっている。

【0648】

消化後の保留記憶数が 3 個の場合、後変動番号 3, 4, 5 ~ 8 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 のいずれかに決定される確率（後変動番号 6 ~ 8 の選択率）は、約 1 / 102 となっている。

30

【0649】

このように、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動番号が決定されるため、残っている保留記憶数に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【0650】

図 26 は、大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図 26 に示すように、大当り判定において大当りに決定された場合、図 20 で説明したランダム 4 を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当り判定において大当りに決定された場合、大当りの種類に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定される。

40

【0651】

具体的には、図 26（a）に示すように、通常大当り 1, 2、確変大当り 1, 2, 5 ~ 8 のいずれかに決定された場合、後変動番号 9 ~ 12 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号 10 ~ 12 のいずれかに決定される確率（後変動番号 10 ~ 12 の選択率）は、約 1 / 1.1 となっている。

【0652】

50

確変大当り 3 , 9 のいずれかに決定された場合、後変動番号 9 ~ 12 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号 10 ~ 12 のいずれかに決定される確率（後変動番号 10 ~ 12 の選択率）は、約 1 / 1.1 となっている。

【0653】

確変大当り 4 に決定された場合、後変動番号 9 ~ 12 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号 10 ~ 12 のいずれかに決定される確率（後変動番号 10 ~ 12 の選択率）は、約 1 / 1.1 となっている。

【0654】

このように、大当りの種類に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定されるため、大当りの種類に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【0655】

また、図 25 に示すように、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 のいずれかに決定される確率は、ハズレ時が約 1 / 102 となっているのに対して、大当り時がそれよりも高い約 1 / 1.1 となっているため、SPリーチや最終リーチに発展した場合には、大当りが発生することに対して遊技者に期待させることができる。

【0656】

（前変動パターンの判定）

図 27 は、前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。前変動パターンは、先に決定された後変動パターンの種類に応じて異なるランダム 5 の判定値数を用いて決定される。さらに、先に決定された後変動パターンの種類に応じて、決定される前変動番号も異なる。

【0657】

具体的には、図 27 (a) に示すように、後変動番号 1 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 1 の前変動パターンに決定される。図 27 (b) に示すように、後変動番号 2 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 2 の前変動パターンに決定される。図 27 (c) に示すように、後変動番号 3 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 3 の前変動パターンに決定される。図 27 (d) に示すように、後変動番号 4 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 1 の前変動パターンに決定される。

【0658】

図 27 (e) に示すように、後変動番号 5 , 9 のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号 4 , 7 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 27 (f) に示すように、後変動番号 6 , 10 のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号 4 , 7 , 10 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 27 (g) に示すように、後変動番号 7 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 5 , 8 , 11 のいずれかの前変動パターンに決定される。

【0659】

図 27 (h) に示すように、後変動番号 11 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 5 , 8 , 11 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 27 (i) に示すように、後変動番号 8 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 6 , 9 , 12 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 27 (j) に示すように、後変動番号 12 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 6 , 9 , 12 のいずれかの前変動パターンに決定される。

【0660】

（全変動パターン）

図 28 は、メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。図 25 ~ 図 27 で説明したようにして、後変動パターンおよび前変動パターンが決定されると、図 28 に示すようなメイン変動番号 1 ~ 26 の変動パターンのいずれかとなる。

10

20

30

40

50

## 【 0 6 6 1 】

図 2 9 は、サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。さらに、サブ側においても、メイン変動番号 1 ~ 2 6 の変動パターンの各々に対応するように、サブ変動番号 1 ~ 2 6 の変動パターンが定められている。

## 【 0 6 6 2 】

## 〔各予告演出〕

図 3 0 は、各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。本実施の形態においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する予告演出が実行されることがある。予告演出は、大当りの発生を示唆または予告する演出、遊技者に対して大当りを期待させる演出でもある。予告演出には、群予告演出（群予告、群演出とも称する）と S P 前半タイトル予告演出（S P 前半タイトル予告とも称する）が含まれる。

## 【 0 6 6 3 】

群予告演出は、複数のオブジェクトが群となって進行する画像を表示する演出である。複数のオブジェクトは、人や魚や動物などのキャラクタ、飛行機や車などの機械など、進行するものであればいずれのものも含まれる。キャラクタなどのオブジェクトは 1 種類であってもよいし、複数種類であってもよい。パチンコ遊技機 1 において、複数種類の群予告演出が設けられている。具体的には、メイドの格好をした 6 人のキャラクタが群となって進行する 6 人群予告、爆チューという名前の爆弾の体を持つネズミのキャラクタが群となって進行する爆チュー群予告、ボインゴという名前のキャラクタが群となって進行するボインゴ群予告が実行されうる。

## 【 0 6 6 4 】

本実施の形態においては、群予告演出は、S P リーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 , 1 0 ~ 1 2 の後変動パターンに決定されたときに、群予告抽選で実行されるか否か、および実行する群予告演出の種類が決定される。

## 【 0 6 6 5 】

図 3 0 ( a ) には、ステージ A において群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。本実施の形態においては、同じ変動パターンに基づき可変表示が行われたとしても、その演出態様（背景画像、B G M や効果音、登場するキャラクタなど）が互いに異なる複数種類のステージが設けられている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージ A は、メイドの格好をした 6 人のキャラクタに含まれる夢夢ちゃんというキャラクタによる演出が行われるステージである。

## 【 0 6 6 6 】

図 3 0 ( a ) に示すように、ハズレに対応する後変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンに決定された場合、1 5 % の確率で群予告演出が実行され、そのうち、1 3 % の確率で 6 人群予告に決定され、2 % の確率でボインゴ群予告に決定される。また、当りに対応する後変動番号 1 0 ~ 1 2 の後変動パターンに決定された場合、8 5 % の確率で群予告演出が実行され、そのうち、5 5 % の確率で 6 人群予告に決定され、3 0 % の確率でボインゴ群予告に決定される。

## 【 0 6 6 7 】

ここで、ハズレになる確率が約  $319 / 320$  であり、後変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンに決定される確率が約  $1 / 102$  であることを考慮すると、ハズレ時に変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンに決定される確率は約  $1 / 102$  である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約 1 5 % であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約 0 . 1 5 % になる。一方、大当りになる確率が約  $1 / 320$  であり、後変動番号 1 0 ~ 1 2 の後変動パターンに決定される確率が約  $1 / 1.1$  であることを考慮すると、当り時に変動番号 1 0 ~ 1 2 の後変動パターンに決定される確率は約  $1 / 320$  である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約 8 5 % であるため、当り時に群予告が実行される確率は約 0 . 2 7 % になる。このことから、群予告が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約 6 4 % になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、6 4

10

20

30

40

50



%に限らず、50%を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当たりが発生することを期待させることができる。

【0668】

図30(b)には、ステージBにおいて群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージBは、爆チューというキャラクタによる演出が行われるステージである。

【0669】

図30(b)に示すように、ハズレに対応する後変動番号6~8の後変動パターンに決定された場合、10%の確率で群予告演出が実行され、そのうち、8%の確率で爆チュー群予告に決定され、2%の確率でポインゴ群予告に決定される。また、当りに対応する後変動番号10~12の後変動パターンに決定された場合、90%の確率で群予告演出が実行され、そのうち、60%の確率で爆チュー群予告に決定され、30%の確率でポインゴ群予告に決定される。

【0670】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号6~8の後変動パターンに決定される確率は約1/102である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約10%であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約0.10%になる。一方、当り時に変動番号10~12の後変動パターンに決定される確率は約1/320である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約90%であるため、当り時に群予告が実行される確率は約0.28%になる。このことから、群予告が実行された場合に大当たりとなる確率(信頼度、期待度)は約74%になる。なお、群予告の信頼度(期待度)は、74%に限らず、50%を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当たりが発生することを期待させることができる。

【0671】

SP前半タイトル予告は、SPリーチに発展した場合に、SPリーチの前半のタイトルを示す文字画像の表示態様によって大当たりになることを示唆する演出である。本実施の形態において、SP前半タイトルの文字画像の表示はステージAおよびステージBのいずれにおいても実行されるが、当該SP前半タイトルの文字画像の表示態様を変化させる予告演出は、ステージBの場合にのみ実行される。なお、ステージAの場合においてもSP前半タイトルの文字画像の表示態様を変化させる予告演出が実行されてもよい。

【0672】

本実施の形態においては、SP前半タイトル予告は、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6~12の後変動パターンに決定されたときに、SP前半タイトル予告抽選で実行されるか否か、および実行するSP前半タイトル予告の種類が決定される。

【0673】

図30(c)に示すように、ハズレに対応する後変動番号6~8の後変動パターンに決定された場合、20%の確率でSP前半タイトル予告が実行され、当りに対応する後変動番号10~12の後変動パターンに決定された場合、80%の確率でSP前半タイトル予告が実行される。

【0674】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号6~8の後変動パターンに決定される確率は約1/102である。そして、この場合においてSP前半タイトル予告が実行される確率は約20%であるため、ハズレ時にSP前半タイトル予告が実行される確率は約0.20%になる。一方、当り時に変動番号10~12の後変動パターンに決定される確率は約1/320である。そして、この場合においてSP前半タイトル予告が実行される確率は約80%であるため、当り時にSP前半タイトル予告が実行される確率は約0.25%になる。このことから、SP前半タイトル予告が実行された場合に大当たりとなる確率(信頼度、期待度)は約56%になる。なお、SP前半タイトル予告の信頼度(期待度)は、56%に限らず、50%を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当たりが発生することを期待させることができる。

## 【 0 6 7 5 】

このように、群予告における信頼度（大当りの期待度）は 6 4 %（ステージ A の場合）や 7 4 %（ステージ B の場合）であるのに対して、S P 前半タイトル予告における信頼度（大当りの期待度）は 5 6 % であり、群予告は、S P 前半タイトル予告よりも、信頼度が高くなっている。このため、群予告が実行されたときは、S P 前半タイトル予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、S P 前半タイトル予告よりも群予告が実行されることを期待するようになっている。

## 【 0 6 7 6 】

また、ステージ A におけるボインゴ群予告は、ハズレ時においては 2 % の確率でしか実行されないのに対して、当り時においては 3 0 % の確率で実行されるため、ボインゴ群予告が実行されたときは、ほぼ大当りである可能性が高い。一方、ステージ A における 6 人群予告は、ハズレ時においては 1 3 % の確率で実行されるのに対して、当り時においては 5 5 % の確率で実行されるため、6 人群予告が実行されてもハズレである可能性はボインゴ群予告よりも大きい。このため、ボインゴ群予告が実行されたときは、6 人群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、6 人群予告よりもボインゴ群予告が実行されることを期待するようになっている。

## 【 0 6 7 7 】

同様に、ステージ B におけるボインゴ群予告は、ハズレ時においては 2 % の確率でしか実行されないのに対して、当り時においては 3 0 % の確率で実行されるため、ボインゴ群予告が実行されたときは、ほぼ大当りである可能性が高い。一方、ステージ B における爆チュー群予告は、ハズレ時においては 8 % の確率で実行されるのに対して、当り時には 6 0 % の確率で実行されるため、爆チュー群予告が実行されてもハズレである可能性はボインゴ群予告よりも大きい。このため、ボインゴ群予告が実行されたときは、爆チュー群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、爆チュー群予告よりもボインゴ群予告が実行されることを期待するようになっている。

## 【 0 6 7 8 】

さらに、ステージ A における 6 人群予告は、ハズレ時においては 1 3 % の確率で実行されるのに対して、当り時においては 5 5 % の確率で実行される。一方、ステージ B における爆チュー群予告は、ハズレ時においては 8 % の確率で実行されるのに対して、当り時には 6 0 % の確率で実行される。このため、ステージ B における爆チュー群予告は、ステージ A における 6 人群予告よりも、大当り時に実行される割合が高くなっている。これにより、ステージ B において爆チュー群予告が実行されたときは、ステージ A において 6 人群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、6 人群予告よりも 6 人群予告が実行されることを期待するようになっている。

## 【 0 6 7 9 】

なお、ステージ A における群予告の信頼度と、ステージ B における群予告の信頼度とは、同じになるように設計されてもよい。この場合において、ステージ A における群予告およびステージ B における群予告はいずれも S P 前半タイトル予告よりも信頼度が高くなっていればよく、また、ボインゴ群予告は 6 人群予告や爆チュー群予告よりも信頼度が高くなっていればよい。

## 【 0 6 8 0 】

## 〔 動作 〕

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

## 【 0 6 8 1 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。

## 【 0 6 8 2 】

（特別図柄プロセス処理）

図 3 1 は、遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C

10

20

30

40

50

P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。

【 0 6 8 3 】

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

【 0 6 8 4 】

次に、C P U 1 0 3 は、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ R A M が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無や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 6 8 5 】

C P U 1 0 3 は、復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3 で Y）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。C P U 1 0 3 は、ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、たとえば特別図柄の変動中であつた場合には、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 6 8 6 】

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

【 0 6 8 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、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【 0 6 8 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 6 8 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 3 0 の操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した

10

20

30

40

50

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。

【0690】

CPU103は、ステップS7の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでもよい。

【0691】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、CPU103は、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【0692】

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。

【0693】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。たとえば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L, 8Rから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ9といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0694】

クリア信号は、たとえば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92の押圧操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオンであるとともに設定キー51がオンである場合には、クリアスイッチ92がオンであればステップS6の初期化処理とともにステップS7の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ92がオフであればステップS4の復旧処理とともにステップS5の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオフである場合、または設定キー51がオフである場合には、クリアスイッチ92がオンであればステップS6の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ92がオフであればステップS4の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【0695】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS8）。そして、CPU103は、所定時間（たとえば2ms）ごとに定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS9）、割込みを許可する（ステップS10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（たとえば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0696】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

10

20

30

40

50

図 3 2 は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 3 2 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 3 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、CPU 1 0 3 は、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、CPU 1 0 3 は、所定の情報出力処理を実行することにより、たとえばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

10

20

30

40

50

#### 【0697】

CPU 1 0 3 は、情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込みごとに特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実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。

#### 【0698】

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 がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可变入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普図表示部 2 6 を駆動することにより行われ、普図記憶表示部 2 5 を点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【0699】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理などが行われてもよい。その後、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。

#### 【0700】

（特別図柄プロセス処理）

図 3 3 は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理は、図 3 2 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）。

#### 【0701】

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、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コ

マンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図32に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0702】

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

【0703】

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

【0704】

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

【0705】

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

【0706】

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

【0707】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、特図1可変表示部21や特図2可変表示部22において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【0708】

10

20

30

40

50

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

【 0 7 0 9 】

10

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

【 0 7 1 0 】

20

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

【 0 7 1 1 】

30

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

【 0 7 1 2 】

40

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 7 1 3 】

50

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。たとえば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。たとえば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当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関わらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 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。

#### 【0714】

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

#### 【0715】

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

#### 【0716】

##### （始動入賞判定処理）

図 34 は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。CPU 103 は、図 33 に示す特別図柄プロセス処理の S101 において始動入賞判定処理を実行する。始動入賞判定処理において CPU 103 は、まず、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 22A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 22A がオンであるか否かを判定する（ステップ S51）。このとき、第 1 始動口スイッチ 22A がオンであれば（ステップ S51 で Y）、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S52）。CPU 103 は、たとえば図示しな



い遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 5 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (ステップ S 5 2 で N)、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する (ステップ S 5 3)。

【0717】

ステップ S 5 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや (ステップ S 5 1 で N)、ステップ S 5 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには (ステップ S 5 2 で Y)、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する (ステップ S 5 4)。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば (ステップ S 5 4 で Y)、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 (たとえば上限記憶数としての「4」) となっているか否かを判定する (ステップ S 5 5)。CPU 1 0 3 は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 5 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには (ステップ S 5 5 で N)、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する (ステップ S 5 6)。

【0718】

ステップ S 5 3、ステップ S 5 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する (ステップ S 5 7)。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウンタ値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウンタ値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する (ステップ S 5 8)。たとえば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1 加算するように更新すればよい。

【0719】

ステップ S 5 8 の処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、大当たり判定用の乱数値ランダム 1 や大当たり種類判定用の乱数値ランダム 2、変動パターン判定用の乱数値ランダム 3、4 を示す数値データを抽出する (ステップ S 5 9)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される (ステップ S 6 0)。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには、図示しない第 1 特図保留記憶部に乱数値ランダム 1 ~ ランダム 4 を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、図示しない第 2 特図保留記憶部に乱数値ランダム 1 ~ ランダム 4 を示す数値データが格納される。

【0720】

大当たり判定用の乱数値ランダム 1 や大当たり種類判定用の乱数値ランダム 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当たり」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ランダム 3、4 は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU 1 0 3 は、ステップ S 5 9 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に

用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0721】

ステップS59の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(ステップS60)。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図32に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0722】

CPU103は、ステップS60の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する(ステップS61)。その後、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップS62)、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

20

【0723】

(特別図柄通常処理)

図35は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図35に示すように、特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファ(第1特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ)または第2保留記憶バッファ(第2特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ)に保留記憶データがあるか否かを判定する(ステップS1001)。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には(ステップS1001でN)、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する(ステップS1002)。変動停止から所定期間が経過しない場合(ステップS1002でN)、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合(ステップS1002でY)、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし(ステップS1003)、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

30

【0724】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには(ステップS1001でY)、CPU103は、保留特定領域に設定されているデータのうちの1番目のデータが「第2」を示すデータであるか否かを判定する(ステップS1004)。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータでない(すなわち、「第1」を示すデータである)場合(ステップS1004でN)、CPU103は、特別図柄ポイント(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第1」を示すデータを設定する(ステップS1005)。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータである場合(ステップS1004でY)、CPU103は、特別図柄ポイントに「第2」を示すデータを設定する(ステップS1006)。

40

【0725】

50

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

#### 【0726】

ステップ S 1 0 0 4 ~ ステップ S 1 0 0 6 の制御により、第 2 保留記憶バッファ内に第 2 保留記憶のデータが 1 つでも存在すれば、その第 2 保留記憶のデータに基づいた第 2 特別図柄の変動表示が、第 1 保留記憶のデータに基づいた第 1 特別図柄の変動表示に優先して実行される。

10

#### 【0727】

次に、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する（ステップ S 1 0 0 7）。具体的には、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する。また、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する。

20

#### 【0728】

そして、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ S 1 0 0 8）。具体的には、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 2 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

#### 【0729】

30

すなわち、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、RAM 1 0 2 の第 1 保留記憶バッファにおいて第 1 保留記憶数 =  $n$  ( $n = 2, 3, 4$ ) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 =  $n - 1$  に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示す場合に、RAM 1 0 2 の第 2 保留記憶バッファにおいて第 2 保留記憶数 =  $n$  ( $n = 2, 3, 4$ ) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 =  $n - 1$  に対応する保存領域に格納する。

#### 【0730】

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

40

#### 【0731】

次に、CPU 1 0 3 は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 0 0 9）。この場合、特別図柄ポインタに「第 1」を示す値が設定されている場合には、CPU 1 0 3 は、第 1 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第 2」を示す値が設定されている場合には、CPU 1 0 3 は、第 2 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

#### 【0732】

次に、CPU 1 0 3 は、背景指定コマンドを送信し（ステップ S 1 0 1 0）、保留記憶バッファからランダム R（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行

50

する（ステップS1011）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値（図20参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。

#### 【0733】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（図21（a）の下欄の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（図21（a）の上欄の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU103は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU103は、大当り判定用乱数（ランダム1）の値が図21（a）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップS1011でY）、ステップS1012に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

#### 【0734】

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

#### 【0735】

大当り判定用乱数（ランダム1）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップS1011でN）、後述するステップS1015に進む。

#### 【0736】

ステップS1011において大当り判定用乱数（ランダム1）の値がいずれかの大当り判定値に一致すれば、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップS1012）。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図21（b）の第1特別図柄大当り種類判定用テーブルおよび図21（c）の第2特別図柄大当り種類判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図21（b）に示す第1特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図21（c）の第2特別図柄大当り種類判定用テーブルを選択する。そして、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム2）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（ステップS1013）。

#### 【0737】

また、CPU103は、決定した大当り種別を示す大当り種別データをRAM102に

おける大当り種別バッファに設定する（ステップS 1 0 1 4）。

【0738】

次に、CPU 1 0 3は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップS 1 0 1 5）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、ステップS 1 0 1 4により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。

【0739】

そして、CPU 1 0 3は、表示結果指定コマンドを送信し（ステップS 1 0 1 6）、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS 1 1 1）に対応した値に更新する（ステップS 1 0 1 7）。

10

【0740】

（変動パターン設定処理）

図36は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図36に示すように、変動パターン設定処理において、CPU 1 0 3は、保留記憶数および大当りの有無に応じて、ランダム3, 4に基づいて後変動パターンを決定する（ステップS 1 1 0 1）。具体的には、CPU 1 0 3は、ハズレ時の場合、保留記憶数に応じて図25に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム3の値とに基づいて後変動パターンを決定する。また、CPU 1 0 3は、大当り時の場合、大当りの種類に応じて図26に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム4の値とに基づいて後変動パターンを決定する。

20

【0741】

次に、CPU 1 0 3は、ランダム5に基づいて、前変動パターンを決定する（ステップS 1 1 0 2）。具体的には、CPU 1 0 3は、S 1 1 0 2で決定した後変動パターンに応じて図27に示す前変動パターン判定テーブルを選択し、選択した前変動パターン判定テーブルと、ランダム5の値とに基づいて前変動パターンを決定する。

【0742】

次に、CPU 1 0 3は、決定した変動パターン（前変動パターンおよび後変動パターン）に対応する変動パターンコマンドを、演出制御用CPU 1 2 0に送信する制御を行う（ステップS 1 1 0 3）。

30

【0743】

次に、CPU 1 0 3は、RAM 1 0 2に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS 1 1 0 4）。そして、CPU 1 0 3は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用CPU 1 2 0に送信する制御を行い（ステップS 1 1 0 5）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（ステップS 1 1 2）に対応した値に更新する（ステップS 1 1 0 6）。

【0744】

（特別図柄変動処理）

図37は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図37に示すように、特別図柄変動処理において、CPU 1 0 3は、変動時間タイマを1減算し（ステップS 1 2 0 1）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS 1 2 0 2でY）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS 1 1 3）に対応した値に更新する（ステップS 1 2 0 3）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップS 1 2 0 2でN）、そのまま処理を終了する。

40

【0745】

（特別図柄停止処理）

図38は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図38に示すように、特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図1可変表示部21または特図2可変表示部22に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS 1 3 0 1）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデ

50

ータが設定されている場合には特図 1 可変表示部 2 1 での第 1 特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されている場合には特図 2 可変表示部 2 2 での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップ S 1 3 0 2）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用 CPU 1 2 0 に送信される。次に、CPU 1 0 3 は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 3）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ S 1 3 0 3 で N）、ステップ S 1 3 0 9 に移行する。

【0746】

大当りフラグがセットされている場合には（ステップ S 1 3 0 3 で Y）、CPU 1 0 3 は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップ S 1 3 0 4）。次に、演出制御用 CPU 1 2 0 に、大当り開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する（ステップ S 1 3 0 5）。

【0747】

また、RO 1 0 1 に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口および V 大入賞口について、開放回数（たとえば、5 回や 1 0 回）、開放時間（たとえば、2 9 秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、0 . 5 秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップ S 1 3 0 6）。たとえば、3 R の通常大当りの場合、1 ~ 3 R の全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などを RAM 1 0 2 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5 R の確変大当りの場合、1 ~ 3 R 目および 5 R 目に通常大入賞口を開放させ、4 R 目に V 大入賞口を開放させる開放態様などを RAM 1 0 2 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、1 0 R の確変大当りの場合、1 ~ 8 R 目および 1 0 R 目に通常大入賞口を開放させ、9 R 目に V 大入賞口を開放させる開放態様などを RAM 1 0 2 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（5 回や 1 0 回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

【0748】

また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間であるファンファーレ時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置 5 において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ S 1 3 0 7）。以降、大当り開放前処理において、大入賞口制御タイマが 1 減算されて、0 になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップ S 1 1 4）に対応した値に更新し（ステップ S 1 3 0 8）、処理を終了する。

【0749】

ステップ S 1 3 0 3 で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップ S 1 3 0 4 で N）、CPU 1 0 3 は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 9）。時短フラグがセットされていない場合は（ステップ S 1 3 0 9 で N）、ステップ S 1 3 1 6 の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には（ステップ S 1 3 0 9 で Y）、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウント値を 1 減算する（ステップ S 1 3 1 0）。次に、CPU 1 0 3 は、時短回数カウンタの値が 0 になったか否かを確認する（ステップ S 1 3 1 1）。時短回数カウンタの値が 0 になった場合は（ステップ S 1 3 1 1 で Y）、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする（ステップ S 1 3 1 2）。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数（1 5 0 回）行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップ S 1 3 1 1 において、時短回数カウンタの値が 0 になっていない場合には（ステップ S 1 3 1 1 で N）、ステップ S 1 3 1 6 の処理へ移行する。

【0750】

ステップ S 1 3 1 2 の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 3 1 3）。確変フラグがセットされている場合には（ステップ S 1 3 1 3 で Y）、確変フラグをリセットする（ステップ S 1 3 1 4）。次に、CPU 1 0 3 は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率 / 低ベース状態）に移行したこ

10

20

30

40

50

とに応じて、演出制御用CPU120に通常状態指定コマンドを送信し（ステップS1315）、ステップS1316に進む。ステップS1313において確変フラグがセットされていない場合には（ステップS1313でN）、ステップS1314の処理を行わずに、ステップS1315に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新し（ステップS1316）、処理を終了する。

#### 【0751】

（大当り開放前処理）

図39は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図39に示すように、大当り開放前処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1（減算更新）する（ステップS1401）。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを判定し（ステップS1402）、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップS1402でN）、処理を終了する。

10

#### 【0752】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には（ステップS1402でY）、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定コマンドを送信する（ステップS1403）。そして、開放パターンに応じてソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する（ステップS1404）。これにより、1R目においては通常大入賞口が開放する。

#### 【0753】

次に、CPU103は、開放パターンデータ（たとえば、ステップS1306によりRAM102に記憶されたデータ）に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた大入賞口開放時間（たとえば、29秒）を設定する（ステップS1405）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップS115）に応じた値に更新し（ステップS1406）、処理を終了する。

20

#### 【0754】

（大当り開放中処理）

図40は、大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図40に示すように、大当り開放中処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1（減算更新）する（ステップS1501）。

#### 【0755】

そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否かを確認する（ステップS1502）。大入賞口制御タイマの値が0になっているときは（ステップS1502でY）、ステップS1511の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは（ステップS1502でN）、通常大入賞口またはV大入賞口を開放中か否かを判定する（ステップS1503）。通常大入賞口またはV大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

30

#### 【0756】

ステップS1503で、通常大入賞口またはV大入賞口が開放中でないと判定された場合には（ステップS1503でN）、処理を終了する。

#### 【0757】

通常大入賞口またはV大入賞口が開放中であれば（ステップS1503でY）、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ24がオンになっているか否かを判定する（ステップS1504）。カウントスイッチ23とV入賞スイッチ24のいずれもがオンになっていなければ（ステップS1504でN）、処理を終了する。一方、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ24のいずれか一方がオンとなっていれば（ステップS1504でY）、入賞個数カウンタを+1（加算更新）する（ステップS1505）。

40

#### 【0758】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1506）。確変決定フラグは、V入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば（ステップS1

50

506でY)、ステップS1510の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ(ステップS1506でN)、V入賞スイッチ24がオンになっているかを判定する(ステップS1507)。V入賞スイッチ24がオンになっていなければ(ステップS1507でN)、ステップS1510の処理へ移行する。一方、V入賞スイッチがオンになっていれば(ステップS1507でY)、確変決定フラグをセットし(ステップS1508)、確変判定装置通過指定コマンドを送信し(ステップS1509)、ステップS1510の処理へ移行する。

【0759】

そして、CPU103は、入賞個数カウンタの値が所定数(たとえば10)になっているかを判定する(ステップS1510)。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ(ステップS1510でN)、処理を終了する。

10

【0760】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには(ステップS1510でY)、CPU103は、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド83を駆動してV大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う(ステップS1511)。次に、CPU103は、入賞個数カウンタの値をクリアする(0にする)処理を行う(ステップS1512)。次に、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放後処理(ステップS116)に応じた値に更新し(ステップS1513)、処理を終了する。

【0761】

20

(大当り開放後処理)

図41は、大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図41に示すように、大当り開放後処理において、CPU103は、開放回数カウンタの値が0であるかを判定する(ステップS1601)。

【0762】

開放回数カウンタの値が0であれば(ステップS1601でY)、演出制御用CPU120に大当り終了指定マンドを送信し(ステップS1602)、大入賞口制御タイマに大当り終了時間(大当り遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定し(ステップS1603)、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理(ステップS117)に応じた値に更新し(ステップS1604)、処理を終了する。

30

【0763】

ステップS1601において、開放回数カウンタの値が0でなければ(ステップS1601でN)、演出制御用CPU120に大入賞口開放後指定マンドを送信し(ステップS1605)、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する(ステップS1606)。

【0764】

次に、CPU103は、V大入賞口が開放するラウンド(V開放ラウンドとも称する)の前、すなわち、次のラウンドがV開放ラウンドであるかを判定する(ステップS1607)。V開放ラウンド前でない場合(ステップS1607でN)、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う(ステップS1608)。一方、V開放ラウンド前である場合(ステップS1607でY)、ソレノイド83を駆動してV大入賞口を開放する制御を行う(ステップS1609)。

40

【0765】

ステップS1608またはステップS1609の後、CPU103は、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定マンドを送信する(ステップS1610)。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理(ステップS115)に応じた値に更新し(ステップS1611)、処理を終了する。

【0766】

(大当り終了処理)

50



図 4 2 は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図 4 2 に示すように、大当り終了処理において、CPU 103 は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を 1 減算する（ステップ S 1701）。そして、CPU 103 は、大入賞口制御タイマの値が 0 になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップ S 1702）。大入賞口制御タイマの値が 0 になっていなければ（ステップ S 1702 で N）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が 0 になっていれば（ステップ S 1702 で Y）、大当りフラグをリセットする（ステップ S 1703）。

#### 【0767】

次に、CPU 103 は、V 入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 1704）。確変決定フラグがセットされていなければ（ステップ S 1704 で N）、ステップ S 1705 の処理へ移行する。ステップ S 1704 において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップ S 1704 で Y）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップ S 1707）。次に、演出制御用 CPU 120 に確変状態指定コマンドを送信し（ステップ S 1708）、確変決定フラグをリセットし（ステップ S 1709）、ステップ S 1710 の処理へ移行する。

10

#### 【0768】

ステップ S 1710 では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップ S 1710）、時短回数カウンタに 150 をセットする（ステップ S 1711）。そして、ステップ S 1712 の処理へ移行する。

20

#### 【0769】

一方、ステップ S 1704 において、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップ S 1704 で N）、ステップ S 1705 では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップ S 1705）、時短回数カウンタに 100 をセットし（ステップ S 1706）、ステップ S 1712 の処理へ移行する。

#### 【0770】

ステップ S 1712 では、演出制御用 CPU 120 に時短状態指定コマンドを送信する（ステップ S 1712）。そして、CPU 103 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 110）に対応した値に更新し（ステップ S 1713）、処理を終了する。なお、演出制御用 CPU 120 側は、CPU 103 から送信される確変状態指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。

30

#### 【0771】

（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。

#### 【0772】

（演出制御メイン処理）

演出制御基板 12 では、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 120 が起動して、図 4 3 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 4 3 は、演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。図 4 3 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 S 71）、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）のレジスタ設定などを行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 72）。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。

40

#### 【0773】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 73）。タイマ割込みフラグは、たとえば CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間（たとえば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグ

50

がオフであれば（ステップS 7 3でN）、ステップS 7 3の処理を繰り返し実行して待機する。

【0774】

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

10

【0775】

ステップS 7 3にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS 7 3でY）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップS 7 5）。コマンド解析処理では、たとえば主基板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バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。たとえば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容などを演出制御プロセス処理などで確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、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。

20

【0776】

ステップS 7 5にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS 7 6）。演出制御プロセス処理では、たとえば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ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などに応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

【0777】

ステップS 7 6の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS 7 7）、演出制御基板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S 7 3の処理に戻る。ステップS 7 3の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

40

【0778】

（演出制御プロセス処理）

図44は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理は、図43のステップS 7 6にて実行される処理である。図44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S 161）。先読予告設定処理では、たとえば、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。

【0779】

50

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

【 0 7 8 0 】

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

10

【 0 7 8 1 】

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

20

【 0 7 8 2 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令 ( 効果音信号 ) の出力によりスピーカ 8 L , 8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 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 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、たとえば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 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。

30

【 0 7 8 3 】

ステップ S 1 7 3 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 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

40

【 0 7 8 4 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、たとえば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設

50

定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、たとえば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

#### 【0785】

ステップ S175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、たとえば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

10

#### 【0786】

(可変表示開始設定処理)

図 45 は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図 45 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、可変表示の結果がハズレに決定されているか否かを確認する(ステップ S7101)。演出制御用 CPU 120 は、ハズレに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かを確認する(ステップ S7103)。

#### 【0787】

演出制御用 CPU 120 は、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、ハズレ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないハズレの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し(ステップ S7105)、ステップ S7106 へ進む。

20

#### 【0788】

ステップ S7103 の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合(リーチ変動パターンであると判定した場合)は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し(ステップ S7104)、ステップ S7106 へ進む。

#### 【0789】

また、ステップ S7101 の処理でハズレとすることに決定されていない場合(大当りとなることが決定された場合)に、演出制御用 CPU 101 は、大当りの種別に応じて、大当り図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し(ステップ S7102)、ステップ S7106 へ進む。

30

#### 【0790】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理(たとえば、群予告設定処理など)を行う演出設定処理(ステップ S7106)を実行した後、ステップ S7107 に進む。

#### 【0791】

ステップ S7107 では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。ステップ S7107 においては、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターン、および、ステップ S7106 の処理で決定した演出の演出制御パターン等により指定された各種演出制御(演出動作)パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

40

#### 【0792】

ROM 121 に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における画像表示装置 5 の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格

50

納されている。

【0793】

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミングなどが設定されている。

【0794】

次に、演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップS7108）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータにおけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（ステップS7109）。

10

【0795】

ステップS7109の処理を実行したら、プロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ）にしたがって演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を開始する（ステップS7110）。たとえば、表示制御実行データにしたがって、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために指令を出力する。また、各種LEDなどの発光体を点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

【0796】

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップS7111）、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にし（ステップS7112）、可変表示開始設定処理が終了する。

【0797】

（群予告設定処理）

図46は、群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。群予告設定処理は、可変表示開始設定処理（ステップS171）に含まれる処理である。

30

【0798】

図46に示すように、演出制御用CPU120は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（ステップS7061）。具体的には、演出制御用CPU120は、ハズレ時には後変動番号6～8の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを、当り時には後変動番号10～12の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する。なお、後変動番号6～8の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番号8～15の変動パターンであり、後変動番号10～12の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番号18～26の変動パターンである。

【0799】

40

演出制御用CPU120は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信していない場合（ステップS7061でN）、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信した場合（ステップS7061でY）、変動パターンコマンドに対応する変動パターンの変動時間をフレーム数に変換する（ステップS7062）。たとえば、メイン変動番号22の変動パターンの場合、前変動時間が41500msであるため、そのフレーム数は約1246枚となり、後変動時間が91900msであるため、そのフレーム数は約3000枚となる。また、たとえば、メイン変動番号26の変動パターンの場合、前変動時間が62000msであるため、そのフレーム数は約1861枚となり、後変動時間が142800msであるため、そのフレーム数は約4288枚となる。

50

## 【0800】

演出制御用CPU120は、群予告抽選を実行する（ステップS7063）。具体的には、演出制御用CPU120は、図30（a）、（b）に示す群予告抽選テーブルを用いて、後変動番号に基づいて群予告を実行するか否か、および実行する群予告の種類を決定する。

## 【0801】

演出制御用CPU120は、群予告抽選で当選したか否かを判定する。演出制御用CPU120は、群予告抽選で当選しなかった場合（ステップS7064でN）、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、群予告抽選で当選した場合（ステップS7064でY）、ステージに応じた群予告実行用の演出制御パターンを抽出し（ステップS7065）、処理を終了する。

10

## 【0802】

たとえば、例1に示すように、メイン変動番号22の変動パターンの場合であってかつステージAの場合、前変動における1246枚のフレームのうち、985フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。また、メイン変動番号22の変動パターンの場合であってかつステージBの場合、後変動における3000枚のフレームのうち、1385フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。

## 【0803】

たとえば、例2に示すように、メイン変動番号26の変動パターンの場合であってかつステージAの場合、前変動における1861枚のフレームのうち、1600フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。また、メイン変動番号26の変動パターンの場合であってかつステージBの場合、後変動における4288枚のフレームのうち、2000フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。

20

## 【0804】

このように、本実施の形態においては、ステージAの場合には前変動において群予告が実行されるのに対して、ステージBの場合には後変動において群予告が実行されるようになっている。

## 【0805】

（群予告実行処理）

図47は、群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。群予告実行処理は、可変表示中演出処理（ステップS172）に含まれる処理である。

30

## 【0806】

図47に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理において設定された演出制御パターンに対応するフレーム数から1フレームずつ減算する（ステップS7201）。たとえば、演出制御用CPU120は、メイン変動番号26の変動パターンに対応する演出制御パターンが設定されている場合、全フレーム数である6149フレーム目から1フレームずつ減算する。

## 【0807】

演出制御用CPU120は、群予告実行用の演出制御パターンを設定していない場合（ステップS7202でN）、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、群予告実行用の演出制御パターンを設定している場合（ステップS7202でY）、群予告の実行タイミングのフレームに到達したか否かを判定する（S7203）。たとえば、演出制御用CPU120は、メイン変動番号26の変動パターンの場合であってかつステージAの場合、1600フレーム目に到達したか否かを判定する。

40

## 【0808】

演出制御用CPU120は、群予告の実行タイミングのフレームに到達していない場合（ステップS7203でN）、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、群予告の実行タイミングのフレームに到達した場合（ステップS7203でY）、群予告を実

50

行するために各種演出装置を制御する（ステップ S 7 2 0 4）。たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、後述する図 6 2 ~ 図 6 8 に示す群予告点灯テーブルに基づき遊技効果ランプ 9 に対して点灯、点滅、または消灯させるための制御を行い、スピーカ 8 R, 8 L に対して音を出力させるための制御を行う。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、処理を終了する。

#### 【 0 8 0 9 】

##### [ 遊技の進行の概略 ]

上述したように構成されているパチンコ遊技機 1 においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機 1 においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第 1 流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入すると、第 1 特図ゲームが開始される。第 1 特図ゲームの結果、特図 1 可変表示部 2 1 が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たりが発生する。

10

#### 【 0 8 1 0 】

第 1 特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、通常大当たり 1, 2、確変大当たり 1 ~ 4 がある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置 5 の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第 2 流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図 LED 基板 9 0 2 0 の右打ち表示部 9 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の右打ち表示部 9 0 5 5 においてもたとえば LED などの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

20

#### 【 0 8 1 1 】

大当たり遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、3 R の通常大当たりの場合は 3 回、1 0 R の確変大当たりの場合は 1 0 回）に亘って開放する。大入賞口の 1 回の開放は、所定期間（たとえば 2 9 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば 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。

#### 【 0 8 1 2 】

大当たり遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、1 0 0 回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、大当たりラウンド中に V 入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（たとえば 1 0 0 回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。

30

#### 【 0 8 1 3 】

大当たりラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置 5、右打ち表示部 9 0 3 0、および右打ち表示部 9 0 5 5 によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当たり（初当たりとも称する）が発生した以降、大当たりラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

#### 【 0 8 1 4 】

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

40

#### 【 0 8 1 5 】

大当たりラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入することで、第 2 特図ゲームが開始される。第 2 特図ゲー

50

ムの結果、特図 2 可変表示部 9 0 2 2 が大当り図柄を示す表示態様となると、大当り（連チャン当りとも称する）が発生する。

【 0 8 1 6 】

第 2 特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、確変大当り 5 ～ 9 がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置 5、右打ち表示部 9 0 3 0、および右打ち表示部 9 0 5 5 による右打ち促進演出は、初当り時から継続している。

【 0 8 1 7 】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、10 回）に亘って開放する。大入賞口の 1 回の開放は、所定期間（たとえば 29 秒間）の経過タイミ  
10

【 0 8 1 8 】

そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数（たとえば、100 回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当りラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置 5、右打ち表示部 9 0 3 0、および右打ち表示部 9 0 5 5 によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当りが発生した以降、大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右  
20

【 0 8 1 9 】

初当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当りが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置 5、右打ち表示部 9 0 3 0、および右打ち表示部 9 0 5 5 による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第 1 流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

【 0 8 2 0 】

〔 群予告演出の設計 〕

次に、パチンコ遊技機 1 の開発段階における群予告演出の設計について説明する。

【 0 8 2 1 】

（ 群予告作業工程 ）

図 4 8 は、群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。図 4 8 に示すように、群予告の作業工程は、その作業順に、概要書の作成工程（ステップ S 9 0 1）と、アニメーション制作工程（ステップ S 9 0 2）と、本映像制作工程（ステップ S 9 0 3）と、オーサリング工程（ステップ S 9 0 4）と、音作成工程（ステップ S 9 0 5）と、抽選の組込工程（ステップ S 9 0 6）と、映像の組込工程（ステップ S 9 0 7）と、音の組込工程（ステップ S 9 0 8）と、ランプデータ作成工程（ステップ S 9 0 9）と、ランプの組込工程（ステップ S 9 1 0）とを含む。  
40

【 0 8 2 2 】

ステップ S 9 0 1 の概要書の作成工程においては、パチンコ遊技機 1 において群予告を新たに設計するための概要書が作成される。

【 0 8 2 3 】

ステップ S 9 0 2 のアニメーション制作工程においては、群予告で用いられるアニメーションの絵コンテの作成、アニメーションに用いられるキャラクタや背景などのデザイン、アニメーションを作成するための台本となる V コンテの作成、アニメーション用の CG 制作、および実際のアニメーションの制作などが行われる。

【 0 8 2 4 】

ステップ S 9 0 3 の本映像制作工程においては、アニメーション制作工程において作成  
50



されたアニメーションを用いて、群予告で用いられる映像データが作成される。なお、群予告で用いられる映像データは、この本映像制作工程において作成されるが、その作成される映像データの再生時間は、実際にパチンコ遊技機 1 において実行される群予告の実行時間よりも長めに作成される。これにより、設計変更によって群予告の実行時間が長くなったとしても、本映像制作工程において作成された映像データを変更することなく、そのまま使用することができる。また、本映像制作工程においては、演出ごとに予め定められたタイミングで映像データが再生されるように、映像データごとに再生タイミングも設計される。たとえば、メイン変動番号 22 の変動パターンにおいては、ステージ A の群予告は 985 フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージ B の群予告は 1385 フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。また、メイン変動番号 26 の変動パターンにおいては、ステージ A の群予告は 1600 フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージ B の群予告は 2000 フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。

10

#### 【0825】

ステップ S904 のオーサリング工程においては、本映像制作工程で作成された映像データを用いて、パチンコ遊技機 1 で実行される映像再生用のソフトウェア（プログラム）が作成される。

#### 【0826】

ステップ S905 の音作成工程においては、群予告の映像に合わせて、群予告で用いられる BGM（背景音）や効果音などの各種音のデータが作成される。

20

#### 【0827】

ステップ S906 の抽選の組込工程においては、群予告抽選など、群予告に関連する各種の抽選についてのデータが作成される。なお、この抽選の組込工程において、群予告の期待度（信頼度）などが設計される。作成された抽選データは、パチンコ遊技機 1 で実行される抽選用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機 1 に組み込まれる。

#### 【0828】

ステップ S907 の映像の組込工程においては、オーサリング工程で作成された映像再生用のソフトウェアが、群予告で実行される映像再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機 1 に組み込まれる。

30

#### 【0829】

ステップ S908 の音の組込工程においては、音作成工程で作成された音のデータが、群予告で実行される音再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機 1 に組み込まれる。

#### 【0830】

ステップ S908 のランプデータ作成工程においては、群予告で用いられるランプや LED などの点灯手段（発光手段）における点灯、点滅、消灯などの各種点灯のデータが作成される。

#### 【0831】

ステップ S910 のランプの組込工程においては、ランプデータ作成工程で作成されたランプや LED などの各種の点灯、点滅、消灯などのデータが、パチンコ遊技機 1 で実行されるランプ再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機 1 に組み込まれる。

40

#### 【0832】

これら各工程における作業を経ることで、群予告演出に関連する抽選や映像、および音のデータなどが作成されて、パチンコ遊技機 1 において実行されるようにソフトウェアとして組み込まれる。

#### 【0833】

（本映像制作）

図 49～図 52 を参照しながら、群予告の本映像制作工程について具体的に説明する。図 49～図 52 は、本映像制作工程の一例を説明するための図である。

#### 【0834】

50

図49に示すように、まず、STEP1において、群予告で用いられるキャラクタ画像を準備する。たとえば、群予告においては夢夢ちゃんという主人公のキャラクタが用いられるが、夢夢ちゃんが走る態様を表すための4つの画像g1～g4を準備する。なお、このようなキャラクタ画像は、アニメーション制作工程において作成される。

#### 【0835】

次に、STEP2において、動画作成ツールを用いて、4つのキャラクタ画像g1～g4によってキャラクタが足踏みをする動画を作成する。たとえば、動画作成ツールを起動すると、タイムライン画面710が表示される。タイムライン画面710においては、縦軸に1または複数のレイヤーが配置され、横軸が時間軸となっている。各レイヤーは、上から順にレイヤー1、2、3...といったように番号順に配置され、上に配置されるほど（つまり、番号が若いほど）、画像表示装置5の画面上において背面側に画像が位置するようになっている。レイヤーの数および時間軸の幅は、ユーザが所望する値に設定可能である。

10

#### 【0836】

STEP2においては、各キャラクタ画像g1～g4が所定のレイヤーの欄に配置される。たとえば、(a)に示す例では、キャラクタ画像g1～g4がレイヤー1に対応するタイムライン上に配置され、動画データA1～A4を構成する。動画データA1～A4によれば、キャラクタ画像g1～g4からなるパターンの足踏み動画となる。

#### 【0837】

上述したようにして作成された足踏みをする動画データA1～A4のセットを繰り返しタイムライン上に配置すれば、キャラクタが足踏みをする動画が繰り返される。たとえば、(b)に示す例では、動画データA1～A4が3周期分繰り返されている。そして、この足踏み動画データが出力される。このようにして、他のキャラクタも同様の作業で足踏み動画が作成される。

20

#### 【0838】

図50に示すように、STEP3においては、キャラクタが進行する動画が作成される。まず、画像表示装置5における画面サイズを所定のサイズに設定する。たとえば、(a)に示す例では、画面上の横方向に沿ったX軸の幅が800、画面上の縦方向に沿ったXY軸の幅が640に設定されている。なお、X軸およびY軸ともに、中央の位置に対応する値が0になっている。このため、画面サイズは、-400 X 400、-320 Y 320となる。

30

#### 【0839】

動画作成ツールの設定画面730を用いれば、動画データが移動する幅を設定することができる。たとえば、(b)に示す例では、キャラクタ画像g1～g4からなるパターンの足踏み動画データA1～A4の1周期分を500とし、-1000 X 500の範囲でX軸上を直線移動するように設定されている。

#### 【0840】

図51に示すように、STEP4においては、複数のキャラクタが進行する動画が作成される。たとえば、(a)に示す例では、同様の作成手順で、群予告に用いられるジャムちゃんというキャラクタが-1000 X 500の範囲でX軸上を直線移動する動画データが作成されている。

