

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7693282号
(P7693282)

(45)発行日 令和7年6月17日(2025.6.17)

(24)登録日 令和7年6月9日(2025.6.9)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全237頁)

(21)出願番号	特願2020-66421(P2020-66421)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年4月2日(2020.4.2)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-159533(P2021-159533		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和3年10月11日(2021.10.11)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
審査請求日	令和5年2月28日(2023.2.28)		株式会社三共内
		審査官	中野 直行

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
第1位置から第2位置に移動可能な可動体と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、
前記特別演出が実行される前に特定演出を実行可能であり、
前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動させる可動体演出を実行可能であ
り、
前記可動体演出を前記特別演出とは異なる開始タイミングで実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出において特定擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記特定擬似可動
体表示を特定第1表示位置から特定第2表示位置に移動表示させた後、該特定第2表示位
置から移動表示させることなく非表示とすることが可能であるとともに、前記特別演出の
実行を示唆する示唆画像を、前記特定第2表示位置を含む表示領域に表示可能であり、
前記特別演出において特別擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記特別擬似可動
体表示を特別第1表示位置から特別第2表示位置に移動表示させた後、該特別第2表示位

置から前記特別第 1 表示位置に移動表示させてから非表示とすることが可能であり、

前記特定擬似可動体表示を前記特定第 1 表示位置から前記特定第 2 表示位置に移動表示させた後、前記特定擬似可動体表示が前記特定第 1 表示位置から前記特定第 2 表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に前記特定擬似可動体表示を移動表示可能であり、

前記特別擬似可動体表示を前記特別第 1 表示位置から前記特別第 2 表示位置に移動表示させるときと、前記特別擬似可動体表示を前記特別第 2 表示位置から前記特別第 1 表示位置に移動表示させるときと、で前記特別擬似可動体表示の態様を異ならせて表示可能であり、

前記可動体の移動可能範囲と、前記特定擬似可動体表示の移動可能範囲は一部が重複し、
前記演出実行手段は、

前記特定演出において前記特定擬似可動体表示が前記特定第 1 表示位置から前記特定第 2 表示位置に移動表示され、前記特定第 2 表示位置から移動表示されることなく非表示とされた後に、前記可動体演出を実行する第 1 の場合と実行しない第 2 の場合とがあるように前記可動体演出を実行可能であり、

前記第 1 の場合の方が前記第 2 の場合よりも前記有利状態に制御される割合が高くなるように前記可動体演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機において、例えば、擬似可動体表示を移動表示させることで、構造物としての可動体を移動させる演出と同じような演出を実行可能としたもの等があった（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2019-92949 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記特許文献 1 に記載の遊技機のように、擬似可動体を可動体と同じように移動表示させるだけであり、演出の興趣を高めることができないという問題があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、擬似可動体表示の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段 A の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

第 1 位置から第 2 位置に移動可能な可動体と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、

前記特別演出が実行される前に特定演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

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

前記可動体演出を前記特別演出とは異なる開始タイミングで実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出において特定擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記特定擬似可動体表示を特定第 1 表示位置から特定第 2 表示位置に移動表示させた後、該特定第 2 表示位置から移動表示させることなく非表示とすることが可能であるとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像を、前記特定第 2 表示位置を含む表示領域に表示可能であり、

前記特別演出において特別擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記特別擬似可動体表示を特別第 1 表示位置から特別第 2 表示位置に移動表示させた後、該特別第 2 表示位置から前記特別第 1 表示位置に移動表示させてから非表示とすることが可能であり、

前記特定擬似可動体表示を前記特定第 1 表示位置から前記特定第 2 表示位置に移動表示させた後、前記特定擬似可動体表示が前記特定第 1 表示位置から前記特定第 2 表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に前記特定擬似可動体表示を移動表示可能であり、

前記特別擬似可動体表示を前記特別第 1 表示位置から前記特別第 2 表示位置に移動表示させるときと、前記特別擬似可動体表示を前記特別第 2 表示位置から前記特別第 1 表示位置に移動表示させるときと、で前記特別擬似可動体表示の態様を異ならせて表示可能であり、

前記可動体の移動可能範囲と、前記特定擬似可動体表示の移動可能範囲は一部が重複し、
前記演出実行手段は、

前記特定演出において前記特定擬似可動体表示が前記特定第 1 表示位置から前記特定第 2 表示位置に移動表示され、前記特定第 2 表示位置から移動表示されることなく非表示とされた後に、前記可動体演出を実行する第 1 の場合と実行しない第 2 の場合とがあるように前記可動体演出を実行可能であり、

前記第 1 の場合の方が前記第 2 の場合よりも前記有利状態に制御される割合が高くなるように前記可動体演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

さらに、手段 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図 11-2 に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第 1 判定回数である「5」以上であるとき）に所定数値データを第 1 の値（例えば、「0」）から第 2 の値（例えば、「1」や「2」）へ更新可能な更新手段（例えば、CPU 103 が図 11-13 に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、

前記所定数値データが前記第 2 の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図 11-13 及び図 11-21 に示すように、CPU 103 が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「1」や「2」にセットすることによって大当たり遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図 11-13 に示すように、CPU 103 がステップ 162 S G S 17 の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行し