40

#### 【0841】

上述したように、複数のキャラクタについて、-1000 X 500の範囲でX軸上を直線移動する動画データを作成すると、(b)に示すように、各キャラクタの動画データを互いに異なるレイヤーに配置する。また、キャラクタ間で時間軸をずらせば、登場するタイミングをずらすことができる。さらに、キャラクタ間でY軸の位置をずらせば、キャラクタが登場するY軸上の位置をずらすことができる。なお、Z軸は、画面の前面側（手前側）と背面側（奥行側）との間の軸であり、値が入力されることで、画面の前面側（手前側）と背面側（奥行側）の間をキャラクタが移動するように群予告（本実施の形態のポインゴ群予告）の演出を設計することができる。

50

## 【 0 8 4 2 】

図 5 2 に示すように、STEP 5 においては、最終的に群予告の動画が作成される。たとえば、( a ) に示すように、キャラクタ A ~ F といった 6 種類のキャラクタの動画データがレイヤーのタイムライン上に配置されることで、群予告の動画が完成する。

## 【 0 8 4 3 】

また、タイムライン上の動画データの長さを変更すれば、アニメーション自体はキャラクタ画像 g 1 ~ g 4 からなるパターンの動画が 3 周期分繰り返される動画を維持しつつ、キャラクタが移動する速度を変化させることができる。たとえば、レイヤー 1 0 に配置されたキャラクタ C の動画データは、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C の動画データと同じく、キャラクタ画像 g 1 ~ g 4 からなるパターンの動画が 3 周期分繰り返される動画データであるが、レイヤー 1 0 に配置されたキャラクタ C の動画データにおけるタイムライン上の長さは、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C の動画データにおけるタイムライン上の長さよりも短い。これにより、レイヤー 1 0 に配置されたキャラクタ C は、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C と同じアニメーションを保ちつつも、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C よりも速い速度で画面上を進行するようになる。

## 【 0 8 4 4 】

なお、6 人群予告においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されないようになっている。たとえば、図 5 2 ( a ) に示す例においても、タイムライン上で同じタイミングかつ同じ長さで複数のキャラクタの動画データが配置されないようになっている。

## 【 0 8 4 5 】

さらに、( b ) に示すように、最も背面側に位置するレイヤー 1 に砂煙の動画データを配置すれば、複数のキャラクタが進行する動画に対して、砂煙の動画を組み合わせることができる。

## 【 0 8 4 6 】

以上のようにして、複数のキャラクタが進行する群予告の動画データを作成することができる。なお、群予告の動画データの実際の作成においては、所定サイズ（たとえば、19 インチ）の画面の端部に遊技盤 2 が覆い被さることを想定して、画面に対して遊技盤 2 が覆い被さる位置に対応する領域にマスクを被せた状態で群予告の動画データが作成される。さらに、画面の所定サイズ（たとえば、19 インチ）よりも大きなサイズ（たとえば、20 インチなど）に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで群予告の動画データが作成される。

## 【 0 8 4 7 】

（群予告作業工程）

図 5 3 は、6 人群予告の全体像を示す図である。図 5 3 に示すように、群予告演出に含まれる 6 人群予告においては、メイド A ~ メイド F といった 6 人のキャラクタが群となって進行する画像が表示される。群予告演出は、6 人のキャラクタに限らず、各キャラクタが複数人登場することで、パチンコ遊技機 1 において実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出となっている。メイド A ~ メイド F は、いずれも同一または略同一のメイド服を着ているため、顔で認識する以外にはキャラクタの種類を見分けることは難しくなっている。本実施の形態においては、各キャラクタが身につけているエプロンの図柄がキャラクタごとに異なっているが、一見しただけではその違いを認識することは難しくなっている。なお、メイド A は、主人公である夢夢ちゃんであり、メイド B は、主人公である夢夢ちゃんの次の優先度の高いキャラクタであるジャムちゃんである。

## 【 0 8 4 8 】

6 人群予告においては、キャラクタ画像が画像表示装置 5 の表示領域に収まる場合もあれば、キャラクタ画像の一部（たとえば、顔や足）が画像表示装置 5 の表示領域に収まらずにはみ出している場合もある。たとえば、6 人群予告に登場するキャラクタのうち、メイド A（夢夢ちゃん）は 6 人登場するが、そのうち顔が見えているメイド A は 5 人である。すなわち、メイド A は登場する 6 人のうち、1 人の顔が画像表示装置 5 の表示領域に収

まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドB（ジャムちゃん）は5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドBは4人である。すなわち、メイドBは登場する5人のうち、1人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドCは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドCは3人である。すなわち、メイドCは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドDは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドDは3人である。すなわち、メイドDは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドEは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドEは3人である。すなわち、メイドEは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。6人群予告に登場するキャラクタのうち、メイドFは5人登場するが、そのうち顔が見えているメイドFは3人である。すなわち、メイドFは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。

10

#### 【0849】

このように、群予告演出において表示される複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部分（たとえば、顔）が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分（たとえば、顔以外の部分）が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタを含む。

#### 【0850】

また、群予告演出において表示される複数のキャラクタは、メイドC～Fのようにパチンコ遊技機1のコンテンツにおいて重要度の低いキャラクタと、メイドA（夢夢ちゃん）やメイドB（ジャムちゃん）のようにパチンコ遊技機1のコンテンツにおいてメイドC～Fよりも重要度の高いキャラクタを含み、メイドAやメイドBは、メイドC～Fよりも、顔が画面の表示領域に収まることなく全身の顔以外の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される割合が低い。つまり、メイドAやメイドBは、メイドC～Fよりも、顔を見せながら登場する割合が高くなるように、6人群予告が設計されている。

20

#### 【0851】

##### （補助表示）

図54は、群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。図54に示すように、群予告演出においては、キャラクタが進行していることを強調する補助表示が行われる。本実施の形態においては、補助表示として、砂煙の画像が表示される。キャラクタの近辺、より効果的には進行するキャラクタの後ろに続くように砂煙の画像を表示すれば、キャラクタの進行によって砂煙が生じているかのように遊技者に思わせることができ、そうすることで、キャラクタが走り抜ける態様を強調することができる。上述した図52（b）に示すように、補助表示である砂煙の画像は、最も背面側に位置するレイヤー1に配置される。このため、図54に示すように、砂煙の画像は、登場するキャラクタのいずれよりも背面側に位置するようになっている。

30

#### 【0852】

具体的には、図54に示すように、メイドEの画像が配置されるレイヤーは、メイドCの画像が配置されるレイヤーよりも前面側であるため、メイドEの画像はメイドCの画像よりも前面側で表示される。その一方で、メイドEに対応する補助表示の画像は、メイドEの画像およびメイドCの画像のいずれよりも背面側に位置するようになっている。

40

#### 【0853】

このように、メイドEの表示とメイドCの表示とが重なったときは、当該メイドEの表示が当該他のメイドCの表示よりも優先される一方で、当該メイドEに対応する補助表示とメイドCの表示とが重なったときは、当該メイドCの表示が当該メイドEに対応する補助表示よりも優先されるようになっている。

#### 【0854】

##### （モーションブラー処理）

図55は、群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図で

50

ある。図 5 5 に示すように、群予告演出においては、進行するキャラクタに対してモーションブラー処理が施されている。モーションブラー処理とは、オブジェクト（たとえば、キャラクタ）を残像表示させるための処理であり、進行するキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が施されることで、進行するキャラクタの後に当該キャラクタの残像が表示されるようになる。これにより、躍動感のある群予告演出を作成することができる。また、一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が、他のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像に重なったときは、当該他のキャラクタの視認性を阻害しないように、当該一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が透明になっている。

#### 【 0 8 5 5 】

（キャラクタが重なるときの輪郭の態様）

図 5 6 は、群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図である。図 5 6 に示すように、群予告演出においては、一のキャラクタが他のキャラクタを追い抜くことがある。その際、追い抜くキャラクタの表示と他のキャラクタの表示とが重なるときに、追い抜くキャラクタの輪郭が、他のキャラクタの輪郭よりも太く表示されるようになっている。

#### 【 0 8 5 6 】

たとえば、（ a ）に示す例では、メイド A の前面側に位置するメイド B が当該メイド A を追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイド B の輪郭は、メイド A の輪郭よりも太くなっており、メイド B がメイド A よりも強調して表示されている。また、メイド F の前面側に位置するメイド A が当該メイド F を追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイド A の輪郭は、メイド F の輪郭よりも太くなっており、メイド A がメイド F よりも強調して表示されている。

#### 【 0 8 5 7 】

さらに、（ b ）に示す例では、メイド A の前面側に位置するメイド B が当該メイド A を追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイド B の輪郭は、メイド A の輪郭よりも太くなっており、メイド B がメイド A よりも強調して表示されている。また、メイド D の前面側に位置するメイド A が当該メイド D を追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイド A の輪郭は、メイド D の輪郭よりも太くなっており、メイド A がメイド D よりも強調して表示されている。

#### 【 0 8 5 8 】

なお、一のキャラクタが他のキャラクタを追い抜く場合においては、一のキャラクタの輪郭を太くするものに限らず、一のキャラクタのサイズを大きくしたり、一のキャラクタの明度を他のキャラクタの明度よりも高くしたり、一のキャラクタのコントラストを他のキャラクタのコントラストよりも明確にしたりすることで、一のキャラクタを他のキャラクタよりも強調して表示するものであってもよい。

#### 【 0 8 5 9 】

（画像表示装置の画面の表示）

図 5 7 は、群予告演出の実行中に遊技盤 2 と画像表示装置 5 との間を覗いた図である。上述した図 5 4 ～図 5 6 に示すように、画像表示装置 5 の画面の端部には遊技盤 2 が覆い被さっているため、パチンコ遊技機 1 を正面から見ると、画像表示装置 5 の画面の端部のうち、遊技盤 2 が覆い被さっている部分は見えなくなっている。しかし、図 5 7 に示すように、遊技盤 2 と画像表示装置 5 との間を覗くと、遊技盤 2 の背面側に位置する画像表示装置 5 の画面の端部を視認可能になっている。

#### 【 0 8 6 0 】

ここで、図 5 7 においては、6 人群予告において、（ a ）に示すように、主人公であるメイド A（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部（この例では顔の一部）が表示されている第 1 状況から、（ b ）に示すように、最初に表示されたメイド A の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたメイド B（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されてい

10

20

30

40

50

い一方で当該メイド B の一部（この例では顔の一部）が表示された第 2 状況になることが示されている。また、最初に表示されたキャラクタ（メイド A）と、2 番目に表示されたキャラクタ（メイド B）とは、画面上の縦方向に沿った Y 軸の位置座標が異なっている。

#### 【0861】

このような第 1 状況から第 2 状況への変化は、遊技盤 2 が画像表示装置 5 の画面の端部に覆い被さった状態で画像表示装置 5 を視認した場合、および遊技盤 2 と画像表示装置 5 との間を覗いた状態で画像表示装置 5 を視認した場合のいずれであっても起こる。つまり、図 57 は遊技盤 2 と画像表示装置 5 との間を覗いた状態で画像表示装置 5 を視認した場合であるが、図 17（b）に示すように、遊技盤 2 が画像表示装置 5 の画面の端部に覆い被さった状態であっても、6 人群予告において、主人公であるメイド A（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部（この例では顔の一部）が表示されている第 1 状況から、最初に表示されたメイド A の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたメイド B（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド B の一部（この例では顔の一部）が表示された第 2 状況になる。

#### 【0862】

（爆チュー群予告の全体像）

図 58 は、爆チュー群予告の全体像を示す図である。図 58 に示すように、群予告演出に含まれる爆チュー群予告においては、爆チューといったキャラクタが群となって進行する画像が表示される。

#### 【0863】

爆チュー群予告においては、キャラクタ画像が画像表示装置 5 の表示領域に収まる場合もあれば、キャラクタ画像の一部（たとえば、耳や足）が画像表示装置 5 の表示領域に収まらずにはみ出している場合もある。

#### 【0864】

このように、爆チュー群予告においては、1 種類のキャラクタが進行するように動作するアニメーションの画像を画面上に配置することで、爆チュー群予告の動画データが作成されている。なお、爆チュー群予告における動画データも、6 人群予告における動画データと同様の手法で、図 48～図 52 に示す作業工程に基づき作成される。

#### 【0865】

（群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル）

図 59 は、群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための図である。図 59 に示すように、群予告演出（6 人群予告、爆チュー予告、ポインゴ群予告）は、第 1 表示期間（1000 msec）と、第 2 表示期間（1310 msec）と、第 3 表示期間（830 msec）とに分かれている。

#### 【0866】

第 1 表示期間は、群予告演出においてキャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの期間である。より具体的には、第 1 表示期間は、群予告演出においていずれかのキャラクタが最初に登場してから、いずれかのキャラクタが最初に消えるまでの期間である。たとえば、群予告演出において一のキャラクタが最初に登場し、当該一のキャラクタがそのままトップで進行するのであれば、当該一のキャラクタが消えるまでの期間が第 1 表示期間となる。あるいは、群予告演出において一のキャラクタが最初に登場し、当該一のキャラクタが他のキャラクタに抜かされるのであれば、当該他のキャラクタが画面の端から消えるまでの期間が第 1 表示期間となる。なお、本実施の形態においては、第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの表示が終了する前に、2 番目に表示されたキャラクタの表示が終了するようになっている。すなわち、第 1 表示期間において、最初のキャラクタが登場し、当該最初のキャラクタが 2 番目に登場したキャラクタに抜かされて、そのまま 2 番目のキャラクタが最初に画面の端から消えるようになっている。

#### 【0867】

第 2 表示期間は、第 1 表示期間よりも長い期間であって、新たなキャラクタの表示が開始して終了する状態が継続する期間である。より具体的には、第 2 表示期間は、群予告演出においていずれかのキャラクタがいずれかのキャラクタが最初に消えてから、次々と新たなキャラクタが登場する状態が継続するとともに、最後のキャラクタが登場するまでの期間である。なお、第 2 表示期間は、第 1 表示期間および第 3 表示期間の各々よりも長い期間である。また、第 2 表示期間は、第 1 表示期間および第 3 表示期間の各々よりも登場するキャラクタの数が多くなっている。

#### 【 0 8 6 8 】

第 3 表示期間は、新たなキャラクタの表示が開始することなくキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間である。より具体的には、第 3 表示期間は、群予告演出において最後のキャラクタが登場してから、全てのキャラクタが消えるまでの期間である。なお、最後に消えるキャラクタは、最後に登場するキャラクタに限らず、当該最後に登場するキャラクタによって抜かされたキャラクタであってもよい。なお、第 3 表示期間は、第 1 表示期間よりも長い期間である。

#### 【 0 8 6 9 】

群予告演出における音量の変化について、スピーカ 8 L , 8 R は、第 1 表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第 1 表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第 2 表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第 3 表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。

#### 【 0 8 7 0 】

たとえば、図 5 8 に示すように、群予告演出に対応する演出音について、第 1 表示期間の最初においては音量が最小（たとえば、消音または最低音量）であり、その後段階的に徐々に大きくなって規定値に達し、それ以降は規定値（たとえば、設定音量または最大音量）で維持される。第 2 表示期間においても、音量は規定値を維持したままである。その後、第 3 表示期間においては、音量が規定値で維持された後、段階的に徐々に小さくなって最小となる。

#### 【 0 8 7 1 】

なお、第 1 表示期間において音量が最小から規定値まで段階的に徐々に大きくなることを、音量のフェードインと称する。また、第 3 表示期間において音量が規定値から最小まで段階的に徐々に小さくなることを、音量のフェードアウトと称する。本実施の形態においては、第 1 表示期間において演出音が出力されてから当該演出音の音量が最小から規定値まで上がるまでのフェードイン時間は、第 3 表示期間において当該演出音の音量が下がり始めてから当該演出音の音量が最小になるまでのフェードアウト時間よりも短くなっている。

#### 【 0 8 7 2 】

輝度データテーブルは、複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成されている。複数の点灯手段は、枠ランプ 9（枠左ランプ 9 L , 枠右ランプ 9 R ）、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、Vランプ 9 G、電チューランプ 9 H、スティックコントローラランプ 9 J、およびトリガボタンランプ 9 K などの遊技効果ランプを含む。輝度データテーブルは、第 1 表示期間に対応する第 1 輝度データテーブルと、前記第 2 表示期間に対応する第 2 輝度データテーブルと、前記第 3 表示期間に対応する第 3 輝度データテーブルとを含む。つまり、第 1 表示期間においては、第 1 輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ 9 が点灯、点滅、または消灯し、第 2 表示期間においては、第 2 輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ 9 が点灯、点滅、または消灯し、第 3 表示期間においては、第 3 輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ 9 が点灯、点滅、または消灯する。

#### 【 0 8 7 3 】

（ステージ A における 6 人群予告の発生タイミング）

図 60 は、ステージ A における 6 人群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージ A においては、前変動中の 1600 フレーム目から 6 人群予告が実行される。

【0874】

たとえば、図 60 に示すように、SPリーチ前半でハズレになる変動番号 9 の変動パターンの場合、前変動の変動時間が 62000 msec (1861 フレーム) となり、後変動の変動時間が 37400 msec (1123 フレーム) となっており、6 人群予告は、前変動の 53280 msec 目 (1600 フレーム目) から開始する。このため、SPリーチ前半でハズレになる変動番号 9 の変動パターンの場合、6 人群予告が実行されるタイミング (1600 フレーム目) は、全変動時間 (2984 フレーム) のうちの後半に属する。つまり、SPリーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間 (2984 フレーム) においては、当該所定期間のうちの後半 (1600 フレーム目) で 6 人群予告の第 1 表示期間が開始する。

10

【0875】

SPリーチ前半で当りになる変動番号 20 の変動パターンの場合、前変動の変動時間が 62000 msec (1861 フレーム) となり、後変動の変動時間が 93300 msec (2801 フレーム) となっており、6 人群予告は、前変動の 53280 msec 目 (1600 フレーム目) から開始する。このため、SPリーチ前半で当りになる変動番号 20 の変動パターンの場合、6 人群予告が実行されるタイミング (1600 フレーム目) は、全変動時間 (4662 フレーム) のうちの前半に属する。つまり、SPリーチ前半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間 (4662 フレーム) においては、当該所定期間のうちの前半 (1600 フレーム目) で 6 人群予告の第 1 表示期間が開始する。さらに、6 人群予告が実行されるタイミング (1600 フレーム目) は、全変動時間 (4662 フレーム) のうちの前半部分のうち、全変動時間 (4662 フレーム) の半分 (2331 フレーム目) に近いタイミング (後半部分) である。

20

【0876】

SPリーチ後半で当りになる変動番号 23 の変動パターンの場合、前変動の変動時間が 62000 msec (1861 フレーム) となり、後変動の変動時間が 99900 msec (3000 フレーム) となっており、6 人群予告は、前変動の 53280 msec 目 (1600 フレーム目) から開始する。このため、SPリーチ後半で当りになる変動番号 23 の変動パターンの場合、6 人群予告が実行されるタイミング (1600 フレーム目) は、全変動時間 (4861 フレーム) のうちの前半に属する。つまり、SPリーチ後半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間 (4861 フレーム) においては、当該所定期間のうちの前半 (1600 フレーム目) で 6 人群予告の第 1 表示期間が開始する。さらに、6 人群予告が実行されるタイミング (1600 フレーム目) は、全変動時間 (4861 フレーム) のうちの前半部分のうち、全変動時間 (4861 フレーム) の半分 (約 2430 フレーム目) に近いタイミング (後半部分) である。

30

40

【0877】

最終リーチで当りになる変動番号 26 の変動パターンの場合、前変動の変動時間が 62000 msec (1861 フレーム) となり、後変動の変動時間が 142800 msec (4288 フレーム) となっており、6 人群予告は、前変動の 53280 msec 目 (1600 フレーム目) から開始する。このため、最終リーチで当りになる変動番号 26 の変動パターンの場合、6 人群予告が実行されるタイミング (1600 フレーム目) は、全変動時間 (6149 フレーム) のうちの前半に属する。つまり、最終リーチで当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間 (6149 フレーム) においては、当該所定期間のうちの前半 (1600 フレーム目) で 6 人群予告の第 1 表示期間が開始す

50



る。さらに、6 人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（6149フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（6149フレーム）の半分（約3074フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【0878】

なお、本実施の形態においては、SPリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10～15の変動パターンの場合、後変動時間が長めに設定されているため、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半（1600フレーム目）で6 人群予告の第1表示期間が開始するようには構成されていない。しかしながら、SPリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10～15の変動パターンの場合であっても、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半で6 人群予告の第1表示期間が開始するようには構成されてもよい。

10

【0879】

図61は、ステージBにおける爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージBにおいては、後変動中の2000フレーム目から爆チュー群予告が実行される。

【0880】

たとえば、図61に示すように、SPリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000ms（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が37400ms（1123フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の66600ms（2000フレーム目）から開始する。このため、SPリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（2000フレーム目）は、全変動時間（2984フレーム）のうちの後半に属する。つまり、SPリーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（2984フレーム）においては、当該所定期間のうちの後半（2000フレーム目）で爆チュー群予告の第1表示期間が開始する。

20

【0881】

SPリーチ前半で当りになる変動番号20の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000ms（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が93300ms（2801フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の66600ms（2000フレーム目）から開始する。このため、SPリーチ前半で当りになる変動番号20の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（2000フレーム目）は、全変動時間（4662フレーム）のうちの前半に属する。つまり、SPリーチ前半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（4662フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（2000フレーム目）で爆チュー群予告の第1表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング（2000フレーム目）は、全変動時間（4662フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（4662フレーム）の半分（2331フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

30

40

【0882】

SPリーチ後半で当りになる変動番号23の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000ms（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が99900ms（3000フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の66600ms（2000フレーム目）から開始する。このため、SPリーチ後半で当りになる変動番号23の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（2000フレーム目）は、全変動時間（4861フレーム）のうちの前半に属する。つまり、SPリーチ後半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（4861フレ

50

ーム)においては、当該所定期間のうちの前半(2000フレーム目)で爆チュー群予告の第1表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング(2000フレーム目)は、全変動時間(4861フレーム)のうちの前半部分のうち、全変動時間(4861フレーム)の半分(約2430フレーム目)に近いタイミング(後半部分)である。

#### 【0883】

最終リーチ後半で当りになる変動番号26の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000ms(1861フレーム)となり、後変動の変動時間が142800ms(4288フレーム)となっており、爆チュー群予告は、前変動の66600ms(2000フレーム目)から開始する。このため、最終リーチで当りになる変動番号26の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング(2000フレーム目)は、全変動時間(6149フレーム)のうちの前半に属する。つまり、最終リーチで当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間(6149フレーム)においては、当該所定期間のうちの前半(2000フレーム目)で爆チュー群予告の第1表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング(2000フレーム目)は、全変動時間(6149フレーム)のうちの前半部分のうち、全変動時間(6149フレーム)の半分(約3074フレーム目)に近いタイミング(後半部分)である。

#### 【0884】

なお、本実施の形態においては、SPリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10~15の変動パターンの場合、後変動時間が長めに設定されているため、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半(2000フレーム目)で爆チュー群予告の第1表示期間が開始するようには構成されていない。しかしながら、SPリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10~15の変動パターンの場合であっても、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの爆チュー群予告の第1表示期間が開始するようには構成されてもよい。

#### 【0885】

##### [輝度データ]

図62~図86を参照しながら、本実施の形態に係るパチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120が各種点灯手段を制御する際に参照する輝度データについて説明する。これら輝度データテーブルは、ROM121に格納されている。たとえば、演出制御用CPU120は、輝度データテーブルに格納された輝度データに基づき、群予告における表示に合わせて遊技効果ランプの点灯(発光)箇所を移動させる。本実施の形態において、点灯箇所とは、文字通り点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、その他の点灯していないランプ(つまり、消灯しているランプ)が位置する箇所を点灯箇所とは言わない。なお、他の例において、点灯箇所とは、高輝度で点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、高輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、当該点灯箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所とは言わないものであってもよい。

#### 【0886】

より具体的には、ランプを点灯または消灯させるためのデータ(要素とも称する)は、輝度データテーブルによって規定されるが、このような輝度データテーブルにおいて、特定のランプが参照するデータの格納領域に0のデータ(たとえば、RGBに対応して「000」のデータ)が格納されていれば、当該特定のランプは消灯する。また、輝度データテーブルにおいて特定のランプが参照するデータの格納領域が存在しないか、あるいは、輝度データテーブル自体が存在しない場合には、当該特定のランプは消灯する。一方、特定のランプが参照する輝度データテーブルが存在し、かつ特定のランプが参照するデータの格納領域に1以上のデータ(たとえば、RGBに対応して「100」、「010」、「

001」が格納されていれば、当該特定のランプは点灯する。なお、たとえば、通常背景に対応する演出時に大当りの予告演出のような特定演出が実行される場合において、当該特定演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていなくても、通常背景に対応する演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていれば、当該特定のランプは点灯することになる。

#### 【0887】

(群予告輝度データテーブルにおける親テーブル)

図62は、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図62に示すように、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ(枠右ランプ9R、枠左ランプ9L)、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプ9Eといった、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプについて、群予告演出の各々の演出時間が規定されている。

10

#### 【0888】

たとえば、遊技効果ランプ9における各ランプは、群予告演出に合わせるように3140msに亘って制御されるようになっている。

#### 【0889】

(群予告輝度データテーブルにおける子テーブル)

図63は、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図63に示すように、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル(輝度データテーブルともいう)が指定されている。

20

#### 【0890】

たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第1表示期間(後述する図95~図96、図151~図153に示す演出の期間)においては、枠ランプについてW1、役物ランプ9AについてY1、盤左ランプ9BについてL1、盤上ランプ9CについてU1、およびアタッカランプ9EについてA1の孫テーブルが各々設けられている。これら、第1表示期間で用いられる孫テーブルは、図59に示す第1輝度データテーブルに対応する。

#### 【0891】

群予告演出が実行される期間のうち、第2表示期間(後述する図97、図98、図154、図155に示す演出の期間)においては、枠ランプについてW2、役物ランプ9AについてY2、盤左ランプ9BについてL2、盤上ランプ9CについてU2、およびアタッカランプ9EについてA2の孫テーブルが各々設けられている。これら、第2表示期間で用いられる孫テーブルは、図59に示す第2輝度データテーブルに対応する。

30

#### 【0892】

群予告演出が実行される期間のうち、第3表示期間(後述する図99、図100、図156、図157に示す演出の期間)においては、枠ランプについてW3、役物ランプ9AについてY3、盤左ランプ9BについてL3、盤上ランプ9CについてU3、およびアタッカランプ9EについてA3の孫テーブルが各々設けられている。これら、第3表示期間で用いられる孫テーブルは、図59に示す第3輝度データテーブルに対応する。

#### 【0893】

図63に示すように、群予告演出で参照される輝度データテーブルについて、第1表示期間、第2表示期間、および第3表示期間のいずれにおいても、枠左ランプ9L、枠右ランプ9R、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプの6種類の輝度データテーブルが設けられている。

40

#### 【0894】

なお、Vランプ9Gは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置(たとえば、群予告演出においてキャラクタが登場する付近)にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。Vランプ9Gは、V入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることやV入賞が発生したことを報知するランプ、あるいは大当りが発生したことを報知するランプであるため、群予告演出におい

50

て点灯してしまうと、遊技者がV入賞したり大当たりしたりしているのかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、Vランプ9Gは、群予告演出において用いられていない。なお、Vランプ9Gは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ9Bの付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

#### 【0895】

また、スティックコントローラ31Aに設けられたスティックコントローラランプ9Jやプッシュボタン31Bに設けられたトリガボタンランプ9Kは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置（たとえば、群予告演出においてキャラクタが進行している真下付近）にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。スティックコントローラランプ9Jは、操作演出（後述する図132（c91）に示す演出）などにおいて、スティックコントローラ31Aを引く操作を促すために点灯し、トリガボタンランプ9Kは、PUSH演出（後述する図93（a19）に示す演出）などにおいて、プッシュボタン31Bを押圧する操作を促すために点灯するランプであるため、群予告演出において点灯してしまうと、遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作できるのではないかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、スティックコントローラランプ9Jやトリガボタンランプ9Kは、群予告演出において用いられていない。なお、スティックコントローラランプ9Jやトリガボタンランプ9Kは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ9Bの付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

#### 【0896】

群予告演出における孫テーブルに用いられる孫テーブルW1～W3についての特徴をまとめると以下ようになる。具体的には、高輝度の点灯箇所の数について、W1よりもW2の方が多くなっている。切替間隔について、W1は100msで等間隔に点灯制御を行うのに対して、W2はW1よりも短い50～80msで非等間隔に点灯制御を行い、W3については枠左ランプ9Lに対して10msと短い間隔で点灯制御を行うのに対して、枠右ランプ9Rに対して80msと長い間隔で点灯制御を行う。

#### 【0897】

点灯パターンについて、W1は群予告の進行方向に合わせて点灯箇所を移動させながら高輝度で点灯させるように輝度データが規定されているのに対して、W2は複数箇所に亘って高輝度で点灯させるように輝度データが規定され、W3については枠左ランプ9Lおよび枠右ランプ9Rのいずれに対しても群予告の進行方向に合わせて消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されている。最初の輝度データについて、W1は全てのランプを消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されているのに対して、W2およびW3は所定の点灯箇所については高輝度で発光させるように輝度データが規定されている。一方、最後の輝度データについて、W3は枠左ランプ9Lおよび枠右ランプ9Rのいずれに対しても全てのランプを消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されている。

#### 【0898】

輝度データのループについて、W1およびW3は同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されていないのに対して、W2は同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている。不具合対策用の10分間の輝度データについて、W1およびW3は規定されているのに対して、W2は規定されていない。

#### 【0899】

（群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）

図64は、群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」

は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

#### 【0900】

図64(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルW1においては、100msで等間隔でT1-1～T1-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間(60000ms)のデータが規定されている。また、W1においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第1輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第1輝度データと異なる第2輝度データとで構成されている。たとえば、T1-2に対応する各ランプのデータの集まりを第1輝度データとすれば、T1-3に対応する各ランプのデータの集まりを第2輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

10

#### 【0901】

W1においては、第1表示期間の最初の100ms(T1-1)において、枠ランプに含まれる全てのランプに対して「R」に低輝度を示す「1」が規定され、「G」および「B」に消灯を示す「0」が規定されている。これにより、後述する図94(a22)および図151(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。なお、本実施の形態においては、各ランプが赤色を主体として点灯することで演出を効果的にするため、「R」に低輝度を示す「1」が規定され、「G」および「B」に消灯を示す「0」が規定されているが、たとえば、各ランプが緑色を主体として点灯する場合には「G」に低輝度を示す「1」が規定され、「R」および「B」に消灯を示す「0」が規定されればよく、各ランプが青色を主体として点灯する場合には「B」に低輝度を示す「1」が規定され、「R」および「G」に消灯を示す「0」が規定されればよい。

20

#### 【0902】

また、W1においては、点線の矢印で示すように、T1-2からT1-10に亘って、枠右ランプ9R5～9R8付近から枠左ランプにかけて高輝度で点灯するランプの箇所が100msの等間隔で移動するように輝度データが規定されている。ここで、枠右ランプ9R5～9R8付近は、群予告においてキャラクタが登場する箇所に対応しており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。枠左ランプについては、最初は消灯または低輝度で点灯するようになっており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、段階的に徐々に高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。一方、最初に高輝度で点灯していた枠右ランプ9R5～9R8は、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図94～図96および図151～図153に示すように、群予告においてキャラクタが画面の右端から登場して進行する演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて高輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

30

40

#### 【0903】

また、W1においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプを消灯させるデータを含み、段階的に点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。これにより、W1においては、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所を移動させることができる。

#### 【0904】

50

また、W 1 においては、第 1 表示期間の最後の 10 分間 ( 6 0 0 0 0 0 m s ) ( T 1 - 1 1 ) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 10 分間においては、次の第 2 表示期間に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル W 2 に合わせて、枠ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

#### 【 0 9 0 5 】

ここで、仮にこの 10 分間のデータを設けなかった場合、W 1 を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常で W 2 に移行しなかったときに再度 T 1 - 1 からランプの点灯制御が行われてしまい、既に群予告のキャラクタが登場して進行しているにも関わらず、点線の矢印で示すように、T 1 - 2 から T 1 - 10 に亘って、再び枠右ランプ 9 R 5 ~ 9 R 8 付近から高輝度で点灯するランプの箇所が移動するようになってしまい、遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施の形態においては、T 1 - 11 で 10 分間のデータを設けているため、W 1 を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常で W 2 に移行しなかった場合でも、10 分間においては孫テーブル W 2 に合わせた発光態様で枠ランプを点灯させることができるため、違和感を生じさせなくすることができる。そして、この 10 分間において異常が解消すれば、特に違和感なく遊技者に遊技を続けさせることができる。

10

#### 【 0 9 0 6 】

W 1 においては、上述したような 10 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 1 - 1 ~ T 1 - 10 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

20

#### 【 0 9 0 7 】

また、W 1 において規定された 10 分間の不具合対策用の輝度データは、1 つ前の T 1 - 10 の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させる輝度データである。

#### 【 0 9 0 8 】

図 6 4 ( b ) に示すように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル W 2 においては、50 ~ 80 m s e c で非等間隔で T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘って各ランプに対して R G B のデータが規定されている。また、W 2 においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第 1 輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第 1 輝度データと異なる第 2 輝度データとで構成されている。たとえば、T 2 - 2 に対応する各ランプのデータの集まりを第 1 輝度データとすれば、T 2 - 3 に対応する各ランプのデータの集まりを第 2 輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

30

#### 【 0 9 0 9 】

W 2 においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに ( ランダムに ) 高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、W 2 においては、複数箇所に亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ ( たとえば、 「 A 」 ) が規定されている。これにより、後述する図 9 7 , 図 9 8 および図 1 5 4 , 図 1 5 5 に示すように、群予告演出における第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、W 2 は、W 1 よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

40

#### 【 0 9 1 0 】

なお、W 2 においては、W 1 のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。ここで、仮に W 2 を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常で W 3

50

に移行しなかったときに再度 T 2 - 1 からランプの点灯制御が行われてしまっても、枠ランプがまばらに高輝度で点灯する態様が繰り返されるものに過ぎないため、特に遊技者に違和感を与えることはない。

#### 【0911】

また、W 2 とは異なり、T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘る輝度データを繰り返さずに、全時間に亘って時間ごとに参照されるデータの全てを設けることもできるが、各データを作成する時間や、作成したデータが正しいことを確認する時間が掛かり、非常に効率が悪くなる。一方、本実施の形態の W 2 のように、T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようにすることで、繰り返し参照される 1 セットのデータのみを作成すればよく、時間効率を向上させることができる。なお、群予告演出における第 2 表示期間において 1 セットのデータを繰り返し用いて点灯制御を行うようにしている理由は、群予告演出における第 2 表示期間が第 1 表示期間や第 3 表示期間よりも長く、かつ群予告演出において第 2 表示期間は複数のキャラクタによって画面上を埋め尽くされて当該複数のキャラクタが群となって進行するような時間帯であるため、そのような演出に対応する点灯態様も、同じような点灯を繰り返すだけで足りるからである。

10

20

30

40

50

#### 【0912】

図 6 4 ( c ) に示すように、第 3 表示期間で用いられる孫テーブル W 3 においては、80 msec 間隔で T 3 - 1 ~ T 3 - 6 に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対して R G B のデータが規定されている。その後、枠左ランプについては 10 msec という短い間隔で T 3 - 7 ~ T 3 - 38 に亘って R G B のデータが規定され、枠右ランプについては引き続き 80 msec という長い間隔で T 3 - 7 ~ T 3 - 38 に亘って R G B のデータが規定されている。

#### 【0913】

また、W 3 においては、点線の矢印で示すように、T 3 - 2 から T 3 - 30 に亘って、枠右ランプ 9 R 5 ~ 9 R 8 付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、T 3 - 7 ~ T 3 - 38 について、枠右ランプ 9 R 2 ~ 9 R 12 の場合は 80 msec 間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠左ランプ 9 L 5 ~ 9 L 12 については、10 msec という短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 9 9 , 図 1 0 0 および図 1 5 6 , 図 1 5 7 に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機 1 の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

#### 【0914】

また、W 3 においては、T 3 - 30 移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、W 3 においては、W 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 10 分間 ( 6 0 0 0 0 0 m s ) ( T 3 - 39 ) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 10 分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

#### 【0915】

W 3 においては、上述したような 10 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3 - 1 ~ T 3 - 38 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

#### 【0916】

( 群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル )

図 6 5 は、群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、役物ランプ 9 A は、役物ランプ 9 A 1 ~ 9 A 4 といった複数のランプから構成されており、図 6 5 に示す輝度データテーブルにおいては、役物ランプ 9 A 1 ~ 9 A 4 に対応して順番に「R R R R」と表されている。なお、役物ラン

ブ 9 A 1 ~ 9 A 4 の各々は、単色（この例では赤色）の LED であり、データとしては、「0」~「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「6」のうち、「1」~「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」~「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、単色の LED は、フルカラーの LED よりも、光を遮るフィルタとなるものが少ないため、その分光が強く発光される。このため、単色の LED は、フルカラーの LED よりも、高輝度に対応する輝度データが小さくなっている。

【0917】

図 6 5 ( a ) に示すように、第 1 表示期間で用いられる孫テーブル Y 1 においては、100 msec で等間隔で T 1 - 1 ~ T 1 - 10 に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間 T 1 - 11 においては不具合対策用の 10 分間 ( 600000 msec ) のデータが規定されている。

【0918】

Y 1 においては、第 1 表示期間の最初の 100 msec ( T 1 - 1 ) において、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」が規定されている。これにより、後述する図 9 4 ( a 2 2 ) および図 1 5 1 ( b 4 3 ) に示すように、群予告演出における第 1 表示期間の最初においては、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに

【0919】

また、Y 1 においては、第 1 表示期間の最後の 10 分間 ( 600000 ms ) ( T 1 - 11 ) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 10 分間においては、次の第 2 表示期間に移行した場合に役物ランプ 9 A の点灯態様について違和感がないように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル Y 2 に合わせて、役物ランプ 9 A がまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0920】

Y 1 においては、上述したような 10 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 1 - 1 ~ T 1 - 10 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【0921】

図 6 5 ( b ) に示すように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル Y 2 においては、50 ~ 80 msec で非等間隔で T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘って役物ランプ 9 A の各ランプに対して輝度データが規定されている。

【0922】

Y 2 においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに ( ランダムに ) 高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 9 7 , 図 9 8 および図 1 5 4 , 図 1 5 5 に示すように、群予告演出における第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて役物ランプ 9 A がまばらに高輝度で点灯するようになる。

【0923】

なお、Y 2 においては、Y 1 のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【0924】

図 6 5 ( c ) に示すように、第 3 表示期間で用いられる孫テーブル Y 3 においては、80 msec 間隔で T 3 - 1 ~ T 3 - 6 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。その後、10 msec という短い間隔で T 3 - 7 ~ T 3 - 38 に亘って輝度データが規定されている。



## 【0925】

さらに、Y3においては、Y1と同様に、第3表示期間の最後の10分間(60000ms)(T3-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に役物ランプ9Aの点灯態様について違和感がないように、役物ランプ9Aが低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

## 【0926】

Y3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T3-1~T3-38に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

## 【0927】

(群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図66は、群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤左ランプ9Bは、盤左ランプ9B1~9B5といった複数のランプから構成されており、図66に示す輝度データテーブルにおいては、盤左ランプ9B1~9B5に対応して順番に「WWWWW」と表されている。なお、盤左ランプ9B1~9B5の各々は、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」~「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「6」のうち、「1」~「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」~「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、上述した役物ランプ9Aの場合、赤色のみのLEDであったが、盤左ランプ9Bのような白色のみのLEDであっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

## 【0928】

図66(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルL1においては、100msで等間隔でT1-1~T1-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間(60000ms)のデータが規定されている。

## 【0929】

L1においては、第1表示期間の最初の100ms(T1-1)において、盤左ランプ9Bに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」が規定されている。これにより、後述する図94(a22)および図151(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、盤左ランプ9Bに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに對して遊技者に注目させ易くすることができる。

## 【0930】

また、L1においては、第1表示期間の最後の10分間(60000ms)(T1-11)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に盤左ランプ9Bの点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルL2に合わせて、盤左ランプ9Bがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

## 【0931】

L1においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T1-1~T1-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

## 【0932】

図66(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルL2においては、50~80msで非等間隔でT2-1~T2-10に亘って盤左ランプ9Bの各ランプに対して輝度データが規定されている。

## 【0933】

10

20

30

40

50

L 2 においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 9 7 , 図 9 8 および図 1 5 4 , 図 1 5 5 に示すように、群予告演出における第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤左ランプ 9 B がまばらに高輝度で点灯するようになる。

【 0 9 3 4 】

なお、L 2 においては、L 1 のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2 - 1 ~ T 2 - 1 0 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【 0 9 3 5 】

図 6 6 ( c ) に示すように、第 3 表示期間で用いられる孫テーブル L 3 においては、8 0 m s e c 間隔で T 3 - 1 ~ T 3 - 6 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。その後、1 0 m s e c という短い間隔で T 3 - 7 ~ T 3 - 3 8 に亘って輝度データが規定されている。

【 0 9 3 6 】

さらに、L 3 においては、L 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 1 0 分間 ( 6 0 0 0 0 0 m s ) ( T 3 - 3 9 ) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の演出に移行した場合に盤左ランプ 9 B の点灯態様について違和感がないように、盤左ランプ 9 B が低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 0 9 3 7 】

L 3 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3 - 1 ~ T 3 - 3 8 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【 0 9 3 8 】

（群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル）

図 6 7 は、群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤上ランプ 9 C は、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 1 3 といった複数のランプから構成されており、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5 , 9 C 9 ~ 9 C 1 3 の各々は、複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の 3 色）の LED であり、データとしては、「0」~「F」の 1 6 進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 の各々は、単色（この例では白色）の LED であり、データとしては、「0」~「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「6」のうち、「1」~「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」~「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色の LED で用いられる高輝度の値は、単色の LED で用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ 9 A の場合、赤色のみの LED であったが、盤上ランプ 9 C のような白色のみの LED であっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

【 0 9 3 9 】

図 6 7 ( a ) に示すように、第 1 表示期間で用いられる孫テーブル U 1 においては、1 0 0 m s e c で等間隔で T 1 - 1 ~ T 1 - 1 0 に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間 T 1 - 1 1 においては不具合対策用の 1 0 分間 ( 6 0 0 0 0 0 m s e c ) のデータが規定されている。

【 0 9 4 0 】

U 1 においては、第 1 表示期間の最初の 1 0 0 m s e c ( T 1 - 1 ) において、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「 1 」または「 0 」が規定されている。これにより、後述する図 9 4 ( a 2 2 ) および図 1 5 1 ( b 4 3 ) に示すように、群予告演出における第 1 表示期間の最初においては、盤上ランプ 9 C に含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに對して遊技者に注目させ易くすることができる。

【 0 9 4 1 】

また、U 1 においては、第 1 表示期間の最後の 1 0 分間 ( 6 0 0 0 0 0 m s ) ( T 1 - 1 1 ) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の第 2 表示期間に移行した場合に盤上ランプ 9 C の点灯態様について違和感がないように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル U 2 に合わせて、盤上ランプ 9 C がまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

10

【 0 9 4 2 】

U 1 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 1 - 1 ~ T 1 - 1 0 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【 0 9 4 3 】

図 6 7 ( b ) に示すように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル U 2 においては、5 0 ~ 8 0 m s e c で非等間隔で T 2 - 1 ~ T 2 - 1 0 に亘って盤上ランプ 9 C の各ランプに対して輝度データが規定されている。

20

【 0 9 4 4 】

U 2 においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに ( ランダムに ) 高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 9 7 , 図 9 8 および図 1 5 4 , 図 1 5 5 に示すように、群予告演出における第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤上ランプ 9 C がまばらに高輝度で点灯するようになる。

【 0 9 4 5 】

なお、U 2 においては、U 1 のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2 - 1 ~ T 2 - 1 0 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

30

【 0 9 4 6 】

図 6 7 ( c ) に示すように、第 3 表示期間で用いられる孫テーブル U 3 においては、8 0 m s e c 間隔で T 3 - 1 ~ T 3 - 6 に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されている。その後、1 0 m s e c という短い間隔で T 3 - 7 ~ T 3 - 3 8 に亘って輝度データが規定されている。

【 0 9 4 7 】

さらに、U 3 においては、U 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 1 0 分間 ( 6 0 0 0 0 0 m s ) ( T 3 - 3 9 ) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の演出に移行した場合に盤上ランプ 9 C の点灯態様について違和感がないように、盤上ランプ 9 C が消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

40

【 0 9 4 8 】

U 3 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3 - 1 ~ T 3 - 3 8 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【 0 9 4 9 】

なお、U 1、U 2、および U 3 のいずれにおいても、単色である盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 については「 0 」のデータのみが規定されている。すなわち、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 は、群予告演出において用いられないようになっている。

50

## 【 0 9 5 0 】

( 群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル )

図 6 8 は、群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。アタッカランプ 9 E および電チューランプ 9 H の各々は、複数色 ( この例では、赤色 ( R )、緑色 ( G )、青色 ( B ) の 3 色 ) の L E D であり、データとしては、「 0 」～「 F 」の 1 6 進数で輝度が表されている。「 0 」は消灯に対応するデータであり、「 1 」～「 F 」は各々点灯に対応するデータである。「 1 」～「 F 」のうち、「 1 」～「 7 」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「 8 」～「 F 」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「 0 」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、Vアタッカランプ 9 F は、単色 ( この例では白色 ) の L E D であり、データとしては、「 0 」～「 6 」で輝度が表されている。「 0 」は消灯に対応するデータであり、「 1 」～「 6 」は各々点灯に対応するデータである。「 1 」～「 6 」のうち、「 1 」～「 3 」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「 4 」～「 6 」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「 0 」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色の L E D で用いられる高輝度の値は、単色の L E D で用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ 9 A の場合、赤色のみの L E D であったが、Vアタッカランプ 9 F のような白色のみの L E D であっても、高輝度を表す値は最高で「 6 」に設定されている。

## 【 0 9 5 1 】

図 6 8 ( a ) に示すように、第 1 表示期間で用いられる孫テーブル A 1 においては、1 0 0 m s e c で等間隔で T 1 - 1 ~ T 1 - 1 0 に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間 T 1 - 1 1 においては不具合対策用の 1 0 分間 ( 6 0 0 0 0 0 m s e c ) のデータが規定されている。

## 【 0 9 5 2 】

A 1 においては、第 1 表示期間の最初の 1 0 0 m s e c ( T 1 - 1 ) において、全てのランプに対して低輝度を示す「 1 」または「 0 」が規定されている。これにより、後述する図 9 4 ( a 2 2 ) および図 1 5 1 ( b 4 3 ) に示すように、群予告演出における第 1 表示期間の最初においては、アタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および Vアタッカランプ 9 F が消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに對して遊技者に注目させ易くすることができる。

## 【 0 9 5 3 】

また、A 1 においては、第 1 表示期間の最後の 1 0 分間 ( 6 0 0 0 0 0 m s ) ( T 1 - 1 1 ) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の第 2 表示期間に移行した場合に各ランプの点灯態様について違和感がないように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル A 2 に合わせて、各ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

## 【 0 9 5 4 】

A 1 においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 1 - 1 ~ T 1 - 1 0 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

## 【 0 9 5 5 】

図 6 8 ( b ) に示すように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル A 2 においては、5 0 ~ 8 0 m s e c で非等間隔で T 2 - 1 ~ T 2 - 1 0 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

## 【 0 9 5 6 】

A 2 においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに ( ランダムに ) 高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 9 7、図 9 8 および図 1 5 4、図 1 5 5 に示すように、群予告演出における第 2 表示期間においては、

群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせてアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F がまばらに高輝度で点灯するようになる。

#### 【0957】

なお、A 2 においては、A 1 のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

#### 【0958】

図 6 8 ( c ) に示すように、第 3 表示期間で用いられる孫テーブル A 3 においては、80 msec 間隔で T 3 - 1 ~ T 3 - 6 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。その後、10 msec という短い間隔で T 3 - 7 ~ T 3 - 38 に亘って輝度データが規定されている。

10

#### 【0959】

さらに、A 3 においては、A 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 10 分間 ( 60000 msec ) ( T 3 - 39 ) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 10 分間においては、次の演出に移行した場合にアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F の点灯態様について違和感がないように、アタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F が消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

20

#### 【0960】

A 3 においては、上述したような 10 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3 - 1 ~ T 3 - 38 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

#### 【0961】

(リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブル)

図 6 9 は、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 6 9 に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ ( 枠右ランプ 9 R、枠左ランプ 9 L )、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプ 9 E といった、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプについて、リーチライン演出の各々の演出時間が規定されている。

30

#### 【0962】

リーチライン演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果が大当り図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、リーチになったことを遊技者に示唆 (あるいは報知) する演出である。リーチライン演出においては、後述する図 8 9 ~ 図 9 2 および図 1 3 9 ~ 図 1 4 2 に示すように、画像表示装置 5 の画面の中央部分から光のフラッシュとともに光の筋 (リーチラインとも称する) が現れて、リーチを構成する左右の飾り図柄を繋げるようにリーチラインが内外 (左右方向) に延び縮みしながら広がり、その後リーチラインが消えるような演出が実行される。

#### 【0963】

リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ 9 における各ランプは、リーチライン演出に合わせるように 1500 msec に亘って制御されるようになっている。

40

#### 【0964】

(リーチラインデータテーブルにおける子テーブル)

図 7 0 は、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 7 0 に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ 9 における各ランプについて、リーチライン演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル (輝度データテーブルともいう) が指定されている。

#### 【0965】

50

たとえば、リーチライン演出が実行される期間のうち、フラッシュが発生する期間（後述する図 8 9（a 8）、（a 9）および図 1 3 9（a 8）、（a 9）に示す演出の期間）においては、枠ランプについて W 1 1、役物ランプ 9 A について Y 1 1、盤左ランプ 9 B について L 1 1、盤上ランプ 9 C について U 1 1、およびアタッカランプ 9 E について A 1 1 の孫テーブルが各々設けられている。

#### 【0966】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが発生する期間（後述する図 9 0 および図 1 4 0 に示す演出の期間）においては、枠ランプについて W 1 2、役物ランプ 9 A について Y 1 2、および盤左ランプ 9 B について L 1 2 の孫テーブルが各々設けられている。なお、リーチラインが発生する期間においては、盤上ランプ 9 C およびアタッカランプ 9 E は用いられないため、孫テーブルが用意されていない。

10

#### 【0967】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが内外に延び縮みしながら広がる期間（後述する図 9 1（a 1 3）～図 9 2（b 1 7）および図 1 4 1（a 1 3）～図 1 4 2（b 1 7）に示す演出の期間）においては、枠ランプについて W 1 3、役物ランプ 9 A について Y 1 3、盤左ランプ 9 B について L 1 3、盤上ランプ 9 C について U 1 3、およびアタッカランプ 9 E について A 1 3 の孫テーブルが各々設けられている。

#### 【0968】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが消える期間（後述する図 9 2（a 1 8）および図 1 4 2（b 1 8）に示す演出の期間）においては、枠ランプについて W 1 4、役物ランプ 9 A について Y 1 4、盤左ランプ 9 B について L 1 4、盤上ランプ 9 C について U 1 4、およびアタッカランプ 9 E について A 1 4 の孫テーブルが各々設けられている。

20

#### 【0969】

図 7 0 に示すように、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、フラッシュが発生する期間、リーチラインが内外に延び縮みしながら広がる期間、およびリーチラインが消える期間のいずれにおいても、枠左ランプ 9 L、枠右ランプ 9 R、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプの 6 種類の輝度データテーブルが設けられている。一方、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、リーチラインが発生する期間で参照される輝度データテーブルにおいては、枠左ランプ 9 L、枠右ランプ 9 R、役物ランプ 9 A、および盤左ランプ 9 B の 4 種類の輝度データテーブルが設けられている。

30

#### 【0970】

このように、リーチライン演出においては、群予告演出と同じ数のランプまたは群予告演出よりも少ない数のランプに対して輝度データテーブルが設けられている。

#### 【0971】

（リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）

図 7 1 は、リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の 3 色）の LED であり、データとしては、「0」～「F」の 16 進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

40

#### 【0972】

図 7 1（a）に示すように、孫テーブル W 1 1 においては、枠左ランプ 9 L の輝度データのみが規定され、枠右ランプ 9 R の輝度データは省略されているが、枠右ランプ 9 R の輝度データは枠左ランプ 9 L の輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ 9 R 2 ～ 9 R 1 2 の各々の輝度データは、枠左ランプ 9 L 2 ～ 9 L 1 2 の各

50

々の輝度データと共通である。リーチライン演出はリーチになったことを遊技者に示唆する演出であり、群予告演出のように大当りを示唆することで遊技者の期待感を煽る演出ではない。このため、リーチライン演出は、群予告演出のように枠右ランプ9Rと枠左ランプ9Lとで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ9Rと枠左ランプ9Lとで共通の輝度データを設けて各ランプと一緒に制御するようになっている。さらに、リーチライン演出は群予告演出よりも実行時間が短いため、群予告演出のように枠右ランプ9Rと枠左ランプ9Lとで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ9Rと枠左ランプ9Lとで共通の輝度データを設けて各ランプと一緒に制御するようになっている。

10

**【0973】**

W11においては、30msc間隔でT11-1~T11-2に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図89(a8)および図139(b8)に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

**【0974】**

図71(b)に示すように、孫テーブルW12においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2~9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2~9L12の各々の輝度データと共通である。

20

**【0975】**

W12においては、30msc間隔でT12-1~T12-2に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図90および図140に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

**【0976】**

図71(c)に示すように、孫テーブルW13においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2~9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2~9L12の各々の輝度データと共通である。

30

**【0977】**

W13においては、60msc間隔でT13-1~T13-4に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図91および図141に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

**【0978】**

図71(d)に示すように、孫テーブルW14においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2~9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2~9L12の各々の輝度データと共通である。

40

**【0979】**

W14においては、100msc(T14-1)に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図92(a18)および図142(b18)に示すように、リーチラインが消えることに合わせて枠ランプも消灯する。

50

## 【 0 9 8 0 】

(リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図 7 2 は、リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ 9 A 1 ~ 9 A 4 の各々は、単色(この例では赤色)の LED であり、データとしては、「 0 」 ~ 「 F 」で輝度が表されている。「 0 」は消灯に対応するデータであり、「 1 」 ~ 「 F 」は各々点灯に対応するデータである。「 1 」 ~ 「 F 」のうち、「 1 」 ~ 「 7 」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「 8 」 ~ 「 F 」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「 0 」は低輝度に対応するデータに含まれる。

## 【 0 9 8 1 】

図 7 2 ( a ) に示すように、孫テーブル Y 1 1 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 1 - 1 ~ T 1 1 - 2 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 8 9 ( a 8 ) および図 1 3 9 ( b 8 ) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

## 【 0 9 8 2 】

図 7 2 ( b ) に示すように、孫テーブル Y 1 2 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 2 - 1 ~ T 1 2 - 2 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 0 および図 1 4 0 に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

## 【 0 9 8 3 】

図 7 2 ( c ) に示すように、孫テーブル Y 1 3 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 3 - 1 ~ T 1 3 - 2 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 1 および図 1 4 1 に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

## 【 0 9 8 4 】

図 7 2 ( d ) に示すように、孫テーブル Y 1 4 においては、1 0 0 m s e c ( T 1 4 - 1 ) に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されているが、その値は「 0 」である。これにより、後述する図 9 2 ( a 1 8 ) および図 1 4 2 ( b 1 8 ) に示すように、リーチラインが消えることに合わせて役物ランプ 9 A も消灯する。

## 【 0 9 8 5 】

(リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図 7 3 は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 の各々は、単色(この例では白色)の LED であり、データとしては、「 0 」 ~ 「 F 」で輝度が表されている。「 0 」は消灯に対応するデータであり、「 1 」 ~ 「 F 」は各々点灯に対応するデータである。「 1 」 ~ 「 F 」のうち、「 1 」 ~ 「 7 」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「 8 」 ~ 「 F 」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「 0 」は低輝度に対応するデータに含まれる。

## 【 0 9 8 6 】

図 7 3 ( a ) に示すように、孫テーブル L 1 1 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 1 - 1 ~ T 1 1 - 2 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 8 9 ( a 8 ) および図 1 3 9 ( b 8 ) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

## 【 0 9 8 7 】

図 7 3 ( b ) に示すように、孫テーブル L 1 2 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 2 - 1 ~ T 1 2 - 2 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 0 および図 1 4 0 に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。



## 【0988】

図73(c)に示すように、孫テーブル13においては、60msec間隔でT13-1~T13-4に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図91および図141に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ9Bに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

## 【0989】

図73(d)に示すように、孫テーブル14においては、100msec(T14-1)に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図92(a18)および図142(b18)に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤左ランプ9Bも消灯する。

10

## 【0990】

(リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図74は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ9C1~9C5, 9C9~9C13の各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。また、盤上ランプ9C6~9C8の各々は、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

20

## 【0991】

図74(a)に示すように、孫テーブルU11においては、30msec間隔でT11-1~T11-2に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図89(a8)および図139(b8)に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤上ランプ9Cに含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ9C6~9C8以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

## 【0992】

図74(b)に示すように、孫テーブルU13においては、60msec間隔でT13-1~T13-4に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図91および図141に示すように、リーチラインが発生する間では、盤上ランプ9Cに含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ9C6~9C8以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

30

## 【0993】

図74(d)に示すように、孫テーブルL14においては、100msec(T14-1)に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図92(a18)および図142(b18)に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤上ランプ9Cも消灯する。

## 【0994】

(リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

図75は、リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ9Eおよび電チューランプ9Hの各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。また、Vアタッカランプ9Fは、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

40

50

## 【0995】

図75(a)に示すように、孫テーブルA11においては、30msc間隔でT11-1~T11-2に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図89(a8)および図139(b8)に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、アタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

## 【0996】

図75(b)に示すように、孫テーブルA13においては、60msc間隔でT13-1~T13-4に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図91および図141に示すように、リーチラインが発生する間では、アタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

10

## 【0997】

図75(d)に示すように、孫テーブルA14においては、100msc(T14-1)に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図92(a18)および図142(b18)に示すように、リーチラインが消えることに合わせてアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fも消灯する。

## 【0998】

(背景予告輝度データテーブルにおける親テーブル)

20

図76は、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図76に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ(枠右ランプ9R、枠左ランプ9L)、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプ9Eといった、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプについて、背景予告演出の各々の演出時間が規定されている。

## 【0999】

背景予告演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果が大当り図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、特定のキャラクタ(たとえば、ジャムちゃん)が特定の背景(たとえば、星空の背景)とともに表示される演出である。

30

## 【1000】

背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ9における各ランプは、背景予告演出に合わせるように5500mscに亘って制御されるようになっている。

## 【1001】

(背景予告輝度データテーブルにおける子テーブル)

図77は、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図77に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、背景予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル(輝度データテーブルともいう)が指定されている。

40

## 【1002】

たとえば、背景予告演出が実行される期間のうち、最初の2000mscにおいては、枠ランプについてW21、役物ランプ9AについてY21、盤左ランプ9BについてL21、盤上ランプ9CについてU21、およびアタッカランプ9EについてA21の孫テーブルが各々設けられている。

## 【1003】

背景予告演出が実行される期間のうち、途中の100mscにおいては、枠ランプについてW22、役物ランプ9AについてY22、盤左ランプ9BについてL22、盤上ランプ9CについてU22、およびアタッカランプ9EについてA22の孫テーブルが各々設けられている。

50

## 【 1 0 0 4 】

背景予告演出が実行される期間のうち、最後の 6 0 0 0 0 0 m s e c においては、枠ランプについて W 2 3、役物ランプ 9 A について Y 2 3、盤左ランプ 9 B について L 2 3、盤上ランプ 9 C について U 2 3、およびアタッカランプ 9 E について A 2 3 の孫テーブルが各々設けられている。

## 【 1 0 0 5 】

図 7 7 に示すように、背景予告演出で参照される輝度データテーブルについて、最初の 2 0 0 m s e c、途中の 1 0 0 m s e c、および最後の 6 0 0 0 0 0 m s e c のいずれにおいても、枠左ランプ 9 L、枠右ランプ 9 R、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプの 6 種類の輝度データテーブルが設けられている。

10

## 【 1 0 0 6 】

このように、背景予告演出においては、群予告演出と同じ数のランプに対して輝度データテーブルが設けられている。

## 【 1 0 0 7 】

( 背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル )

図 7 8 は、背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色 ( この例では、赤色 ( R )、緑色 ( G )、青色 ( B ) の 3 色 ) の L E D であり、データとしては、「 0 」 ~ 「 F 」の 1 6 進数で輝度が表されている。「 0 」は消灯に対応するデータであり、「 1 」 ~ 「 F 」は各々点灯に対応するデータである。「 1 」 ~ 「 F 」のうち、「 1 」 ~ 「 7 」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「 8 」 ~ 「 F 」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「 0 」は低輝度に対応するデータに含まれる。

20

## 【 1 0 0 8 】

図 7 8 ( a ) に示すように、孫テーブル W 2 1 においては、枠左ランプ 9 L の輝度データのみが規定され、枠右ランプ 9 R の輝度データは省略されているが、枠右ランプ 9 R の輝度データは枠左ランプ 9 L の輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2 の各々の輝度データは、枠左ランプ 9 L 2 ~ 9 L 1 2 の各々の輝度データと共通である。W 2 1 においては、5 0 m s e c 間隔で T 2 1 - 1 ~ T 2 1 - 4 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

30

## 【 1 0 0 9 】

図 7 8 ( b ) に示すように、孫テーブル W 2 2 においては、枠左ランプ 9 L の輝度データのみが規定され、枠右ランプ 9 R の輝度データは省略されているが、枠右ランプ 9 R の輝度データは枠左ランプ 9 L の輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2 の各々の輝度データは、枠左ランプ 9 L 2 ~ 9 L 1 2 の各々の輝度データと共通である。W 2 2 においては、2 0 m s e c 間隔で T 2 2 - 1 ~ T 2 2 - 2 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

## 【 1 0 1 0 】

図 7 8 ( c ) に示すように、孫テーブル W 2 3 においては、枠左ランプ 9 L の輝度データのみが規定され、枠右ランプ 9 R の輝度データは省略されているが、枠右ランプ 9 R の輝度データは枠左ランプ 9 L の輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2 の各々の輝度データは、枠左ランプ 9 L 2 ~ 9 L 1 2 の各々の輝度データと共通である。W 2 3 においては、2 4 0 m s e c と 2 3 0 m s e c とを繰り返しながら T 2 3 - 1 ~ T 2 3 - 6 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

40

## 【 1 0 1 1 】

( 背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル )

図 7 9 は、背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ 9 A 1 ~ 9 A 4 の各々は、単色 ( この例では赤色 ) の L E D であり、データとしては、「 0 」 ~ 「 F 」で輝度が表されている。「 0 」は消

50

灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【１０１２】

図７９（ａ）に示すように、孫テーブルＹ２１においては、５０ｍｓｅｃ間隔でＴ２１－１～Ｔ２１－４に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。

【１０１３】

図７９（ｂ）に示すように、孫テーブルＹ２２においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ２２－１～Ｔ２２－２に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。

10

【１０１４】

図７９（ｃ）に示すように、孫テーブルＹ２３においては、２４０ｍｓｅｃと２３０ｍｓｅｃとを繰り返しながらＴ２３－１～Ｔ２３－６に亘って役物ランプ９Ａに対して輝度データが規定されている。

【１０１５】

（背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル）

図８０は、背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ９Ｂ１～９Ｂ５の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

20

【１０１６】

図８０（ａ）に示すように、孫テーブルＬ２１においては、５０ｍｓｅｃ間隔でＴ２１－１～Ｔ２１－４に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。

【１０１７】

図８０（ｂ）に示すように、孫テーブルＬ２２においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ２２－１～Ｔ２２－２に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。

【１０１８】

30

図８０（ｃ）に示すように、孫テーブルＬ２３においては、２４０ｍｓｅｃと２３０ｍｓｅｃとを繰り返しながらＴ２３－１～Ｔ２３－６に亘って盤左ランプ９Ｂに対して輝度データが規定されている。

【１０１９】

（背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル）

図８１は、背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ９Ｃ１～９Ｃ５，９Ｃ９～９Ｃ１３の各々は、複色（この例では、赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の３色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。また、盤上ランプ９Ｃ６～９Ｃ８の各々は、単色（この例では白色）のＬＥＤであり、データとしては、「０」～「Ｆ」で輝度が表されている。「０」は消灯に対応するデータであり、「１」～「Ｆ」は各々点灯に対応するデータである。「１」～「Ｆ」のうち、「１」～「７」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「８」～「Ｆ」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「０」は低輝度に対応するデータに含まれる。

40

【１０２０】

図８１（ａ）に示すように、孫テーブルＵ２１においては、５０ｍｓｅｃ間隔でＴ２１－１～Ｔ２１－４に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。

【１０２１】

図８１（ｂ）に示すように、孫テーブルＵ２２においては、２０ｍｓｅｃ間隔でＴ２２－１～Ｔ２２－２に亘って盤上ランプ９Ｃに対して輝度データが規定されている。

50

## 【 1 0 2 2 】

図 8 1 ( c ) に示すように、孫テーブル 2 3 においては、2 4 0 m s e c と 2 3 0 m s e c とで繰り返しながら T 2 3 - 1 ~ T 2 3 - 6 に亘って盤上ランプ 9 C に対して輝度データが規定されている。

## 【 1 0 2 3 】

( 背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル )

図 8 2 は、背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ 9 E および電チューランプ 9 H の各々は、複数色 ( この例では、赤色 ( R )、緑色 ( G )、青色 ( B ) の 3 色 ) の L E D であり、データとしては、「 0 」 ~ 「 F 」で輝度が表されている。また、Vアタッカランプ 9 F は、単色 ( この例では白色 ) の L E D であり、データとしては、「 0 」 ~ 「 F 」で輝度が表されている。「 0 」は消灯に対応するデータであり、「 1 」 ~ 「 F 」は各々点灯に対応するデータである。「 1 」 ~ 「 F 」のうち、「 1 」 ~ 「 7 」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「 8 」 ~ 「 F 」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「 0 」は低輝度に対応するデータに含まれる。

## 【 1 0 2 4 】

図 8 2 ( a ) に示すように、孫テーブル A 2 1 においては、5 0 m s e c 間隔で T 2 1 - 1 ~ T 2 1 - 2 に亘ってアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および Vアタッカランプ 9 F の各ランプに対して輝度データが規定されている。

## 【 1 0 2 5 】

図 8 2 ( b ) に示すように、孫テーブル A 2 2 においては、2 0 m s e c 間隔で T 2 2 - 1 ~ T 2 2 - 2 に亘ってアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および Vアタッカランプ 9 F の各ランプに対して輝度データが規定されている。

## 【 1 0 2 6 】

図 8 2 ( c ) に示すように、孫テーブル A 2 3 においては、2 4 0 m s e c と 2 3 0 m s e c とで繰り返しながら T 2 3 - 1 ~ T 2 3 - 6 に亘ってアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および Vアタッカランプ 9 F の各ランプに対して輝度データが規定されている。

## 【 1 0 2 7 】

( 全点灯時輝度データテーブル )

図 8 3 は、全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。図 8 3 ( a ) ~ ( h ) に示すように、全点灯時輝度データテーブルにおいては、棒ランプ、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、電チューランプ 9 H、Vランプ 9 G、スティックコントローラランプ 9 J、およびトリガボタンランプ 9 K といった各遊技効果ランプ 9 に対して、高輝度の輝度データ ( この例では最大値である「 F 」 ) が規定されている。

## 【 1 0 2 8 】

( P U S H 演出時輝度データテーブル )

図 8 4 は、P U S H 演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。P U S H 演出とは、後述する図 9 3 ( a 1 9 ) に示すように、プッシュボタン 3 1 B を押圧する操作を促す演出である。

## 【 1 0 2 9 】

図 8 4 ( a ) は、スティックコントローラランプ 9 J に対する輝度データテーブル S 4 1 が示されている。S 4 1 においては、2 0 m s e c 間隔で T 4 1 - 1 ~ T 4 1 - 4 に亘ってスティックコントローラランプ 9 J に対して輝度データが規定されている。なお、P U S H 演出時におけるスティックコントローラランプ 9 J の点灯色は、群予告演出において棒ランプなどが点灯する点灯色と同じ色 ( この例では赤色 ) である。

## 【 1 0 3 0 】

図 8 4 ( b ) は、トリガボタンランプ 9 K に対する輝度データテーブル T 4 1 が示されている。T 4 1 においては、1 5 0 m s e c 間隔で T 5 1 - 1 ~ T 5 1 2 に亘ってトリガ

10

20

30

40

50

ボタンランプ 9 K に対して輝度データが規定されている。なお、PUSH 演出時におけるトリガボタンランプ 9 K の点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色と同じ色（この例では赤色）である。

#### 【1031】

（変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブル）

図 8 5 は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 8 5 に示すように、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ 9 における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

10

#### 【1032】

たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第 1 表示期間の途中までの期間（200 msec）においては、枠ランプについて W 1 0 1、役物ランプ 9 A について Y 1 0 1、盤左ランプ 9 B について L 1 0 1、盤上ランプ 9 C について U 1 0 1、およびアタッカランプ 9 E について A 1 0 1 の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第 1 輝度データテーブルに対応する。

#### 【1033】

群予告演出が実行される期間のうち、第 1 表示期間の残り、第 2 表示期間、および第 3 表示期間の途中までの期間（2790 msec）においては、枠ランプについて W 1 0 2、役物ランプ 9 A について Y 1 0 2、盤左ランプ 9 B について L 1 0 2、盤上ランプ 9 C について U 1 0 2、およびアタッカランプ 9 E について A 1 0 2 の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第 2 輝度データテーブルに対応する。

20

#### 【1034】

群予告演出が実行される期間のうち、第 3 表示期間の残りの期間（150 msec）においては、枠ランプについて W 1 0 3、役物ランプ 9 A について Y 1 0 3、盤左ランプ 9 B について L 1 0 3、盤上ランプ 9 C について U 1 0 3、およびアタッカランプ 9 E について A 1 0 3 の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第 3 輝度データテーブルに対応する。

#### 【1035】

このように、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおいては、第 1 輝度データテーブルにおいて、第 1 表示期間の開始に関連するタイミングで遊技効果ランプ 9 の制御が開始し、当該第 1 表示期間中に遊技効果ランプ 9 の制御が終了し、第 2 輝度データテーブルにおいて、第 1 表示期間中に遊技効果ランプ 9 の制御が開始するとともに当該第 2 表示期間中においても遊技効果ランプ 9 の制御が継続し、第 3 表示期間中に遊技効果ランプ 9 の制御が終了し、第 3 輝度データテーブルにおいて、第 3 表示期間中に遊技効果ランプ 9 の制御が開始するようになっている。

30

#### 【1036】

（変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）

図 8 6 は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の 3 色）の LED であり、データとしては、「0」～「F」の 16 進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

40

#### 【1037】

図 8 6（a）に示すように、孫テーブル W 1 0 1 においては、20 msec で等間隔で T 1 0 1 - 1 ～ T 1 0 1 - 1 0 に亘って各ランプに対して RGB のデータが規定され、さらに最後の時間 T 1 0 1 - 1 1 においては不具合対策用の 10 分間（600000 msec）

50

c) のデータが規定されている。

【1038】

図86(b)に示すように、孫テーブルW102においては、50～80msで非等間隔でT102-1～T102-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定されている。W102においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、W102においては、複数箇所を亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ(たとえば、「A」)が規定されている。これにより、群予告演出においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、W102は、W101よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

10

【1039】

図86(c)に示すように、孫テーブルW103においては、14ms間隔でT103-1～T103-6に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対してRGBのデータが規定されている。その後、枠左ランプについては2msという短い間隔でT103-7～T103-38に亘ってRGBのデータが規定され、枠右ランプについては引き続き14msという長い間隔でT103-7～T103-38に亘ってRGBのデータが規定されている。

【1040】

20

また、W103においては、T103-2からT103-30に亘って、枠右ランプ9R5～9R8付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、T103-7～T103-38について、枠右ランプ9R2～9R12の場合は14ms間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠左ランプ9L5～9L12については、2msという短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【1041】

30

また、W103においては、T103-30移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、W103においては、W101と同様に、第3表示期間の最後の10分間(60000ms)(T103-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1042】

[パチンコ遊技機1の演出態様]

次に、図87～図172を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機1の演出態様について説明する。なお、本実施の形態においては、擬似変動が2回行われるメイン変動番号9、12、15、20、23、26のいずれかの変動パターンが選択された場合の演出態様について説明する。また、図中においては、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯や点滅する様子をハッチングで示す。

40

【1043】

(ステージAにおける演出態様)

図87～図109を参照しながら、ステージAにおける演出態様について説明する。

【1044】

図87(a1)に示すように、1個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置5の画面上では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、第4図柄5Jが可変表示し、さらに、小図柄5Mが可変表示する。画面

50

上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージ A で登場するキャラクタとしてメイド A（夢夢ちゃん）が飛んでいる画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ 9 が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ 8 L，8 R から出力される。

【1045】

図 87（a2）に示すように、擬似連演出が行われて、2 回目の可変表示が行われることを示す「x2」の文字が表示されると、図 87（a3）に示すように、2 回目の可変表示が行われる。

【1046】

図 88（a4）に示すように、さらに擬似連演出が行われて、3 回目の可変表示が行われることを示す「x3」の文字が表示されると、図 88（a5）に示すように、3 回目の可変表示が行われる。その後、図 88（a6）に示すように、左の飾り図柄表示エリア 5 L において「3」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア 5 R においても「3」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。

【1047】

図 89（a7）に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図 89（a8）に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置 5 の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図 69～図 75 に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。図 89（a8）に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ 8 L，8 R から出力される。

【1048】

図 89（a9）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。

【1049】

図 90（a10）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋（光線）であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。

【1050】

図 90（a11）に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸び始める。図 90（a12）に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びる。図 90 に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L6，9 L7，9 R6，9 R7 が高輝度で点灯する。

【1051】

図 91（a13）に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸びていく。図 91（a14）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図 91（a15）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図 91 に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L6，9 L7，9 R6，9 R7 が高輝度で点灯する。

【1052】

図 92（a16）に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、

10

20

30

40

50



画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）に縮み始める。図 9 2（b 1 7）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L 6，9 L 7，9 R 6，9 R 7 が高輝度で点灯する。その後、図 9 2（a 1 8）に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ 9 も消灯する。

【 1 0 5 3 】

図 9 2（a 1 8）に示すようにリーチライン演出が終了した後、6 人群予告が実行される場合には図 9 3（a 1 9）に示す演出に移行し、背景予告が実行される場合には図 1 0 2（a 1 0 1）に示す演出に移行し、ランプ予告が実行される場合には図 1 0 3（a 1 1 1）に示す演出に移行する。

10

【 1 0 5 4 】

なお、上述したように、6 人群予告は、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当たり図柄になることを示唆する演出であって、メイドの格好をした 6 人のキャラクターが群となって進行する演出である。背景予告は、特図や飾り図の可変表示の表示結果が所定の大当たり図柄になることを示唆する演出であって、特定のキャラクター（たとえば、主役などのキャラクター、レアなキャラクターなど）が特定の背景（たとえば、星空の背景）とともに表示される演出である。ランプ予告は、特図や飾り図の可変表示の表示結果が所定の大当たり図柄になることを示唆する演出であって、遊技効果ランプ 9 に含まれる所定のランプ（たとえば、役物ランプ 9 A など）が点灯や点滅をする演出である。ランプ予告においては、遊技効果ランプ 9 に含まれるランプのうち、いずれか 1 つのランプ、または複数のランプが点灯や点滅をしてもよいし、遊技効果ランプ 9 以外に設けられたランプが点灯や点滅をしてもよい。

20

【 1 0 5 5 】

ステージ A においては、前変動のリーチライン演出の後に群予告（たとえば、6 人群予告やポインゴ群予告）が実行される。たとえば、リーチライン演出の後に 6 人群予告が実行される場合、図 9 3（a 1 9）に示すように、P U S H 演出が実行される。P U S H 演出が実行されると、画像表示装置 5 の画面中央にプッシュボタン 3 1 B を示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「P U S H !!」の文字画像が表示される。さらに、P U S H 演出中においては、図 8 4 に示した輝度データテーブルに基づき、P U S H 演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、P U S H 演出中においては、スティックコントローラランプ 9 J およびトリガボタンランプ 9 K が点灯や点滅をする。なお、P U S H 演出中においては、スピーカ 8 L，8 R からプッシュボタン 3 1 B を押圧する操作を遊技者に促す効果音が出力されてもよい。このように、P U S H 演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン 3 1 B を押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

30

【 1 0 5 6 】

図 9 3（a 2 0）に示すように、P U S H 演出中にプッシュボタン 3 1 B が押圧操作されると、画像表示装置 5 の画面中央に表示されていたプッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「P U S H !!」の文字画像が消えるようなエフェクト発生する。また、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ 8 L，8 R から P U S H 音が出力される。当該 P U S H 音が出力されることで、遊技者は P U S H 演出中にプッシュボタン 3 1 B を有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ 8 L，8 R からの P U S H 音の出力は、群予告演出（この例では 6 人群予告）が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

40

【 1 0 5 7 】

図 9 3（a 2 1）に示すように、一旦、画像表示装置 5 の画面の表示が通常的背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。

50

## 【 1 0 5 8 】

図 9 4 ( a 2 2 ) に示すように、6 人 群 予 告 が 開 始 する が、キ ャ ラ ク タ が 登 場 する 前 に、一 旦 遊 技 効 果 ラ ン プ 9 が 消 灯 する。こ れ に よ り、こ れ か ら 群 予 告 演 出 が 実 行 する こ と に 対 し て 遊 技 者 に 注 目 さ せ る こ と が で き る。

## 【 1 0 5 9 】

図 9 4 ( a 2 3 ) に示すように、第 1 表 示 期 間 に お い て、1 番 目 ( 最 初 ) の キ ャ ラ ク タ と し て 主 人 公 の メ イ ド A ( 夢 夢 ち ゃ ん ) が 登 場 する。な お、図 9 4 ( a 2 3 ) に 示 す 状 態 は、図 5 7 ( a ) に 示 す 状 態 に 対 応 し て お り、主 人 公 で あ る メ イ ド A ( 夢 夢 ち ゃ ん ) の 全 体 が 未 だ 表 示 さ れ て い な い 一 方 で 当 該 メ イ ド A の 一 部 ( こ の 例 で は 顔 の 一 部 ) が 表 示 さ れ て い る 第 1 状 況 を 表 し て い る。

10

## 【 1 0 6 0 】

6 人 群 予 告 の 実 行 中 に お い て は、図 6 2 ~ 図 6 8 に 示 し た 輝 度 デ ー タ テ ー ブ ル に 基 づ き、群 予 告 演 出 に 対 応 する 態 様 で 遊 技 効 果 ラ ン プ 9 に 含 ま れ る 各 ラ ン プ が 点 灯 する。た と え ば、図 9 4 ~ 図 9 6 に 示 す 第 1 表 示 期 間 に お い て は、群 予 告 に お い て キ ャ ラ ク タ が 登 場 する 箇 所 付 近 に 位 置 する 枠 右 ラ ン プ 9 R 5 ~ 9 R 8 が 高 輝 度 で 点 灯 し 始 め、そ の 後、キ ャ ラ ク タ が 進 行 する 方 向 に 合 わ せ て 高 輝 度 で 点 灯 する ラ ン プ の 箇 所 が 移 動 する。な お、群 予 告 演 出 ( 6 人 群 予 告、爆 チ ュ ー 予 告、後 述 の ボ イ ン ゴ 予 告 ) が 実 行 さ れ た 場 合、群 予 告 演 出 に 関 する 画 像 以 外 の 他 の 画 像 ( た と え ば、背 景 画 像 や S P リ ー チ 前 半 予 告 演 出 に 関 する 画 像 な ど ) に つ い て は、明 度 が 下 が る よ う に な っ て い る。群 予 告 演 出 中 に 下 が っ て い る 他 の 画 像 の 明 度 は、第 3 表 示 期 間 に お い て 段 階 的 に 徐 々 に 元 の 明 度 に 戻 る。一 方、第 1 保 留 記 憶 数 や 第 2 保 留 記 憶 数 を 示 す 第 4 図 柄 5 J や 小 図 柄 5 M、お よ び 第 1 保 留 記 憶 表 示 エ リ ア 5 D、第 2 保 留 記 憶 表 示 エ リ ア 5 U、ア ク テ ィ ブ 表 示 エ リ ア 5 A な ど、遊 技 者 に と っ て 遊 技 の 勝 敗 や 有 利 度 に 関 し て 重 要 度 の 高 い 遊 技 に 関 する 情 報 の 表 示 に つ い て は 優 先 度 を 高 く し て、群 予 告 演 出 が 実 行 さ れ て も 明 度 を 下 げ な い よ う に な っ て い る。

20

## 【 1 0 6 1 】

群 予 告 演 出 中 に お い て は、群 予 告 演 出 に 応 じ た 演 出 音 が ス ピ ー カ 8 L , 8 R か ら 出 力 さ れ る。な お、群 予 告 演 出 に 応 じ た 演 出 音 の 音 量 に つ い て、図 5 9 に 示 し た よ う に、第 1 表 示 期 間 の 開 始 に 関 連 する タイ ミ ン グ で 群 予 告 演 出 に 対 応 する 演 出 音 の 出 力 を 開 始 し、当 該 第 1 表 示 期 間 に お い て 当 該 演 出 音 の 音 量 を 特 定 音 量 ま で 上 げ、第 2 表 示 期 間 に お い て 当 該 演 出 音 の 音 量 を 当 該 特 定 音 量 で 維 持 し、第 3 表 示 期 間 に お い て 当 該 演 出 音 の 音 量 を 下 げ る よ う に な っ て い る。な お、群 予 告 演 出 が 開 始 し た と き に は、群 予 告 演 出 に 応 じ た 演 出 音 と は 別 に、群 予 告 演 出 の 開 始 を 示 唆 する 開 始 音 が ス ピ ー カ 8 L , 8 R か ら 出 力 さ れ る が、2 番 目 の キ ャ ラ ク タ が 登 場 する ま で に は 開 始 音 の 出 力 が 停 止 する。

30

## 【 1 0 6 2 】

図 9 4 ( a 2 4 ) に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、2 番目のキャラクタが登場する。な お、図 9 4 ( a 2 4 ) に 示 す 状 態 は、図 5 7 ( b ) に 示 す 状 態 に 対 応 し て お り、最 初 に 表 示 さ れ た メ イ ド A の 全 体 が 未 だ 表 示 さ れ て い な い 一 方 で 当 該 メ イ ド A の 一 部 が 第 1 状 況 より も 表 示 さ れ、か つ 2 番 目 に 表 示 さ れ た メ イ ド B ( ジ ャ ム ち ゃ ん ) の 全 体 が 未 だ 表 示 さ れ て い な い 一 方 で 当 該 メ イ ド B の 一 部 ( こ の 例 で は 顔 の 一 部 ) が 表 示 さ れ た 第 2 状 況 を 表 し て い る。

40

## 【 1 0 6 3 】

図 9 5 ( a 2 5 ) に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図 9 5 ( a 2 6 ) に示すように、2 番目に登場したキャラクタが1 番目に登場したキャラクタを抜かすようなアニメーションが表示される。図 9 5 ( a 2 7 ) に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

## 【 1 0 6 4 】

図 9 6 ( a 2 8 ) に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ ( 先頭 ) を走る 2 番目に登場したキャラクタが画面左端に到達する。図 9 6 ( a 2 9 ) に示すように、トップ ( 先頭 ) を走る 2 番目に登場したキャラクタが画面左端から消え始める。図 9 6 (

50

a 3 0) に示すように、トップを走る 2 番目に登場したキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第 1 表示期間が終了する。

【 1 0 6 5 】

図 9 7 ( a 3 1 ) に示すように、第 2 表示期間において、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図 9 7 および図 9 8 に示す第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ 8 L , 8 R から出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図 9 7 ( a 3 2 ) ~ 図 9 8 ( a 3 6 ) に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

10

【 1 0 6 6 】

図 9 9 ( a 3 7 ) に示すように、第 3 表示期間においては、最後のキャラクタが登場し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第 3 表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第 3 表示期間においては、図 9 9 および図 1 0 0 に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機 1 の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図 9 9 ( a 3 7 ) に示すように、第 3 表示期間に入ると、遊技効果ランプ 9 の全てが一旦、高輝度で点灯する。

20

【 1 0 6 7 】

図 9 9 ( a 3 8 ) に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図 9 9 ( a 3 8 ) に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクタが表示されていないため、枠右ランプ 9 R の一部が消灯している。図 9 9 ( a 3 9 ) に示すように、さらにキャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ 9 R の数が増加する。

【 1 0 6 8 】

図 1 0 0 ( a 4 0 ) および ( a 4 1 ) に示すように、キャラクタが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ 9 の数が増加する。図 1 0 0 ( a 4 2 ) に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

30

【 1 0 6 9 】

ここで、図 1 0 1 を参照しながら、6 人群予告の比較例と、本実施の形態に係る 6 人群予告とを比較する。図 1 0 1 ( a 2 0 1 ) に示す比較例においては、図 9 4 ( a 2 3 ) に示す本実施の形態と同様に、主人公であるメイド A ( 夢夢ちゃん ) の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部 ( この例では顔の一部 ) が表示されている第 1 状況となる。

【 1 0 7 0 】

その後、図 9 4 ( a 2 4 ) に示す本実施の形態においては、最初に表示されたメイド A の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたメイド B ( ジャムちゃん ) の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド B の一部 ( この例では顔の一部 ) が表示された第 2 状況となるのに対して、図 1 0 1 ( a 2 0 2 ) に示す比較例においては、2 番目のメイド B が登場することなく、メイド A が走り続けて、当該メイド A の全体が表示されている。そして、図 1 0 1 ( a 2 0 3 ) に示す比較例においては、1 番目のメイド A が画面中央よりも左側を走り抜けた後によりやく 2 番目のメイド B が登場している。このような比較例では、単に 1 人のキャラクタが登場しているに過ぎず、群予告演出には見えない。

40

【 1 0 7 1 】

一方、本実施の形態においては、図 9 4 ~ 図 1 0 0 に示すように、複数のキャラクタが間を空けることなく次々と登場して走り抜けるアニメーションが表示されるため、複数のキャラクタが群となって進行することで、迫力のある演出とすることができる。また、他

50

のキャラクタを追い抜かすキャラクタの数は、追い抜くキャラクタによって追い抜かれる他のキャラクタの数よりも少なくなっているため、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができる。なお、他のキャラクタを追い抜かすキャラクタの数は、追い抜くキャラクタによって追い抜かれる他のキャラクタの数よりも多くてもよい。この場合、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

#### 【 1 0 7 2 】

リーチライン演出の後に背景予告が実行される場合、図 1 0 2 ( a 1 0 1 ) に示すように、P U S H 演出が実行される。P U S H 演出が実行されると、画像表示装置 5 の画面中央にプッシュボタン 3 1 B を示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「P U S H ! !」の文字画像が表示される。さらに、P U S H 演出中においては、図 8 4 に示した輝度データテーブルに基づき、P U S H 演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。

10

#### 【 1 0 7 3 】

図 1 0 2 ( a 1 0 2 ) に示すように、P U S H 演出中にプッシュボタン 3 1 B が押圧操作されると、画像表示装置 5 の画面中央に表示されていたプッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「P U S H ! !」の文字画像が消える。また、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から P U S H 音出力される。プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

20

#### 【 1 0 7 4 】

その後、図 1 0 2 ( a 1 0 3 ) に示すように、背景予告の演出として、特定のキャラクタ（この例では、メイド B ( ジャムちゃん ) ）が特定の背景（この例では、星空の背景）とともに画像表示装置 5 の画面上に表示される。さらに、背景予告の演出中においては、図 6 8 に示した輝度データテーブルに基づき、背景予告の演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、背景予告の演出に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

#### 【 1 0 7 5 】

リーチライン演出の後にランプ予告が実行される場合、図 1 0 3 ( a 1 1 1 ) に示すように、P U S H 演出が実行される。P U S H 演出が実行されると、画像表示装置 5 の画面中央にプッシュボタン 3 1 B を示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「P U S H ! !」の文字画像が表示される。さらに、P U S H 演出中においては、図 8 4 に示した輝度データテーブルに基づき、P U S H 演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。

30

#### 【 1 0 7 6 】

図 1 0 3 ( a 1 1 2 ) に示すように、P U S H 演出中にプッシュボタン 3 1 B が押圧操作されると、画像表示装置 5 の画面中央に表示されていたプッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「P U S H ! !」の文字画像が消える。また、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から P U S H 音出力される。プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

40

#### 【 1 0 7 7 】

その後、図 1 0 3 ( a 1 1 3 ) に示すように、ランプ予告が実行され、遊技効果ランプ 9 に含まれる所定のランプ（たとえば、役物ランプ 9 A など）が点灯や点滅をする。なお、ランプ予告の演出に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

#### 【 1 0 7 8 】

図 1 0 0 ( a 4 2 ) に示すように群予告の第 3 表示期間が終了した後、あるいは、図 1 0 2 ( a 1 0 3 ) に示す背景予告や図 1 0 3 ( a 1 1 3 ) に示すランプ予告が終了した後、図 1 0 4 ~ 図 1 0 8 に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出は、リーチ

50

態様となった飾り図柄において、可変表示中の飾り図柄（本実施の形態においては、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄）が停止するか否か、および停止する飾り図柄が大当り図柄を構成する飾り図柄であるか否かを遊技者に煽る演出である。図柄送り演出においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

#### 【1079】

図104(a43)に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第1速度（たとえば、遅めの速度）で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア5L, 5Rに位置する飾り図柄と同じ飾り図柄（すなわち、大当りを構成する飾り図柄）から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

10

#### 【1080】

その後、図104(a44)～図105(a48)に示すように、所定の第1速度（たとえば、遅めの速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図106(a49)～図107(a54)に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図108(a55)～(a57)に示すように、最終的には所定の第2速度（たとえば、第1速度よりも速い速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図108(a57)に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が2周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

20

#### 【1081】

図柄送り演出が終了した後、図109(a58), (a59)に示すように、ホワイトアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図109(a59)に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

#### 【1082】

30

（SPリーチ前半における演出態様）

図110～図118を参照しながら、SPリーチ前半における演出態様について説明する。

#### 【1083】

図110(a61), (a62)に示すように、後変動に移行した後、SPリーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、SPリーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図110(a63)に示すように、SPリーチのタイトルが表示される。本実施の形態においては、SPリーチの演出として、夢夢ちゃんなどのメイドキャラクタが爆チューを捕まえる演出が行われるため、「爆チューを捕まえる！」のタイトルが表示される。SPリーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、SPリーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、SPリーチ前半に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

40

#### 【1084】

図111(c1)に示すように、SPリーチ前半の演出が実行されると、メイドA（夢夢ちゃん）が仁王立ちした画像が表示される。その後、図111(c2)に示すように、相手方のキャラクタ（敵キャラクタ）である爆チューが驚く画像が表示される。その後、図111(c3)～図112(c5)に示すように、逃げる爆チューをメイドAが追いかけるようなアニメーションが表示される。

50

## 【 1 0 8 5 】

図 1 1 2 ( c 6 ) に示すように、メイド A が爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時 ( メイン変動番号 9 の変動パターンの場合 ) は図 1 1 3 ( c 1 1 ) に示す演出へ移行し、大当たり時 ( メイン変動番号 2 0 の変動パターンの場合 ) は図 1 1 5 ( c 2 1 ) に示す演出へ移行し、S P リーチの後半に移行する場合 ( メイン変動番号 1 2 , 2 3 の変動パターンの場合 ) または最終リーチに移行する場合 ( メイン変動番号 1 5 , 2 6 の変動パターンの場合 ) は図 1 1 8 ( c 3 1 ) に示す演出へ移行する。

## 【 1 0 8 6 】

S P リーチの前半でハズレが確定する場合、図 1 1 2 ( c 6 ) に示す演出の後、図 1 1 3 ( c 1 1 ) に示す演出に移行する。図 1 1 3 ( c 1 1 ) に示す演出においては、メイド A が爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「 4 」が停止する。その後、図 1 1 3 ( c 1 2 ) に示すように、ブラックアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「 3 」, 「 4 」, 「 3 」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図 1 1 3 ( c 1 3 ) に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「 3 」, 「 4 」, 「 3 」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

## 【 1 0 8 7 】

その後、図 1 1 4 ( c 1 4 ) , ( c 1 5 ) に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図 1 1 4 ( c 1 6 ) に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄 5 M の可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

## 【 1 0 8 8 】

S P リーチの前半で大当たりが確定する場合、図 1 1 2 ( c 6 ) に示す演出の後、図 1 1 5 ( c 2 1 ) に示す演出に移行する。図 1 1 5 ( c 2 1 ) に示す演出においては、メイド A が爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する飾り図柄として大当たり図柄である「 3 」が停止する。

## 【 1 0 8 9 】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図 1 1 5 ( c 2 2 ) に示すように、「 3 」, 「 3 」, 「 3 」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図 1 1 5 ( c 2 3 ) に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図 1 1 6 ( c 2 4 ) , ( c 2 5 ) に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図 1 1 6 ( c 2 6 ) に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄 5 M の可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

## 【 1 0 9 0 】

その後、図 1 1 7 ( c 2 7 ) ~ ( c 2 9 ) に示すように、主人公であるメイド A ( 夢夢ちゃん ) の顔画像が大きく表示され、「 F E V E R ! 」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

## 【 1 0 9 1 】

S P リーチの後半または最終リーチに移行する場合、図 1 1 2 ( c 6 ) に示す演出の後、図 1 1 8 ( c 3 1 ) に示す演出に移行する。図 1 1 8 ( c 3 1 ) に示す演出においては、メイド A が爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「 4 」が停止する。その後、図 1 1 8 ( c 3 2 ) に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「 3 」, 「 4 」, 「 3 」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなる。ここまでは図 1 1 3 ( c 1 1 ) , ( c 1 2 ) で示した S P リーチ前半でハズレになった場合と同じ演出である。ところが、図 1 1 8 ( c 3 3 ) に示すように、S P リーチ後半または最終リーチに移行する場合は、S P リーチ前半でハズレになった場合では

起こらなかった可動体 3 2 が落下する演出が実行される。

【 1 0 9 2 】

そして、可動体 3 2 が落下する演出が実行された後、S P リーチの後半に移行する場合（メイン変動番号 1 2 , 2 3 の変動パターンの場合）は図 1 1 9 ( c 4 1 ) に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合（メイン変動番号 1 5 , 2 6 の変動パターンの場合）は図 1 2 6 ( c 7 1 ) に示す演出へ移行する。このように、大当たりとなる変動パターンの中には、一旦、S P リーチの前半でハズレが確定するかと見せかけて、S P リーチの後半や最終リーチに移行する変動パターンが含まれる。これにより、遊技者からすると、一旦、S P リーチの前半でハズレが確定すると思った後に、救済によって S P リーチの後半や最終リーチに移行することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 1 0 9 3 】

（ S P リーチ後半における演出態様 ）

図 1 1 9 ~ 図 1 2 5 を参照しながら、S P リーチ後半における演出態様について説明する。

【 1 0 9 4 】

S P リーチの後半に移行する場合、図 1 1 8 ( c 3 3 ) に示す演出の後、図 1 1 9 ( c 4 1 ) に示す演出に移行する。図 1 1 9 ( c 4 1 ) に示す演出においては、キャラクタ画像および背景画像などが完全に見えなくなる。