10

20

30

40

50

た後、図 5 に示すコマンド制御処理を実行する部分)、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能であり(例えば、図 11-27 及び図 11-28 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分)、

前記調整手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であるときにおいて制御される前記有利状態の付与不能期間を前記所定数値データが前記第 1 の値であるときにおいて制御される前記有利状態の付与不能期間よりも長くなるように調整し(例えば、図 11-21 に示すように、出玉状態フラグの値が「1」や「2」である場合は、出玉状態フラグの値が「0」である場合よりも大当り遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング期間が長く設定されている部分)、

さらに、

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

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

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

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第 2 の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第 2 の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第 2 の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。さらに、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

【0007】

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。

【0008】

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

【0009】

手段(A)記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、
第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0010】

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

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8】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】パチンコ遊技機の正面図である。

【図10-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図10-3】可動体ユニットの概略図である。

【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、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当た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】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-14】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図10-15】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-16】先読予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。
- 【図10-17】第1保留記憶表示エリア及び第2保留記憶表示エリアの更新例を示す図である。
- 【図10-18】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10-19】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-20】可変表示制御タイマと可動体制御タイマの説明図である。
- 【図10-21】スーパーリーチα1大当り、スーパーリーチα2大当りの可変表示におけるタイミングチャートである。
- 【図10-22】スーパーリーチα1はずれ、スーパーリーチα2はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。
- 【図10-23】スーパーリーチβ1大当り、スーパーリーチβ2大当りの可変表示におけるタイミングチャートである。
- 【図10-24】スーパーリーチβ1はずれ、スーパーリーチβ2はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。
- 【図10-25】各拡大表示期間における可動体示唆動作の有無と画像拡大率を示す図である。
- 【図10-26】(A)は各可動体動作示唆演出の演出態様を示す図であり、(B)は各可動体動作演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-27】画像表示装置におけるリーチ演出までの演出態様を示す図である。
- 【図10-28】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-29】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-30】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-31】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-32】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-33】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-34】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-35】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-36】変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-37】変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図11-1】特徴部162SGのパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図11-2】(A)、(B)、(C)は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図11-3】各乱数を示す説明図である。
- 【図11-4】(A)は、表示結果判定テーブル1を示す説明図であり、(B)は、表示結果判定テーブル2を示す説明図である。
- 【図11-5】(A)は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当りの内容を示す図である。
- 【図11-6】変動パターンを例示する図である。
- 【図11-7】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
- 【図11-8】各変動パターンの可変表示時間と出玉状態フラグとの関係を示す説明図である。
- 【図11-9】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11-10】(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11-11】特徴部162SGのパチンコ遊技機における遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-12】特徴部162SGのパチンコ遊技機における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11-13】(a)は、出玉状態判定処理の一例を示すフローチャートであり、(b

10

20

30

40

50

) は、出玉状態フラグ値と各調整との関係を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 4】 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 1 1 - 1 5】 (A) は、入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、(B) は、変動カテゴリコマンドの内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 6】 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 1 1 - 1 7】 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 1 1 - 1 8】 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 1 1 - 1 9】 大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 0】 大当たりの進行状況と大入賞口の開閉状況との関係を示す説明図である。

【図 1 1 - 2 1】 出玉状態フラグ値と大当たり状態における各期間との関係を示す説明図である。

10

【図 1 1 - 2 2】 コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 3】 先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 4】 (A) は、大当たり(確変大当たり C を除く)の保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図であり、(B) は、はずれの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図である。

【図 1 1 - 2 5】 (A) は、第 1 保留記憶表示エリア及び第 2 保留記憶表示エリアを示す図であり、(B) は、第 1 保留記憶表示エリア及び第 2 保留記憶表示エリアの更新例を示す図である。

【図 1 1 - 2 6】 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。

20

【図 1 1 - 2 7】 予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 8】 予告演出種別決定用テーブル A ~ C を示す図である。

【図 1 1 - 2 9】 可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 3 0】 はずれ用変動パターン判定テーブルを示す図である。

【図 1 1 - 3 1】 出玉状態フラグの値に応じて選択するはずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 3】 通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当たりの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図 1 4】 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。

30

【図 1 5 - 1】 特徴部 2 4 1 S G としてのパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 1 5 - 2】 特徴部 2 4 1 S G としてのパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 5 - 3】 (A) , (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 5 - 4】 各乱数を示す説明図である。

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

【図 1 5 - 6】 (A) は大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は各種大当たりの内容を示す図である。

【図 1 5 - 7】 変動パターンを例示する図である。

40

【図 1 5 - 8】 (A) (B) は可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図 1 5 - 9】 ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【図 1 5 - 1 0】 スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。

【図 1 5 - 1 1】 発展演出 A と発展演出 B の実行状況別の大当たり期待度を示す図である。

【図 1 5 - 1 2】 パチンコ遊技機の開発の流れの概略を示す説明図である。

【図 1 5 - 1 3】 (A) は搭載可動体の移動態様を示す図、(B) は搭載可動体を持ち上げる状況を説明する図である。

50

【図15-14】(A)は第1擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B)は第1非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【図15-15】(A)は第2擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B)は第2非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【図15-16】(A)は搭載可動体の移動可能範囲、(B)は第1擬似可動体表示の移動表示領域、(C)は第2擬似可動体表示の移動表示領域を示す図である。

【図15-17】(A)は第1擬似可動体表示の特定移動表示領域、(B)は第2擬似可動体表示の特定移動表示領域を示す図である。

【図15-18】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図15-19】予告演出種別決定処理を示すフローチャートである。

【図15-20】(A)は予告演出A種別決定用テーブル、(B)は予告演出B種別決定用テーブルを示す図である。

【図15-21】(A)は発展演出A種別決定処理を示すフローチャート、(B)は発展演出A種別決定用テーブルを示す図である。

【図15-22】(A)は発展演出種別決定処理を示すフローチャート、(B)は発展演出種別決定用テーブルを示す図である。

【図15-23】(A)は発展演出B種別決定処理を示すフローチャート、(B)は発展演出B種別決定用テーブルを示す図である。

【図15-24】(A)は決め演出種別決定処理を示すフローチャート、(B)は決め演出種別決定用テーブルを示す図である。

【図15-25】(A)～(H)はスーパーリーチβの主にノーマルリーチでの演出動作例を示す図である。

【図15-26】(A)～(J)は主に弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図15-27】(A)～(F)は同じく弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図15-28】(A)～(D)は主に強スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図15-29】(E)～(J)は強スーパーリーチ演出の演出動作例を示す図である。

【図15-30】(A)～(F)は大当たり確定報知後の演出動作例を示す図である。

【図15-31】(A)～(D)は第1擬似可動体表示の移動表示の詳細を示す図である。

【図15-32】発光表示部と搭載可動体LEDとの関係を示す図である。

【図15-33】(A)～(F)はスーパーリーチγにおける予告演出Bの演出動作例を示す図である。

【図15-34】(A)～(F)はスーパーリーチγにおける予告演出Bの演出動作例を示す図である。

【図15-35】擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図15-36】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図15-37】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図15-38】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図15-39】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図15-40】第1擬似可動体表示と第2擬似可動体表示とを比較するための説明図である。

【図15-41】(A)～(D)は特徴部241SGの変形例1を示す図である。

【図15-42】(A)～(H)は特徴部241SGの変形例2を示す図である。

【図15-43】(A)～(C)は特徴部241SGの変形例3を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

(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。

【0013】

10

20

30

40

50

〔形態〕

形態１の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第１判定回数である「５」以上であるとき）に所定数値データを第１の値（例えば、「０」）から第２の値（例えば、「１」や「２」）へ更新可能な更新手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１１－１３に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と

10

前記所定数値データが前記第２の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図１１－１３及び図１１－２１に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「１」や「２」にセットすることによって大当たり遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、を備え、

前記更新手段は、終了条件が成立するときに前記所定数値データを前記第２の値から前記第１の値へ更新する（例えば、図１１－１３に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態フラグを「１」にセットしたときに同じくセットした判定後可変表示残回数が０となったことに基づいて出玉状態フラグを「０」にセットする部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第２の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第２の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。

〔００１４〕

特徴部１６２ＳＧの形態２の遊技機は、形態１に記載の遊技機であって、

可変表示を実行し、可変表示結果が特定結果（例えば、大当たり）となったときに前記有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記調整手段は、前記所定数値データが前記第２の値であるときにおいて実行される可変表示の可変表示期間が、前記所定数値データが前記第１の値であるときにおいて実行される可変表示の可変表示期間よりも長くなるように調整する（例えば、図１１－８に示すように、出玉状態フラグの値が「１」や「２」であるとき（第１高出玉状態や第２高出玉状態であるとき）は、出玉状態フラグの値が「０」であるとき（低出玉状態であるとき）よりも各変動パターンにおける特図可変表示時間が長く設定されている部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示期間が長くなることによって所定数値データが第２の値であるときにおいて発生する有利状態の時間間隔を長くできるので、所定数値データが第２の値であるときにおける遊技価値の付与速度を、有利状態にて付与される遊技価値を低減することなく低下させることができる。

40

〔００１５〕

特徴部１６２ＳＧの形態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、

前記有利状態は、遊技価値が付与可能である付与可能期間（例えば、図１１－２０に示すように、大入賞口が開放状態となる各ラウンド遊技の期間）と遊技価値が付与不能である付与不能期間（例えば、図１１－２０に示すように、大入賞口が閉鎖状態となるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間）とを含み、

前記調整手段は、前記所定数値データが前記第２の値であるときにおいて制御される前記有利状態の付与不能期間を前記所定数値データが前記第１の値であるときにおいて制御される前記有利状態の付与不能期間よりも長くなるように調整する（例えば、図１１－２１に示すように、出玉状態フラグの値が「１」や「２」である場合は、出玉状態フラグの

50

値が「0」である場合よりも大当り遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング期間が長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技価値が付与されない付与不能期間が長くなることによって、所定数値データが第2の値であるときにおける遊技価値の付与速度を低下させることができる。

【0016】

特徴部162SGの形態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、

前記有利状態を、第1有利状態（例えば、確変大当りB）と該第1有利状態よりも付与される遊技価値の大きさが大きい第2有利状態（例えば、確変大当りA）のいずれとするかを決定可能な有利状態種別決定手段（例えば、CPU103が図11-16に示す特別図柄通常処理において大当り種別を決定する処理（ステップ162SGS154）を実行する部分）を備え、