【 1 0 9 5 】

その後、図 1 1 9 ( c 4 2 ) に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた S P リーチ後半の演出画像が現れて見えるようになる。S P リーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、S P リーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、S P リーチ後半に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

20

【 1 0 9 6 】

図 1 1 9 ( c 4 2 ) に示すように、S P リーチ後半の演出が実行されると、メイド A ( 夢夢ちゃん ) およびメイド B ( ジャムちゃん ) が仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図 1 1 9 ( c 4 3 ) ~ 図 1 2 0 ( c 4 5 ) に示すように、逃げる爆チューをメイド A およびメイド B が追いかけるようなアニメーションが表示される。

30

【 1 0 9 7 】

図 1 1 9 ( c 4 6 ) に示すように、メイド A およびメイド B が爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時（メイン変動番号 1 2 の変動パターンの場合）は図 1 2 1 ( c 5 1 ) に示す演出へ移行し、大当たり時（メイン変動番号 2 3 の変動パターンの場合）は図 1 2 3 ( c 6 1 ) に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合（メイン変動番号 1 5 , 2 6 の変動パターンの場合）は図 1 2 6 ( c 7 1 ) に示す演出へ移行する。

【 1 0 9 8 】

S P リーチの後半でハズレが確定する場合、図 1 2 0 ( c 4 6 ) に示す演出の後、図 1 2 3 ( c 5 1 ) に示す演出に移行する。図 1 2 3 ( c 5 1 ) に示す演出においては、メイド A およびメイド B が爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「 4 」が停止する。その後、図 1 2 1 ( c 5 2 ) に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「 3 」, 「 4 」, 「 3 」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図 1 2 1 ( c 5 3 ) に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「 3 」, 「 4 」, 「 3 」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

40

【 1 0 9 9 】

その後、図 1 2 2 ( c 5 4 ) , ( c 5 5 ) に示すように、ブラックアウトによって黒く

50

なった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図122(c56)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【1100】

SPリーチの後半で大当たりが確定する場合、図120(c46)に示す演出の後、図123(c61)に示す演出に移行する。図123(c61)に示す演出においては、メイドAおよびメイドBが爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

10

【1101】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図123(c62)に示すように、「3」、「3」、「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図123(c63)に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図124(c64)、(c65)に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図124(c66)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

【1102】

その後、図125(c67)～(c69)に示すように、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が大きく表示され、「FEVER!」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

20

【1103】

(最終リーチにおける演出態様)

図126～図136を参照しながら、最終リーチにおける演出態様について説明する。

【1104】

最終リーチに移行する場合、図120(c46)に示す演出の後、図126(c71)に示す演出に移行する。最終リーチに移行するときには、図126(c71)に示すように、突然、画面全体が真っ黒になるとともに、図126(c72)に示すように、画面の中央に十字型をした光のエフェクトが表示される。その後、図126(c73)に示すように、最終リーチの開始を報知する演出が実行され、画面いっぱいに主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が表示されるとともに、「行くよー!」の文字画像が表示される。なお、図126(c72)に示すような光のエフェクト表示の演出は、図126(c71)に示すブラックアウトの演出と、図126(c73)に示す主人公の顔画像が表示される演出との間に敢えて挿入される。これにより、図126(c72)に示す演出によって、最終リーチに発展することを遊技者により分かり易く伝えることができる。

30

【1105】

それ以降、最終リーチ中の演出が実行される。最終リーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、最終リーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、最終リーチ後半に対応する態様でスピーカ8L、8Rから演出音も出力される。

40

【1106】

図127(c74)に示すように、メイドAがピースサインを出している画像が表示される。その後、図127(c75)～図127(c78)に示すように、複数タイミングごとに1文字ずつの画像が表示されるとともに、図127(c79)に示すように、文章全体の画像が表示されることで最終リーチで実行される演出のテーマが示される。この例では、「全員集合」と示される。

【1107】

その後、図129(c80)～図130(c85)に示すように、複数タイミングごとに、最終リーチの演出で登場するキャラクタが紹介されるアニメーションが表示される。

50



たとえば、この例では、メイドF、メイドE、メイドD、メイドC、メイドB、メイドAといったように、脇役のキャラクタから順番に登場し、最終付近（あるいは後半）で主人公などの優先度の高いキャラクタが登場する。なお、主人公などの優先度の高いキャラクタから順番に登場してもよい。すなわち、主人公などの優先度の高いキャラクタは、脇役などの優先度の低いキャラクタよりも目立つように、最初（あるいは前半）や最終の付近（あるいは後半）で登場する方が好ましい。

【1108】

その後、図131(c86)に示すように、最終リーチの演出が実行されると、6人群予告で登場した6人のキャラクタが仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図131(c87)～図132(c89)に示すように、逃げる爆チューを6人のキャラクタが追いかけるようなアニメーションが表示される。

10

【1109】

図132(c90)に示すように、6人のキャラクタが爆チュー追い込むようなアニメーションが表示された後、図132(c91)に示すように、トリガー演出が実行される。トリガー演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にスティックコントローラ31Aを示す画像およびスティックコントローラ31Aの操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「引け!!」の文字画像が表示される。

【1110】

図132(c91)に示すトリガー演出中にスティックコントローラ31Aを引く操作がされた後、ハズレ時（メイン変動番号15の変動パターンの場合）は図133(c101)に示す演出へ移行し、大当たり時（メイン変動番号26の変動パターンの場合）は図134(c111)に示す演出へ移行する。

20

【1111】

最終リーチでハズレが確定する場合、図132(c91)に示すトリガー演出中にスティックコントローラ31Aを引く操作がされた後、図133(c101)に示す演出に移行する。図133(c101)に示す演出においては、6人のキャラクタが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図133(c102)に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」,「4」,「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図133(c103)に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」,「4」,「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

30

【1112】

その後、図示は省略するが、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【1113】

最終リーチで大当たりが確定する場合、図132(c91)に示す演出の後、図134(c111)に示す演出に移行する。図134(c111)に示す演出においては、6人のキャラクタが爆チューを捕まえている画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

40

【1114】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図134(c112)に示すように、「3」,「3」,「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図134(c113)に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図135(c114), (c115)に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図135(c116)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

50

## 【 1 1 1 5 】

その後、図 1 3 6 ( c 1 1 7 ) ~ ( c 1 1 9 ) に示すように、主人公であるメイド A ( 夢夢ちゃん ) の顔画像が大きく表示され、「 F E V E R ! 」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

## 【 1 1 1 6 】

( ステージ B における演出態様 )

図 1 3 7 ~ 図 1 5 7 を参照しながら、ステージ B における演出態様について説明する。

## 【 1 1 1 7 】

図 1 3 7 ( b 1 ) に示すように、1 個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置 5 の画面上では、飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R において飾り図柄が可変表示するとともに、第 4 図柄 5 J が可変表示し、さらに、小図柄 5 M が可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージ B で登場するキャラクタとして爆チューの画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ 9 が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ 8 L , 8 R から出力される。

## 【 1 1 1 8 】

図 1 3 7 ( b 2 ) に示すように、擬似連演出が行われて、2 回目の可変表示が行われることを示す「 x 2 」の文字が表示されると、図 1 3 7 ( b 3 ) に示すように、2 回目の可変表示が行われる。

## 【 1 1 1 9 】

図 1 3 7 ( b 4 ) に示すように、さらに擬似連演出が行われて、3 回目の可変表示が行われることを示す「 x 3 」の文字が表示されると、図 1 3 8 ( b 5 ) に示すように、3 回目の可変表示が行われる。その後、図 1 3 8 ( b 6 ) に示すように、左の飾り図柄表示エリア 5 L において「 3 」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア 5 R においても「 3 」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。

## 【 1 1 2 0 】

図 1 3 9 ( b 7 ) に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図 1 3 9 ( b 8 ) に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置 5 の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図 6 9 ~ 図 7 5 に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、図 6 9 ~ 図 7 5 に示した輝度データテーブルは、ステージ A のリーチライン演出において用いられる輝度データテーブルと同じである。図 1 3 9 ( b 8 ) に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ 8 L , 8 R から出力される。

## 【 1 1 2 1 】

図 1 3 9 ( b 9 ) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。

## 【 1 1 2 2 】

図 1 4 0 ( b 1 0 ) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋 ( 光線 ) であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。なお、ステージ B において現れるリーチラインは、ステージ A において現れるリーチラインと同じであってもよいし、たとえば、色や形、大きさなどが異なってもよい。

## 【 1 1 2 3 】

図 1 4 0 ( b 1 1 ) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向 ( 外側 ) に伸び始める。図 1 4 0 ( b 1 2 ) に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、

10

20

30

40

50

画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びる。図 1 4 0 に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L 6 , 9 L 7 , 9 R 6 , 9 R 7 が高輝度で点灯する。

【 1 1 2 4 】

図 1 4 1 ( b 1 3 ) に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸びていく。図 1 4 1 ( b 1 4 ) に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図 1 4 1 ( b 1 5 ) に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図 1 4 1 に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L 6 , 9 L 7 , 9 R 6 , 9 R 7 が高輝度で点灯する。

10

【 1 1 2 5 】

図 1 4 2 ( b 1 6 ) に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）に縮み始める。図 1 4 2 ( b 1 7 ) に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L 6 , 9 L 7 , 9 R 6 , 9 R 7 が高輝度で点灯する。その後、図 1 4 2 ( b 1 8 ) に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ 9 も消灯する。

【 1 1 2 6 】

20

図 1 4 2 ( b 1 8 ) に示すようにリーチライン演出が終了した後、図 1 4 3 ~ 図 1 4 7 に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ 8 L , 8 R から演出音も出力される。

【 1 1 2 7 】

図 1 4 3 ( b 1 9 ) に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア 5 C に位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第 1 速度（たとえば、遅めの速度）で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 R に位置する飾り図柄と同じ飾り図柄（すなわち、大当りを構成する飾り図柄）から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

30

【 1 1 2 8 】

その後、図 1 4 3 ( b 2 0 ) ~ 図 1 4 4 ( b 2 4 ) に示すように、所定の第 1 速度（たとえば、遅めの速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図 1 4 5 ( b 2 5 ) ~ 図 1 4 6 ( b 3 0 ) に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図 1 4 7 ( b 3 1 ) ~ ( b 3 3 ) に示すように、最終的には所定の第 2 速度（たとえば、第 1 速度よりも速い速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図 1 4 7 ( b 3 3 ) に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が 2 周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

40

【 1 1 2 9 】

図柄送り演出が終了した後、図 1 4 8 ( b 3 4 ) , ( b 3 5 ) に示すように、ホワイトアウトによって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「 3 」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「 3 」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図 1 4 8 ( b 3 6 ) に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

【 1 1 3 0 】

図 1 4 9 ( b 3 7 ) , ( b 3 8 ) に示すように、後変動に移行した後、S P リーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラク

50

タは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、S Pリーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図149(b39)に示すように、S Pリーチのタイトル(「爆チューを捕まえろ!」)が表示される。S Pリーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、S Pリーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、S Pリーチ前半に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

#### 【1131】

ステージBにおいては、後変動のS Pリーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に群予告(たとえば、爆チュー予告やポインゴ群予告)が実行される。たとえば、S Pリーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に爆チュー群予告が実行される場合、図150(b40)に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にプッシュボタン31Bを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH演出中においては、図84に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、PUSH演出中においては、スティックコントローラランプ9Jおよびトリガボタンランプ9Kが点灯や点滅をする。なお、PUSH演出中においては、スピーカ8L, 8Rからプッシュボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促す効果音も出力されてもよい。このように、PUSH演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

#### 【1132】

図150(b41)に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン31Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていたプッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8L, 8RからPUSH音が出力される。当該PUSH音が出力されることで、遊技者はPUSH演出中にプッシュボタン31Bを有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ8L, 8RからのPUSH音の出力は、群予告演出(この例では爆チュー群予告)が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

#### 【1133】

図150(b42)に示すように、一旦、画像表示装置5の画面の表示が通常的背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。

#### 【1134】

図151(b43)に示すように、爆チュー群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ9が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

#### 【1135】

図151(b44)に示すように、第1表示期間において、1番目(最初)のキャラクタが登場する。なお、図151(b44)に示す状態は、最初(1番目)に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部(この例では顔の一部)が表示されている第1状況を表している。

#### 【1136】

爆チュー群予告の実行中においては、図62~図68に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、図151~図153に示す第1表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ9R5~9R8が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。

#### 【1137】

群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ 8 L , 8 R から出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図 5 9 に示したように、第 1 表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第 1 表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第 2 表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第 3 表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ 8 L , 8 R から出力されるが、2 番目のキャラクタが登場するまでには開始音の出力が停止する。

【 1 1 3 8 】

図 1 5 1 ( b 4 5 ) に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、2 番目のキャラクタが登場する。なお、図 1 5 1 ( b 4 5 ) に示す状態は、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該 2 番目に表示されたキャラクタの一部 ( この例では顔の一部 ) が表示された第 2 状況を表している。

【 1 1 3 9 】

図 1 5 2 ( b 4 6 ) ~ ( b 4 8 ) に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、群予告演出において用いられる画面上の表示領域は、S P 前半タイトル予告演出における「爆チューを捕まえろ！」の表示領域よりも大きい。

【 1 1 4 0 】

図 1 5 3 ( b 4 9 ) に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ ( 先頭 ) を走る最初に表示されたキャラクタが画面左端に到達する。図 1 5 3 ( b 5 0 ) に示すように、トップ ( 先頭 ) を走る最初に表示されたキャラクタが画面左端から見え始める。図 1 5 3 ( b 5 1 ) に示すように、トップを走る最初に表示されたキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第 1 表示期間が終了する。

【 1 1 4 1 】

図 1 5 4 ( b 5 2 ) に示すように、第 2 表示期間において、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図 1 5 4 および図 1 5 5 に示す第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ 8 L , 8 R から出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図 1 5 4 ( b 5 2 ) ~ 図 1 5 5 ( b 5 7 ) に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【 1 1 4 2 】

キャラクタが群となって画面の左側から右側に向かって走り抜けることにより、画面全体をキャラクタが覆うことになり、遊技者が「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示を視認困難または視認できないようになる。

【 1 1 4 3 】

図 1 5 6 ( b 5 8 ) に示すように、第 3 表示期間においては、最後のキャラクタが登場し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第 3 表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第 3 表示期においては、図 1 5 6 および図 1 5 7 に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機 1 の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図 1 5 6 ( b 5 8 ) に示すように、第 3 表示期間に入ると、遊技効果ランプ 9 の全てが一旦、高輝度で点灯する。

【 1 1 4 4 】

図 1 5 6 ( b 5 9 ) に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図 1 5 6 ( b 5 9 ) に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクタが表示されていないため、枠右ランプ 9 R の一部が消灯している。図 1 5 6 ( b 6 0 ) に示すように、さらにキャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ 9 R の数が増加する。

【 1 1 4 5 】

図 1 5 6 に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、「爆チューを捕まえる！」のタイトル表示が段階的に徐々に再び現れる。このとき、S P 前半タイトル予告抽選で当選している場合、「爆チューを捕まえる！」のタイトル表示の表示態様（たとえば、色、模様、形など）が変化することで S P 前半タイトル予告が行われる。たとえば、図 1 4 9 ( b 3 9 ) に示すように爆チュー群予告が実行される前においては、S P リーチ前半におけるタイトル表示の「爆チューを捕まえる！」の文字が白色であるが、図 1 5 5 ( b 5 6 ) に示すように、その後、タイトル表示が行われているレイヤーの前面側のレイヤーで群予告におけるキャラクタ画像が表示されると、タイトル表示が視認困難または見えなくなる。群予告におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、タイトル表示における「爆チューを捕まえる！」の文字が赤色に切り替わり、図 1 5 6 ( b 5 9 ) , ( b 6 0 ) に示すように、群予告におけるキャラクタが画面の左端へと消えていくと、その赤色になったタイトル表示が段階的に徐々に現れて見えるようになる。

【 1 1 4 6 】

図 1 5 7 ( b 6 1 ) および ( b 6 2 ) に示すように、キャラクタが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ 9 の数が増加する。図 1 5 7 ( b 6 3 ) に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。その後、図 1 1 1 ( c 1 ) に示す S P リーチ前半の演出に移行する。

【 1 1 4 7 】

（ポインゴ群予告）

図 1 5 8 ~ 図 1 6 7 を参照しながら、ポインゴ群予告の演出態様について説明する。

【 1 1 4 8 】

前述した 6 人群予告および爆チュー群予告は、画面の右端から左端に向かって複数のキャラクタが群となって進行するものであった。このように、6 人群予告および爆チュー群予告は、図 5 0 に示す X - Y 平面において X 軸方向にキャラクタが進行する演出であった。一方、ポインゴ群予告は、画面の Z 軸方向にもキャラクタ（ポインゴ）が移動可能である。すなわち、ポインゴ群予告は、X - Y - Z の 3 次元の立体空間においてキャラクタが進行する 3 D 演出である。

【 1 1 4 9 】

図 1 5 8 ~ 図 1 6 3 は、ステージ A においてポインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。なお、ステージ B においてポインゴ群が実行された場合においても、図 1 5 8 ~ 図 1 6 3 に示す演出態様と同じである。また、図示は省略するが、ポインゴ群予告演出においても、6 人群予告演出や爆チュー群予告演出と同様に、第 1 表示期間、第 2 表示期間、および第 3 表示期間が設けられている。

【 1 1 5 0 】

図 1 5 8 ( d 1 ) に示すように、ポインゴ群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ 9 が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【 1 1 5 1 】

ポインゴ群予告の実行中においては、たとえば、図 6 2 ~ 図 6 8 に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ 9 R 5 ~ 9 R 8 が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。また、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラ

クタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ 8 L , 8 R から出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。

【 1 1 5 2 】

図 1 5 8 ( d 2 ) に示すように、画面における特定位置においてキャラクタ ( ボインゴ ) が現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示される。特定位置は、キャラクタ群が出現する群出現ポイントである。その後、図 1 5 8 ( d 3 ) に示すように、光のエフェクトによる前段画像によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタが現れる。

【 1 1 5 3 】

その後、図 1 5 9 ( d 4 ) , ( d 5 ) に示すように 2 番目および 3 番目のキャラクタが登場するとともに、各キャラクタが段階的に徐々に画面に向かうようにして進行してくるようなアニメーションが表示される。図 1 5 9 ( d 6 ) に示すように、最初に表示されたキャラクタ ( 1 番目のキャラクタ ) が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が 1 番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。

【 1 1 5 4 】

その後、図 1 6 0 ( d 7 ) ~ ( d 9 ) に示すように、キャラクタが群となって画面の奥行側から手前側に向かって進行することにより、画面全体をキャラクタが覆うことになる。図 1 6 1 ( d 1 0 ) ~ ( d 1 2 ) に示すように、最後のキャラクタが登場し、画面の奥行側から手前側に向かって進行する。

【 1 1 5 5 】

その後、図 1 6 2 ( d 1 3 ) , ( d 1 4 ) に示すように、最後のキャラクタが画面の奥行側から手前側に向かって進行するに従って、画面の大部分を覆うようになる。そして、図 1 6 2 ( d 1 5 ) に示すように、最後のキャラクタが画面の一端部から他端部に及び範囲に亘って拡大表示され、最後のキャラクタによって画面全体が覆われる。

【 1 1 5 6 】

その後、図 1 6 3 ( d 1 6 ) , ( d 1 7 ) に示すように、最後のキャラクタが画面から消えるに従って、元の背景画像が表示されていき、 1 5 3 ( d 1 8 ) に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

【 1 1 5 7 】

図 1 6 4 は、ボインゴ群予告の詳細を説明するための図である。図 1 6 4 ( A ) ~ ( F ) は、各々図 1 5 8 ( d 3 ) ~ 図 1 5 9 ( d 6 ) , 図 1 6 0 ( d 8 ) , ( d 9 ) に対応する。

【 1 1 5 8 】

図 1 6 4 ( A ) に示すように、群出現ポイントから最初のキャラクタが登場し、図 1 6 4 ( B ) ~ ( F ) に示すように、群出現ポイントからキャラクタが次々と登場する。ここで、最初に表示されたキャラクタ ( 1 番目のキャラクタ ) が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が 1 番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。このため、図 1 6 4 ( E ) , ( F ) に示すように、1 番目のキャラクタによって隠れた位置には後続のキャラクタ画像を配置しても視認できないため、当該後続のキャラクタ画像を配置しなくてもよい。

【 1 1 5 9 】

ここで、図 1 6 5 および図 1 6 6 を参照しながら、ボインゴ群予告の比較例と、本実施の形態に係るボインゴ群予告とを比較する。図 1 6 5 に示す比較例においては、画面における特定位置 ( 群出現ポイント ) においてキャラクタ ( ボインゴ ) が現れるが、図 1 5 8 ( d 2 ) に示すような光のエフェクトによる前段画像は表示されない。このため、突然、キャラクタが大きく現れるという違和感を無くすために、図 1 6 5 および図 1 6 6 に示すように、キャラクタを小さく表示させて、段階的に徐々に大きく表示するようにアニメーションを作成しなければならない。

【 1 1 6 0 】

よって、比較例においては、図 1 6 6 ( d 1 0 6 ) に示すような図 1 5 8 ( d 3 ) に示す大きさでキャラクタが表示できるまで、図 1 6 5 ( d 1 0 1 ) ~ 図 1 6 6 ( d 1 0 5 ) に示すようなアニメーション表示を経由しなければならない。これに対して、本実施の絵形態の場合、図 1 5 8 ( d 2 ) , ( d 3 ) に示すように、キャラクタが現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示されるため、この光のエフェクトによる前段画像の表示によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタを表示させることで、ある程度の大きさ ( 図 1 5 8 ( d 3 ) や図 1 6 6 ( d 1 0 6 ) に示す大きさ ) で最初からキャラクタを表示させることができる。

#### 【 1 1 6 1 】

( ボインゴ群予告の変形例 )

図 1 6 7 は、変形例に係るボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。図 1 6 7 に示す例を、図 1 6 3 に示す例に置き換えてもよい。たとえば、図 1 6 7 ( d 1 0 1 ) ~ ( d 1 0 3 ) に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、S P 前半のタイトル画像が表示されてもよい。すなわち、図 1 5 8 ( d 1 ) に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演出におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図 1 6 7 ( d 1 0 3 ) に示すように、通常背景の画像が S P 前半のタイトル画像に切り替わってもよい。このように、S P 前半タイトル予告演出などの予告演出の実行中において、群予告演出が実行されてもよい。

#### 【 1 1 6 2 】

また、ボインゴ群予告における S P 前半のタイトル画像は、図 1 5 7 に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。また、最後のキャラクタが拡大表示されることで画面全体を覆うのではなく、群予告演出に用いられた背景画像が巻物のように巻かれるアニメーションによって、次の演出に切り替わってもよい。

#### 【 1 1 6 3 】

( 犬群予告 )

図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 を参照しながら、犬群予告の演出態様について説明する。

#### 【 1 1 6 4 】

本実施の形態においては、群予告演出として、6 人群予告、爆チュー予告、およびボインゴ群予告を例示したが、パチンコ遊技機 1 は、図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示すような犬群予告と称される群予告演出を実行するものであってもよい。

#### 【 1 1 6 5 】

具体的には、図 1 6 8 ( e 1 ) に示すように、1 番目のキャラクタが表示され、その後、図 1 6 8 ( e 2 ) に示すように複数の犬のキャラクタが次々と登場し、図 1 6 8 ( e 3 ) に示すように画面領域がキャラクタ群によって覆われてもよい。

#### 【 1 1 6 6 】

その後、図 1 6 9 ( e 4 ) ~ ( e 6 ) に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、S P 前半のタイトル画像が表示される。すなわち、図 1 6 8 ( e 3 ) に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演出におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図 1 6 9 ( e 6 ) に示すように、通常背景の画像が S P 前半のタイトル画像に切り替わる。そして、最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後の S P リーチ前半の演出に対応する S P 前半のタイトル画像の表示が行われる。

#### 【 1 1 6 7 】

また、犬群予告における S P 前半のタイトル画像は、図 1 5 7 に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。

#### 【 1 1 6 8 】

図 1 7 0 に示すように、6 人群予告と犬群予告とを比較すると、犬群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離 ( X 軸上における両

10

20

30

40

50



者間の長さ) X 2 は、6 人群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離 (X 軸上における両者間の長さ) X 1 よりも短い。また、実行時間は両者で同じまたは略同一であるため、犬群予告においてキャラクタが進行する速度 V 2 は、6 人群予告においてキャラクタが進行する速度 V 1 よりも遅い。さらに、犬群予告における複数のキャラクタの密集度 D 2 は、6 人群予告における複数のキャラクタの密集度 D 1 よりも大きい。また、犬群予告演出は 6 人群予告演出よりも大当りの期待度 (信頼度) が高くなっており、犬群予告演出は 6 人群予告演出よりも出現率 (実行確率) が低くなっている。

#### 【 1 1 6 9 】

(リーチライン演出中の群予告演出の実行)

10

図 1 7 1 および図 1 7 2 を参照しながら、リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様について説明する。

#### 【 1 1 7 0 】

図 1 7 1 ( f 1 ) に示すように、リーチライン演出が実行された状態において、図 1 7 1 ( f 2 ) ~ ( f 4 ) に示すように群予告演出が実行され、その後、図 1 7 2 ( f 5 ) , ( f 6 ) に示すように、図柄送り演出が実行されてもよい。

#### 【 1 1 7 1 】

[ 主な構成および効果 ]

以下に、パチンコ遊技機 1 の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

#### 【 1 1 7 2 】

20

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

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出 (たとえば、群予告演出) を実行する群演出実行手段 (たとえば、図 4 7 に示す群予告実行処理, 図 9 4 ~ 図 1 0 0 に示す 6 人群予告演出) と、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する祝福演出 (たとえば、ファンファーレ演出) を実行する祝福演出実行手段 (たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 によるファンファーレ演出を実行する処理) と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み (たとえば、図 5 9 に示す期間)、

30

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり (たとえば、図 9 4 ( a 2 3 ) ~ 図 9 6 ( a 3 0 ) に示す期間)、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり (たとえば、図 9 7 ( a 3 1 ) ~ 図 9 8 ( a 3 6 ) に示す期間)、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり (たとえば、図 9 9 ( a 3 7 ) ~ 図 1 0 0 ( a 4 2 ) に示す期間)、

40

前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり (たとえば、図 9 4 ~ 図 1 0 0 に示す 6 人群予告演出が実行された後に図 1 1 5 ~ 図 1 1 7 に示すファンファーレ演出が実行される)、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果とは異なるハズレ表示結果であることが示唆される場合 (たとえば、変動番号 9 の変動パターンの場合) であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該ハズレ表示結果であることが示唆されるまでの第 1 所定期間 (たとえば、図 6 0 に示す T 1 + T 2 の期間) においては、当該第 1 所定期間のうちの後半で前記第 1 表示期間が開始し (たとえば、図 6 0 , 図 6 1 に示す例)、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合 (たとえば、変動番号 2 0 , 2 3 , 2 6 の変動パターンの場合) であって、当該可変表示が開始してから当

50

該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの第2所定期間（たとえば、 $T3 + T4$ の期間、 $T5 + T6$ の期間、 $T7 + T8$ の期間）においては、当該第2所定期間のうちの前半で前記第1表示期間が開始する（たとえば、図60，図61に示す例）。

【1173】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、可変表示の結果が確定するまでの間、時間の経過とともに高揚感は薄れてくることがあるが、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半で群予告演出が実行されることで高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。一方、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、祝福演出であるファンファーレ演出が実行されるため、可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されることで高揚感を持たせ、その後、時間の経過とともに高揚感が薄れたとしても、祝福演出によって高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。

【1174】

「特定表示結果」は、可変表示の表示結果がその特定表示結果となったことに基づいて有利状態に制御可能となる表示結果である。すなわち、特定表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されるための表示結果である。本実施の形態においては、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。また、特図LED基板9020の特図2可変表示部9022における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。さらに、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L，5C，5Rにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（たとえば、「3，3，3」や「7，7，7」などの大当り図柄組合せ）となって停止したときに大当りが発生し、当該特定の特別図柄の表示が特定表示結果となる。

【1175】

「ハズレ表示結果」は、特定表示結果とは異なる表示結果であり、可変表示の表示結果がそのハズレ表示結果となったことに基づいては有利状態に制御されない表示結果である。すなわち、ハズレ表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されない表示結果である。本実施の形態においては、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。また、特図LED基板9020の特図2可変表示部9022における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。さらに、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L，5C，5Rにおいて可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（たとえば、「3，2，3」などのハズレ図柄組合せ）となって停止したときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該所定図柄の表示がハズレ表示結果となる。

【1176】

「有利状態」は、遊技者にとって有利な状態であり、制御されることによって、遊技用価値付与率（たとえば、遊技球の払出率）が1以上または1を超える遊技状態である。本実施の形態においては、有利状態として、通常大当り1，2、確変大当り1～9の各々が発生したときに制御される大当り遊技状態が例示されている。なお、有利状態は、小当りが発生したときに制御される小当り遊技状態であってもよいし、確変状態や時短状態であってもよい。

【1177】

「キャラクタの新たな表示」は、群予告演出において最初に表示されたキャラクタと同

じ種類のキャラクタであってもよいし、群予告演出において最初に表示されたキャラクタと異なる種類のキャラクタであってもよい。

【 1 1 7 8 】

「祝福演出」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する演出であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づき有利状態に制御されることを祝福する画像を表示する演出でもある。「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりすることを含む。また、「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを示唆または報知したりすることで、遊技者の有利状態に対する期待感を向上させたりすることを含む。たとえば、祝福演出は、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったこと、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 2 可変表示部 9 0 2 2 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったこと、あるいは、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R において可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当り図柄）となったこと、あるいは大当り遊技状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりする画像を表示することを含む。

10

【 1 1 7 9 】

「前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり」は、1 の保留記憶に基づく可変表示内において群予告演出が実行され、その後、当該 1 の保留記憶に基づく可変表示内において祝福演出が実行されることを含む。また、「前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり」は、1 の保留記憶に基づく可変表示の表示結果が特定表示結果となることを当該 1 の保留記憶に基づく可変表示の表示結果が開始される前から示唆または予告する先読み演出として、群予告演出が実行される場合、当該群予告演出が実行され、その後、当該 1 の保留記憶に基づく可変表示が開始されて当該 1 の保留記憶に基づく可変表示内において祝福演出が実行されることを含む。

20

【 1 1 8 0 】

「第 1 所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図 6 0 および図 6 1 に示す  $T 1 + T 2$  の期間によって例示される。「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 2 可変表示部 9 0 2 2 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R において可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（ハズレ図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるとときに特定タイミングで可動体 3 2 が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるとときに特定タイミングで可動体 3 2 が動作する場合、「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体 3 2 が動作しないことで遊技者に可変表示の表示結果がハズレ表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述した P U S H 演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体 3 2 が動作するタイミングであってもよい。

30

40

【 1 1 8 1 】

「第 2 所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図 6 0 および図 6 1 に示す  $T 3 + T 4$  の期間、 $T 5 + T 6$  の期間、および  $T 7 + T 8$  の期間によって例示される。「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 1 可変表示部 9 0 2 1 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、特図 L E D 基板 9 0 2 0 の特図 2 可変表示部 9 0 2 2 にお

50

る点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R において可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当り図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるとときに特定タイミングで可動体 3 2 が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるとときに特定タイミングで可動体 3 2 が動作する場合、「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体 3 2 が動作することで遊技者に可変表示の表示結果が特定表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述した P U S H 演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体 3 2 が動作するタイミングであってもよい。

10

【 1 1 8 2 】

（ 1 - 2 ） 前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間および前記第 3 表示期間の各々よりも長い期間であり、前記第 3 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間である（たとえば、図 5 9 に示す各表示期間）。

【 1 1 8 3 】

これより、群予告演出において次々とキャラクタが登場する第 2 表示期間を最も長い期間とすることで、群予告演出を迫力のあるものにすることができる。さらに、最初にキャラクタが登場してから最初にキャラクタが去っていくまでの第 1 表示期間を最も短い期間とすることで、突然実行される群予告演出がだらけたものとなることを防止することができる。

20

【 1 1 8 4 】

（ 1 - 3 ） 前記第 1 表示期間において最初に表示されるキャラクタは、前記遊技機のコンテンツにおいて優先度の高いキャラクタ（たとえば、主人公である夢夢ちゃん）である。

【 1 1 8 5 】

これにより、群予告演出において最初に登場するキャラクタは、主人公のような優先度の高いキャラクタであり、遊技者にとって見慣れたキャラクタであるが、その後、他の演出などにおいて主人公より登場頻度の少ないキャラクタが群予告演出で登場することで、群予告演出について遊技者に驚きを与えたり、レアな演出であると遊技者に感じさせたりすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 1 1 8 6 】

「優先度の高いキャラクタ」は、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公や当該主人公以外のキャラクタの中で最も優先度の高いキャラクタを含み、他のキャラクタよりもパチンコ遊技機 1 で実行される演出において登場する頻度（回数）が大きいキャラクタを含む。

【 1 1 8 7 】

（ 1 - 4 ） 可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号 2 0 , 2 3 , 2 6 の変動パターンの場合）であって、前記群演出においてキャラクタの表示が最初を開始するタイミングは、前記第 2 所定期間のうちの前半部分のうち、当該第 2 所定期間の半分に近いタイミングである（たとえば、図 6 0 , 図 6 1 に示す例）。

40

【 1 1 8 8 】

これにより、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合において、可変表示の時間の前半で群予告演出を実行したとしても、当該前半でも後半に近い付近で群予告演出を実行することで、群予告演出の余韻を少しでも後の方に延ばすことができる。

【 1 1 8 9 】

（ 1 - 5 ） 可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、変動番号 2 0 , 2 3 , 2 6 の変動パターン）は、当該可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示結果が前記特定表示結果となる救済パターン（たとえば、変動番号 2 3 , 2 6 の変動パターン）を含み、

50

前記救済パターンにおいても、可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの前記第2所定期間においては、当該第2所定期間のうちの前半で前記第1表示期間が開始する（たとえば、図60、図61に示す例）。

【1190】

これにより、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示の表示結果が当り表示結果となる救済パターンの場合においても、祝福演出であるファンファーレ演出が実行されるため、可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されることで高揚感を持たせ、その後、時間の経過とともに高揚感が薄れたとしても、祝福演出によって高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。

【1191】

(1-6) 可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号9、12、15の変動パターン）と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号20、23、26の変動パターン）とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前記特定表示結果であることが示唆されるまで、共通する表示が行われる（たとえば、図87～図136に示す例）。

【1192】

これにより、たとえば、変動番号9の変動パターンと変動番号20の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、変動番号12の変動パターンと変動番号23の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、さらに、変動番号15の変動パターンと変動番号26の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行されるため、共通の演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させることができる。

【1193】

なお、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号9、12、15の変動パターン）と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号20、23、26の変動パターン）とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前記特定表示結果であることが示唆されるまで、互いに異なる表示が行われてもよい。

【1194】

これにより、互いに異なる演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させることができる。

【1195】

(1-7) 前記群演出の実行期間と、当該群予告とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出（たとえば、SP前半タイトル予告演出）の実行期間とが重なることがあり、

前記予告演出は、前記第3表示期間が終了した後に終了し、

前記群演出における表示は、前記予告演出における表示よりも、表示領域が大きい（たとえば、図151～図157に示す例）。

【1196】

これにより、SP前半タイトル予告演出などの予告演出が実行されているときに群予告演出が実行されたとしても、SP前半タイトル予告演出を遊技者に見せることができる。

【1197】

(1-8) 前記予告演出の実行中において、前記群演出が実行される（たとえば、図151～図157に示す例）。

【1198】

これにより、SP前半タイトル予告演出などの予告演出が実行されているときに、群予告演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができる。なお、SP前半タイトル予告演出などの予告演出と群予告演出とが同時に実行を開始することはない。

【1199】

( 1 - 9 ) 前記群演出が実行されたときは、前記予告演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高い(たとえば、図 3 0 に示すように、群予告は、S P 前半タイトル予告よりも信頼度が高い)。

【 1 2 0 0 】

これにより、群予告演出よりも大当りの期待度が低い他の予告演出は、群予告演出よりも優先度が高い前面側のレイヤーに表示されることはないため、遊技者に対して好適に大当りの示唆を行うことができる。このように、本実施の形態においては、大当りの期待度の高い演出に対して期待度の低い演出を前面側に被せることはない。

【 1 2 0 1 】

( 1 - 1 2 ) 前記群演出の実行中において、背景表示、および前記予告演出における表示のいずれにおいても明度が下がる一方で、遊技に関する情報の表示(たとえば、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数を示す第 4 図柄 5 J や小図柄 5 M、および第 1 保留記憶表示エリア 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 A)においては明度が下がらない。

【 1 2 0 2 】

これにより、群予告演出が実行された場合、背景表示や他の予告演出に関する画像(たとえば、群予告演出よりも期待度の低い S P 前半タイトル予告演出に関する画像)については明度を下げる一方で、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないため、極力、遊技者に対して重要な情報を示すことができる。

【 1 2 0 3 】

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

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図 4 7 に示す群予告実行処理、図 9 4 ~ 図 1 0 0 に示す 6 人群予告演出)を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み(たとえば、図 5 9 に示す期間)、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図 9 4 ( a 2 3 ) ~ 図 9 6 ( a 3 0 ) に示す期間)、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 9 7 ( a 3 1 ) ~ 図 9 8 ( a 3 6 ) に示す期間)、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 9 9 ( a 3 7 ) ~ 図 1 0 0 ( a 4 2 ) に示す期間)、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になる(たとえば、図 5 7 , 図 9 4 に示す例)。

【 1 2 0 4 】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、群予告演出において、1 人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や 1 人しか登場しないのではないかと勘違いを生じさせないようにすることができる。

【 1 2 0 5 】

10

20

30

40

50

「最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況」は、図57(a)に示したように、画像表示装置5の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置5の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図94(a)に示したように、遊技機用枠3が画像表示装置5の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第2状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見えないが、当該最初に登場するキャラクタの一部は見える状況を含む。

【1206】

10

「当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況」は、図57(b)に示したように、画像表示装置5の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置5の画面の端において、当該キャラクタの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置5の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図94(b)に示したように、遊技機用枠3が画像表示装置5の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第2状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見える前に、当該最初に登場するキャラクタに続いて2番目のキャラクタが登場する状況を含む。

20

【1207】

(2-2) 前記群演出において、最初に表示されたキャラクタと、2番目に表示されたキャラクタとは、画面上の縦方向に沿ったY軸の位置座標が異なる。

【1208】

これにより、最初のキャラクタと2番目のキャラクタとがY軸上で重なることがないため、1人しか登場しないのではないかと勘違いを生じさせないようにすることができる。

30

【1209】

(2-3) 前記群演出におけるキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が行われている(たとえば、図55に示す例)。

【1210】

これにより、各キャラクタが複数のキャラクタであるように見せる効果があるため、1人しか登場しないのではないかと勘違いをより生じさせないようにすることができる。

【1211】

(2-4) 前記群予告演出の開始を示唆する音は、当該群演出において最初に表示されるキャラクタの表示中では出力されるが、2番目に表示されるキャラクタの表示が開始するまでに終了する(たとえば、図94に示す例)。

40

【1212】

これにより、群予告演出の開始を示唆する音出力されるとともに最初のキャラクタが登場することで、群予告演出が実行されたことを遊技者に知らせることができる一方で、2番目のキャラクタが登場するまでには開始音が終了することで、好適に群予告演出を提供することができる。

【1213】

開始音は、最初に登場するキャラクタが登場する前から出力されてもよいし、最初に登場するキャラクタが登場したと同時に出力されてもよいが、2番目のキャラクタが登場す

50

るまでには終了する。

【 1 2 1 4 】

( 2 - 5 ) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタを含む(たとえば、図 5 3 に示す例)。

【 1 2 1 5 】

これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くのキャラクタを群予告演出に登場させることができる。

【 1 2 1 6 】

( 2 - 6 ) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、第 1 キャラクタ(たとえば、メイド A )と、当該第 1 キャラクタとは種類が異なる第 2 キャラクタ(たとえば、メイド B )とを含み、

前記第 1 表示期間、前記第 2 表示期間、および前記第 3 表示期間の各々において、全身が画面の表示領域に収まって表示される前記第 1 キャラクタと、全身の一部が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される前記第 1 キャラクタとが混在して表示される(たとえば、図 5 3 に示す例)。

【 1 2 1 7 】

これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くの種類のキャラクタが群予告演出に登場しているかのように錯覚させることができる。

【 1 2 1 8 】

( 2 - 7 ) 画面の一部に遮蔽物(たとえば、遊技機用枠 3 )が覆い被さっており、当該遮蔽物が覆い被さっている位置において、前記群演出において最初に表示されるキャラクタの表示が開始し、その後、2 番目に表示されるキャラクタの表示が開始するものであり、

前記遮蔽物が覆い被さった状態で画面を視認した場合であっても、前記第 1 表示期間において、前記第 1 状況から前記第 2 状況になる(たとえば、図 5 7 に示す例)。

【 1 2 1 9 】

これにより、遊技者が実際に見る画面の表示領域においても、群予告演出において、1 人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や 1 人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

【 1 2 2 0 】

( 2 - 8 ) 前記画面と前記遮蔽物との間に向けて前記遊技機を横から視認した場合、当該画面の端部を視認することが可能である(たとえば、図 5 7 に示す例)。

【 1 2 2 1 】

これにより、遊技者がパチンコ遊技機 1 を横から視認して画面の端部を視認した場合であっても、群予告演出において、1 人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や 1 人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

【 1 2 2 2 】

( 2 - 9 ) 設計段階において、所定サイズの画面に前記遮蔽物の位置に対応する領域にマスクを被せた状態で前記群演出に関する表示が作成され、さらに、当該画面の当該所定サイズ(たとえば、19 インチ)よりも大きなサイズ(たとえば、20 インチ)に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで当該群演出に関する表示が作成される。

【 1 2 2 3 】

これにより、急に所定サイズよりも大きなサイズを用いるようにパチンコ遊技機 1 が設計変更された場合でも、作成した群予告演出のデータを適用することができる。

【 1 2 2 4 】

( 2 - 1 0 ) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、前記遊技機の

10

20

30

40

50



コンテンツにおいて重要度の低い低重要度キャラクタ（たとえば、メイドＣ～Ｆ）と、当該低重要度キャラクタよりも当該遊技機のコンテンツにおいて重要度の高い高重要度キャラクタ（たとえば、メイドＡ，Ｂ）とを含み、

前記高重要度キャラクタは、前記低重要度キャラクタよりも、顔が画面の表示領域に収まることなく全身の顔以外の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される割合が低い（たとえば、図５３に示す例）。

【１２２５】

これにより、主人公のような重要度の高いキャラクタは、脇役のような重要度の低いキャラクタよりも、群予告演出において顔を認識させ易くすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２２６】

（３－１） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行する演出実行手段（たとえば、図４７に示す群予告実行処理などを実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出実行手段によって実行される演出は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、図９４～図１００に示す群予告演出）を含み、

前記群演出における画像の表示期間は、第１表示期間と、第２表示期間と、第３表示期間とを含み（たとえば、図５９に示す期間）、

前記第１表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図９４（ａ２３）～図９６（ａ３０）に示す期間）、

前記第２表示期間は、前記第１表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図９７（ａ３１）～図９８（ａ３６）に示す期間）、

前記第３表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図９９（ａ３７）～図１００（ａ４２）に示す期間）、

前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である。

【１２２７】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第２表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第１表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、群予告演出においては、全ての演出の中で最も多くのキャラクタが登場するため、大当りとなる期待が持てる可変表示が行われていると遊技者に気付かせることができる。

【１２２８】

「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機１において実行される全ての演出の中で、１の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機１において実行される全ての演出のうち、飾り図柄の可変表示時の演出、リーチ時の演出、擬似連演出、大当り発生時の演出など、１の保留記憶に基づく可変表示が行われている期間中に実行される演出の中で、１の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、大当り遊技状態中やその後の確変状態や時短状態において実行される演出の中で、１の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。なお、上述した例

10

20

30

40

50

において、群予告演出は、表示されるキャラクタの種類の数については最も多い演出でなくともよい。

【 1 2 2 9 】

さらに、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機 1 において実行される全ての演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機 1 において実行される全ての演出のうち、飾り図柄の可変表示時の演出、リーチ時の演出、擬似連演出、大当り発生時の演出など、1 の保留記憶に基づく可変表示が行われている期間中に実行される演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、大当り遊技状態中やその後の確変状態や時短状態において実行される演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。なお、上述した例において、群予告演出は、表示されるキャラクタの種類の数については最も多い演出でなくともよい。

【 1 2 3 0 】

( 3 - 2 ) 前記群演出よりも表示されるキャラクタの数が少ない演出であって、複数のキャラクタが表示される特定演出（たとえば、S P リーチ後半や最終リーチの演出）が実行される。

【 1 2 3 1 】

これにより、多様な演出を実行することができ、その中でも群予告演出において最も多くのキャラクタを登場させることができる。

【 1 2 3 2 】

なお、特定演出は、表示されるキャラクタの種類の数については群予告演出よりも多い演出であってもよい。

【 1 2 3 3 】

( 3 - 3 ) 前記群演出の前記第 2 表示期間において表示されるキャラクタの数は、前記特定演出において表示されるキャラクタの数よりも多い。

【 1 2 3 4 】

これにより、群予告演出の中でも、最も長い期間である第 2 表示期間において迫力のあ

る演出を遊技者に見せることができる。

【 1 2 3 5 】

なお、群予告演出の第 2 表示期間において表示されるキャラクタの種類の数については、特定演出において表示されるキャラクタの種類の数よりも多くてもよい。

【 1 2 3 6 】

( 4 - 1 ) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 4 7 に示す群予告実行処理、図 9 4 ~ 図 1 0 0 に示す 6 人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 5 9 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 9 4 ( a 2 3 ) ~ 図 9 6 ( a 3 0 ) に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり

10

20

30

40

50

(たとえば、図 9 7 ( a 3 1 ) ~ 図 9 8 ( a 3 6 ) に示す期間)、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 9 9 ( a 3 7 ) ~ 図 1 0 0 ( a 4 2 ) に示す期間)、

前記群演出において、

キャラクタが進行していることを表す補助表示が行われ、

第 1 キャラクタの表示と第 2 キャラクタの表示とが重なったときは、当該第 1 キャラクタの表示が当該第 2 キャラクタの表示よりも優先される一方で、当該第 1 キャラクタに対応する前記補助表示と前記第 2 キャラクタの表示とが重なったときは、当該第 2 キャラクタの表示が当該第 1 キャラクタに対応する前記補助表示よりも優先される(たとえば、図 5 4 に示す例)。

10

【 1 2 3 7 】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、キャラクタに対して補助表示をすることでより躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができつつも、補助表示で他のキャラクタの視認性を阻害しないため、より多くのキャラクタを明確に遊技者にみせることができる。

【 1 2 3 8 】

「補助表示」は、キャラクタが進行していることを表す表示であればいずれのものであってもよく、たとえば、図 5 4 に示したようにキャラクタが進行していることを強調する画像表示(たとえば、砂煙の画像表示)であってもよいし、キャラクタが通った形跡を表す画像表示(たとえば、キャラクタの足跡の画像表示)であってもよいし、キャラクタ自体に付される画像表示(たとえば、キャラクタのオーラを表す画像表示)であってもよい。「補助表示」は、キャラクタの進行と関連して当該キャラクタの近辺において行われる画像表示であればよい。

20

【 1 2 3 9 】

( 4 - 2 ) 前記群演出におけるキャラクタの表示と、当該群演出における前記補助表示とでは、画面に表示されるレイヤーが異なる(たとえば、図 5 2 に示すように、砂煙の画像はレイヤー 1、キャラクタの画像はレイヤー 2 以降のレイヤーに配置される)。

30

【 1 2 4 0 】

これにより、群予告演出において、キャラクタ画像と補助表示を好適に遊技者にみせることができる。

【 1 2 4 1 】

( 4 - 3 ) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、同じ種類の複数のキャラクタ(たとえば、レイヤー 9 , 1 0 のキャラクタ C )を含み、