前記調整手段は、前記所定数値データが前記第2の値であるときにおいて前記有利状態種別決定手段によって前記第1有利状態が決定される割合が、前記所定数値データが前記第1の値であるときにおいて前記有利状態種別決定手段によって前記第1有利状態が決定される割合よりも高くなるように調整する（例えば、変形例162SG-1に示すように、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも大当り種別として確変大当りAの決定割合を低下させるとともに確変大当りBの決定割合を高める部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第2の値であるときにおいては付与される遊技価値の大きさが小さい第1有利状態が決定されやすくなるため、所定数値データが第2の値であるときにおいて付与される遊技価値の大きさを低減できるので、結果として所定数値データが第2の値であるときにおける遊技価値の付与速度を低下させることができる。

【0017】

特徴部162SGの形態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、

前記調整手段は、前記所定数値データが前記第2の値であるときにおいて前記有利期間終了決定手段によって有利期間の終了が決定される割合が、前記所定数値データが前記第1の値であるときにおいて前記有利期間終了決定手段によって有利期間の終了が決定される割合よりも高くなるように調整する（例えば、変形例162SG-2に示すように、高出玉状態において低出玉状態よりも大当り種別を非確変大当りに決定する割合を高める部分や、高出玉状態において低出玉状態よりも転落抽選に当選する割合を高める部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが前記第2の値であるときにおいては有利期間の終了が決定され易くなって通常状態に制御されやすくなるため、特別状態を介して連続する有利状態の発生回数を低減することができるので、結果として所定数値データが前記第2の値であるときにおける遊技価値の付与速度を低下させることができる。

【0018】

特徴部162SGの形態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、

前記終了条件は、前記更新手段によって前記所定数値データが前記第1の値から前記第2の値へ更新された後に前記有利期間において発生した前記有利状態の発生回数が終了判定回数に達したことである（例えば、変形例162SG-3に示すように、第1高出玉状態や第2高出玉状態に制御されてから100回の可変表示が実行されたことを条件に第1高出玉状態や第2高出玉状態を低出玉状態に制御する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第1の値から前第2の値へ更新された後において

10

20

30

40

50

終了判定回数の有利状態が有利期間において発生したときに調整を終了することができる。

【0019】

特徴部162SGの形態7の遊技機は、形態1～形態6のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を実行し、可変表示結果が特定結果（例えば、大当たり）となったときに前記有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記終了条件は、前記更新手段によって前記所定数値データが前記第1の値から前記第2の値へ更新された後に実行された可変表示の回数が終了判定回数に達したこと（例えば、判定後可変表示残回数としてセットされた値である「100」が100回の可変表示の実行によって「0」となること）である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば所定数値データが第1の値から前第2の値へ更新された後において終了判定回数の可変表示が実行されたときに調整を終了することができる。

【0020】

特徴部162SGの形態8の遊技機は、形態1～形態7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記終了条件は、前記更新手段によって前記所定数値データが前記第1の値から前記第2の値へ更新された後に遊技に使用された遊技価値の大きさが終了判定の大きさに達したことである（例えば、変形例162SG-4に示すように、出玉状態フラグの値を「1」にセットしてから、連荘状態の期間中に各入賞口へ入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球の合計数が所定個数（例えば、1000球）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「0」にセットする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第1の値から前第2の値へ更新された後において遊技に使用された遊技価値の大きさが終了判定の大きさに達したときに調整を終了することができる。

【0021】

特徴部162SGの形態9の遊技機は、形態1～形態8のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技機への電力供給が停止されても前記所定数値データの値を保持可能な記憶手段（例えば、RAM102）と、

遊技機への電力供給が開始されたときに、所定条件の成立にもとづいて前記記憶手段の記憶内容を初期化する初期化手段（例えば、パチンコ遊技機1の起動時にCPU103が図11-11に示す遊技制御メイン処理を実行するとき、復旧条件が成立していないことにもとづいて（ステップS3；N）、ステップS6a及びステップS6bの処理を実行する部分）と、

を備え、

前記初期化手段によって前記記憶手段の記憶内容が初期化された場合に、前記所定数値データに前記第1の値が設定される（例えば、図11-11に示すように、CPU103がステップS6bの処理にて出玉状態フラグの値として低出玉状態に対応する「0」をセットする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源供給開始時に調整が行われてしまうことを防ぐことができる。

【0022】

特徴部162SGの形態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、

遊技機への電力供給が停止されても前記所定数値データの値を保持可能な記憶手段（例えば、RAM102）を備え、

遊技機への電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に保持された前記所定数値データの値にもとづいて前記所定数値データを復旧する（例えば、パチンコ遊技機1の起動時

10

20

30

40

50

にCPU103が図11-11に示す遊技制御メイン処理を実行するとき、復旧条件が成立していれば（ステップS3；Y）、バックアップデータによる出玉状態フラグの更新処理を含む復旧処理（ステップS4）を実行することにより、電断発生時に高出玉状態であった場合には高出玉状態に復旧し、電断発生時に低出玉状態であった場合には低出玉状態に復旧する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断の発生時の所定数値データが第2の値であれば、電断復旧時に調整を継続することができる。