前記群演出に対応する動画データは、同じ種類の複数のキャラクタの各々に対応する第 1 キャラクタデータ(たとえば、レイヤー 9 のキャラクタ C の動画データ)および第 2 キャラクタデータ(たとえば、レイヤー 1 0 のキャラクタ C の動画データ)を含み、

前記第 1 キャラクタデータと、前記第 2 キャラクタデータとでは、キャラクタの移動速度に関するパラメータ値が異なる一方で、キャラクタの動作に関するアニメーションパラメータ値は同じである。

40

【 1 2 4 2 】

これにより、キャラクタの移動速度を変更する際にでも、キャラクタの動作に関するアニメーションパラメータ値を共通化することで、群予告演出の設計に関して作業工程を削減することができる。

【 1 2 4 3 】

( 4 - 4 ) 前記群演出においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されない(たとえば、図 5 2 に示す例)。

【 1 2 4 4 】

50

これにより、複数のキャラクタが同じ位置で同じように動作することがないため、群予告演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 1 2 4 5 】

( 5 - 1 ) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 4 7 に示す群予告実行処理，図 9 4 ~ 図 1 0 0 に示す 6 人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 5 9 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 9 4 ( a 2 3 ) ~ 図 9 6 ( a 3 0 ) に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 7 ( a 3 1 ) ~ 図 9 8 ( a 3 6 ) に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 9 ( a 3 7 ) ~ 図 1 0 0 ( a 4 2 ) に示す期間）、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの表示が終了する前に、新たに表示されたキャラクタ（たとえば、2 番目に表示されたキャラクタ）の表示が終了する（たとえば、図 9 5 , 図 9 6 に示す例）。

【 1 2 4 6 】

「新たに表示されたキャラクタ」は、図 9 4 ~ 図 9 6 に示したように群予告演出において 2 番目に登場したキャラクタであってもよいし、群予告演出において 3 番目以降に登場したキャラクタであってもよい。群予告演出が複数のキャラクタが群となって進行する演出であることを鑑みると、「新たに表示されたキャラクタ」として、群予告演出において 2 番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタの直後に位置して、当該 2 番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタを追い抜かす方が躍動感や臨場感がでて好ましい。

【 1 2 4 7 】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、2 番目に登場したキャラクタが最初に登場したキャラクタを抜かしてそのままトップで消えるため、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

【 1 2 4 8 】

( 5 - 2 ) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、他のキャラクタを追い抜くキャラクタを含み、

前記追い抜くキャラクタの数は、当該追い抜くキャラクタによって追い抜かれる前記他のキャラクタの数よりも多いか、または少ないかのいずれか一方である。

【 1 2 4 9 】

これにより、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができたり、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができたりといったように、群予告演出を好適に遊技者にみせることができる。

【 1 2 5 0 】

( 5 - 3 ) 前記追い抜くキャラクタが前記他のキャラクタを追い抜く場合において、当該追い抜くキャラクタの表示と当該他のキャラクタの表示とが重なるときに、当該追い抜くキャラクタの輪郭は、当該他のキャラクタの輪郭よりも太く表示される（たとえば、

10

20

30

40

50

図 5 6 に示す例)。

【 1 2 5 1 】

これにより、キャラクタが他のキャラクタを追い抜かす様子を分かり易く遊技者に見せることができる。

【 1 2 5 2 】

( 6 - 1 ) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機 1 )であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図 4 7 に示す群予告実行処理、図 9 4 ~ 図 1 0 0 に示す 6 人群予告演出)と、

前記群演出の実行を示唆する示唆画像(たとえば、プッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「 P U S H ! ! 」の文字画像)を表示する示唆演出(たとえば、 P U S H 演出)を実行する示唆演出実行手段(たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 による P U S H 演出を実行する処理)と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み(たとえば、図 5 9 に示す期間)、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図 9 4 ( a 2 3 ) ~ 図 9 6 ( a 3 0 ) に示す期間)、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 9 7 ( a 3 1 ) ~ 図 9 8 ( a 3 6 ) に示す期間)、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 9 9 ( a 3 7 ) ~ 図 1 0 0 ( a 4 2 ) に示す期間)、

前記示唆画像の表示は、前記群演出における前記第 1 表示期間が開始するまでに終了する(たとえば、図 9 3 に示す例)。

【 1 2 5 3 】

「示唆画像」は、群予告演出の実行を示唆する画像であればいずれの画像であってもよく、図 9 3 に示したように操作手段の操作を遊技者に促す画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する前に実行される光や模様などのエフェクト画像であってもよいし、群予告演出が実行されるまでの時間を計時するタイマー演出における時計画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する文字画像(たとえば、「群」の文字画像)であってもよい。なお、タイマー演出において時計画像によって群予告演出が実行されるまでの時間を計時し、計時された時間が所定時間になったときに群予告演出の実行を示唆する文字画像(「群」の文字画像)を表示するものであってもよい。

【 1 2 5 4 】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【 1 2 5 5 】

( 6 - 2 ) 前記示唆画像に関するエフェクト(たとえば、プッシュボタン 3 1 B が押圧操作されたことを示すエフェクト)の表示が終了した後に、前記第 1 表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始する(たとえば、図 9 3 に示す例)。

【 1 2 5 6 】

これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

## 【 1 2 5 7 】

( 6 - 3 ) 前記示唆画像は、操作手段の操作を遊技者に促す画像（たとえば、プッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「 P U S H ! ! 」の文字画像）を含み、前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときの音（たとえば、 P U S H 音）の出力は、前記第 1 表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始するまでに終了する（たとえば、図 9 3 に示す例）。

## 【 1 2 5 8 】

これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

## 【 1 2 5 9 】

( 6 - 4 ) 前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときに、前記群演出を含む複数の演出（たとえば、6 人群予告、背景予告、ランプ予告）のうちのいずれかが実行される（たとえば、図 9 3 , 図 1 0 2 , 図 1 0 3 に示す例）。

## 【 1 2 6 0 】

これにより、遊技者による操作を分岐点として、複数の演出が実行されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 1 2 6 1 】

( 7 - 1 ) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 4 7 に示す群予告実行処理、図 9 4 ~ 図 1 0 0 に示す 6 人群予告演出、図 1 6 8 ~ 図 1 7 0 に示す犬群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 5 9 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 9 4 ( a 2 3 ) ~ 図 9 6 ( a 3 0 ) に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 7 ( a 3 1 ) ~ 図 9 8 ( a 3 6 ) に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 9 ( a 3 7 ) ~ 図 1 0 0 ( a 4 2 ) に示す期間）、

前記群演出は、第 1 群演出（たとえば、6 人群予告演出）と第 2 群演出（たとえば、犬群予告演出）とを含み、

前記第 1 群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第 1 速度（たとえば、速度 V 1 ）で進行し、

前記第 2 群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第 2 速度（たとえば、速度 V 2 ）で進行し、

前記第 1 速度は、前記第 2 速度よりも速く、

前記第 1 群演出は、前記第 2 群演出よりも、最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離が長くなるように構成されている（たとえば、図 1 7 0 に示す例）。

## 【 1 2 6 2 】

「最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離」は、図 1 7 0 に示したように、6 人群予告演出や犬群予告演出などの群予告演出において、最初に表示されるキャラクタの端から最後に表示されるキャラクタの端までの直線距離（X 軸状の距離）である。この直線距離は、画像表示装置 5 の画面の端から最初のキャラクタが表示されてから最後のキャラクタが表示されるまでの時間を T とし、かつ各キャラクタの

10

20

30

40

50

速度を  $V$  とすれば、時間  $T$  に速度  $V$  を乗算すること ( $T \times V$ ) によって算出できる。

【 1 2 6 3 】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、2 種類の群予告演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 1 2 6 4 】

( 7 - 2 ) 前記第 1 群演出の実行時間 (たとえば、 $X 1 / V 1$ ) は、前記第 2 群演出の実行時間 (たとえば、 $X 2 / V 2$ ) と同じまたは略同一である (たとえば、図 1 7 0 に示す例)。

10

【 1 2 6 5 】

これにより、同一または略同一の時間を用いて 2 種類の群予告演出を実行することができる。

【 1 2 6 6 】

( 7 - 3 ) 前記第 2 群演出が実行されたときは、前記第 1 群演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高く、

前記第 2 群演出の実行確率は、前記第 1 群演出の実行確率よりも低い。

【 1 2 6 7 】

これにより、6 人群予告よりも実行確率が低くて期待度の高い犬群予告演出について、キャラクタの速度を 6 人群予告よりも遅くすることで、たとえば、遊技者が犬群予告演出のキャラクタを撮影する機会を増やすことができる。

20

【 1 2 6 8 】

( 7 - 4 ) 前記第 2 群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い (たとえば、密集度  $D 2$ ) は、前記第 1 群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い (たとえば、密集度  $D 1$ ) よりも大きい。

【 1 2 6 9 】

これにより、群予告演出においてキャラクタの速度や移動距離を考慮して適切な密集度でキャラクタが配置されるため、遊技者に好適な群予告演出を提供することができる。

【 1 2 7 0 】

( 7 - 5 ) 前記第 2 群演出において、画面の下部から上部に亘って最後尾に位置する複数のキャラクタが配置され、

30

前記最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後の演出に対応する表示が行われる (たとえば、図 1 6 9 に示す例)。

【 1 2 7 1 】

これにより、群予告演出を契機に次の演出のための画像に切り替えて遊技者に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 2 7 2 】

( 8 - 1 ) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態 (たとえば、大当り遊技状態) に制御可能な遊技機 (たとえば、パチンコ遊技機 1) であって、

40

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出 (たとえば、群予告演出) を実行する群演出実行手段 (たとえば、図 4 7 に示す群予告実行処理、図 1 5 8 ~ 図 1 6 7 に示すボイngo群予告演出) を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み (たとえば、図 5 9 に示す期間)、

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

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり

50

、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第1表示期間において、画面上の奥側から手前側へ向けてキャラクタが進行するように特定位置からキャラクタの表示が開始され、

前記特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始することに関連したタイミングで、当該特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする前段表示（たとえば、光のエフェクトによる前段画像の表示）が行われる（たとえば、図158に示す例）。

【1273】

「前段表示」は、キャラクタの表示を視認困難とする表示であればいずれのものであってもよく、キャラクタが登場する特定位置を隠すような表示（たとえば、光や模様などのエフェクト画像の表示など）を含む。「視認困難」とは、遊技者が特定位置を完全に視認できない状態、遊技者が特定位置を視認できるが当該視認が困難な状態、遊技者が特定位置を視認できるが当該特定位置からキャラクタが登場する様子を視認できない状態、遊技者が特定位置を視認できかつ当該特定位置からキャラクタが登場する様子を視認できるが当該視認が困難な状態を含む。

【1274】

「特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始することに関連したタイミング」は、特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングと同じタイミング、あるいは特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングの前後所定期間内のタイミング（この所定期間は、遊技者が特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングであると錯覚するような期間）を含む。

【1275】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、前段画像の表示によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタが表示されるため、ある程度の大きさで最初からキャラクタを表示させることができ、突然、大きなキャラクタが表示されてしまうといった違和感を遊技者に生じさせない。

【1276】

（8-2） 前記第1表示期間において、画面上の奥行方向から手前方向へと進行するようにキャラクタが拡大表示され、

拡大表示されたキャラクタによって前記特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする（図164に示す例）。

【1277】

これにより、まるで奥行のある位置から複数のキャラクタが続々と登場するかのような視覚効果を与えることができる。

【1278】

（8-3） 前記群演出において最後に表示されるキャラクタは、少なくとも画面の一端部から当該一端部に対向する他端部にまで及ぶ範囲に亘って拡大表示される（図162に示す例）。

【1279】

これにより、最後のキャラクタの画像表示を利用して、群予告演出の後の演出に好適に切り替えることができる。

【1280】

（8-4） 前記群演出において最後に表示されるキャラクタの動作に連動して、前記第3表示期間で表示された背景表示が、その後の演出に対応する背景表示に切り替わる（たとえば、図162、図163に示す例）。

【1281】

これにより、最後のキャラクタの画像表示を利用して、群予告演出の後の演出に好適に

10

20

30

40

50



切り替えることができる。

【 1 2 8 2 】

( 8 - 5 ) 前記群演出において最後に表示されるキャラクタは、少なくとも画面の一端部から当該一端部に対向する他端部にまで及ぶ範囲に亘って拡大表示され、

前記最後に表示されるキャラクタの背面側では前記群演出における他のキャラクタは表示されていない(たとえば、図 1 6 4 に示す例)。

【 1 2 8 3 】

これにより、1 番目のキャラクタによって隠れた位置には後続のキャラクタ画像を配置しても視認できないため、当該後続のキャラクタ画像を配置しなくてもよく、まるで奥行のある位置から複数のキャラクタが続々と登場するかのような視覚効果を与えることができる。

10

【 1 2 8 4 】

( 9 - 1 ) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機 1 )であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図 4 7 に示す群予告実行処理、図 9 4 ~ 図 1 0 0 に示す 6 人群予告演出)と、

音を出力する音出力手段(たとえば、スピーカ 8 L , 8 R )と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み(たとえば、図 5 9 に示す期間)、

20

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図 9 4 ( a 2 3 ) ~ 図 9 6 ( a 3 0 ) に示す期間)、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 9 7 ( a 3 1 ) ~ 図 9 8 ( a 3 6 ) に示す期間)、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 9 9 ( a 3 7 ) ~ 図 1 0 0 ( a 4 2 ) に示す期間)、

前記音出力手段は、前記第 1 表示期間の開始に関連するタイミングで前記群演出に対応する演出音の出力を所定音量で開始し、その後の当該第 1 表示期間において当該演出音の音量を当該所定音量よりも大きい特定音量とし、前記第 2 表示期間においても当該演出音の音量を当該特定音量とし、前記第 3 表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量よりも小さい音量となるように当該演出音を出力する。

30

【 1 2 8 5 】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、第 1 表示期間中に音量を特定音量まで上げ、第 2 表示期間中においても特定音量で出音を維持することで、第 2 表示期間の前から特定音量で群予告演出を盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 1 2 8 6 】

音量は、音出力手段が上げたり下げたりするように制御してもよいし、音出力手段の音量制御は一定であるが当該音出力手段が参照する音データにおいて音量の上げ下げが規定されていることで音量が上がったり下がったりするものであってもよい。

【 1 2 8 7 】

( 9 - 2 ) 前記第 1 表示期間において前記演出音が出力されてから当該演出音の音量が特定音量まで上がるまでのフェードイン時間は、前記第 3 表示期間において当該演出音の音量が下がり始めてから当該演出音の音量が無くなるまでのフェードアウト時間よりも短い(たとえば、図 5 9 に示す例)。

50

## 【 1 2 8 8 】

これにより、群予告演出における出音は、フェードインが短い時間で行われ、フェードアウトはフェードインよりも長い時間で行われるため、群予告演出の音を好適に出力することができる。

## 【 1 2 8 9 】

( 1 0 - 1 ) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 4 7 に示す群予告実行処理，図 9 4 ~ 図 1 0 0 に示す 6 人群予告演出）と、

複数の点灯手段（たとえば、枠ランプなどの遊技効果ランプ 9 ）と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 5 9 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 9 4 ( a 2 3 ) ~ 図 9 6 ( a 3 0 ) に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 7 ( a 3 1 ) ~ 図 9 8 ( a 3 6 ) に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 9 ( a 3 7 ) ~ 図 1 0 0 ( a 4 2 ) に示す期間）、

前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、前記第 1 表示期間に対応する第 1 輝度データテーブル（たとえば、図 6 4 ( a ) に示す枠ランプ用孫テーブル W 1 ）と、前記第 2 表示期間に対応する第 2 輝度データテーブル（たとえば、図 6 4 ( b ) に示す枠ランプ用孫テーブル W 2 ）と、前記第 3 表示期間に対応する第 3 輝度データテーブル（たとえば、図 6 4 ( c ) に示す枠ランプ用孫テーブル W 3 ）とを含み、

前記第 1 輝度データテーブルおよび前記第 2 輝度データテーブルの各々は、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第 1 輝度データと、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第 1 輝度データと異なる第 2 輝度データとで構成され（たとえば、図 6 4 に示す枠ランプ用孫テーブルの例）、

前記第 2 輝度データテーブルは、前記第 1 輝度データテーブルよりも、多くの前記点灯手段を高輝度で点灯させるように設定されている（たとえば、枠ランプ用孫テーブル W 2 は枠ランプ用孫テーブル W 1 よりも多くのランプに高輝度（「 0 」 ~ 「 F 」）のデータが格納されている）。

## 【 1 2 9 0 】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、各表示期間に対応する輝度データテーブルが設けられており、第 2 輝度データテーブルは第 1 輝度データテーブルよりも、高輝度でランプを点灯させるように設計されているため、第 1 表示期間においては複数のキャラクタが登場するときの弱めの足音を表現でき、第 2 表示期間においては複数のキャラクタが次々と登場するときの強めの足音を表現でき、より好適な群予告演出を遊技者に提供することができる。

## 【 1 2 9 1 】

「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」は、各点灯手段に含まれる複数の点灯部（たとえば、枠左ランプ 9 L 1 に

10

20

30

40

50

けるRGB、盤上ランプ9Cにおける中のWWW)における時間ごとの点灯データ(点灯要素)であり、たとえば、図64(a)に示す例では、T1-1における枠左ランプ9L1(RGB)のデータ(100)である。なお、RGBのデータとして、消灯に対応するデータは「000」であり、低輝度の点灯に対応するデータは「100」であり、高輝度の点灯に対応するデータは「F00」である。

【1292】

「輝度データ」は、各点灯手段(たとえば、枠ランプ、盤上ランプ9C)における時間ごとの点灯データであって、「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」の時間ごとの集まりであり、たとえば、図64(a)に示す例では、T1-1における枠左ランプ9Lや枠右ランプ9Rのデータである。

10

【1293】

輝度データテーブルは、所定期間(たとえば、親テーブルや子テーブルで規定された点灯時間)における「輝度データ」の集まりであり、たとえば、図64(a)に示す例では、T1-1~T1-11における枠左ランプ9Lや枠右ランプ9Rのデータである。

【1294】

(10-2) 前記第1輝度データテーブルは、前記第2輝度データテーブルよりも、輝度データの切替間隔が長い(たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は100msで切り替え、枠ランプ用孫テーブルW2は50~80msで切り替える)。

【1295】

20

これにより、第2表示期間においては、第1表示期間よりも、キャラクタが速く走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1296】

(10-3) 前記第1輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔である一方で、前記第2輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔でない(たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は100msで切り替え、枠ランプ用孫テーブルW2は50~80msで切り替える)。

【1297】

これにより、第2表示期間においては、第1表示期間よりも、複数のキャラクタが足並みを揃えずに走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

30

【1298】

(11-1) 前記第1輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させる輝度データを含み(たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は群予告の進行方向に合わせて高輝度で点灯し)、

前記第2輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させない輝度データを含む(たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW2は複数箇所に亘って高輝度で点灯する)。

【1299】

これにより、第1表示期間においてキャラクタが登場し、第2表示期間において複数のキャラクタが次々と登場する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

40

【1300】

(11-2) 前記第1輝度データテーブルは、前記群演出において最初に表示されたキャラクタの進行位置に合わせて、当該キャラクタの近辺に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該キャラクタが到達していない箇所の近辺に位置する前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む(たとえば、図64(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例)。

【1301】

これにより、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ラン

50

ブが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1302】

(11-3) 前記第1輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出において最初に表示されたキャラクタが進行するにつれて、当該点灯手段消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む(たとえば、図64(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例)。

【1303】

これにより、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1304】

(11-4) 前記第1輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させる輝度データを含み(たとえば、図64(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例)、

前記第2輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させない輝度データを含む(たとえば、図64(b)に示す枠ランプ用孫テーブルW2の例)。

【1305】

これにより、第1表示期間においては、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。また、第2表示期間においては、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1306】

(11-5) 前記第1輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を消灯させる輝度データを含み(たとえば、図64(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例)、

前記第2輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を点灯させる輝度データを含む(たとえば、図64(b)に示す枠ランプ用孫テーブルW2の例)。

【1307】

これにより、第1表示期間においては、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。また、第2表示期間においては、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1308】

(12-1) 前記第3輝度データテーブルは、前記群演出におけるキャラクタの進行に合わせて消灯させる前記点灯手段の数を増やす輝度データを含む(たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW3は群予告の進行方向に合わせて消灯または低輝度で点灯する)。

【1309】

これにより、第3表示期間においては、キャラクタが進行することに合わせて、ランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの消灯または点灯を用いてキャラクタが進行

10

20

30

40

50

する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1310】

(12-3) 前記第3輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔が、前記群演出においてキャラクタが進行する方向とは逆に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔よりも短い(たとえば、図63に示すように、枠左ランプ9Lの切替間隔は10msであり、枠右ランプ9Rの切替間隔は80msである)。

【1311】

これにより、第3表示期間においては、キャラクタがパチンコ遊技機1の右側から左側へと進行して消えていく様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

10

【1312】

(13-1) 前記第1輝度データテーブルは、前記第1表示期間の開始に関連するタイミングで前記点灯手段の制御が開始し、当該第1表示期間中に前記点灯手段の制御が終了し、

前記第2輝度データテーブルは、前記第1表示期間中に前記点灯手段の制御が開始するとともに当該第2表示期間中においても当該点灯手段の制御が継続し、前記第3表示期間中に前記点灯手段の制御が終了し、

前記第3輝度データテーブルは、前記第3表示期間中に前記点灯手段の制御が開始する(たとえば、図85に示す群予告輝度データテーブルの例)。

20

【1313】

これにより、第1表示期間の途中から、第2表示期間と同じように高輝度でランプが点灯するため、第2表示期間の前からキャラクタが進行する様子をランプの点灯で盛り上げて表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1314】

(13-2) 前記第2輝度データテーブルは、前記第1輝度データテーブルおよび前記第3輝度データテーブルよりも、前記点灯手段の制御期間が長く設定されており、

前記第1輝度データテーブルは、前記第3輝度データテーブルよりも、前記点灯手段の制御期間が長く設定されている(たとえば、図85に示す群予告輝度データテーブルの例)。

30

【1315】

これにより、第1表示期間において複数のキャラクタが次々と登場する様子を適切な長さで表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1316】

(14-1) 前記第1輝度データテーブルにおいて最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである(たとえば、図63に示すように、枠ランプ用テーブルW1においては全てのランプについて最初の輝度データが消灯または低輝度で点灯する)。

【1317】

これにより、群予告演出が実行される前に行われていたランプの点灯と混じることなく、一旦、区切りをつけた上で群予告演出が実行されたときにランプが点灯するため、より好適な群予告演出を提供することができる。

40

【1318】

(14-2) 前記第2輝度データテーブルおよび前記第3輝度データテーブルの各々において最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させない輝度データである(たとえば、図63に示すように、枠ランプ用テーブルW2, W3においては最初の輝度データについて高輝度でランプが点灯する)。

【1319】

50

これにより、群予告演出が実行された後、キャラクタが次々と進行しているときには、演出の流れを重視して、全てのランプの消灯や低輝度の点灯によって区切ること無く群予告演出を遊技者に見せることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 1 3 2 0 】

( 1 4 - 3 ) 前記第 3 輝度データテーブルにおいて最後に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである(たとえば、図 6 3 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 3 においては全てのランプについて最後の輝度データが消灯または低輝度で点灯する)。

【 1 3 2 1 】

これにより、群予告演出が終了するときには、全てのランプを消灯または低輝度で点灯させることで、群予告演出が終了することを遊技者に認識させることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 1 3 2 2 】

( 1 5 - 1 ) 前記第 1 輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第 2 輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されている(たとえば、図 6 3 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 1 においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブル W 2 においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている)。

【 1 3 2 3 】

これにより、長時間に亘って設定されている第 2 表示期間における輝度データについて、データ容量を削減することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 1 3 2 4 】

( 1 5 - 2 ) 前記第 3 輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている(たとえば、図 6 3 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 3 においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されていない)。

【 1 3 2 5 】

これにより、第 2 表示期間よりも長時間に亘ることなく設定されている第 3 表示期間における輝度データについては、輝度データをそのまま規定することで、設計の自由度が上がる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 1 3 2 6 】

( 1 6 - 1 ) 前記第 1 輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第 2 輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されており(たとえば、図 6 3 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 1 においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブル W 2 においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている)。

前記第 1 輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されている一方で、前記第 2 輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されていない(たとえば、図 6 3 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 1 においては不具合対策用の 1 0 分間データが規定され、枠ランプ用孫テーブル W 2 においては不具合対策用の 1 0 分間データが規定されていない)。

【 1 3 2 7 】

これにより、長時間に亘って設定されている第 2 表示期間における輝度データについて、データ容量を削減することができる。一方、第 1 表示期間における輝度データについては、輝度データをそのまま規定しているが、その代わり、不具合対策用の 1 0 分間データが規定されていることで、その 1 0 分間の間に不具合対策をすることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 3 2 8 】

( 1 6 - 2 ) 前記不具合対策用の輝度データは、前記第 1 輝度データテーブルを構成する輝度データの中で最も長い時間が規定された輝度データであって、前記第 1 輝度データテーブルの最初から前記点灯手段が制御されてしまうことを防止するための輝度データである（たとえば、図 6 3 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 1 においては不具合対策用の 1 0 分間データが規定されている）。

## 【 1 3 2 9 】

これにより、第 1 輝度データテーブルの最初からランプの点灯制御が行われてしまうことを不具合対策用の 1 0 分間データによって防止することができるため、好適な群予告演出を提供することができる。

10

## 【 1 3 3 0 】

( 1 6 - 3 ) 前記不具合対策用の輝度データは、隣合う前記点灯手段を順番に規則的に点灯させる輝度データである（たとえば、図 6 4 ( a ) に示すように、1 0 分間の不具合対策用の輝度データは、1 つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させる輝度データである）。

## 【 1 3 3 1 】

これにより、不具合が発生しても、1 つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させるため、見栄えが悪くなることを防ぐことができ、好適な群予告演出を提供することができる。

## 【 1 3 3 2 】

20

( 1 7 - 1 ) 前記点灯手段は、単色で点灯する単色点灯手段（たとえば、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 ）と、複数の色で点灯する複数色点灯手段（たとえば、盤上ランプ 9 C 1 ~ 9 C 5 , 9 C 9 ~ 9 C 1 3 ）を含み、

前記単色点灯手段を特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値（たとえば、「 6 」）を含み、

前記複数色点灯手段を前記特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値よりも大きい値（たとえば、「 8 」 ~ 「 F 」）を含む。

## 【 1 3 3 3 】

これにより、発光手段の種類に応じて高輝度の点灯に対応する値を適切なものにすることで、高輝度で点灯するランプ間の光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

30

## 【 1 3 3 4 】

( 1 7 - 2 ) 前記単色点灯手段は、第 1 色で点灯する第 1 色点灯手段（たとえば、盤上ランプ 9 C 6 ~ 9 C 8 ）と、第 2 色で点灯する第 2 色点灯手段（たとえば、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 ）を含み、

前記第 1 色点灯手段および前記第 2 色点灯手段のいずれを前記特定の高輝度で点灯させる輝度データであっても、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として前記特定値（たとえば、「 6 」）を含む。

## 【 1 3 3 5 】

これにより、同じ単色で点灯するランプ間においても、光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

40

## 【 1 3 3 6 】

( 1 8 - 1 ) 前記第 1 輝度データテーブルおよび前記第 2 輝度データテーブルはいずれも、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して互いに異なる輝度データを含み（たとえば、図 6 4 に示す枠ランプ用孫テーブル）、

前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出において用いられる前記輝度データテーブルは、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して共通の輝度データを含む（たとえば、図 7 1 に示す枠ランプ用孫テーブル）。

## 【 1 3 3 7 】

50

これにより、群予告演出においては枠左ランプ 9 L と枠右ランプ 9 R とで個別に点灯制御を行うことで、より詳細な点灯態様を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

#### 【 1 3 3 8 】

( 1 9 - 1 ) 前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出（たとえば、リーチライン演出）の実行中において、前記群演出が割り込んで実行されることがあり、

前記群演出が割り込んで実行された場合においても、前記予告演出に対応する前記輝度データテーブルに従って前記点灯手段が点灯し続けるものであり（たとえば、図 1 7 1 , 図 1 7 2 に示す例）、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記予告演出において用いられる前記点灯手段と同じであるか、または当該予告演出において用いられる前記点灯手段と当該予告演出において用いられない前記点灯手段とを含む（たとえば、図 7 0 に示すように、リーチライン演出においては、群予告演出で常に用いられる盤上ランプおよびアタッカランプが用いられない期間がある）。

#### 【 1 3 3 9 】

これにより、群予告演出が他の予告演出に割り込んで実行された場合でも、共通のランプが点灯しているため、違和感なく点灯による演出を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。たとえば、群予告演出が他の予告演出に割り込んで実行された場合、群予告演出におけるランプの点灯と他の予告演出におけるランプの点灯とが混在することになるが、仮に両方で点灯するランプが互いに異なっていれば、数多くのランプが煩雑に点灯するため、見栄えが悪く、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。この点、群予告演出におけるランプの点灯と他の予告演出におけるランプの点灯とを共通にしておけば、数多くのランプが煩雑に点灯することを防止することができる。

#### 【 1 3 4 0 】

( 1 9 - 2 ) 前記群演出の実行中に前記予告演出が終了し、かつ当該予告演出とは異なる所定演出（たとえば、図柄送り演出）が実行されるものであり（たとえば、図 1 7 1 , 図 1 7 2 に示す例）、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記所定演出において用いられる前記点灯手段と同じであるか、または当該所定演出において用いられる前記点灯手段と当該所定演出において用いられない前記点灯手段とを含む（たとえば、図 1 7 1 , 図 1 7 2 に示す例）。

#### 【 1 3 4 1 】

これにより、群予告演出中に他の演出に切り替わった場合でも、共通のランプが点灯しているため、違和感なく点灯による演出を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

#### 【 1 3 4 2 】

( 1 9 - 3 ) 前記群演出は 1 0 0 % 未満の所定の実行確率で実行される（たとえば、図 3 0 に示す群予告抽選）。

#### 【 1 3 4 3 】

これにより、群予告演出は他の演出に関係なく抽選によって実行するか否かが決まるため、群予告演出の実行に関する処理負担を軽減することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

#### 【 1 3 4 4 】

( 2 0 - 1 ) 前記点灯手段は、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段（たとえば、V ランプ 9 G）を含み、

前記特定点灯手段は、前記有利状態に制御するときに点灯可能であり、かつ当該有利状態に制御しないときに点灯せず（たとえば、V ランプ 9 G は、V 入賞が発生可能な大当り遊技状態のラウンド中であることや V 入賞が発生したことを報知するために点灯する）、

前記第 1 輝度データテーブルおよび前記第 2 輝度データテーブルは、前記特定点灯手段

10

20

30

40

50



を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図 6 3 に示す輝度データテーブルの例）。

【 1 3 4 5 】

これにより、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、大当りなどの有利状態に制御されたのかと遊技者に勘違いをさせてしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【 1 3 4 6 】

（ 2 0 - 2 ） 前記点灯手段は、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段（たとえば、スティックコントローラランプ 9 J , トリガボタンランプ 9 K ）を含み、

10

前記特定点灯手段は、遊技者に対して操作手段の操作が有効であることを点灯によって示唆するものであり（たとえば、スティックコントローラランプ 9 J はスティックコントローラ 3 1 A を引く操作を促すために点灯し、トリガボタンランプ 9 K はプッシュボタン 3 1 B を押圧する操作を促すために点灯する）、

前記第 1 輝度データテーブルおよび前記第 2 輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図 6 3 に示す輝度データテーブルの例）。

【 1 3 4 7 】

これにより、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、操作手段の操作を促しているのかと遊技者に勘違いをさせてしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

20

【 1 3 4 8 】

〔 変形例 〕

上述したパチンコ遊技機 1 の変形例について説明する。

【 1 3 4 9 】

（ 群予告演出の表示期間について ）

本実施の形態においては、第 3 表示期間が第 1 表示期間よりも長い期間であったが、第 1 表示期間が第 3 表示期間よりも長い期間であってもよい。

30

【 1 3 5 0 】

これにより、第 1 表示期間において最初に登場したキャラクタを長めにみせることで、大当りを示唆する群予告演出が実行されたことに対して注目させ易くすることができる。

【 1 3 5 1 】

（ 群予告演出の実行タイミングについて ）

本実施の形態においては、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、100%の確率で可変表示の時間の後半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の前半よりも、可変表示の時間の後半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。

40

【 1 3 5 2 】

また、本実施の形態においては、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、100%の確率で可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半よりも、可変表示の時間の前半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。

【 1 3 5 3 】

（ 群予告演出で登場するキャラクタについて ）

本実施の形態においては、第 1 表示期間において、1 番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイド A（夢夢ちゃん）が登場したが、第 2 表示期間において最も多く登場する

50

キャラクタが主人公のメイド A（夢夢ちゃん）であってもよい。

【 1 3 5 4 】

これにより、最も長い第 2 表示期間において、主人公のキャラクタを遊技者に頻繁に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 3 5 5 】

また、第 1 表示期間において最初に表示されるキャラクタは、プレミアムキャラクタであってもよい。

【 1 3 5 6 】

これにより、最初の第 1 表示期間において、プレミアムキャラクタを遊技者に最初に見せることができ、群予告演出をインパクトのあるものとするができる。なお、第 1 表示期間において最初に表示されるキャラクタがプレミアムキャラクタの場合、大当たりが確定するものであってもよい。さらに、この場合、枠ランプなどの各ランプの点灯パターンをレインボー（七色）を含むパターンにしてもよい。

10

【 1 3 5 7 】

なお、プレミアムキャラクタは、全ての状態や演出の中で最も登場割合の低いキャラであってもよいし、群予告演出以外では登場しないキャラクタであってもよい。また、プレミアムキャラクタは、他のキャラクタよりも、登場することで大当たりの期待度が高いことを示唆するキャラクタであってもよい。

【 1 3 5 8 】

（群予告演出における点灯制御について）

20

本実施の形態においては、図 6 4 に示す枠ランプ用孫テーブルに示すように輝度データが規定されていたが、以下のように輝度データが規定されてもよい。すなわち、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第 1 特定輝度データと、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータを含む一方で点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータを含まない第 2 特定輝度データとがあり、第 1 輝度データテーブルは、第 1 特定点灯データが用いられず、第 2 輝度データテーブルは、第 2 特定点灯データを用いるものであってもよい。

【 1 3 5 9 】

このようにすれば、第 1 表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されないため、低輝度でランプが点灯することで複数のキャラクタが近づいてくる様子を表現することができ、第 2 表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されるため、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。

30

【 1 3 6 0 】

また、第 3 輝度データテーブルは、第 2 輝度データテーブルで点灯していた点灯手段を全て消灯させる輝度データを含むものであってもよい。

【 1 3 6 1 】

このようにすれば、第 3 表示期間においてキャラクタが進行して消える様子をランプの消灯によって表現することができる。

【 1 3 6 2 】

また、点灯手段は、群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段を含み、

40

特定点灯手段の前面側には、光を透過可能な特定部材が配置されており、

特定点灯手段が点灯することで、特定部材を介して視認される色味が特定色となり、

第 1 輝度データテーブルおよび第 2 輝度データテーブルは、特定色とは異なる色で点灯手段を点灯させる輝度データを含み、

第 1 輝度データテーブルおよび前記第 2 輝度データテーブルは、特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まないものであってもよい。

【 1 3 6 3 】

このようにすれば、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、当該ランプの前面側に位置する透明な

50

特定部材を介して視認される色味が群予告演出においては用いられていない特定色になってしまうことで、群予告演出の色味を邪魔してしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

#### 【1364】

(群予告演出の動画データについて)

本実施の形態においては、図52に示すように、動作対象となるキャラクタと当該キャラクタの動作内容(動作パターン)とが予め対応付けられた動画データを設計段階で作成しておき、当該動画データをRAM122またはROM121に格納するものであった。そして、パチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、RAM122またはROM121に格納された動画データを再生するようになっていた。しかしながら、上記と異なる方法で群予告演出の動画を再生するものであってもよい。

10

#### 【1365】

たとえば、動作対象となるキャラクタのデータと、動作内容(動作パターン)を示すデータとを、各々別のデータとしてRAM122またはROM121に格納してもよい。そして、パチンコ遊技機1において、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、RAM122またはROM121に格納されたキャラクタのデータと動作パターンを示すデータとを各々選択し、両者を組み合わせて動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。

20

#### 【1366】

より具体的には、RAM122またはROM121においては、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタCの各々が走ったり歩いたりする複数のデータを記憶領域1に格納するとともに、キャラクタが決められていないが任意の複数のキャラクタが群予告演出に係る複数の動作パターンを示す動画データを記憶領域2に格納すればよく、演出制御用CPU120は、群予告演出の実行タイミングになったときに、記憶領域1からキャラクタを抽出し、さらに記憶領域2から群予告演出に係る動画データを抽出し、それらを組み合わせて1つの群予告演出の動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。

#### 【1367】

(群予告演出と他の予告演出とが重なる場合について)

本実施の形態においては、図156および図169に示すように、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの(たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側)であった。しかしながら、これに限らない。たとえば、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの(たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側)であってもよい。あるいは、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの(たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側)であってもよい。また、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの(たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側)であってもよい。なお、他の予告演

30

40

50

出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きい場合とは、たとえば、大当りを示唆する画像など遊技者が注目する予告画像については群予告演出における画像によって隠されているが、当該予告画像の周りに位置する画像（たとえば、予告画像を取り巻く炎やオーラなどを示す画像）については群予告演出における画像によって隠されずに視認可能であるものを含む。

【 1 3 6 8 】

（ 当りを経由しない時短制御例 ）

次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行する例を説明する。

（ 時短図柄を用いた時短制御例 ）

10

【 1 3 6 9 】

（ A 1 ） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置 7 A が作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置 7 A を作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を経由しない時短制御を実行してもよい。

【 1 3 7 0 】

（ A 2 ） なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

20

【 1 3 7 1 】

（ A 3 ） また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【 1 3 7 2 】

（ A 4 ） また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

30

【 1 3 7 3 】

（ A 5 ） また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第 1 特図と第 2 特図とで異なる確率としてもよい。

【 1 3 7 4 】

（ A 6 ） また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞時でよい。

40

【 1 3 7 5 】

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

【 1 3 7 6 】

（ A 8 ） なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無

50

で変化しないようにする。

【 1 3 7 7 】

( A 9 ) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【 1 3 7 8 】

( A 1 0 ) また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

10

【 1 3 7 9 】

( A 1 1 ) また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【 1 3 8 0 】

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

20

【 1 3 8 1 】

( A 1 3 ) また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【 1 3 8 2 】

( A 1 4 ) また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数 0 回」の抽選結果を含めることができる。

【 1 3 8 3 】

( A 1 5 ) また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

30

【 1 3 8 4 】

( A 1 6 ) また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【 1 3 8 5 】

( A 1 7 ) また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

40

【 1 3 8 6 】

( A 1 8 ) また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【 1 3 8 7 】

( A 1 9 ) また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ST機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

50

## 【 1 3 8 8 】

( A 2 0 ) また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

## 【 1 3 8 9 】

( A 2 1 ) また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

## 【 1 3 9 0 】

( 時短図柄を用いたその他の時短制御例 )

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

## 【 1 3 9 1 】

10

( B 1 ) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果 ( 特別表示結果 ) が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態 ( 特別状態 ) に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない ( 時短図柄が表示されても時短状態を上書するような ( 時短状態が再度発生するような ) 遊技状態の切替制御をしない ) ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい ( 飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど )。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる ( たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する )。

20

## 【 1 3 9 2 】

( B 2 ) ( B 1 ) の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい ( たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど )。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

## 【 1 3 9 3 】

30

( B 3 ) ( B 1 ) の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄 ( 時短図柄 ) となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄 ( 時短図柄 ) となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

## 【 1 3 9 4 】

( B 4 ) ( B 1 ) の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間 ( 確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間 ) が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

40

## 【 1 3 9 5 】

( B 5 ) 第 1 特別図柄による第 1 可変表示を行った後と、第 2 特別図柄による第 2 可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果 ( 特別表示結果 ) が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態 ( 特別状態 ) に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない ( 時短図柄が表示されても時短状態を上書するような ( 時短状態が再度発生するような ) 遊技状態の切替制御をしない ) ようにしてもよい。そして、第 2 可変表示の方が第 1 可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したと

50

きに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知（右打ちを指示する報知）に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときに状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【1396】

（B6） 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときに状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【1397】

（B7） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）が終了した後に実行される可変表示（第1可変表示）において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1398】

（B8） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）において当り（小当り、大当り）となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1399】

（B9） 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行可能（たとえば4個の残保留記憶のうち4個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、3個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、4個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能）であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1400】

(B 1 0) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

【1 4 0 1】

(B 1 1) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)における表示結果の確定表示時間(確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間)と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。

10

【1 4 0 2】

(B 1 2) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 4 0 3】

(B 1 3) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄(特定表示結果)になる場合と時短図柄(特別表示結果)になる場合とで、共通の特定演出(リーチ演出、予告演出)を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄(特別表示結果)になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄(特別表示結果)が表示されるときに遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。

20

【1 4 0 4】

(B 1 4) 前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当り図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1 4 0 5】

(B 1 5) 遊技制御用のCPU 1 0 3は、当り図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合と、ハズレ図柄(所定表示結果)となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用CPU 1 2 0は、遊技制御用のCPU 1 0 3から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1 4 0 6】

(B 1 6) 前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【1 4 0 7】

(B 1 7) 前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい(たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど)。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることがで

50



きる。

【 1 4 0 8 】

( B 1 8 ) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄 ( 特別表示結果 ) になる期待度 ( 割合 ) が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 4 0 9 】

( B 1 8 ) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄 ( 特別表示結果 ) になる期待度 ( 割合 ) が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 1 4 1 0 】

( B 1 9 ) 前記共通の特定演出とは異なる所定演出 ( たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示 ( 保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示 ) を表示する演出 ) の演出態様に応じて、時短図柄 ( 特別表示結果 ) になる期待度 ( 割合 ) が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 4 1 1 】

( B 2 0 ) 時短図柄 ( 特別表示結果 ) になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄 ( 特別表示結果 ) になることを示唆する演出 ( 時短示唆演出など ) を実行した後に、当り図柄 ( 特定表示結果 ) を報知する演出 ( 時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当りなど ) を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 1 4 1 2 】

( B 2 1 ) 遊技制御用の C P U 1 0 3 は、複数種類設けられた時短図柄 ( 特別表示結果 ) の種類に応じて時短回数 ( 時短継続期間 ) が異なる時短状態 ( 特別状態 ) に制御可能であり ( たとえば第 1 時短図柄 : 時短 5 0 回、第 2 時短図柄 : 時短 1 0 0 回など )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、実行した演出の種類 ( たとえばリーチ演出の種類など ) によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数 ( 継続期間 ) が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。

30

【 1 4 1 3 】

( B 2 2 ) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果 ( 特別表示結果 ) が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態 ( 特別状態 ) に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用の C P U 1 0 3 ( 遊技制御手段 ) からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 ( 演出制御手段 ) により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態 ( 特別状態 ) に移行 ( 制御 ) することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態 ( 特別状態 ) に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限 ( まったく実行しない、稀に実行可能とするなど ) するようにしてもよい。これにより、時短図柄 ( 特別表示結果 ) が表示されるとき遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。

40

【 1 4 1 4 】

( B 2 3 ) 保留記憶情報の先読みに基づいて、大当り遊技状態 ( 特定遊技状態 ) に移行 ( 制御 ) 可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行

50

可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1415】

(B24) 先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄(特別表示結果)が表示される可変表示である場合と、時短図柄(特別表示結果)が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

10

【1416】

(B25) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない(たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど)。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1417】

(B26) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない(たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど)。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

20

【1418】

(ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例)  
次に、通常状態において所定表示結果(ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など)となった可変表示回数(ハズレとなった可変表示の継続回数)を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態(特別状態)は、所定表示結果(ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など)となった可変表示の継続回数が特別回数(たとえば1000回)に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態(特別状態)を実行可能としてもよい。

30

【1419】

(C1) 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果(ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など)となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数(継続回数)が特別回数(たとえば1000回など)に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第1可変表示で前記所定表示結果となったときと、第2可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第1可変表示と第2可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

40

【1420】

(C2) 前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数(たとえば1000回など)連続して表示されたとことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態(特別状態)に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興

50

趣の低下を抑制することができる。

【1421】

(C3) 前記数値情報は、通常状態とは異なる状態(確変状態、時短状態)においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

【1422】

(C4) 前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

10

【1423】

(C5) 通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果(時短図柄)が可変表示結果として表示されたときに、時短状態(特別状態)に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態(特別状態)になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【1424】

(C6) 前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次の有利状態が発生するまでの時短状態(特別状態)に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

20

【1425】

(C7) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

【1426】

30

(C8) 前記数値情報が前記特別回数(たとえば1000回など)となったことに基づいて前記特別回数以上(たとえばさらに1000回以上など)の期間の時短状態(特別状態)に制御可能であり、前記時短状態(特別状態)中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態(特別状態)に制御可能であり、1回目の時短状態(特別状態)と、2回目の時短状態(特別状態)とで異なる演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態(特別状態)に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、2回目の時短状態の方が1回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、1回目の時短状態(特別状態)と、2回目の時短状態(特別状態)とで同様の演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態(特別状態)に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

40

【1427】

(C9) 特図プロセスフラグの値が第1数値(0~2)のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値(4以降)のときに有利状態(大当たり遊技状態)に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値(3)のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するための第3処理を実行する。また、第1経路(左側遊技領域)と第2経路(右側遊技領域)とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第

50

1 経路に遊技球を打込み、時短状態（特別状態）では第2経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第3処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に制御されていないが、前記第2経路に発射すべき旨の報知（たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知）をするようにしてもよい。また、前記第3処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のCPU103により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態（特別状態）に移行するときに早め（現実の時短変動開始前）に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

【1428】

（C10） 前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第1処理の実行後に前記第2処理を実行し、前記第3処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1429】

（C11） 前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後（次変動開始、客待ち）に時短状態（特別状態）に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報（特別回数到達フラグ）を第1数値から第2数値に変更し（フラグセット）、時短状態（特別状態）へ制御するときに、当該特別情報を第2数値から第1数値へ変更する（フラグリセット）ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態（特別状態）へ移行させる制御を好適に実行することができる。

【1430】

（C12） 遊技制御用のCPU103は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第1情報のときと前記第2情報のときとで異なる図柄確定時間の変動パターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

【1431】

（C13） 特図プロセスフラグの値が第1数値（0～2）のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値（4以降）のときに有利状態（大当り遊技状態）に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値（3）のときに特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第3処理を実行する。また、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103（遊技制御手段）からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120（演出制御手段）により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第2数値であるときと前記第3数値であるときとに応じた特定情報（背景指定、変動パターン）を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用CPU120（演出制御手段）により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

【1432】

（C14） 前記時短状態（特別状態）中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第1数値、前記第2数値、および、前記第3数値とは異なる第4数値とすることにより、再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 3 3 】

( C 1 5 ) 時短状態 ( 特別状態 ) 中においては、前記特定表示結果 ( 当り図柄 ) が表示されたことに基づいて時短状態 ( 特別状態 ) に制御された場合と、前記特別条件 ( 可変表示回数の条件 ) が成立して時短状態 ( 特別状態 ) に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい ( たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど )。これにより、遊技状況に応じた時短状態 ( 特別状態 ) の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

## 【 1 4 3 4 】

( C 1 6 ) 時短状態 ( 特別状態 ) 中においては、前記特定表示結果 ( 当り図柄 ) が表示されたことに基づいて時短状態 ( 特別状態 ) に制御された場合と、前記特別条件 ( 可変表示回数の条件 ) が成立して時短状態 ( 特別状態 ) に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい ( たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど )。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