【0023】

特徴部162SGの形態11の遊技機は、形態1～形態10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定数値データが前記第2の値であることを報知可能な報知手段（例えば、図11-13に示すように、CPU103が出玉状態判定処理において、ステップS162SG06の処理で出玉状態フラグの値を「1」にセットした後に、ステップ162SG08の処理で高出玉状態報知LED162SG071の点灯を開始する部分）を備える、

ことを特徴としている。

所定数値データが第2の値であることにより調整がおこなわれていることを認識することができる。

【0024】

特徴部162SGの形態12の遊技機は、形態11に記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

前記遊技制御手段によって発光が制御される複数の発光部（例えば、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、高出玉状態報知LED162SG071）を有する発光手段と、を備え、

前記報知は、前記発光部を発光させることによって行われる（例えば、高出玉状態報知LED162SG071の点灯によって高出玉状態を報知する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段による他の発光部と共通した発光制御によって報知を行うことができる。

【0025】

特徴部162SGの形態13の遊技機は、形態1～形態12のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図11-2に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第2の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図11-13に示すように、CPU103がステップ162SGS17の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図5に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第2の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図11-27及び図11-28に示すように、演出制御用CPU120は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第2の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。

【0026】

10

20

30

40

50

特徴部 1 6 2 S G の形態 1 4 の遊技機は、形態 1 ～形態 1 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御される可能性が高いことを示唆可能な特定演出（例えば、リーチ演出）と、該特定演出の実行を予告する予告演出（例えば、先読予告演出）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）を備え、

前記演出実行手段は、前記更新手段によって前記所定数値データが前記第 2 の値から前記第 1 の値へ更新される前の所定期間において、前記予告演出の実行を制限する（例えば、図 1 1 - 2 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読予告設定処理のステップ 1 6 2 S G S 2 4 2 b の処理において判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下であるか否かを判定し、判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下である場合（ステップ 1 6 2 S G S 2 4 2 b ; Y）は先読予告演出を実行しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第 2 の値から第 1 の値に更新されたことにより調整が実行されなくなることによって予告演出が不適設となってしまうことを防止できる。

【 0 0 2 7】

（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。

【 0 0 2 8】

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。

【 0 0 2 9】

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 3 0】

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 L C D（液晶表示装置）や有機 E L（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。

【 0 0 3 1】

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 3 2】

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。

【0033】

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。

【0034】

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 25 A と第 2 保留表示器 25 B とが設けられている。第 1 保留表示器 25 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 25 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【0035】

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。

【0036】

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。

【0037】

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。

【0038】

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 10 が設けられる。この場合には、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球とし

10

20

30

40

50

て払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口および一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0042】

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。

【0043】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0044】

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

【0045】

普通図柄表示器20の下方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

【0046】

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。

【0047】

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

【0048】

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32が設けられている。また、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。該可動体ランプ9dと前述したメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9cとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、LEDを含んで構成されている。

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

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

10

20

30

40

50

れる。

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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。

【0055】

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。

【0056】

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

【0057】

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

【0058】

パチンコ遊技機1において、縦長の方形枠状に形成された外枠1aの右端部には、セキュリティカバー50Aが取り付けられている。セキュリティカバー50Aは、遊技機用枠3を閉鎖したときに、設定キー51や設定切替スイッチ52を含む基板ケース201の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー50Aは、短片50Aaおよび長片50Abを含む略L字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【0059】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊

10

20

30

40

50

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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。

【００６７】

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。

【００６８】

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。

10

20

30

40

50

【0069】

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状態で開放状態となる。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状態様（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。

【0070】

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。

【0071】

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。

【0072】

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。

【0073】

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。

【0074】

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

【0075】

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。

【0076】

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。

【0077】

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

（演出の進行など）

【0078】

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。

【0079】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 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。

【0080】

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

【0081】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当た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「小当たり」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、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」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。

【0085】

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

10

20

30

40

50

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、大当た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。

【0086】

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

【0087】

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。

【0088】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当た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、小当たり遊技状態の終了後と大当た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。

【0089】

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）。

【0090】

（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。

【0091】

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。

【0092】

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

10

20

30

40

50

（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、ソレノイド回路１１１などを有する。

【００９３】

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。

【００９４】

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。

【００９５】

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。

【００９６】

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。

【００９７】

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

【００９８】

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。

【００９９】

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。

【０１００】

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

10

20

30

40

50

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。

【0101】

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

10

【0102】

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

【0103】

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。

【0104】

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

20

【0105】

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。

【0106】

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。

30

【0107】

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。

40

【0108】

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。

【0109】

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。

50

【0110】

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

【0111】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0112】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0113】

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

【0114】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0115】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図4は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0116】

図4に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入力ポート等）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。

【0117】

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。

【0118】

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。

【0119】

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S

10

20

30

40

50

6) を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 0 1 2 0 】

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

10

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

20

【 0 1 2 3 】

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

30

【 0 1 2 4 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

40

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出したり、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

50

い。

【0127】

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。

10

【0128】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS8)。そして、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(ステップS9)、割込みを許可する(ステップS10)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