## 【 1 4 3 5 】

( C 1 7 ) 時短状態 ( 特別状態 ) 中においては、前記特別表示結果 ( 時短図柄 ) が表示されたことに基づいて時短状態 ( 特別状態 ) に制御された場合と、前記特別条件 ( 可変表示回数の条件 ) が成立して時短状態 ( 特別状態 ) に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい ( たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど )。これにより、遊技状況に応じた時短状態 ( 特別状態 ) の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

## 【 1 4 3 6 】

( C 1 8 ) 時短状態 ( 特別状態 ) 中においては、前記特別表示結果 ( 時短図柄 ) が表示されたことに基づいて時短状態 ( 特別状態 ) に制御された場合と、前記特別条件 ( 可変表示回数の条件 ) が成立して時短状態 ( 特別状態 ) に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい ( たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど )。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

## 【 1 4 3 7 】

( C 1 9 ) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用 C P U 1 0 3 は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報 ( コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド ) を演出制御用 C P U 1 2 0 に送信可能であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する示唆演出 ( 所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、100回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど ) を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

## 【 1 4 3 8 】

( C 2 0 ) 遊技制御用 C P U 1 0 3 は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報 ( 時短状態に関する情報を特定可能なコマンド ) を演出制御用 C P U 1 2 0 へ送信可能であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出 ( 時短状態回数の終了示唆の演出など ) を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値 ( たとえば 1 2 7 ) 以下であることを特定可能な第

10

20

30

40

50

1 特定情報（第 1 背景指定、専用のカウントダウン演出情報）と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値（たとえば 127）より大きいことを特定可能な第 2 特定情報（100 回転ごとにカウントダウンするコマンドなど）と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

【1439】

（C21）演出制御用 CPU 120 は、前記特別回数より少ない第 1 所定回数（例えば 300 回など）の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態（特別状態）に制御されることを示唆する示唆演出（時短状態示唆演出制御用）を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第 1 所定回数より少ない第 2 所定回数（たとえば 100 回など）の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

10

【1440】

（C22）停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用 CPU 103 は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用 CPU 120 は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御されるときに異なる演出（時短状態に移行するときの演出が異なるなど）を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当たり確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

20

【1441】

（C23）停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用 CPU 103 は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用 CPU 120 は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御された後に異なる演出を実行する（時短状態に移行した後の演出が異なるなど）。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当たり確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

30

40

【1442】

（D1）可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当たりが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【1443】

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機 1 の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このよ

50

うに組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

【 1 4 4 4 】

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

【 1 4 4 5 】

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

10

【 1 4 4 6 】

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

20

【 1 4 4 7 】

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

【 1 4 4 8 】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

30

【符号の説明】

【 1 4 4 9 】

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 3 遊技機用枠
- 4 A 第 1 特別図柄表示装置
- 4 B 第 2 特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 5 C , 5 L , 5 R 飾り図柄表示エリア
- 6 A 入賞球装置
- 6 B 可変入賞球装置
- 8 L , 8 R スピーカ
- 9 遊技効果ランプ
- 1 0 一般入賞口
- 1 1 主基板
- 1 2 演出制御基板
- 1 3 音声制御基板
- 1 4 ランプ制御基板
- 1 5 中継基板
- 9 0 2 0 特図 L E D 基板

40

50

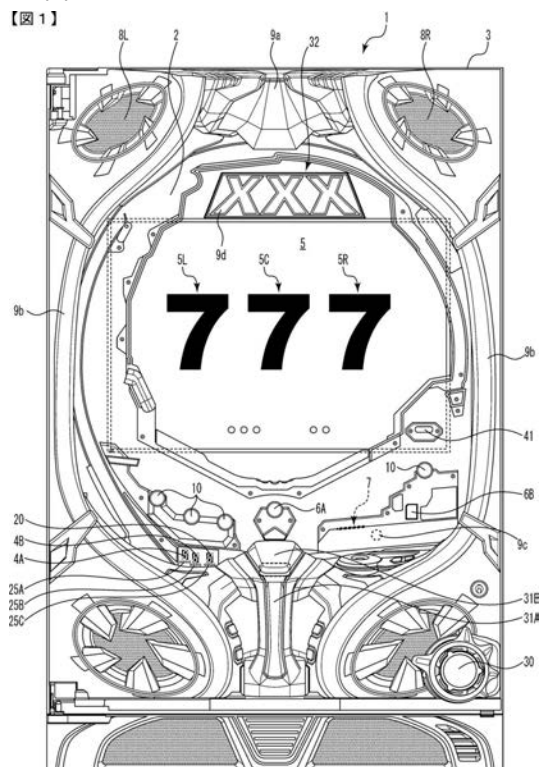
- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 2 1             | ゲートスイッチ         |
| 2 2 A           | 第 1 始動口スイッチ     |
| 2 2 B           | 第 2 始動口スイッチ     |
| 2 3             | カウントスイッチ        |
| 2 4             | V 入賞スイッチ        |
| 3 0             | 打球操作ハンドル        |
| 3 1 A           | スティックコントローラ     |
| 3 1 B           | プッシュボタン         |
| 3 2             | 可動体             |
| 3 5 A           | コントローラセンサユニット   |
| 3 5 B           | プッシュセンサ         |
| 4 1             | 通過ゲート           |
| 9 0 5 0         | 第 4 図柄ユニット      |
| 8 1 , 8 2 , 8 3 | ソレノイド           |
| 1 0 0           | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 1 0 1 , 1 2 1   | R O M           |
| 1 0 2 , 1 2 2   | R A M           |
| 1 0 3           | C P U           |
| 1 0 4 , 1 2 4   | 乱数回路            |
| 1 0 6           | R T C           |
| 1 1 0           | スイッチ回路          |
| 1 1 1           | 出力回路            |
| 1 2 0           | 演出制御用 C P U     |
| 1 2 3           | 表示制御部           |

10

20

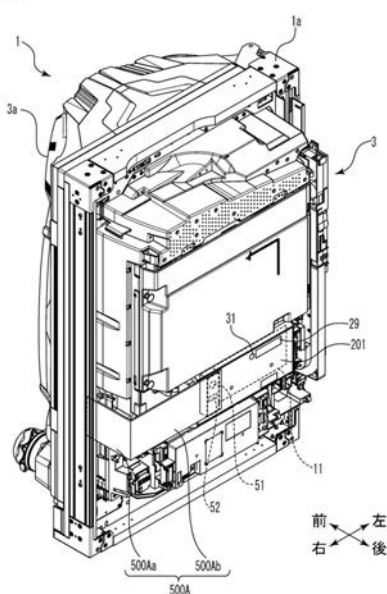
【圖 1】

【图 1】



【圖 2】

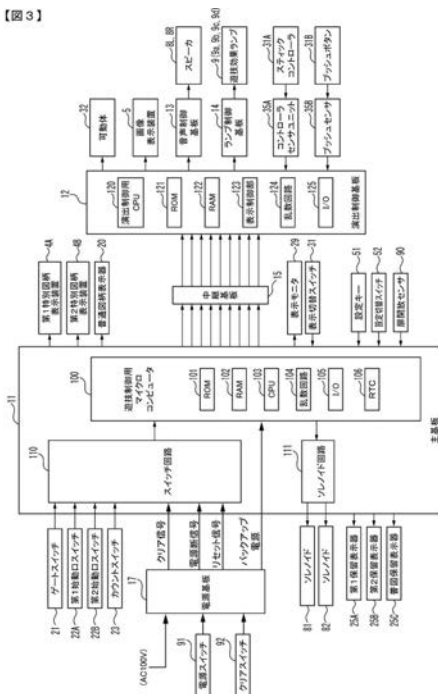
【图2】





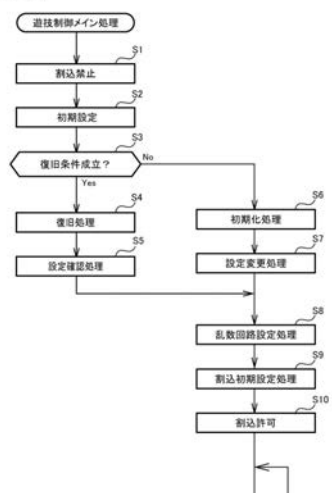
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



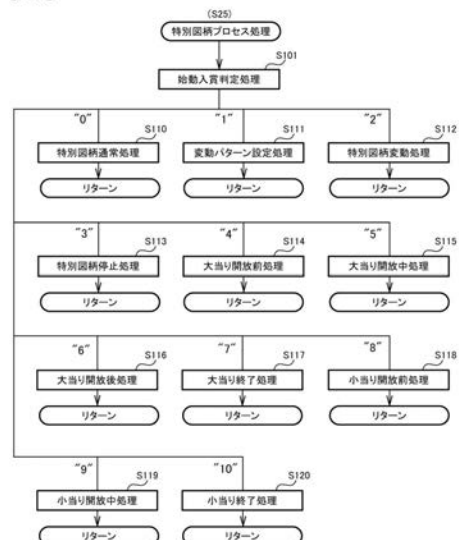
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特用用表示結果判定テーブル

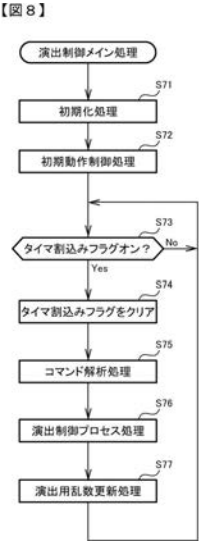
選択状態	特用表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1237 (確率1/200)	1020~1237 (確率1/200)	1020~1237 (確率1/200)	1020~1237 (確率1/200)	1020~1237 (確率1/200)	1020~1237 (確率1/200)
小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	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	上記数値以外
大当り	1020~1346 (確率1/180)	1020~1346 (確率1/180)	1020~1346 (確率1/180)	1020~1346 (確率1/180)	1020~1346 (確率1/180)	1020~1346 (確率1/180)	1020~1346 (確率1/180)
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)	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	上記数値以外

【図 8】

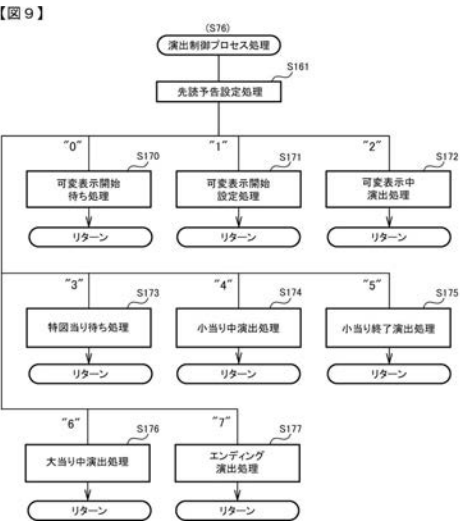
【図 8】

(B) 第2特用用表示結果判定テーブル

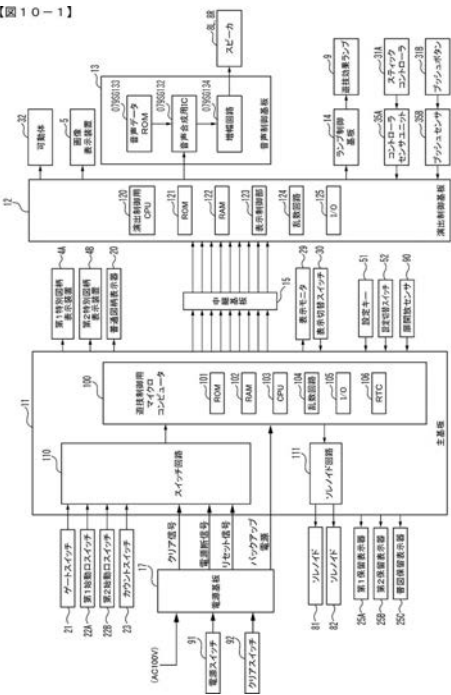
選択状態	特用表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1237 (確率1/200)	1020~1237 (確率1/200)	1020~1237 (確率1/200)	1020~1237 (確率1/200)	1020~1237 (確率1/200)	1020~1237 (確率1/200)
小当り	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	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	上記数値以外
大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/200)	1020~1346 (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)	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	上記数値以外



【図 9】

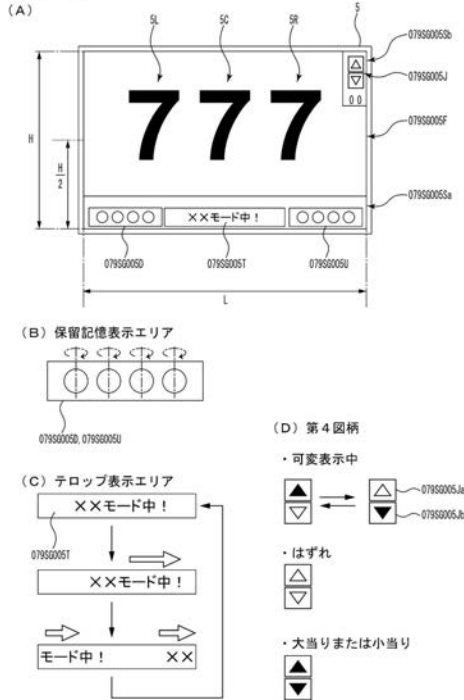


【図 10 - 1】



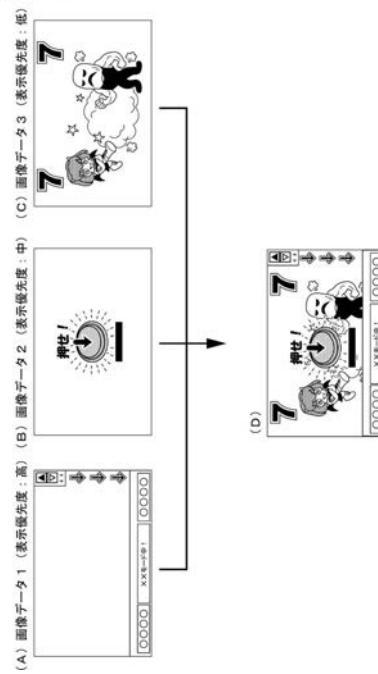
## 【図 10 - 2】

【図 10-2】



## 【図 10 - 3】

【図 10-3】



## 【図 10 - 4】

【図 10-4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	抽籤図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当たりまたは小当たりの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当たりまたは小当たりの終了指定
B1	00	第1抽動口入賞指定	第1抽動口入賞口への入賞を通知
B2	00	第2抽動口入賞指定	第2抽動口入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知

(B)

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

## 【図 10 - 5】

【図 10-5】

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

## 【図 10 - 6】

【図 10-6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

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

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54851(1/100)	小当たり
第2特図	—	小当たり

## 【図 10 - 7】

【図 10-7】

(A) 大当たり種別判定テーブル

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

(B) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当たりまで	次回大当たりまで	10
確変B	次回大当たりまで	次回大当たりまで	5
確変C	次回大当たりまで	次回大当たりまで	2
非確変	無し	100回 (10000ラウンド以上)	2

## 【図 10 - 8】

【図 10-8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	40000	スーパーリーチα2(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分を実行してはずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチα3(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分→第2リーチ演出の前半部分を実行してはずれ)
PA2-4	70000	スーパーリーチβ2(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分を実行してはずれ)
PA2-5	80000	スーパーリーチβ3(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分→第4リーチ演出を実行してはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-2	30000	スーパーリーチα1(第1リーチ演出の前半部分を実行して大当たり)
PB1-3	50000	スーパーリーチα3(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分→第2リーチ演出を実行して大当たり)
PB1-4	60000	スーパーリーチβ1(第3リーチ演出の前半部分を実行して大当たり)
PB1-5	80000	スーパーリーチβ3(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分→第4リーチ演出を実行して大当たり)
PC1-1	5000	特殊当り(小当たり)

【図 10 - 9】

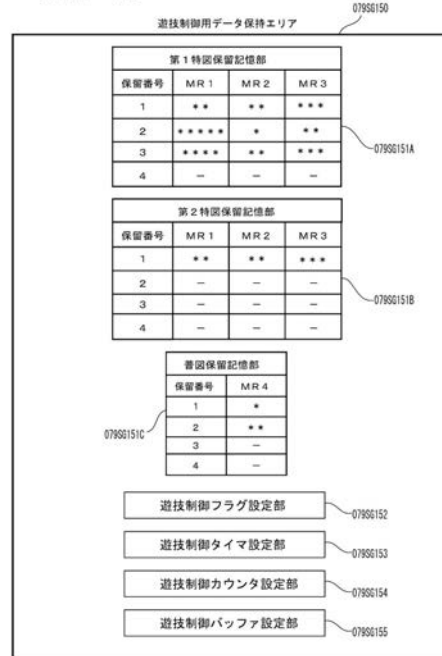
【図 10-9】

可変表示結果	非固定 大当り	固定大当り	小当り	はずれ (保留数以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (保留数)
変動ハターン判定テーブル	3:3変動 配率75%	3:3変動 配率75%	3:3変動 配率75%	3:3変動 配率75%	3:3変動 配率75%	3:3変動 配率75%	3:3変動 配率75%
PA1-1(非固定はずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非固定はずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非固定はずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非固定はずれ短縮3)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルはずれ)	-	-	-	300	200	100	100
PA2-2(スローバーRα2はずれ)	-	-	-	50	50	50	50
PA2-3(スローバーRα3はずれ)	-	-	-	22	22	22	22
PA2-4(スローバーRα3はずれ)	-	-	-	15	15	15	15
PA2-5(スローバーRα3はずれ)	-	-	-	10	10	10	10
PB1-1(ノーマル大当り)	2	2	-	-	-	-	-
PB1-2(スローバーRα1大当り)	45	30	-	-	-	-	-
PB1-3(スローバーRα3大当り)	150	135	-	-	-	-	-
PB1-4(スローバーRα3大当り)	300	315	-	-	-	-	-
PB1-5(スローバーRα3大当り)	500	515	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は例示値)

【図 10 - 10】

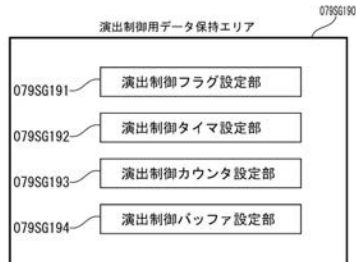
【図 10-10】



【図 10 - 11】

【図 10-11】

(A)



(B)

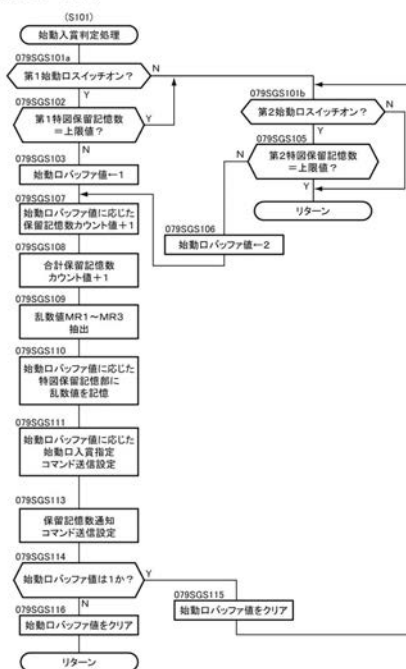
始動入賞時受信コマンドバッファ

079SG194A

コマンド番号	始動口 入賞指定	保留記憶数 通知
1-0	B100 (H)	C102 (H)
1-1	B100 (H)	C102 (H)
1-2	B100 (H)	C102 (H)
1-3	B100 (H)	C103 (H)
1-4	0000 (H)	0000 (H)
2-0	0000 (H)	0000 (H)
2-1	0000 (H)	0000 (H)
2-2	0000 (H)	0000 (H)
2-3	0000 (H)	0000 (H)
2-4	0000 (H)	0000 (H)

【図 10 - 12】

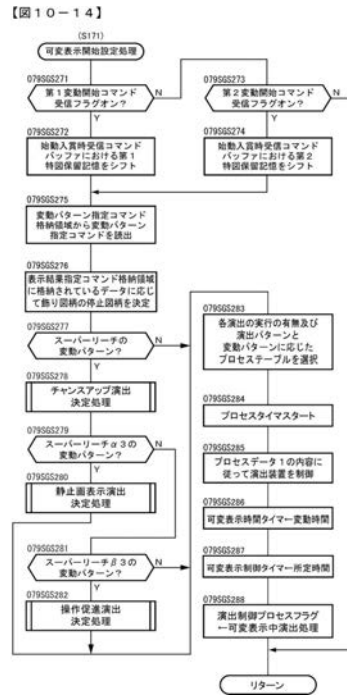
【図 10-12】



【 図 1 0 - 1 3 】



【 図 1 0 - 1 4 】



【 図 1 0 - 1 5 】

【图 10-15】

可変表示結果	実行	非実行
はずれ	20%	80%
大当り	80%	20%

【 図 1 0 - 1 6 】

【图 10-16】

(A) 静止画表示演出 of 演出ボタン決定割合

可変表示結果	パターンSG-1	パターンSG-2
はずれ	100%	0%
大当り	80%	20%

(B) 静止画表示演出 of 演出パターン内容

演出パターン	内容
パターンSG-1	第2リーチ演出終了時に第1表示領域に表示されている画像を静止画として表示
パターンSG-2	第2リーチ演出終了時に第1表示領域に表示されている画像を静止画として表示後、静止画の色彩を変化(色彩反転)

【 図 1 0 - 1 7 】

【图 10-17】

(A) 操作促進演出 of 演出パターン決定割合

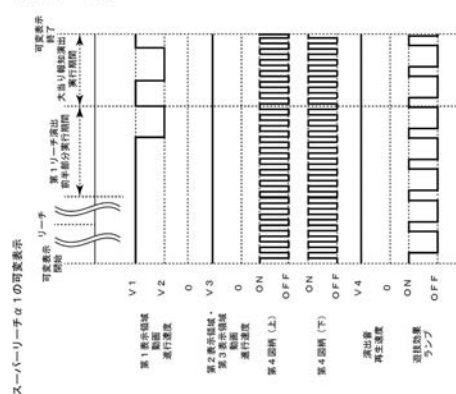
可変表示結果	パターンSS-1	パターンSS-2
はずれ	80%	20%
大当り	20%	80%

(B) 操作促進演出 of 演出パターン内容

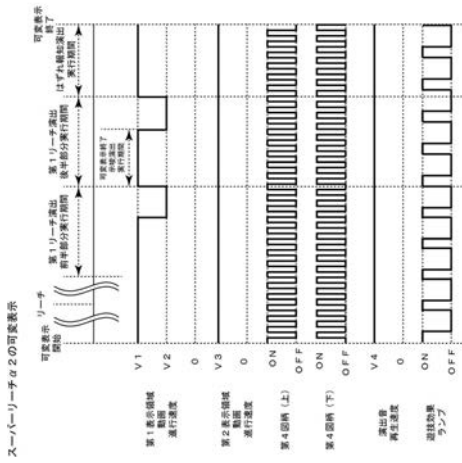
演出パターン	内容
パターンSS-1	第1表示領域にプッシュボタンの画像 (大きさ:小)を表示
パターンSS-2	第1表示領域にプッシュボタンの画像 (大きさ:大)を表示

【 図 1 0 - 1 8 】

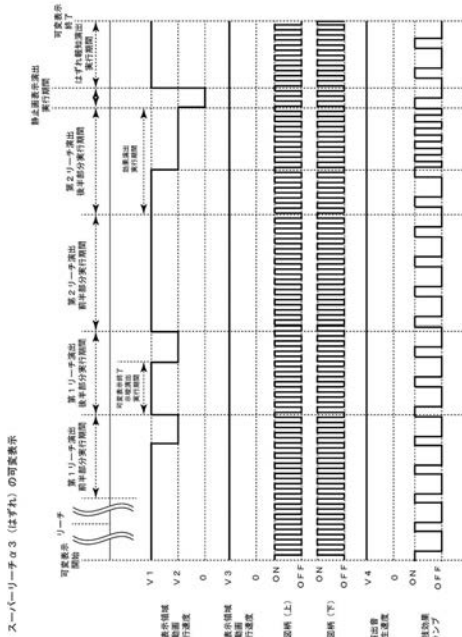
【图 10-18】



【図 101-19】

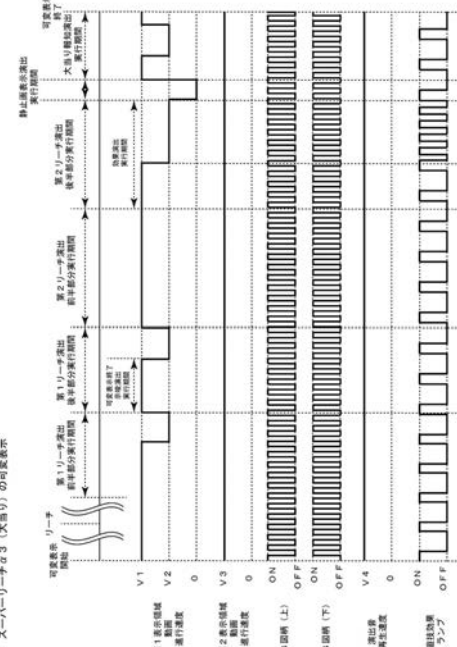


【図 101-21】



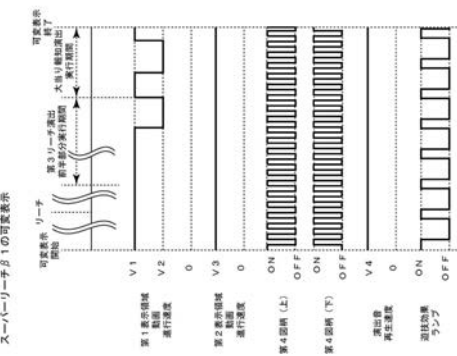
スーパーリーチャーα3 (はずれ) の可変表示

【図 101-20】



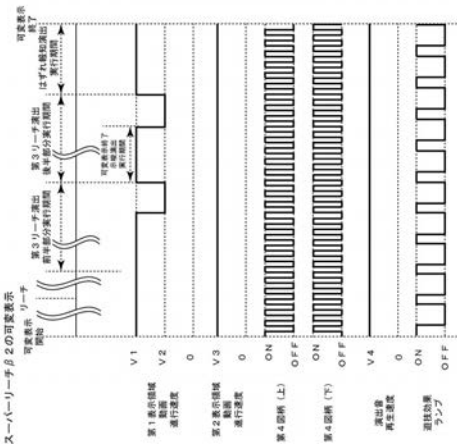
スーパーリーチャーα3 (大当り) の可変表示

【図 101-22】



スーパーリーチャーβ1の可変表示

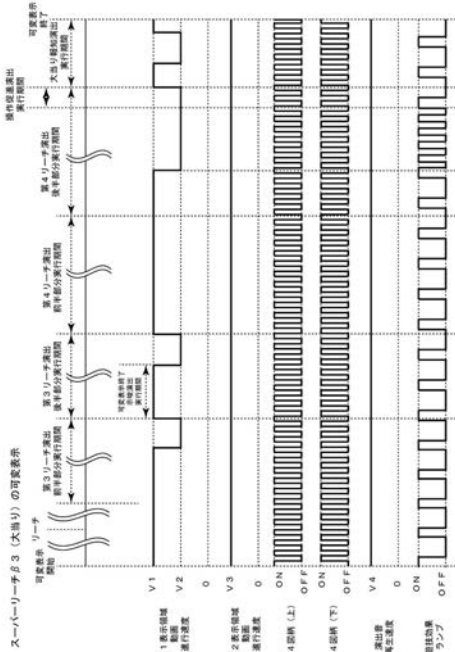
【図 101-23】



スーパーリーチャーβ2の可変表示

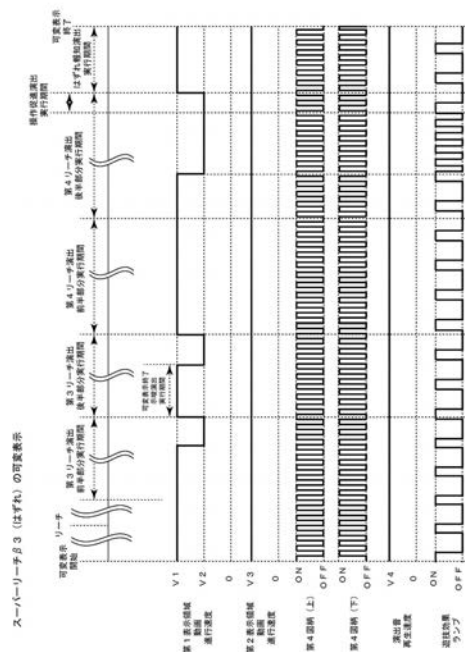
【 図 1 0 - 2 4 】

【圖 10-24】



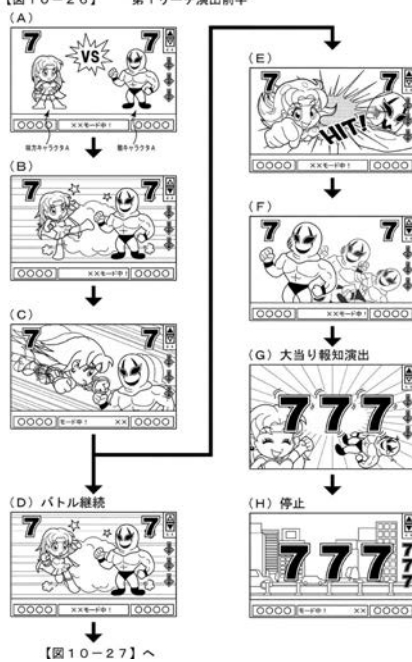
【 図 1 0 - 2 5 】

【圖 10-25】



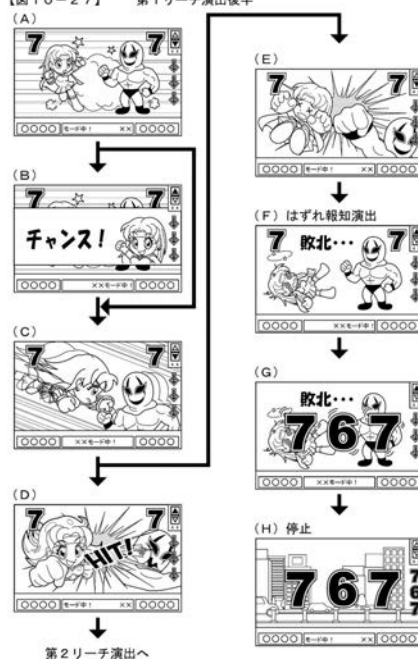
【 図 1 0 - 2 6 】

【図10-26】 第1リーチ演出前半



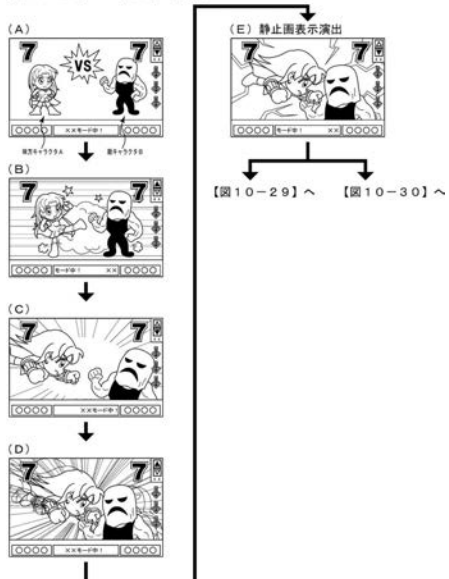
【 図 1 0 - 2 7 】

【図10-27】 第1リーチ演出後半



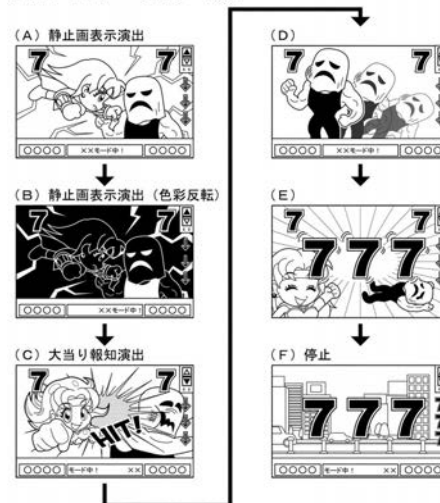
## 【図 10 - 28】

【図 10-28】 第2リーチ演出



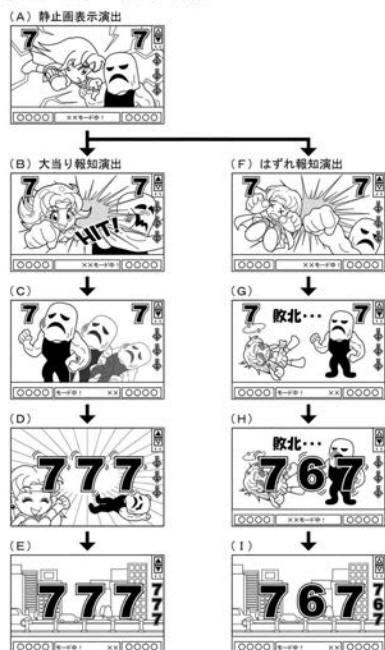
## 【図 10 - 29】

【図 10-29】 第2リーチ演出



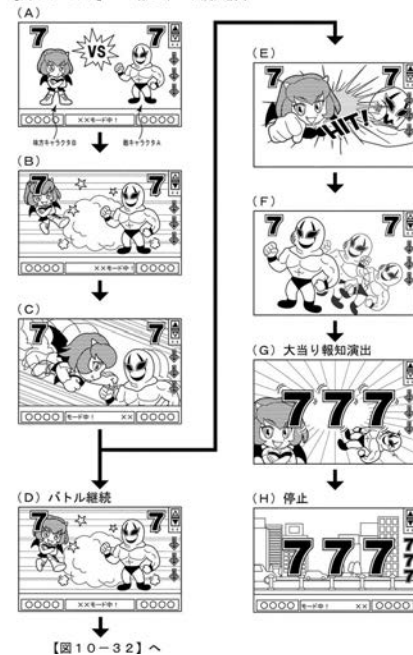
## 【図 10 - 30】

【図 10-30】 第2リーチ演出



## 【図 10 - 31】

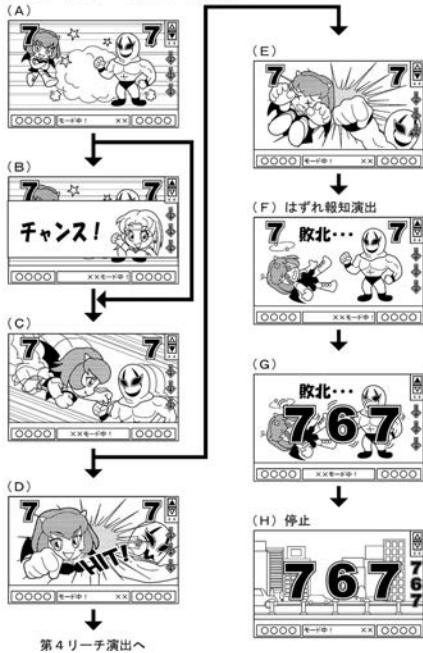
【図 10-31】 第3リーチ演出前半





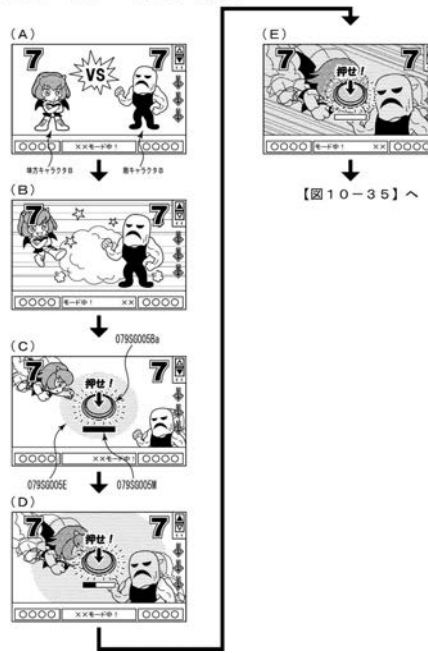
## 【図 10 - 32】

【図 10-32】 第3リーチ演出後半



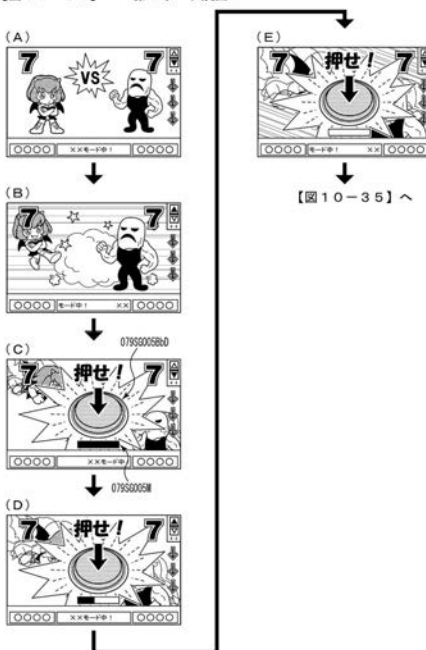
## 【図 10 - 33】

【図 10-33】 第4リーチ演出A



## 【図 10 - 34】

【図 10-34】 第4リーチ演出B



## 【図 10 - 35】

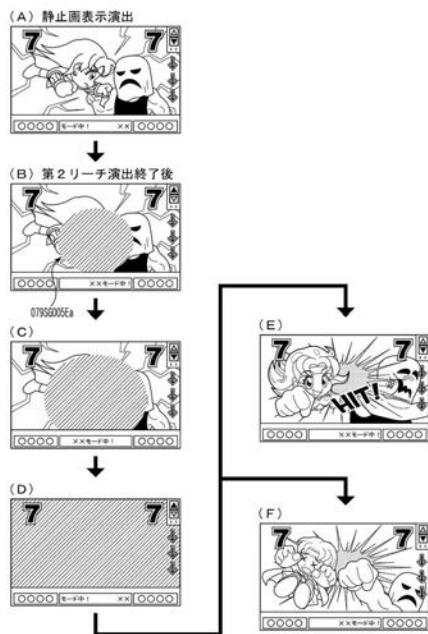
【図 10-35】

【図 10-33】または【図 10-34】から



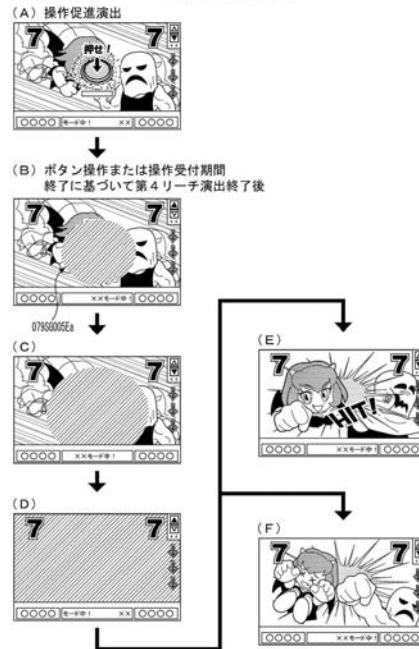
## 【図 10 - 36】

【図 10-36】 変形例 079SG-2



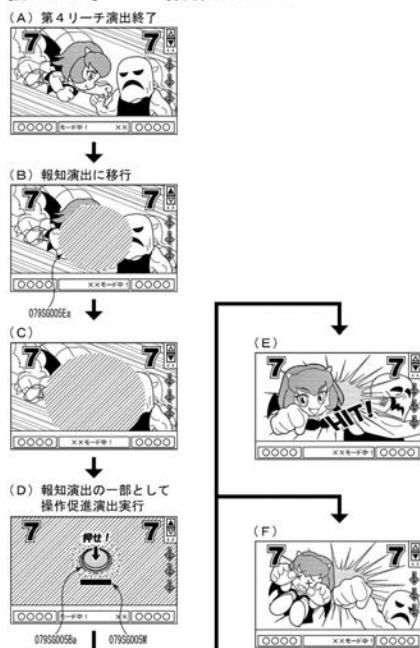
## 【図 10 - 37】

【図 10-37】 変形例 079SG-2



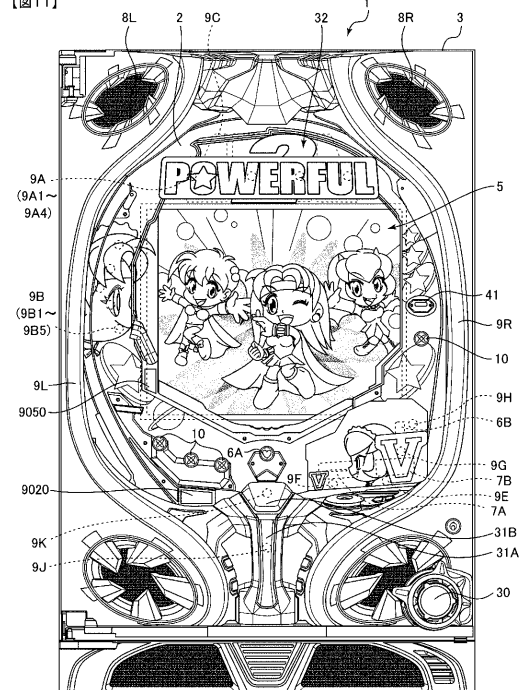
## 【図 10 - 38】

【図 10-38】 変形例 079SG-3

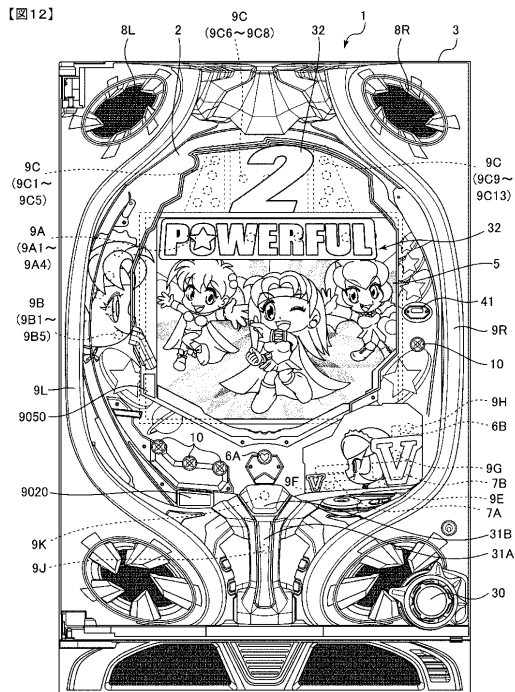


## 【図 11】

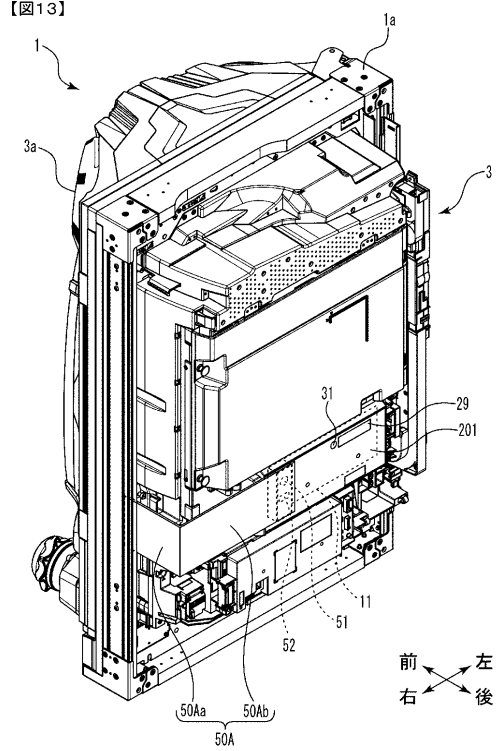
【図 11】



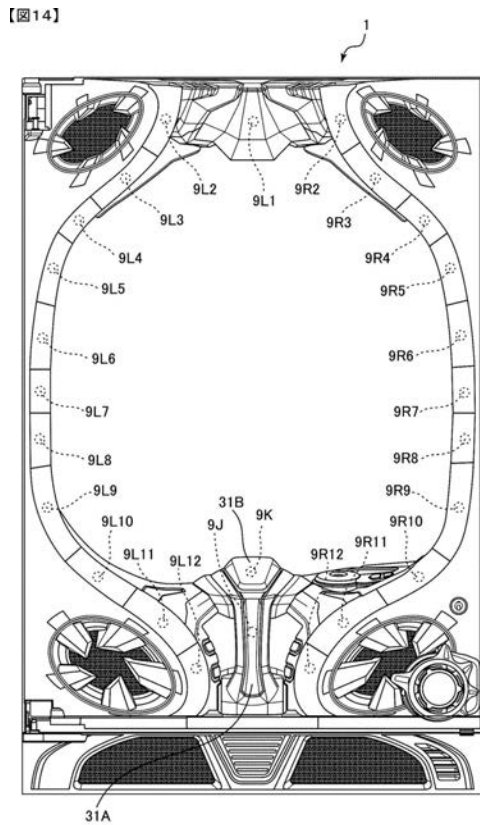
【図12】



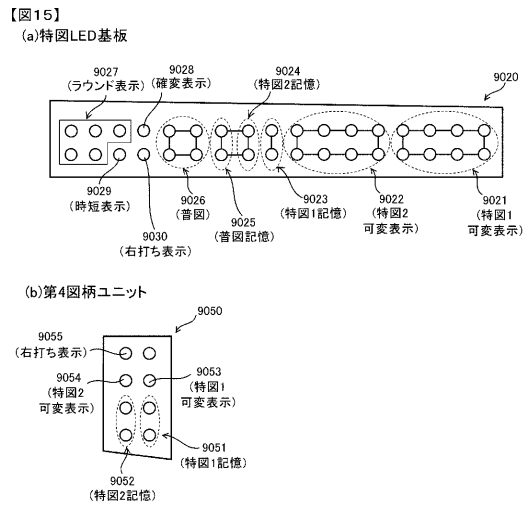
【図13】



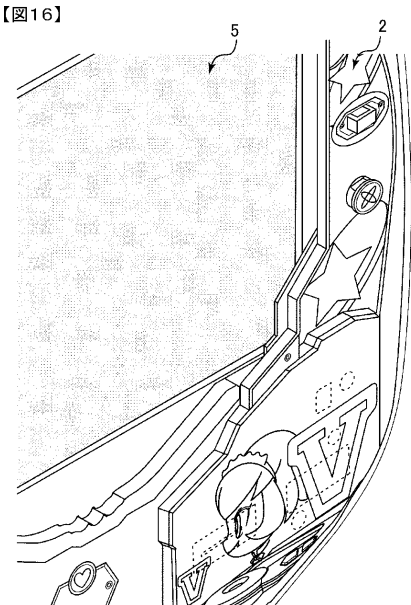
【図14】



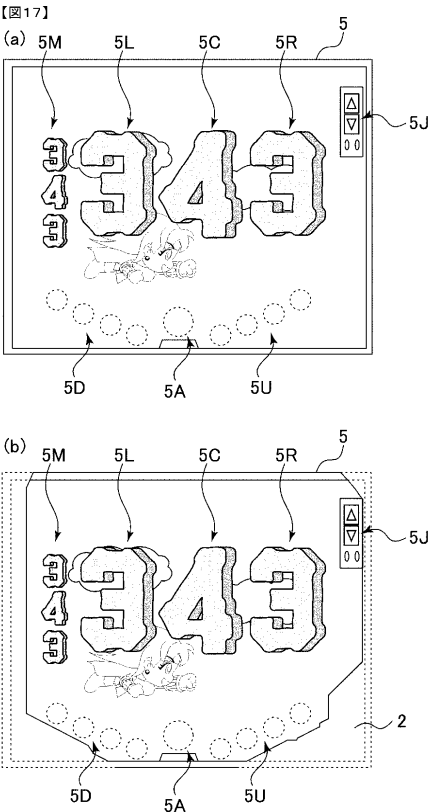
【図15】



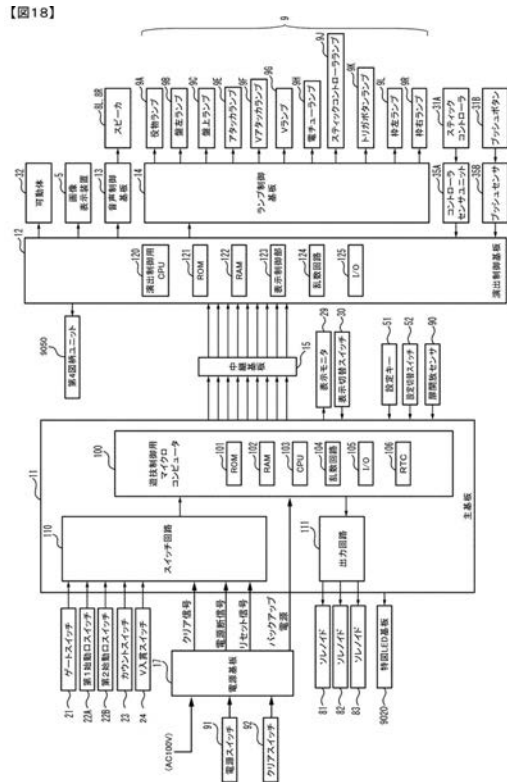
【図16】



【図17】



【図18】



【図19】

当り種別			
当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	開放 回数
通常大当り1	低確率	高ベース (変動50回まで)	3
通常大当り2	低確率	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り1	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り2	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り3	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り4	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り5	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り6	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	5
確変大当り7	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	7
確変大当り8	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	10
確変大当り9	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	10