20

【0129】

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

30

【0130】

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、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

40

【0131】

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

【0132】

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、C

50

P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、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。

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 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（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 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 S 1 1 0 ～ S 1 2 0 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 S 1 1 0 ～ S 1 2 0）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 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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

、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0139】

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。

【0140】

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。

10

【0141】

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「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」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「小当たり」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。

20

【0142】

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

30

【0143】

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

40

【0144】

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

50

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 4 5 】

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 4 6 】

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 4 7 】

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 4 8 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 4 9 】

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 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【 0 1 5 0 】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7（A）は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7（B）は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M

10

20

30

40

50

R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0～6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0 1 5 1】

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。

【0 1 5 2】

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。

【0 1 5 3】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 2 3 7 までの範囲が、設定値に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 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値 2～設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【0 1 5 4】

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 5 5】

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。

【0 1 5 6】

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。

10

20

30

40

50

【0157】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値に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。

【0158】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値に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。

【0159】

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1/320、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（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。

【0160】

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。

【0161】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動して、図 8 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 8 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された 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 S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 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 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

10

【0162】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば 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 S 7 3 ; No）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0163】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない 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 CPU 1 2 0 は、演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

30

【0164】

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 ; 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 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを RAM 1 2 2 の所定領域に格納したり、RAM 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

40

【0165】

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

【0166】

50

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

【0167】

図 9 は、演出制御プロセス処理として、図 8 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 9 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

10

【0168】

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

【0169】

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。

20

【0170】

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、その決定結果等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。

30

【0171】

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

40

【0172】

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

50

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。

10

【0173】

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。

20

【0174】

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。

【0175】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

30

【0176】

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

40

【0177】

（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。

【0178】

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。

【0179】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）

50

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

【0180】

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。

10

【0181】

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。

【0182】

20

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。

【0183】

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。

30

【0184】

（特徴部109SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部109SG（以下、本特徴部109SGと略記する）について説明する。

【0185】

従来の遊技機には、特開2013-99572号公報（特許文献1）に記載の遊技機として、可動体の動作（特定演出の実行）によって演出結果を報知可能であり、演出音を出力可能なスピーカ（音出力手段）を備えているものがある。

【0186】

40

特許文献1に記載の遊技機としては、特定演出を実行するよりも前の期間において可動体を繰り返し動作させることより特定演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、該示唆演出を実行することで特定演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させるものが考えられる。更に、このような遊技機としては、特定演出よりも所定期間前に示唆演出としての可動体の繰り返し動作を終了し、該所定期間の前後でスピーカから出力される演出音の種類を異ならせる（スピーカから出力される演出音の種類を変化させる）ことによって遊技興趣を向上させることが考えられるが、該所定期間の前後ではこれらスピーカから出力される演出音の種類が変化していることが可動体の動作によって認識され難くなってしまうという問題が有る。

【0187】

50

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、所定期間の前後において演出音の種類が変化していることを認識し易い遊技機を提供することを目的とする。

【0188】

図10-1は、本特徴部109SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。図10-1に示すように、本特徴部109Sのパチンコ遊技機1においては、遊技盤2とその背面側に設けられている画像表示装置5との間に可動体ユニット109SG400が設けられている。

【0189】

該可動体ユニット109SG400は、図10-3(A)に示すように、基台109SG410を有している。該基台109SG410の左右幅方向の中央部には第1可動体109SG401が、基台109SG410の左右幅方向の左部には第2可動体109SG402Lが、基台109SG410の左右幅方向の右部には第3可動体109SG402Rが、それぞれ配置されている。

10

【0190】

また、該可動体ユニット109SG400には、第1可動体109SG401を動作させるための第1可動体用モータ109SG421と、第2可動体109SG402Lを動作させるための第2可動体用モータ109SG422と、第3可動体109SG402Rを動作させるための第3可動体用モータ109SG423と、を有している。このため、本特徴部109SGにおける第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとは、第1可動体109SG401とは個別に動作可能となっている。また、第1可動体109SG401の所定位置（例えば、第1可動体109SG401の上部位置）には、可動体LED109SG495が内蔵されている。

20

【0191】

これら第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rのうち、第1可動体109SG401は、第1可動体用モータ109SG421の駆動によって、画像表示装置5の下方位置である退避位置（図10-3(A)参照）から、該退避位置よりも上方の示唆位置（図10-3(B)参照）、該示唆位置よりも上方であり画像表示装置5の正面位置でもある演出位置（図10-3(C)参照）に移動可能となっている。

【0192】

尚、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとは、第2可動体用モータ109SG422と第3可動体用モータ109SG423との駆動により、画像表示装置5の下方位置である退避位置（図10-3(A)参照）から、演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置（図10-3(C)参照）に移動可能となっている。

30

【0193】

尚、本特徴部109SGでは、図10-3(A)～図10-3(C)に示すように、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rが全て退避位置に位置している状態を可動体ユニット109SG400の第1状態、第1可動体109SG401が示唆位置に位置している一方で、第2可動体109SG402L及び第3可動体109SG402Rが退避位置に位置している状態を可動体ユニット109SG400の第2状態、第1可動体109SG401が演出位置に位置しており、第2可動体109SG402L及び第3可動体109SG402Rが該演出位置に位置している第1可動体109SG401の左右近接位置に位置している状態を可動体ユニット109SG400の第3状態とする。

40

【0194】

図10-4(A)は、本特徴部109SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは

50

「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。

【0195】

図10-4(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0196】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図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「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0197】

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8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

【0198】

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

【0199】

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

【0200】

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

【0201】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【0202】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【0203】

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。

【0204】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ

10

20

30

40

50

」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【0205】

尚、図10-4(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41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

10

【0206】

図10-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図10-5に示すように、本特徴部109SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0207】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1~MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図10-10に示す遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1~MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

20

【0208】

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

30

【0209】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「997」の範囲の値をとる。

【0210】

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。

【0211】

40

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109SG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。

【0212】

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

50

定するために参照されるテーブルである。

【0213】

本特徴部109SG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、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0214】

特図表示結果判定テーブル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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部109SG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、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部109SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部109SG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たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0215】

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「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0216】

本特徴部109SG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、「小当たり」の特図表示結果に割り当てられている。

【0217】

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「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部109SG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「小当たり」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、「小当たり」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「小当たり」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、「小当たり」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た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。

【0218】

図10-7（A）は、ROM101に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部109SGにおける大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大

10

20

30

40

50

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

【0219】

ここで、本特徴部109SG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109SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0220】

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。そして、「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）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「確変大当りC」「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）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド（10R）確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド（5R）確変大当りと呼称し、「確変大当りC」を2ラウンド（2R）確変大当りと呼称する場合がある。

【0221】

また、特に図示はしないが、本特徴部109SG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。

【0222】

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

【0223】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部109SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0224】

図10-7（A）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大

10

20

30

40

50

当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興味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

【0225】

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

【0226】

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

20

【0227】

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

30

【0228】

図10-8は、本特徴部109SGにおける変動パターンを示している。本特徴部109SG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。

40

【0229】

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、スーパリーチのリーチ演出が実行されるスーパリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部109SGでは、ノーマルリーチ変動パター

50

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 α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0230】

尚、本特徴部109SGにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当たり」または可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「確変大当たりC」である場合に対応する特殊当たりの変動パターン(PC1-1)も含まれている。

【0231】

図10-8に示すように、本特徴部109SG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。

10

【0232】

また、本特徴部109SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

20

【0233】

図10-9は、本特徴部109SG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109SG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。

【0234】

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たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチ α 1大当たりの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチ α 2大当たりの変動パターン)とPB1-4(スーパーリーチ β 1大当たりの変動パターン)とPB1-5(スーパーリーチ β 2大当たりの変動パターン)とから決定する。

30

【0235】

また、可変表示結果が確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチ α 1大当たりの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチ α 2大当たりの変動パターン)とPB1-4(スーパーリーチ β 1大当たりの変動パターン)とPB1-5(スーパーリーチ β 2大当たりの変動パターン)とから決定する。

【0236】

40

尚、図10-9に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAと大当たり用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1に対する判定値の割当数は同一である一方で、PB1-2、PB1-3、PB1-4、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、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に2個、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いる。一方で、大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に2個、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109SGでは、可変表示結果が確変大当たりである場合は、可変表示結果が非確変大当たりである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチ β 1、 β 2の変動パターンである

50

P B 1－4 または P B 1－5 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。

【0237】

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 P C 1－1（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本特徴部 109 S G では、可変表示結果が確変大当り C となる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当り C であるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【0238】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 2 個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P A 1－1（非リーチはずれの変動パターン）と P A 2－1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）と P A 2－2（スーパーリーチ α 1 はずれの変動パターン）と P A 2－3（スーパーリーチ α 2 はずれの変動パターン）と P A 2－4（スーパーリーチ β 1 はずれの変動パターン）と P A 2－5（スーパーリーチ β 2 はずれの変動パターン）とから決定する。

【0239】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 3 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P A 1－2（非リーチはずれの短縮変動パターン）と P A 2－1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）と P A 2－2（スーパーリーチ α 1 はずれの変動パターン）と P A 2－3（スーパーリーチ α 2 はずれの変動パターン）と P A 2－4（スーパーリーチ β 1 はずれの変動パターン）と P A 2－5（スーパーリーチ β 2 はずれの変動パターン）とから決定する。

【0240】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 4 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル C を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル C を用いて変動パターンを P A 1－3（非リーチはずれの短縮変動パターン）と P A 2－1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）と P A 2－2（スーパーリーチ α 1 はずれの変動パターン）と P A 2－3（スーパーリーチ α 2 はずれの変動パターン）と P A 2－4（スーパーリーチ β 1 はずれの変動パターン）と P A 2－5（スーパーリーチ β 2 はずれの変動パターン）とから決定する。

【0241】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンを P A 1－4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）と P A 2－1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）と P A 2－2（スーパーリーチ α 1 はずれの変動パターン）と P A 2－3（スーパーリーチ α 2 はずれの変動パターン）と P A 2－4（スーパーリーチ β 1 はずれの変動パターン）と P A 2－5（スーパーリーチ β 2 はずれの変動パターン）とから決定する。