## 【図20】

【図20】

乱数

乱数	用途	最大判定値
ランダム1	大当たり判定 (通常時・確変時共通)	65536
ランダム2	大当たり種類判定 (第1特図・第2特図共通)	100
ランダム3	後変動パターン判定 (ハズレ時)	65519
ランダム4	後変動パターン判定 (当り時)	239
ランダム5	前変動パターン判定	251
ランダム6	普通図柄当り判定	201

## 【図21】

【図21】

(a)大当たり判定

状態	ランダム1判定値数 (最大判定値65536)	大当たり確率	ハズレ確率
通常時	205	約1/320	約319/320
確変時	789	約1/83	約82/83

(b)第1特別図柄大当たり種類判定

大当たり種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
通常大当り1	25
通常大当り2	25
確変大当り1	5
確変大当り2	37
確変大当り3	4
確変大当り4	4

(c)第2特別図柄大当たり種類判定

大当たり種類	ランダム3判定値数 (最大判定値100)
確変大当り5	10
確変大当り6	5
確変大当り7	5
確変大当り8	70
確変大当り9	10

## 【図23】

【図23】

前変動パターン(メイン側)

前変動 番号	前変動パターン コマンド	内容	変動時間 [ms]	フレーム数 (約33.3ms/ フレーム)
1	80 00	通常変動	12700	381
2	80 01	短絡変動	4700	201
3	80 02	超短絡変動	2700	81
4	80 03	ノーマルリーチ(後物×)	21000	630
5	80 04	ノーマルリーチ(後物○)	21000	630
6	80 05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80 06	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(後物×)	41500	1246
8	80 07	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(後物○)	41500	1246
9	80 08	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80 09	【擬似3】擬似→短絡→ノーマルリーチ(後物×)	62000	1861
11	80 0A	【擬似3】擬似→短絡→ノーマルリーチ(後物○)	62000	1861
12	80 0B	【擬似3】擬似→短絡→ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

## 【図24】

【図24】

後変動パターン(メイン側)

後変動 番号	後変動パターン コマンド	内容	変動時間 [ms]	フレーム数 (約33.3ms/ フレーム)
1	84 00	13S変動	300	9
2	84 01	7S変動	300	9
3	84 02	3S変動	300	9
4	84 03	擬似連ガゼ	9300	279
5	84 04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84 05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84 06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84 07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84 08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84 09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84 0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84 0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

## 【図22】

【図22】

演出制御ステップ	名称	内容
SP00	× ×	前変動パターン××指定
B1	01	第1可変表示開始
B1	02	第2可変表示開始
B4	× ×	後変動パターン××指定
BC	01	表示結果1指定(13S変動)
BC	02	表示結果2指定(通常大当り1指定)
BC	03	表示結果3指定(通常大当り2指定)
BC	04	表示結果4指定(確変大当り1指定)
BC	05	表示結果5指定(確変大当り2指定)
BC	06	表示結果6指定(確変大当り3指定)
BC	07	表示結果7指定(確変大当り4指定)
BC	08	表示結果8指定(確変大当り5指定)
BC	09	表示結果9指定(確変大当り6指定)
BC	10	表示結果10指定(確変大当り7指定)
BC	11	表示結果11指定(確変大当り8指定)
BC	12	表示結果12指定(確変大当り9指定)
BD	01	第1図柄変動指定
BD	02	第2図柄変動指定
BF	00	図柄確定指定
B0	00	初期化指定(電源投入指定)
B2	00	停電復旧指定
B5	00	通常状態指定
B5	01	時短状態指定
B5	02	確変状態指定
BF	00	客待ちデモ指定
AD	01	大当り開始1指定
AD	02	大当り開始2指定
AD	03	大当り開始3指定
AD	04	大当り開始4指定
AD	05	大当り開始5指定
AD	06	大当り開始6指定
AD	07	大当り開始7指定
AD	08	大当り開始8指定
AD	09	大当り開始9指定
AD	10	大当り開始10指定
AD	11	大当り開始11指定
A1	× ×	大入賞口開放指定
A2	× ×	大入賞口開放後指定
A3	01	大当り終了1指定
A3	02	大当り終了2指定
A3	03	大当り終了3指定
A3	04	大当り終了4指定
A3	05	大当り終了5指定
A3	06	大当り終了6指定
A3	07	大当り終了7指定
A3	08	大当り終了8指定
A3	09	大当り終了9指定
A3	10	大当り終了10指定
A3	11	大当り終了11指定
AD	00	確変判定発展への通過指定
B1	00	第1始動入賞指定
B2	00	第2始動入賞指定
C1	× ×	第1保留記憶数××を必ず数になったことの指定
C2	× ×	第2保留記憶数××を必ず数になったことの指定
C4	× ×	図柄指定コマンド
C6	× ×	変動種別指定コマンド
C7	× ×	大入賞口入賞指定
FD	3040×	右打ち表示点灯指定
FD	3041×	右打ち表示点灯指定

## 【図25】

【図25】

後変動パターン判定(ハズレ時)

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	擬似連ガゼ(誤認用)→非リーチ(ハズレ)	77773
4	擬似連ガゼ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率は1/102

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	擬似連ガゼ(誤認用)→非リーチ(ハズレ)	77773
4	擬似連ガゼ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率は1/102

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	擬似連ガゼ(誤認用)→非リーチ(ハズレ)	77773
4	擬似連ガゼ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率は1/102

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	擬似連ガゼ(誤認用)→非リーチ(ハズレ)	77773
4	擬似連ガゼ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率は1/102

## 【図26】

【図26】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1.2、確変大当り1.2,5,6,7,8用

後変動番号	後変動パターン	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
9	ノーマルリーチ(当り)	20
10	SP前半(当り)	23
11	SP前半→SP後半(当り)	65
12	SP前半→最終リーチ(当り)	131

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3.9用

後変動番号	後変動パターン	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
9	ノーマルリーチ(当り)	12
10	SP前半(当り)	21
11	SP前半→SP後半(当り)	44
12	SP前半→最終リーチ(当り)	162

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(c)確変大当り4用

後変動番号	後変動パターン	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
9	ノーマルリーチ(当り)	4
10	SP前半(当り)	14
11	SP前半→SP後半(当り)	114
12	SP前半→最終リーチ(当り)	107

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

## 【図28】

【図28】

メイン変動番号	サブ変動番号	前変動パターン	後変動パターン	メイン変動番号
1	1	通常変動	135変動→1非ノーマルリーチ(ハズレ)	1
2	2	短縮変動	75変動→1非ノーマルリーチ(ハズレ)	2
3	3	短縮変動	75変動→1非ノーマルリーチ(ハズレ)	3
4	4	通常変動	135変動→1非ノーマルリーチ(ハズレ)	4
5	4	ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	5
6	7	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	6
7	4	ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	7
8	7	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	8
9	10	【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	9
10	5	ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	10
11	8	【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	11
12	11	【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	12
13	5	ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	13
14	8	【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	14
15	12	【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	15
16	4	ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	16
17	7	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	17
18	4	ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	18
19	7	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	19
20	10	【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	20
21	5	ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	21
22	8	【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	22
23	11	【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	23
24	5	ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	24
25	8	【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	25
26	12	【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	26

## 【図29】

【図29】

サブ変動番号	前変動パターン	後変動パターン	メイン変動番号
1	1 通常変動	1 135変動→1非ノーマルリーチ(ハズレ)	1
2	2 短縮変動	2 75変動→1非ノーマルリーチ(ハズレ)	2
3	3 短縮変動	3 75変動→1非ノーマルリーチ(ハズレ)	3
4	4 通常変動	4 135変動→1非ノーマルリーチ(ハズレ)	4
5	4 ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	5
6	7 【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	6
7	4 ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	7
8	7 【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	8
9	10 【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	9
10	5 ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	10
11	8 【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	11
12	11 【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	12
13	6 ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	13
14	9 【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	14
15	12 【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	15
16	4 ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	16
17	7 【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	17
18	4 ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	18
19	7 【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	19
20	10 【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	20
21	5 ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	21
22	8 【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	22
23	11 【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	23
24	5 ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	24
25	8 【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	25
26	12 【短縮】短縮→短縮→ノーマルリーチ(当り)	ノーマルリーチ(当り)	26

## 【図27】

【図27】

貯変動パターン判定

前変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値23)
1	通常変動	223

前変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値23)
2	短縮変動	223

前変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値23)
3	短縮変動	223

前変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値23)
4	通常変動	223

前変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値23)
5	ノーマルリーチ(当り)	103
6	ノーマルリーチ(当り)	123

前変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値23)
7	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	103
8	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	103
9	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	103

前変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値23)
10	ノーマルリーチ(当り)	23
11	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	103
12	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	103

前変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値23)
13	ノーマルリーチ(当り)	23
14	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	103
15	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	103

前変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値23)
16	ノーマルリーチ(当り)	23
17	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	103
18	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	103

前変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値23)
19	ノーマルリーチ(当り)	23
20	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	103
21	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	103

前変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値23)
22	ノーマルリーチ(当り)	23
23	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	103
24	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	103

前変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値23)
25	ノーマルリーチ(当り)	23
26	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	103
27	【短縮】短縮→ノーマルリーチ(当り)	103

## 【図30】

【図30】

後変動番号	6人群	爆チュー群	ポインゴ群	実行なし
6～8 (ハズレ)	13%	0%	2%	85%
10～12 (当り)	55%	0%	30%	20%

※後変動番号6～8の選択率≒319/320×1/102≒1/102

後変動番号10～12の選択率≒1/320×1/11≒1/320

後変動番号	6人群	爆チュー群	ポインゴ群	実行なし
6～8 (ハズレ)	0%	8%	2%	90%
10～12 (当り)	0%	60%	30%	20%

(c)SP前半タイトル予告抽選(ステージB時)

後変動番号	SP前半タイトル予告(タイトルの色変化)の有無	実行なし
6～8 (ハズレ)	あり	80%
10～12 (当り)	あり	20%

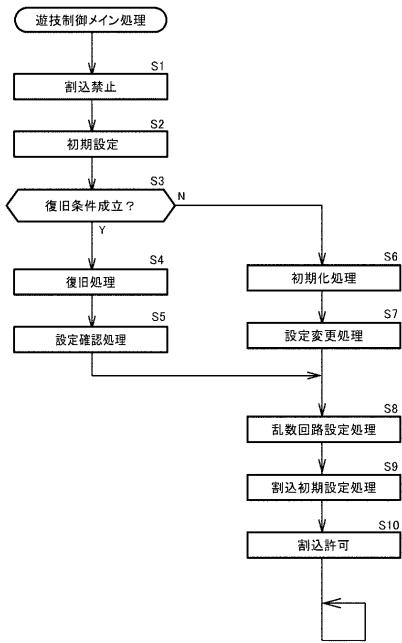
ハズレかつSP前半タイトル予告ありの確率≒0.20%

当りかつSP前半タイトル予告ありの確率≒0.25%

≒SP前半タイトル予告の信頼度≒56%

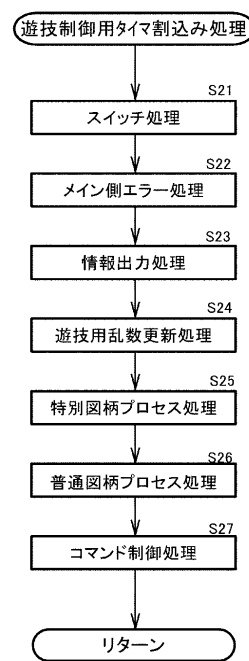
【図 3 1】

【図31】



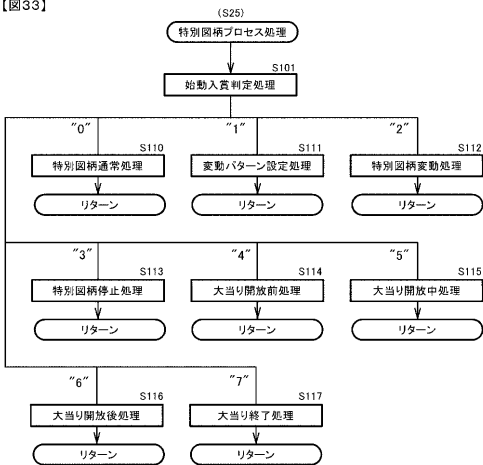
【図 3 2】

【図32】



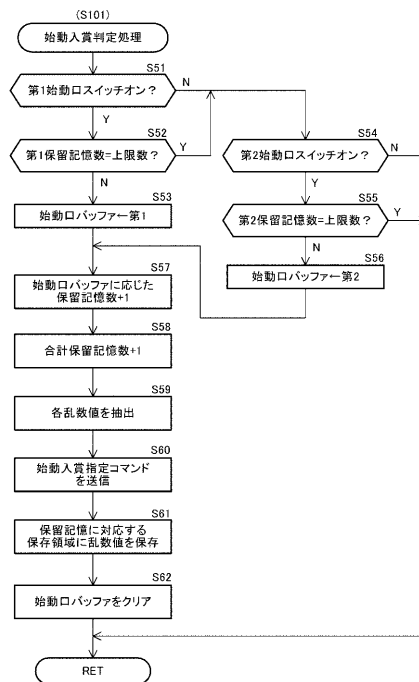
【図 3 3】

【図33】



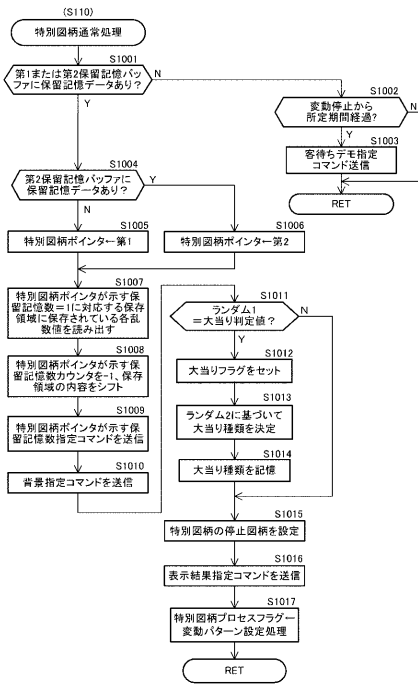
【図 3 4】

【図34】



【図 35】

【図35】



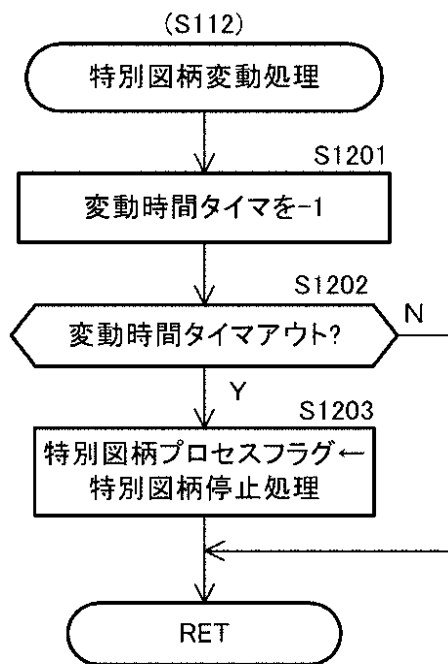
【図 36】

【図36】



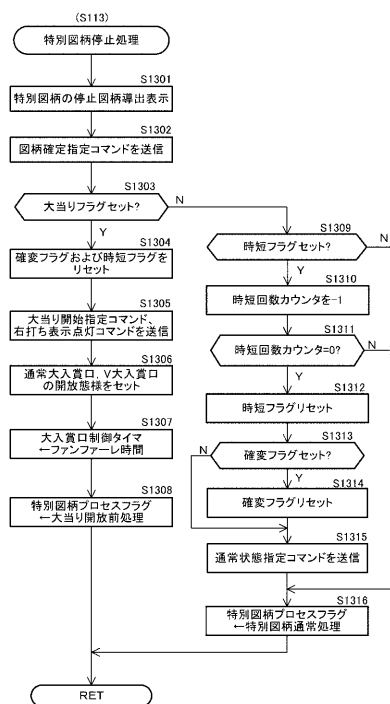
【図 37】

【図37】



【図 38】

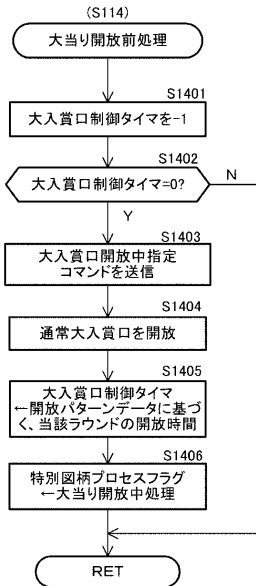
【図38】





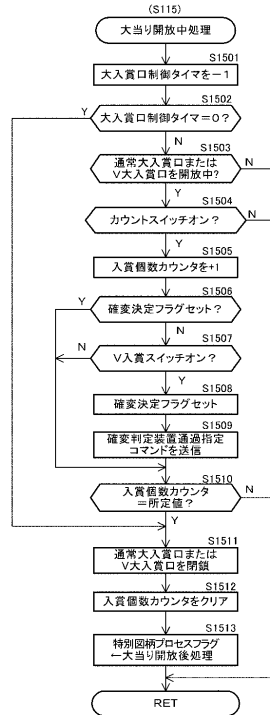
【図 39】

【図39】



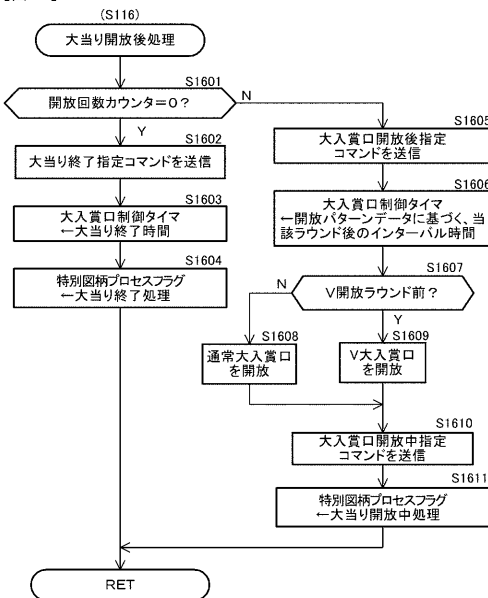
【図 40】

【図40】



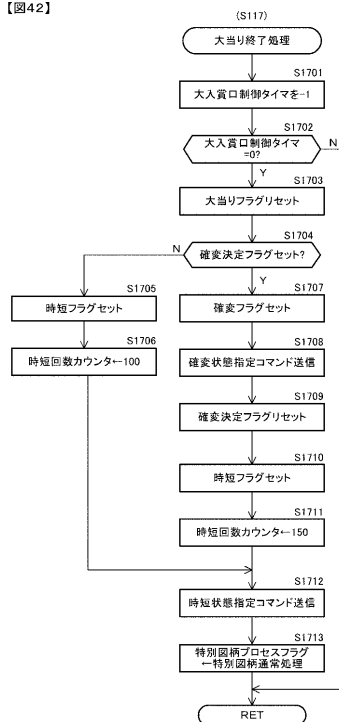
【図 41】

【図41】



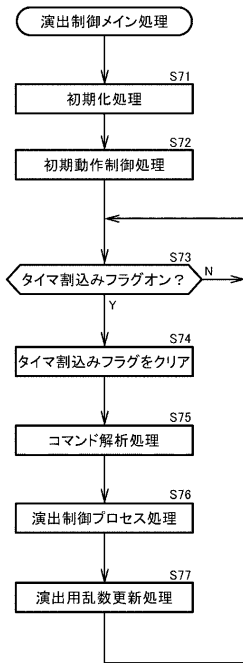
【図 42】

【図42】



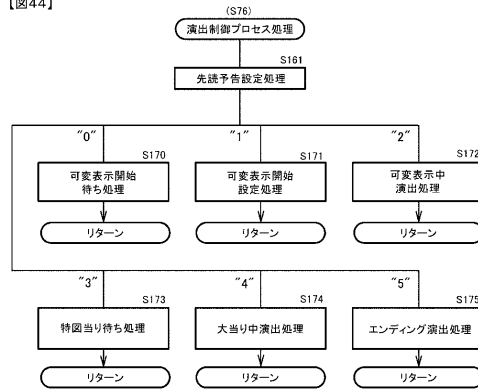
【図 4 3】

【図43】



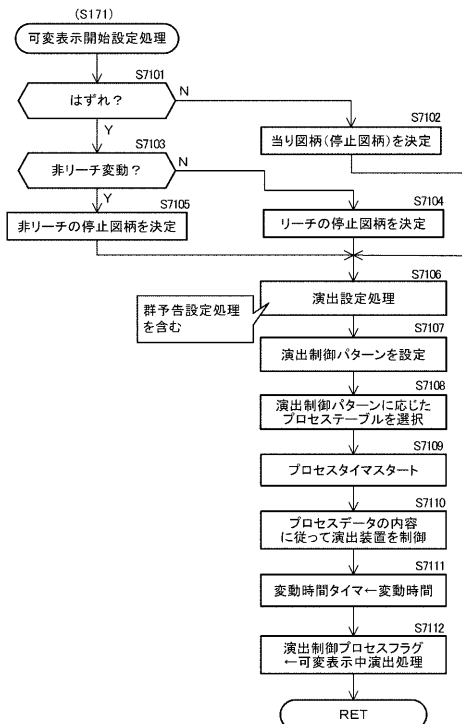
【図 4 4】

【図4.4】



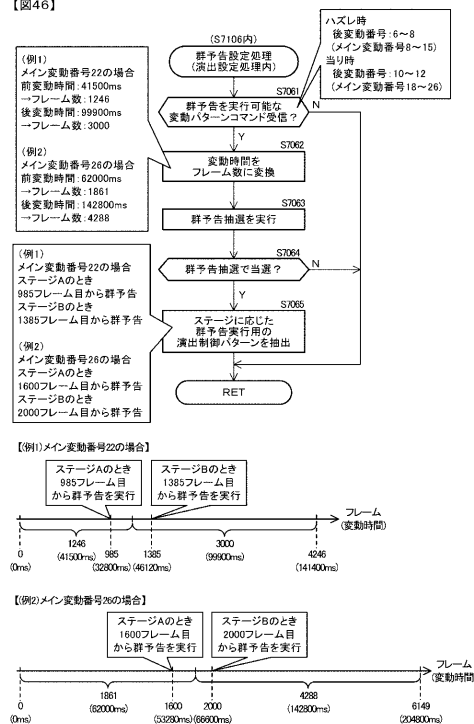
【図 4 5】

【図45】



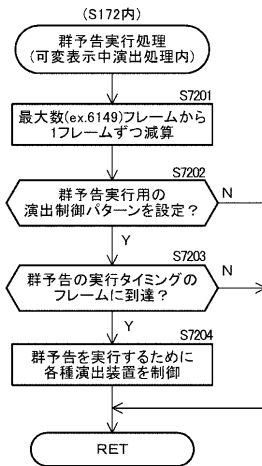
【図 4 6】

【図46】



【図47】

【図47】



【図48】

【図48】

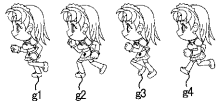


【図49】

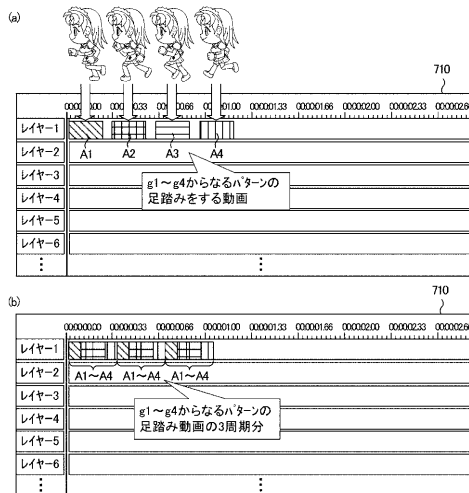
【図49】

本映像制作工程

STEP1: キャラクタ画像の準備



STEP2: キャラクタが足踏みをする動画の作成



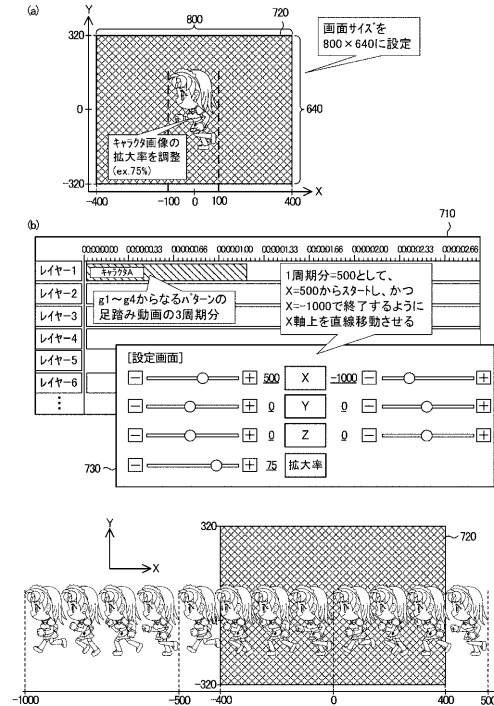
足踏み動画データ出力  
(他のキャラクターも同様の作業で足踏み動画を作成)

【図50】

【図50】

本映像制作工程

STEP3: キャラクタが進行する動画の作成

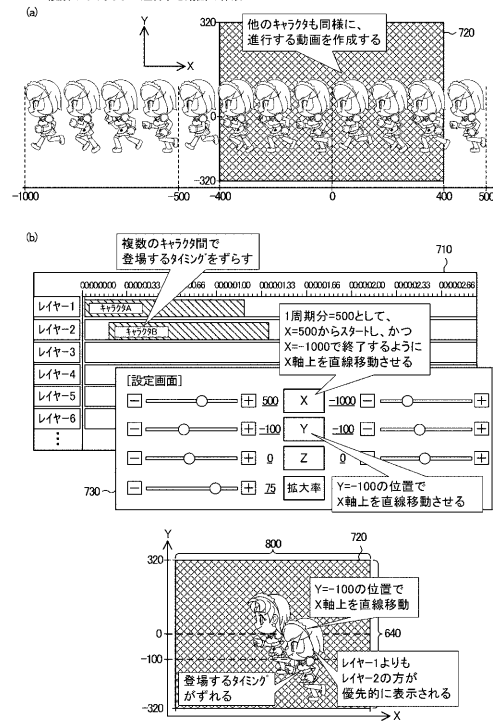


## 【図 5 1】

【図51】

本映像制作工程

STEP4: 複数のキャラクタが進行する動画の作成

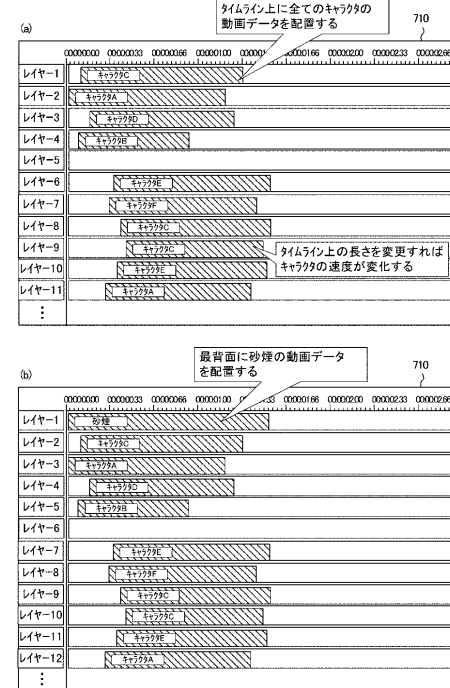


## 【図 5 2】

【図52】

本映像制作工程

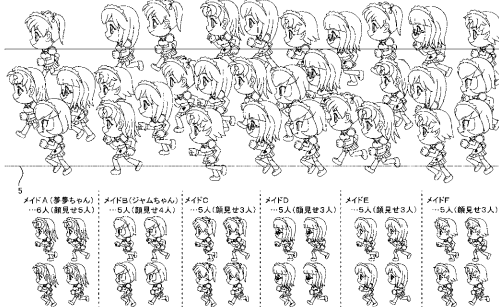
STEP5: 群予告動画の作成



## 【図 5 3】

【図53】

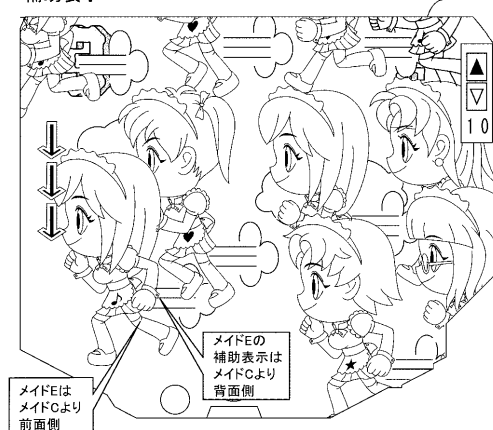
6人群予告の全体像



## 【図 5 4】

【図54】

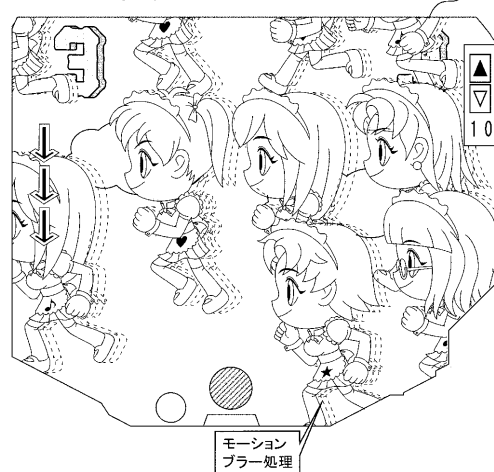
補助表示



## 【図 5 5】

【図55】

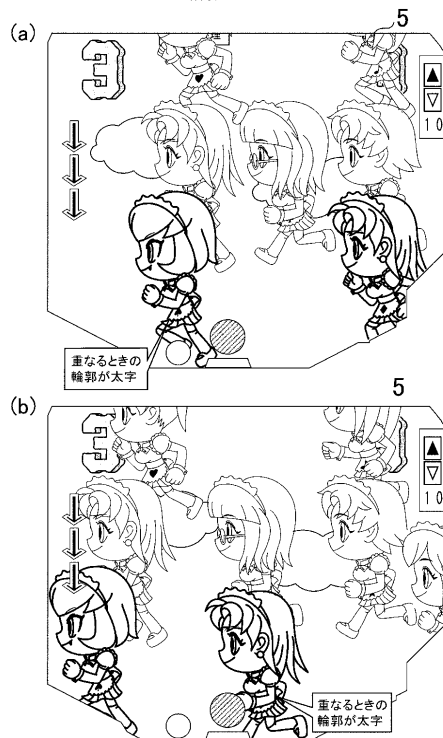
モーションブラー処理



【 図 5 6 】

【图56】

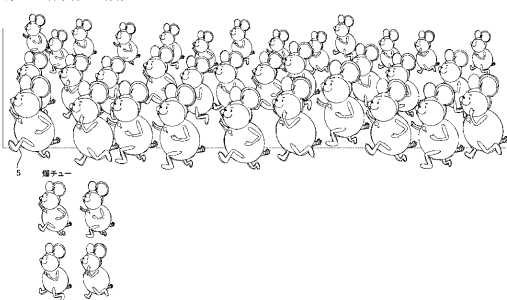
### キャラクタが重なるときの輪郭



## 【 図 5 8 】

【图58】

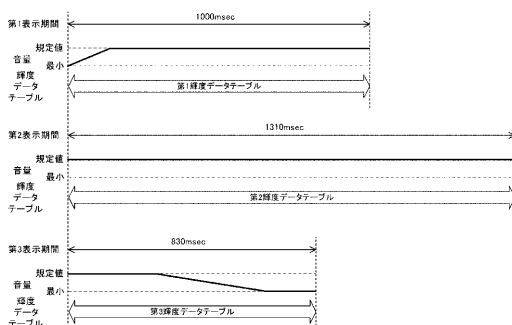
爆チュー一群予告の全体像



## 【 図 5 9 】

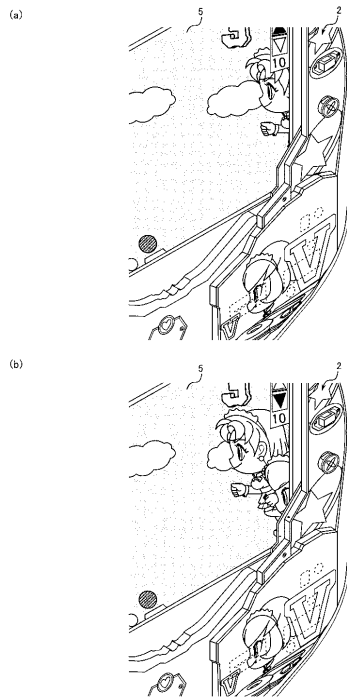
【图59】

群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル



【 図 5 7 】

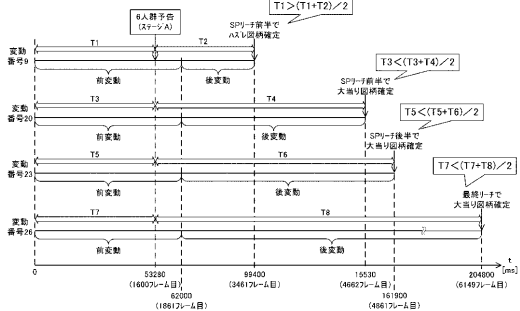
【图57】



## 【 図 6 0 】

【図60】

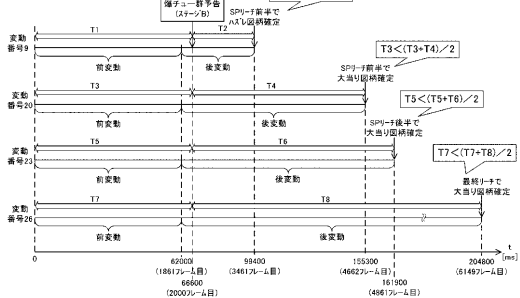
### ステージAにおける6人群予告の発生タイミング



【 図 6 1 】

【图61】

### ステージBにおける爆チュー群予告の発生タイミング



時刻		仮称ラングの標準データ
00:07-1		00:00:00
00:07-2		0:00:55
00:07-3		0:01:55
00:07-4		0:02:55
00:07-5		0:03:55
00:07-6		0:04:55
00:07-7		0:05:55
00:07-8		0:06:55
00:07-9		0:07:55
00:07-10		0:08:55
00:07-11		0:09:55
00:07-12		0:10:55
00:07-13		0:11:55
00:07-14		0:12:55
00:07-15		0:13:55
00:07-16		0:14:55
00:07-17		0:15:55
00:07-18		0:16:55
00:07-19		0:17:55
00:07-20		0:18:55
00:07-21		0:19:55
00:07-22		0:20:55
00:07-23		0:21:55
00:07-24		0:22:55
00:07-25		0:23:55
00:07-26		0:24:55
00:07-27		0:25:55
00:07-28		0:26:55
00:07-29		0:27:55
00:07-30		0:28:55
00:07-31		0:29:55
00:07-32		0:30:55
00:07-33		0:31:55
00:07-34		0:32:55
00:07-35		0:33:55
00:07-36		0:34:55
00:07-37		0:35:55
00:07-38		0:36:55
00:07-39		0:37:55
00:07-40		0:38:55
00:07-41		0:39:55
00:07-42		0:40:55
00:07-43		0:41:55
00:07-44		0:42:55
00:07-45		0:43:55
00:07-46		0:44:55
00:07-47		0:45:55
00:07-48		0:46:55
00:07-49		0:47:55
00:07-50		0:48:55
00:07-51		0:49:55
00:07-52		0:50:55
00:07-53		0:51:55
00:07-54		0:52:55
00:07-55		0:53:55
00:07-56		0:54:55
00:07-57		0:55:55
00:07-58		0:56:55
00:07-59		0:57:55
00:07-60		0:58:55
00:07-61		0:59:55
00:07-62		1:00:55
00:07-63		1:01:55
00:07-64		1:02:55
00:07-65		1:03:55
00:07-66		1:04:55
00:07-67		1:05:55
00:07-68		1:06:55
00:07-69		1:07:55
00:07-70		1:08:55
00:07-71		1:09:55
00:07-72		1:10:55
00:07-73		1:11:55
00:07-74		1:12:55
00:07-75		1:13:55
00:07-76		1:14:55
00:07-77		1:15:55
00:07-78		1:16:55
00:07-79		1:17:55
00:07-80		1:18:55
00:07-81		1:19:55
00:07-82		1:20:55
00:07-83		1:21:55
00:07-84		1:22:55
00:07-85		1:23:55
00:07-86		1:24:55
00:07-87		1:25:55
00:07-88		1:26:55
00:07-89		1:27:55
00:07-90		1:28:55
00:07-91		1:29:55
00:07-92		1:30:55
00:07-93		1:31:55
00:07-94		1:32:55
00:07-95		1:33:55
00:07-96		1:34:55
00:07-97		1:35:55
00:07-98		1:36:55
00:07-99		1:37:55
00:08-00		1:38:55
00:08-01		1:39:55
00:08-02		1:40:55
00:08-03		1:41:55
00:08-04		1:42:55
00:08-05		1:43:55
00:08-06		1:44:55
00:08-07		1:45:55
00:08-08		1:46:55
00:08-09		1:47:55
00:08-10		1:48:55
00:08-11		1:49:55
00:08-12		1:50:55
00:08-13		1:51:55
00:08-14		1:52:55
00:08-15		1:53:55
00:08-16		1:54:55
00:08-17		1:55:55
00:08-18		1:56:55
00:08-19		1:57:55
00:08-20		1:58:55
00:08-21		1:59:55
00:08-22		2:00:55
00:08-23		2:01:55
00:08-24		2:02:55
00:08-25		2:03:55
00:08-26		2:04:55
00:08-27		2:05:55
00:08-28		2:06:55
00:08-29		2:07:55
00:08-30		2:08:55
00:08-31		2:09:55
00:08-32		2:10:55
00:08-33		2:11:55
00:08-34		2:12:55
00:08-35		2:13:55
00:08-36		2:14:55
00:08-37		2:15:55
00:08-38		2:16:55
00:08-39		2:17:55
00:08-40		2:18:55
00:08-41		2:19:55
00:08-42		2:20:55
00:08-43		2:21:55
00:08-44		2:22:55
00:08-45		2:23:55
00:08-46		2:24:55
00:08-47		2:25:55
00:08-48		2:26:55
00:08-49		2:27:55
00:08-50		2:28:55
00:08-51		2:29:55
00:08-52		2:30:55
00:08-53		2:31:55
00:08-54		2:32:55
00:08-55		2:33:55
00:08-56		2:34:55
00:08-57		2:35:55
00:08-58		2:36:55
00:08-59		2:37:55
00:08-60		2:38:55
00:08-61		2:39:55
00:08-62		2:40:55
00:08-63		2:41:55
00:08-64		2:42:55
00:08-65		2:43:55
00:08-66		2:44:55
00:08-67		2:45:55
00:08-68		2:46:55
00:08-69		2:47:55
00:08-70		2:48:55
00:08-71		2:49:55
00:08-72		2:50:55
00:08-73		2:51:55
00:08-74		2:52:55
00:08-75		2:53:55
00:08-76		2:54:55
00:08-77		2:55:55
00:08-78		2:56:55
00:08-79		2:57:55
00:08-80		2:58:55
00:08-81		2:59:55
00:08-82		3:00:55
00:08-83		3:01:55
00:08-84		3:02:55
00:08-85		3:03:55
00:08-86		3:04:55
00:08-87		3:05:55
00:08-88		3:06:55
00:08-89		3:07:55
00:08-90		3:08:55
00:08-91		3:09:55
00:08-92		3:10:55
00:08-93		3:11:55
00:08-94		3:12:55
00:08-95		3:13:55
00:08-96		3:14:55
00:08-97		3:15:55
00:08-98		3:16:55
00:08-99		3:17:55
00:09-00		3:18:55
00:09-01		3:19:55
00:09-02		3:20:55
00:09-03		3:21:55
00:09-04		3:22:55
00:09-05		3:23:55
00:09-06		3:24:55
00:09-07		3:25:55
00:09-08		3:26:55
00:09-09		3:27:55
00:09-10		3:28:55
00:09-11		3:29:55
00:09-12		3:30:55
00:09-13		3:31:55
00:09-14		3:32:55
00:09-15		3:33:55
00:09-16		3:34:55
00:09-17		3:35:55
00:09-18		3:36:55
00:09-19		3:37:55
00:09-20		3:38:55
00:09-21		3:39:55
00:09-22		3:40:55
00:09-23		3:41:55
00:09-24		3:42:55
00:09-25		3:43:55
00:09-26		3:44:55
00:09-27		3:45:55
00:09-28		3:46:55
00:09-29		3:47:55
00:09-30		3:48:55
00:09-31		3:49:55
00:09-32		3:50:55
00:09-33		3:51:55
00:09-34		3:52:55
00:09-35		3:53:55
00:09-36		3:54:55
00:09-37		3:55:55
00:09-38		3:56:55
00:09-39		3:57:55
00:09-40		3:58:55
00:09-41		3:59:55
00:09-42		4:00:55
00:09-43		4:01:55
00:09-44		4:02:55
00:09-45		4:03:55
00:09-46		4:04:55
00:09-47		4:05:55
00:09-48		4:06:55
00:09-49		4:07:55
00:09-50		4:08:55
00:09-51		4:09:55
00:09-52		4:10:55
00:09-53		4:11:55
00:09-54		4:12:55
00:09-55		4:13:55
00:09-56		4:14:55
00:09-57		4:15:55
00:09-58		4:16:55
00:09-59		4:17:55
00:09-60		4:18:55
00:09-61		4:19:55
00:09-62		4:20:55
00:09-63		4:21:55
00:09-64		4:22:55
00:09-65		4:23:55
00:09-66		4:24:55
00:09-67		4:25:55
00:09-68		4:26:55
00:09-69		4:27:55
00:09-70		4:28:55
00:09-71		4:29:55
00:09-72		4:30:55
00:09-73		4:31:55
00:09-74		4:32:55
00:09-75		4:33:55
00:09-76		4:34:55
00:09-77		4:35:55
00:09-78		4:36:55
00:09-79		4:37:55
00:09-80		4:38:55
00:09-81		4:39:55
00:09-82		4:40:55
00:09-83		4:41:55
00:09-84		4:42:55
00:09-85		4:43:55
00:09-86		4:44:55
00:09-87		4:45:55
00:09-88		4:46:55
00:09-89		4:47:55
00:09-90		4:48:55
00:09-91		4:49:55
00:09-92		4:50:55
00:09-93		4:51:55
00:09-94		4:52:55
00:09-95		4:53:55
00:09-96		4:54:55
00:09-97		4:55:55
00:09-98		4:56:55
00:09-99		4:57:55
00:10-00		4:58:55
00:10-01		4:59:55
00:10-02		5:00:55
00:10-03		5:01:55
00:10-04		5:02:55
00:10-05		5:03:55
00:10-06		5:04:55
00:10-07		5:05:55
00:10-08		5:06:55
00:10-09		5:07:55
00:10-10		5:08:55
00:10-11		5:09:55
00:10-12		5:10:55
00:10-13		5:11:55
00:10-14		5:12:55
00:10-15		5:13:55
00:10-16		5:14:55
00:10-17		5:15:55
00:10-18		5:16:55
00:10-19		5:17:55
00:10-20		5:18:55
00:10-21		5:19:55
00:10-22		5:20:55
00:10-23		5:21:55
00:10-24		5:22:55
00:10-25		5:23:55
00:10-26		5:24:55
00:10-27		5:25:55
00:10-28		5:26:55
00:10-29		5:27:55
00:10-30		5:28:55
00:10-31		5:29:55
00:10-32		5:30:55
00:10-33		5:31:55
00:10-34		5:32:55
00:10-35		5:33:55
00:10-36		5:34:55
00:10-37		5:35:55
00:10-38		5:36:55
00:10-39		5:37:55
00:10-40		5:38:55
00:10-41		5:39:55
00:10-42		5:40:55
00:10-43		5:41:55
00:10-44		5:42:55
00:10-45		5:43:55
00:10-46		5:44:55
00:10-47		5:45:55
00:10-48		5:46:55
00:10-49		5:47:55
00:10-50		5:48:55
00:10-51		5:49:55
00:10-52		5:50:55
00:10-53		5:51:55
00:10-54		5:52:55
00:10-55		5:53:55
00:10-56		5:54:55
00:10-57		5:55:55
00:10-58		5:56:55
00:10-59		5:57:55
00:10-60		5:58:55
00:10-61		5:59:55
00:10-62		6:00:55
00:10-63		6:01:55
00:10-64		6:02:55
00:10-65		6:03:55
00:10-66		6:04:55
00:10-67		6:05:55
00:10-68		6:06:55
00:10-69		6:07:55
00:10-70		6:08:55
00:10-71		6:09:55
00:10-72		6:10:55
00:10-73		6:11:55
00:10-74		6:12:55
00:10-75		6:

時間[sec]	観測点毎の観測データ
00:00:00	00:00:00
00:00:01	00:00:01
00:00:02	00:00:02
00:00:03	00:00:03
00:00:04	00:00:04
00:00:05	00:00:05
00:00:06	00:00:06
00:00:07	00:00:07
00:00:08	00:00:08
00:00:09	00:00:09
00:00:10	00:00:10
00:00:11	00:00:11
00:00:12	00:00:12
00:00:13	00:00:13
00:00:14	00:00:14
00:00:15	00:00:15
00:00:16	00:00:16
00:00:17	00:00:17
00:00:18	00:00:18
00:00:19	00:00:19
00:00:20	00:00:20
00:00:21	00:00:21
00:00:22	00:00:22
00:00:23	00:00:23
00:00:24	00:00:24
00:00:25	00:00:25
00:00:26	00:00:26
00:00:27	00:00:27
00:00:28	00:00:28
00:00:29	00:00:29
00:00:30	00:00:30
00:00:31	00:00:31
00:00:32	00:00:32
00:00:33	00:00:33
00:00:34	00:00:34
00:00:35	00:00:35
00:00:36	00:00:36
00:00:37	00:00:37
00:00:38	00:00:38
00:00:39	00:00:39
00:00:40	00:00:40
00:00:41	00:00:41
00:00:42	00:00:42
00:00:43	00:00:43
00:00:44	00:00:44
00:00:45	00:00:45
00:00:46	00:00:46
00:00:47	00:00:47
00:00:48	00:00:48
00:00:49	00:00:49
00:00:50	00:00:50
00:00:51	00:00:51
00:00:52	00:00:52
00:00:53	00:00:53
00:00:54	00:00:54
00:00:55	00:00:55
00:00:56	00:00:56
00:00:57	00:00:57
00:00:58	00:00:58
00:00:59	00:00:59
00:01:00	00:01:00
00:01:01	00:01:01
00:01:02	00:01:02
00:01:03	00:01:03
00:01:04	00:01:04
00:01:05	00:01:05
00:01:06	00:01:06
00:01:07	00:01:07
00:01:08	00:01:08
00:01:09	00:01:09
00:01:10	00:01:10
00:01:11	00:01:11
00:01:12	00:01:12
00:01:13	00:01:13
00:01:14	00:01:14
00:01:15	00:01:15
00:01:16	00:01:16
00:01:17	00:01:17
00:01:18	00:01:18
00:01:19	00:01:19
00:01:20	00:01:20
00:01:21	00:01:21
00:01:22	00:01:22
00:01:23	00:01:23
00:01:24	00:01:24
00:01:25	00:01:25
00:01:26	00:01:26
00:01:27	00:01:27
00:01:28	00:01:28
00:01:29	00:01:29
00:01:30	00:01:30
00:01:31	00:01:31
00:01:32	00:01:32
00:01:33	00:01:33
00:01:34	00:01:34
00:01:35	00:01:35
00:01:36	00:01:36
00:01:37	00:01:37
00:01:38	00:01:38
00:01:39	00:01:39
00:01:40	00:01:40
00:01:41	00:01:41
00:01:42	00:01:42
00:01:43	00:01:43
00:01:44	00:01:44
00:01:45	00:01:45
00:01:46	00:01:46
00:01:47	00:01:47
00:01:48	00:01:48
00:01:49	00:01:49
00:01:50	00:01:50
00:01:51	00:01:51
00:01:52	00:01:52
00:01:53	00:01:53
00:01:54	00:01:54

誤予金に  
用いられない

時間[時間]	デジカムの充電データ	
	デジカム Power PC	ビデオカメラ Power PC
60T-13	0x0A0040	0x155A40
60T-14	0x0A0040	0x155A40
60T-15	0x0A0040	0x1512 00
60T-16	0x0A0040	0x1712 00
60T-17	0x0A0010	0x1712 00
60T-18	0x0A1000	0x2212 00
60T-19		
60T-20	0x100100	0x2212 00
60T-21		
60T-22		
60T-23		
60T-24	0x100100	0x2212 00
60T-25		
60T-26		
60T-27		
60T-28	0x100100	0x2212 00
60T-29		
60T-30		
60T-31	0x100100	0x2212 00
60T-32		
60T-33		
60T-34		
60T-35	0x100100	0x2212 00
60T-36		
60T-37		
60T-38	0x100100	0x2212 00
60T-39		
60T-40	0x100100	0x2212 00

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右 & 左)	1500
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	1500
盤左ランプ(夢まちゃんの横顔付近)	1500
盤上ランプ(役物の背面側付近)	1500
アタッカランプ	1500

リーチラインに  
用いられない

時間[ms]	線形ランプの履歴データ								線形ランプの履歴データ									
	軌1軌2	軌3軌4	軌5軌6	軌7軌8	軌9軌10	軌11軌12	→ 軌2	軌2軌4	軌5軌6	軌7軌8	軌9軌10	軌11軌12	→ 軌2	軌2軌4	軌5軌6	軌7軌8	軌9軌10	軌11軌12
1800[ms]	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	→ RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	→ RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
100(T14-1)	0x0000





## 【図 79】

【図79】

(a)背景予告輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY21)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
50(T21-1)	0x7777
50(T21-2)	0x9999
50(T21-3)	0x1111
50(T21-4)	0x3333

(b)背景予告輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY22)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20(T22-1)	0xAAAA
20(T22-2)	0x7777

(c)背景予告輝度データテーブル  
(役物ランプ用孫テーブルY23)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
240(T23-1)	0x8646
230(T23-2)	0xA864
240(T23-3)	0x8A86
230(T23-4)	0x68A8
240(T23-5)	0x468A
230(T23-6)	0x6468

## 【図 80】

【図80】

(a)背景予告輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL21)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
50(T21-1)	0x33333
50(T21-2)	0x66666
50(T21-3)	0x88888
50(T21-4)	0x11111

(b)背景予告輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL22)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20(T22-1)	0x99999
20(T22-2)	0x66666

(c)背景予告輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL23)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
240(T23-1)	0x53579
230(T23-2)	0x35797
240(T23-3)	0x57975
230(T23-4)	0x79753
240(T23-5)	0x97535
230(T23-6)	0x75357

## 【図 81】

【図81】

(a)背景予告輝度データテーブル  
(盤上ランプ用孫テーブルU21)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ							
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13	
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	
50(T21-1)	0x666333	0x666	0x333333	0x000	0x333333	0x666	0x333666	
50(T21-2)	0x666666	0x666	0x666666	0x000	0x666666	0x666	0x666666	
50(T21-3)	0x111888	0x111	0x888888	0x000	0x888888	0x111	0x888111	
50(T21-4)	0x333111	0x333	0x111111	0x000	0x111111	0x333	0x111333	

(b)背景予告輝度データテーブル  
(盤上ランプ用孫テーブルU22)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ							
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13	
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	
20(T22-1)	0x913913	0x913	0x913913	0x000	0x913913	0x913	0x913913	
20(T22-2)	0x602602	0x602	0x602602	0x000	0x602602	0x602	0x602602	

(c)背景予告輝度データテーブル  
(盤上ランプ用孫テーブルU23)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ							
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13	
	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	W,W,W	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	
240(T23-1)	0x502301	0x502	0x712A14	0x000	0x502301	0x502	0x712A14	
230(T23-2)	0x301502	0x712	0xA14712	0x000	0x301502	0x712	0xA14712	
240(T23-3)	0x502712	0xA14	0x712502	0x000	0x502712	0xA14	0x712502	
230(T23-4)	0x712A14	0x712	0x502301	0x000	0x712A14	0x712	0x502301	
240(T23-5)	0xA14712	0x502	0x301502	0x000	0xA14712	0x502	0x301502	
230(T23-6)	0x712502	0x301	0x502712	0x000	0x712502	0x301	0x502712	

## 【図 82】

【図82】

(a)背景予告輝度データテーブル  
(アタッカランプ用孫テーブルA21)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
50(T21-1)	0x333333	0x666333
50(T21-2)	0x666666	0x888666
50(T21-3)	0x888888	0x111888
50(T21-4)	0x111111	0x333111

(b)背景予告輝度データテーブル  
(アタッカランプ用孫テーブルA22)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20(T22-1)	0x913913	0x999913
20(T22-2)	0x602602	0x666602

(c)背景予告輝度データテーブル  
(アタッカランプ用孫テーブルA23)

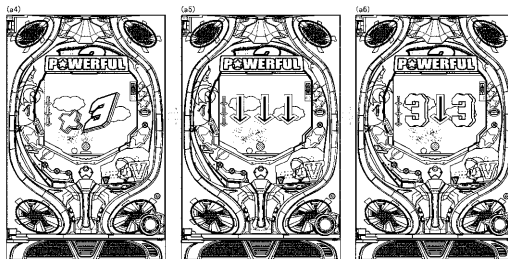
時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
240(T23-1)	0x712301	0x975502
230(T23-2)	0xA14502	0x797301
240(T23-3)	0x712712	0x579502
230(T23-4)	0x502A14	0x357712
240(T23-5)	0x301712	0x535A14
230(T23-6)	0x502502	0x753712

(a)全点灯時照度ピークテーブル  
(特ランプ用テーブルW31)

【圖86】

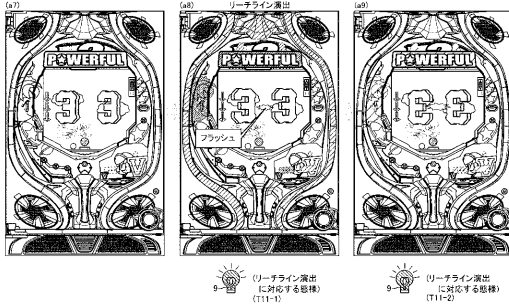
**変形例**  
群予告輝度データテーブル  
(子テーブル)

【图87】



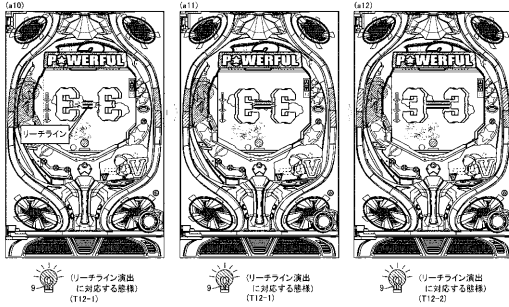
【 図 8 9 】

【图89】



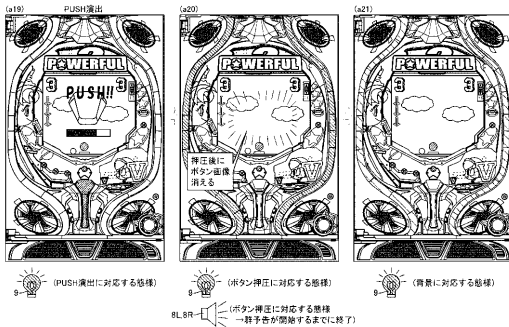
【 図 9 0 】

【図90】



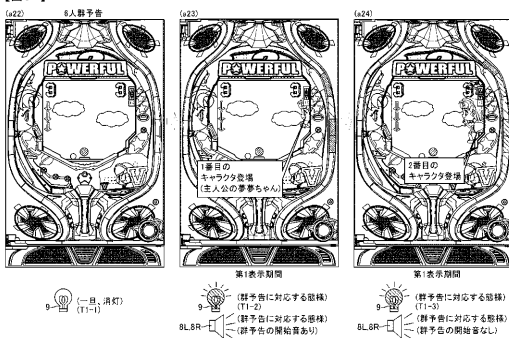
【 図 9 3 】

【图93】



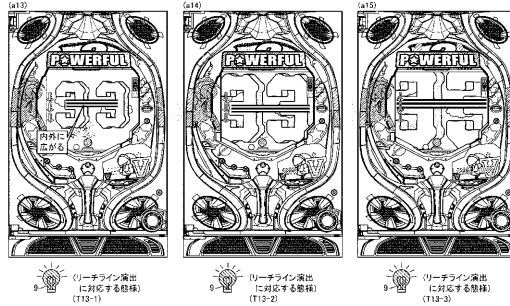
【 図 9 4 】

【图94】



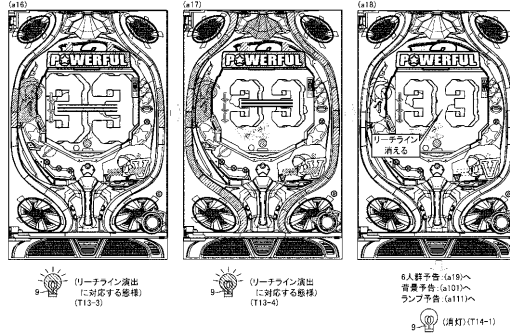
【 図 9 1 】

【图91】



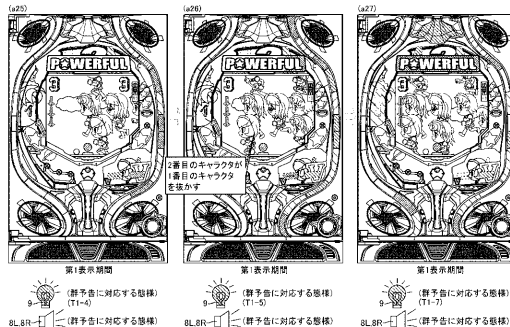
【圖 9 2】

【図92】



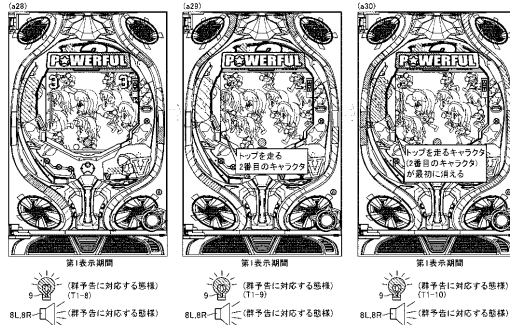
【 図 9 5 】

【図95】



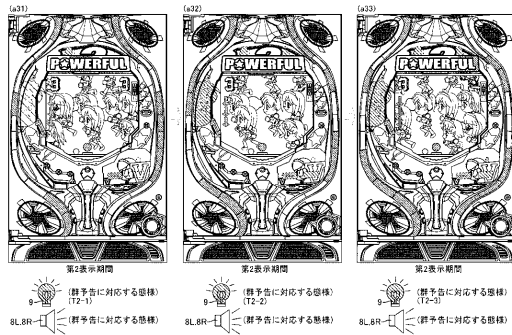
【 図 9 6 】

【图96】



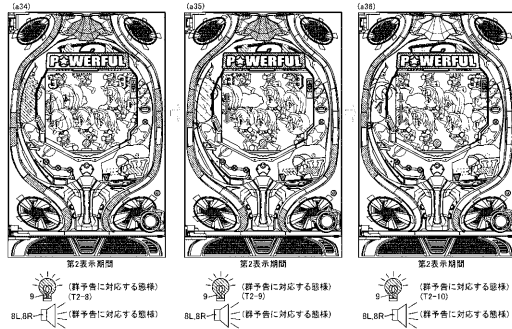
## 【図97】

【図97】



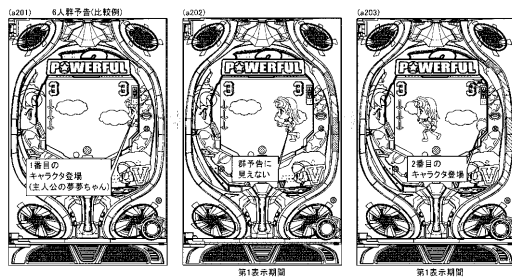
## 【図98】

【図98】



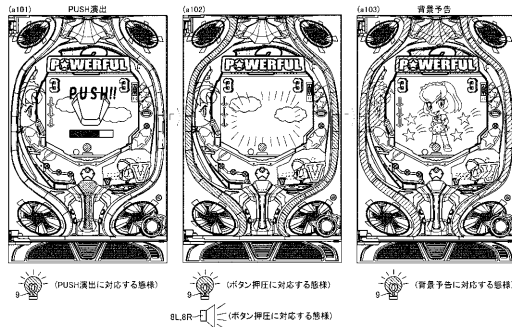
## 【図101】

【図101】



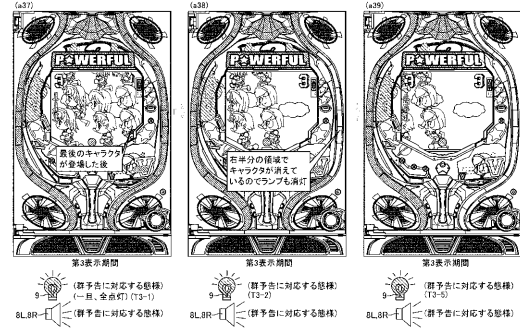
## 【図102】

【図102】



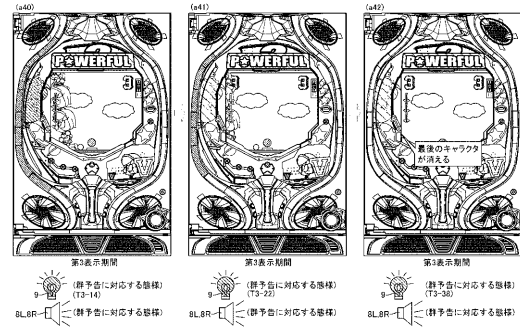
## 【図99】

【図99】



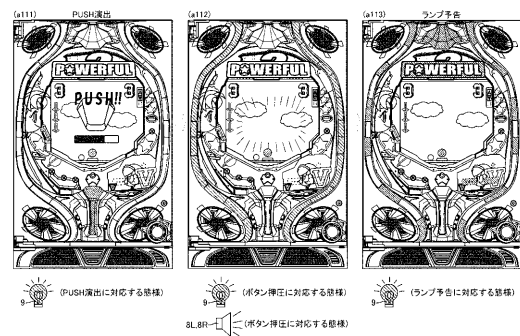
## 【図100】

【図100】



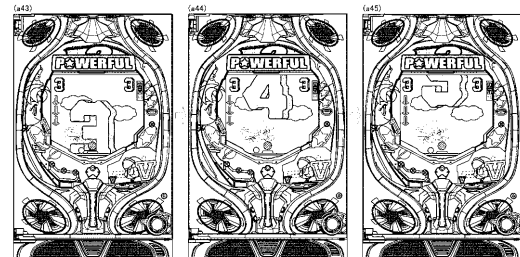
## 【図103】

【図103】



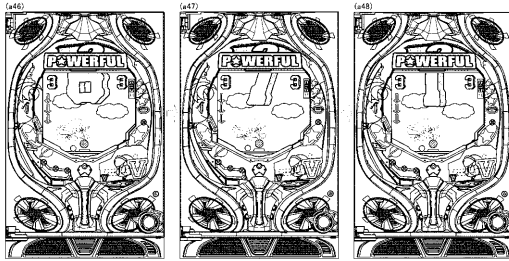
## 【図104】

【図104】



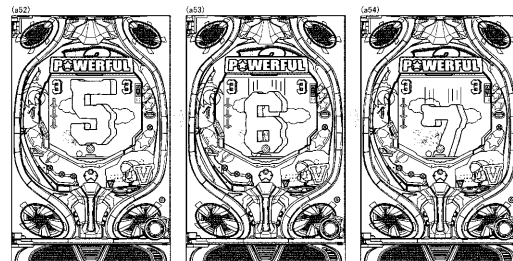
## 【図105】

【図105】



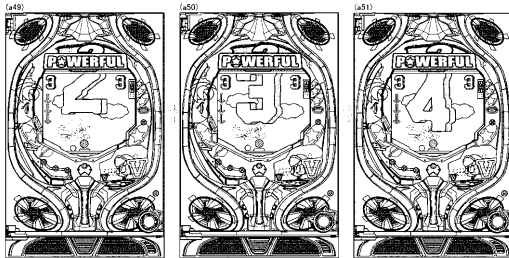
## 【図107】

【図107】



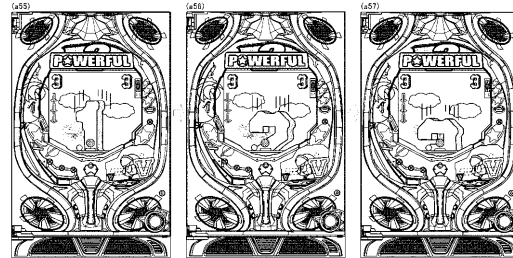
## 【図106】

【図106】



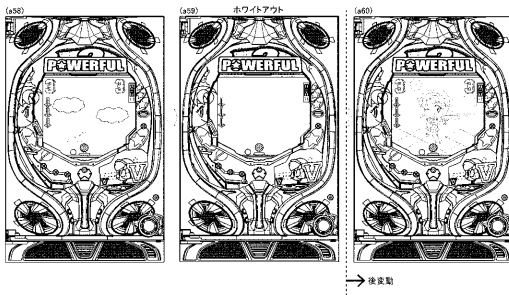
## 【図108】

【図108】



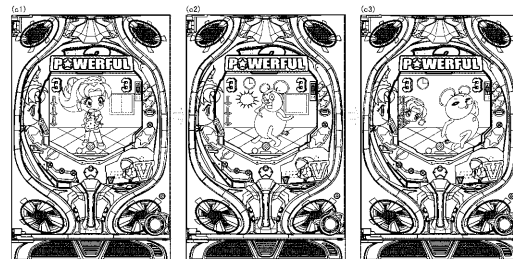
## 【図109】

【図109】



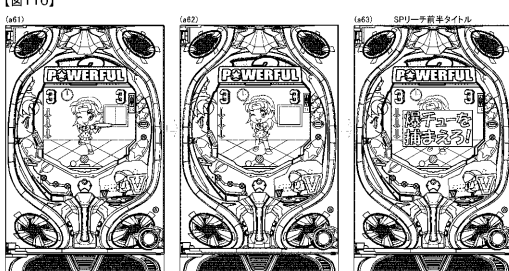
## 【図111】

【図111】



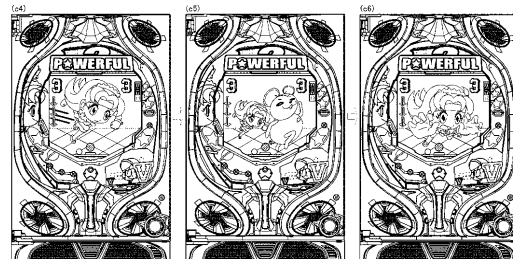
## 【図110】

【図110】



## 【図112】

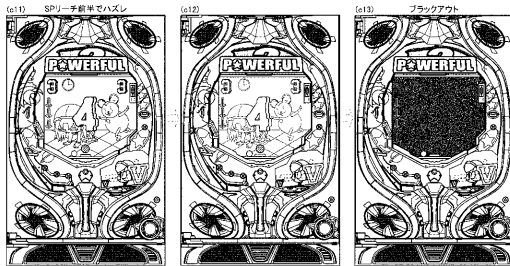
【図112】



ハズレ時 (a11)へ  
大当たり時 (a21)へ  
SPリーチ後半or最終リーチに移行時 (a31)へ

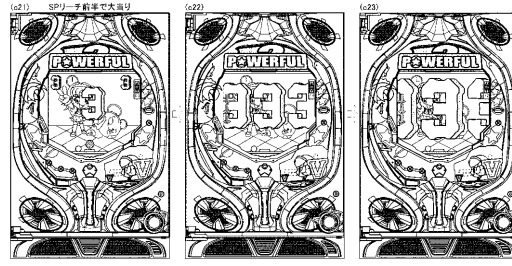
## 【図 113】

【図113】



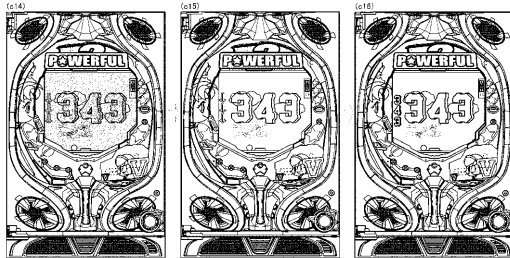
## 【図 115】

【図115】



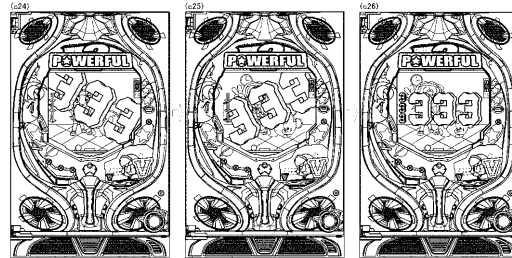
## 【図 114】

【図114】



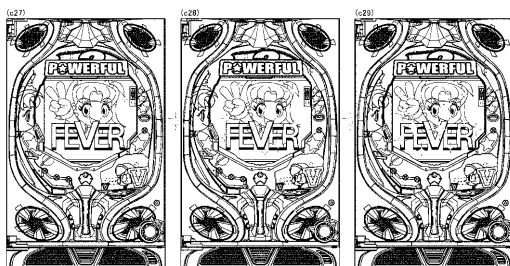
## 【図 116】

【図116】



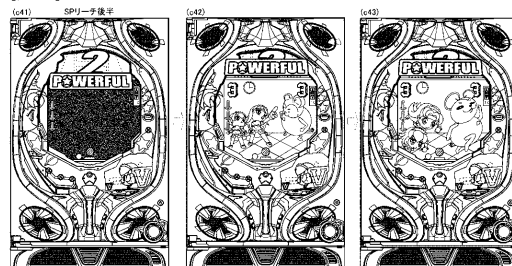
## 【図 117】

【図117】



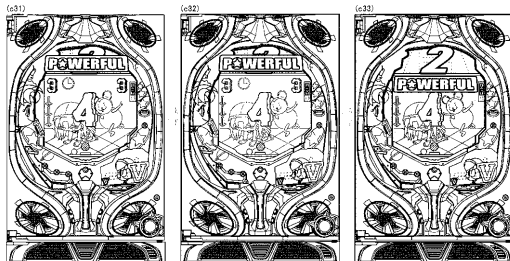
## 【図 119】

【図119】



## 【図 118】

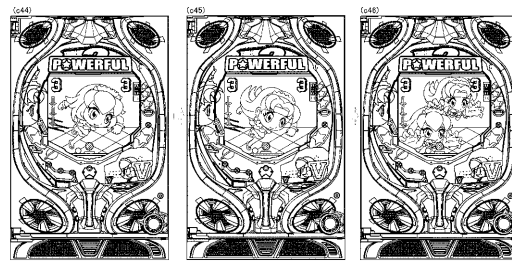
【図118】



SPリーチ後半に移行時:(c41)へ  
最終リーチに移行時:(c71)へ

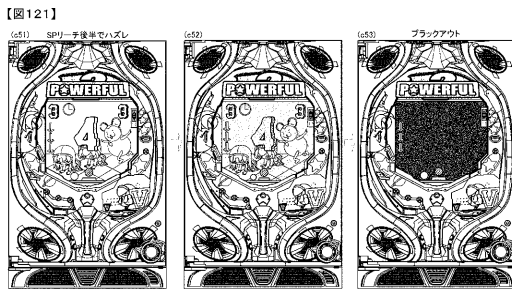
## 【図 120】

【図120】

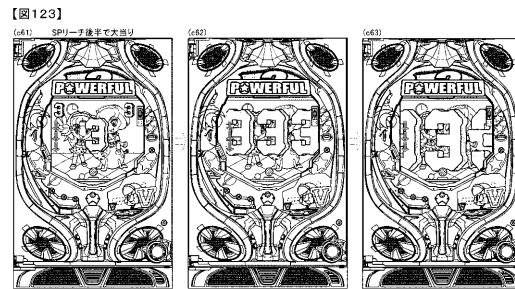


ハズレ時:(c51)へ  
大当たり時:(c61)へ  
最終リーチに移行時:(c71)へ

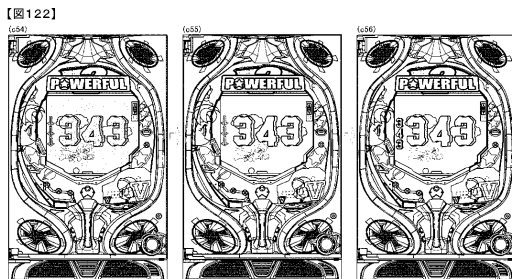
## 【図 121】



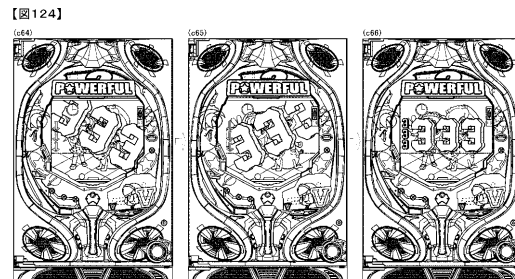
## 【図 123】



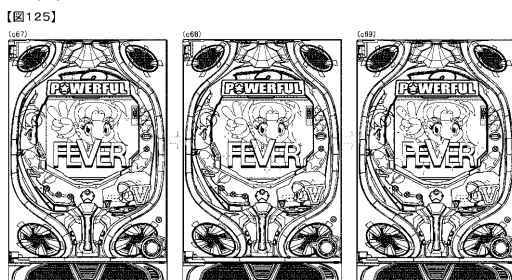
## 【図 122】



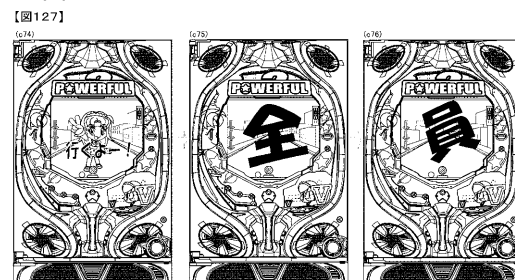
## 【図 124】



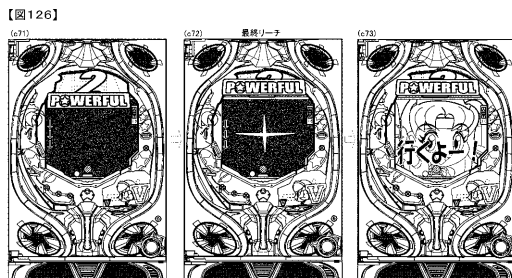
## 【図 125】



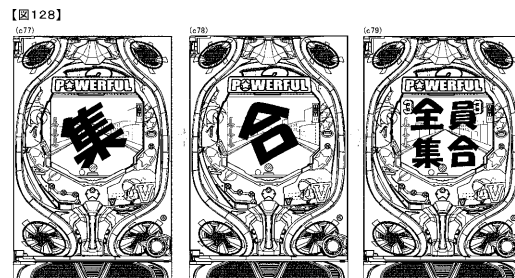
## 【図 127】



## 【図 126】

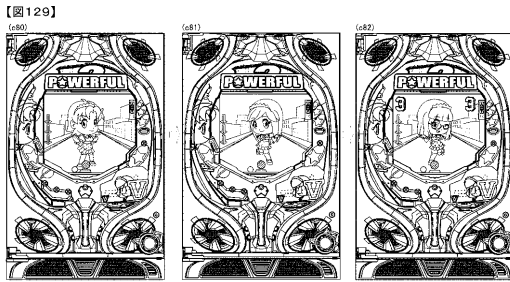


## 【図 128】

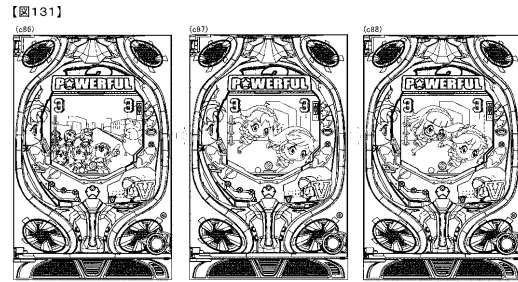




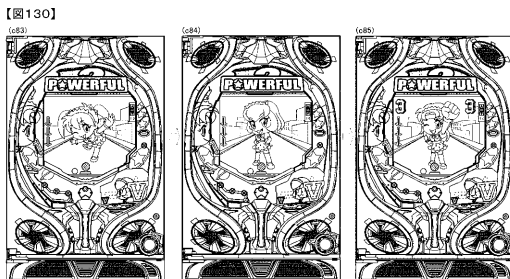
## 【図 129】



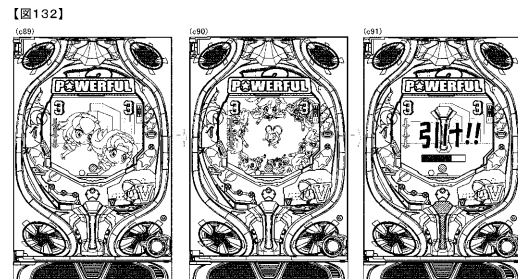
## 【図 131】



## 【図 130】

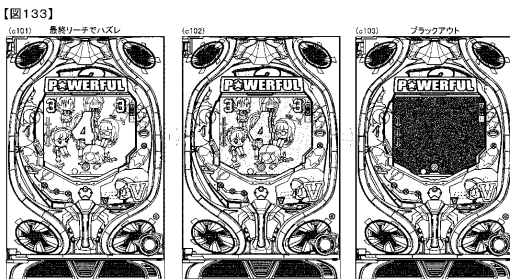


## 【図 132】

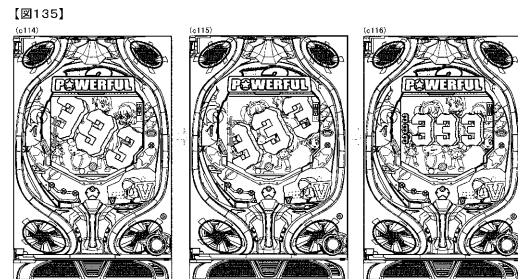


ハズレ時 (c101)へ  
大当たり時 (c111)へ

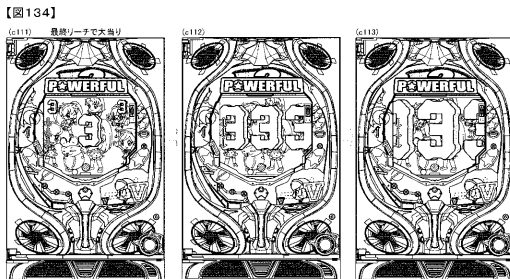
## 【図 133】



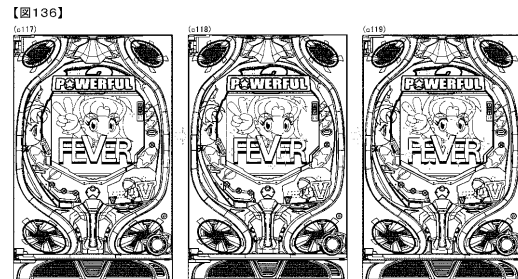
## 【図 135】



## 【図 134】



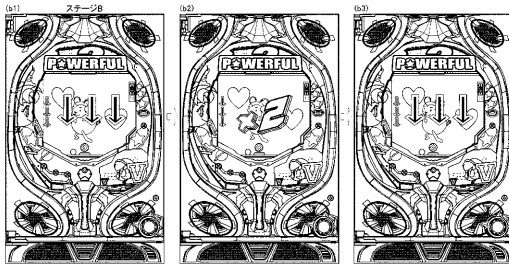
## 【図 136】





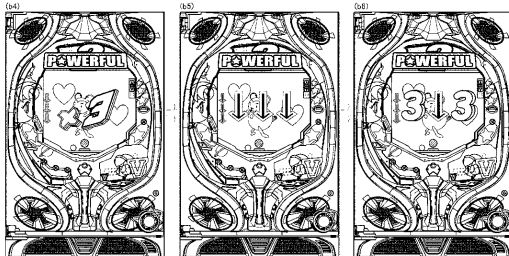
## 【図 137】

【図137】



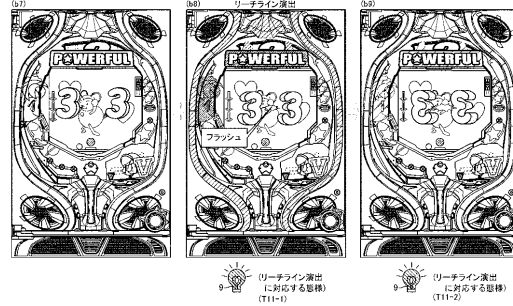
## 【図 138】

【図138】



## 【図 139】

【図139】

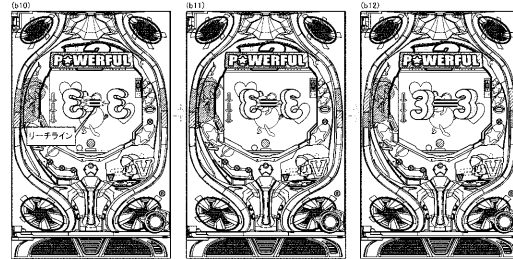


9- リールライン演出  
に対応する態様  
(T11-1)

9- リールライン演出  
に対応する態様  
(T11-2)

## 【図 140】

【図140】



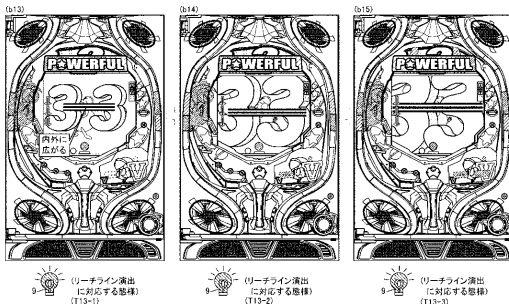
9- リールライン演出  
に対応する態様  
(T12-1)

9- リールライン演出  
に対応する態様  
(T12-1)

9- リールライン演出  
に対応する態様  
(T12-2)

## 【図 141】

【図141】



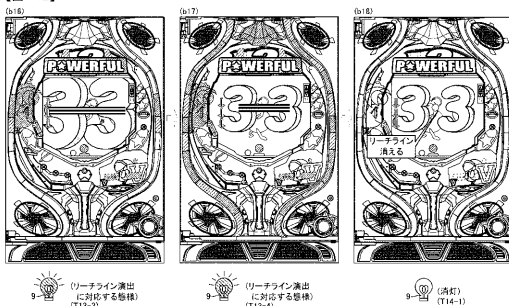
9- リールライン演出  
に対応する態様  
(T13-1)

9- リールライン演出  
に対応する態様  
(T13-2)

9- リールライン演出  
に対応する態様  
(T13-3)

## 【図 142】

【図142】



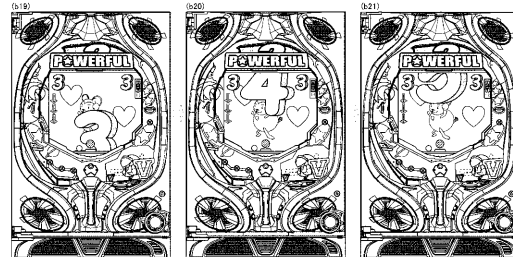
9- リールライン演出  
に対応する態様  
(T13-3)

9- リールライン演出  
に対応する態様  
(T13-4)

9- (消灯)  
(T14-1)

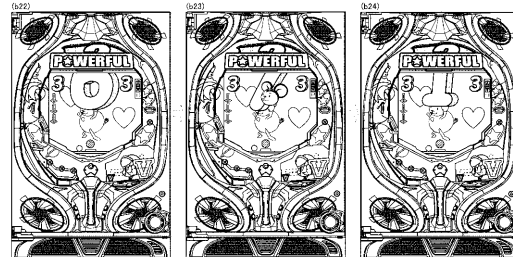
## 【図 143】

【図143】



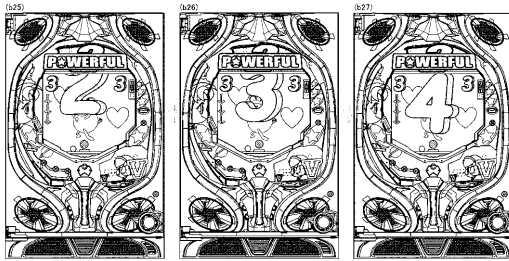
## 【図 144】

【図144】



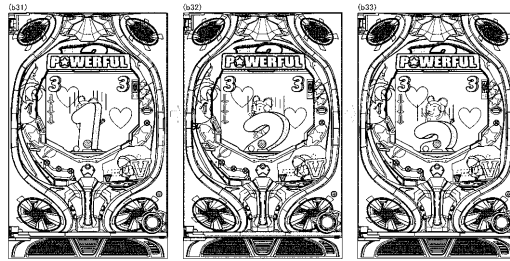
## 【図 145】

【図145】



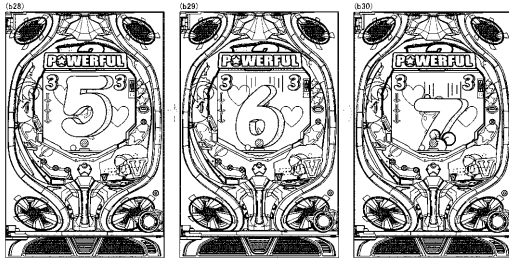
## 【図 147】

【図147】



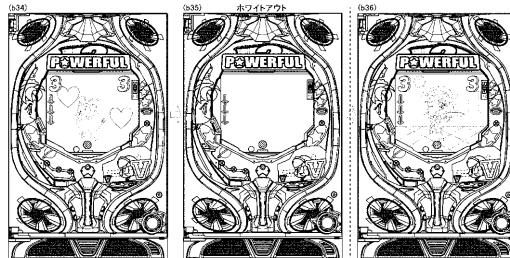
## 【図 146】

【図146】



## 【図 148】

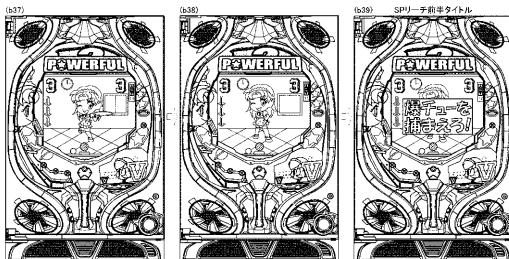
【図148】



→ 後変動

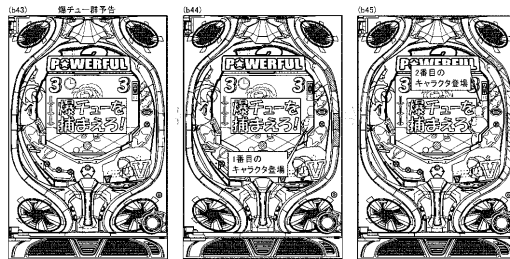
## 【図 149】

【図149】



## 【図 151】

【図151】

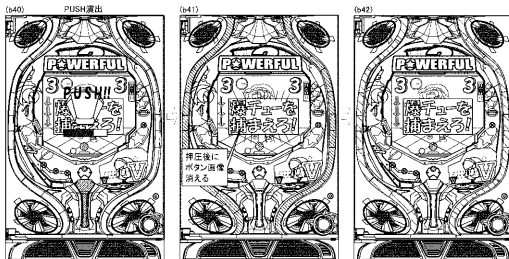
9- (一旦、消灯)  
(T1-1)9- (群予告に対応する態様)  
(T1-2)9- (群予告に対応する態様)  
(T1-3)

8L, 8R- (群予告の開始音あり)

8L, 8R- (群予告の開始音なし)

## 【図 150】

【図150】



9- (PUSH演出に対応する態様)

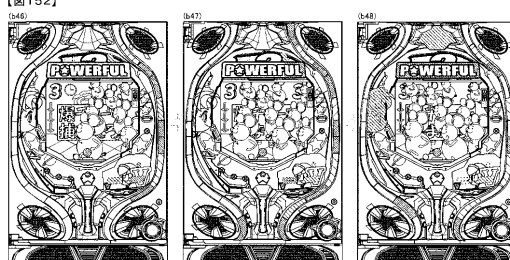
9- (ボタン押込に対応する態様)

9- (賞金に対応する態様)

8L, 8R- (ボタン押込に対応する態様  
→ 群予告が開始するまでに終了)

## 【図 152】

【図152】

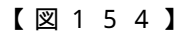
9- (群予告に対応する態様)  
(T1-4)9- (群予告に対応する態様)  
(T1-5)9- (群予告に対応する態様)  
(T1-7)

8L, 8R- (群予告に対応する態様)

8L, 8R- (群予告に対応する態様)

8L, 8R- (群予告に対応する態様)

【图153】

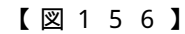


【图154】

【图157】

【图158】

【图155】



【图156】

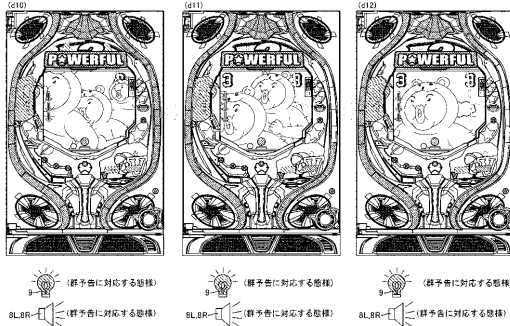
【图159】



## 【图 160】

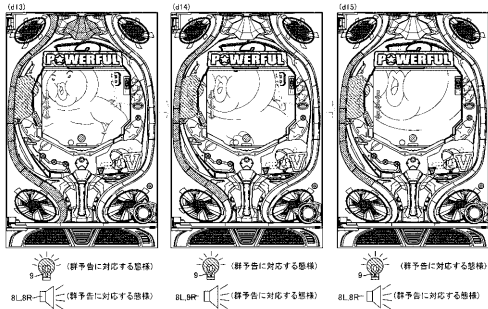
## 【図 161】

【図161】



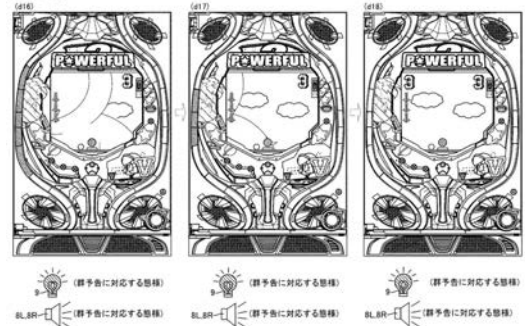
## 【図 162】

【図162】



## 【図 163】

【図163】



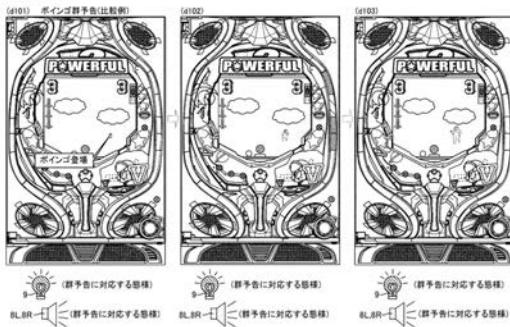
## 【図 164】

【図164】



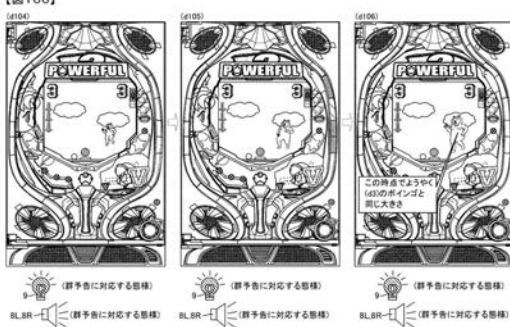
## 【図 165】

【図165】



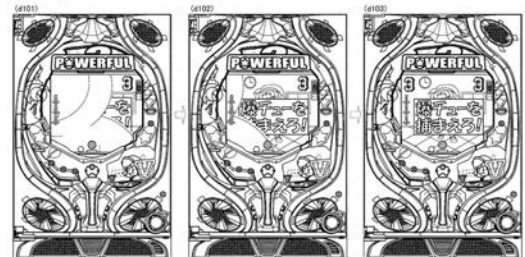
## 【図 166】

【図166】



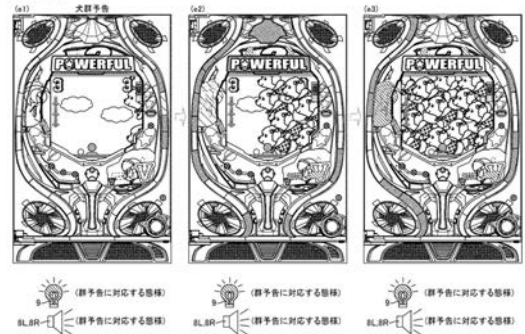
## 【図 167】

【図167】



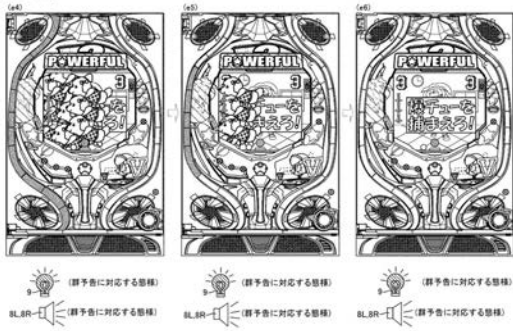
## 【図 168】

【図168】



## 【図 169】

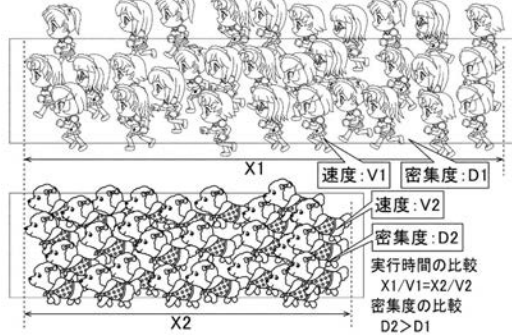
【図169】



## 【図 170】

【図170】

6人群予告と犬群予告の比較



## 【図 171】

【図171】



## 【図 172】

【図172】