【0242】

つまり、本特徴部 109 S G において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が 3 個や 4 個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（P A 1－1）よりも短い短縮用の変動パターン（P A 1－2、P A 1－3、P A 1－4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当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。

【0243】

尚、図 10－28～図 10－35 に示すように、本特徴部 109 S G におけるスーパー

10

20

30

40

50

リーチα1の可変表示（変動パターンPA2-2、PB1-2の可変表示）は、特図可変表示時間が40秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチα2の可変表示（変動パターンPA2-3、PB1-3の可変表示）は、特図可変表示時間が50秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタBとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチβ1の可変表示（変動パターンPA2-4、PB1-4の可変表示）は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチβ2の可変表示（変動パターンPA2-5、PB1-5の可変表示）は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。

10

【0244】

そして、図10-9に示すように、本特徴部109SGにおける各可変表示の大当たり期待度としては、スーパーリーチβ2の大当たり期待度が最も高く設定されており、以降、スーパーリーチβ1、スーパーリーチα2、スーパーリーチα1、ノーマルリーチ、非リーチの順に大当たり期待度が高く設定されている（本特徴部109SGにおける各可変表示での大当たり期待度：スーパーリーチβ2>スーパーリーチβ1>スーパーリーチα2>スーパーリーチα1>ノーマルリーチ>非リーチ）。

【0245】

つまり、スーパーリーチの可変表示に注目すると、本特徴部109SGでは、バトル演出（スーパーリーチのリーチ演出）として表示される味方キャラクタが味方キャラクタAと味方キャラクタBのどちらであるか、バトル演出（スーパーリーチのリーチ演出）として表示される敵キャラクタが敵キャラクタAと敵キャラクタBのどちらであるかの組み合わせによって大当たり期待度が異なっている。

20

【0246】

本特徴部109SG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109SG150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109SG150は、第1特図保留記憶部109SG151Aと、第2特図保留記憶部109SG151Bと、普図保留記憶部109SG151Cと、遊技制御フラグ設定部109SG152と、遊技制御タイマ設定部109SG153と、遊技制御カウンタ設定部109SG154と、遊技制御バッファ設定部109SG155とを備えている。

30

【0247】

第1特図保留記憶部109SG151A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109SG151A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値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部109SG151A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。

40

【0248】

第2特図保留記憶部109SG151B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

50

）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109SG151B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109SG151B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。

【0249】

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。

【0250】

普図保留記憶部109SG151C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109SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0251】

遊技制御フラグ設定部109SG152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109SG152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。

【0252】

遊技制御タイマ設定部109SG153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109SG153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。

【0253】

遊技制御カウンタ設定部109SG154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109SG154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109SG154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。

【0254】

遊技制御カウンタ設定部109SG154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。

【0255】

遊技制御バッファ設定部109SG155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109SG155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。

【0256】

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109SG190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109SG190は、演出制御フラグ設定部109SG191と、演出制御タイマ設定部109SG192と、演出制御カウンタ設定部109SG193と、演出制御バッファ設定部109SG194とを備えている。

10

【0257】

演出制御フラグ設定部109SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部109SG191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。

【0258】

演出制御タイマ設定部109SG192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109SG192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。

20

【0259】

演出制御カウンタ設定部109SG193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109SG193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。

【0260】

演出制御バッファ設定部109SG194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109SG194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。

30

【0261】

本特徴部109SG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109SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部109SG194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109SG194A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109SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」~「2-4」に対応した領域)と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図

40

50

柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0262】

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つつ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。

【0263】

更に、本特徴部109SGの始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグを第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【0264】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が画像表示装置5の下部に設けられている第1保留記憶表示エリア109SG005D、第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（◇））または「2」（星（☆））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア109SG005D、第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

【0265】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194A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109SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0266】

図10-11（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194A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

10

20

30

40

50

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。

【0267】

次に、図5のステップS101において実行される本特徴部109SG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109SGS101a）。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109SGS101a；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109SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ109SGS102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109SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部109SG155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109SGS103）。

【0268】

ステップ109SGS101a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109SGS101；N）、ステップ109SGS102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109SGS102；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109SGS101b）。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109SGS101b；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109SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ109SGS105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109SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部109SG155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109SGS106）。

【0269】

ステップ109SGS103、ステップ109SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ109SGS107）。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109SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部109SG154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。

【0270】

ステップ109SGS108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109SG154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109SGS109）。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109SGS110）。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109SG151A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109SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0271】

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109SGS109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。

【0272】

ステップ109SGS110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109SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0273】

ステップ109SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ109SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ109SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0274】

ステップ109SGS113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109SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ109SGS114；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109SGS115）、ステップ109SGS104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109SGS114；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109SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0275】

図10-13（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図10-12のステップ109SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部109S

10

20

30

40

50

Gにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図5のステップS22、図10-11）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図5のステップS23、図10-12）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ109SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

10

【0276】

図10-13（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部109SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップ109SGS121）。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

20

【0277】

ステップ109SGS121の処理に続いて、図10-6に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする（ステップ109SGS122）。その後、図10-12のステップ109SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ109SGS123）。大当たり判定範囲には、ステップ109SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定できる。

30

【0278】

ステップ109SGS123にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当たりとならないと判定された場合には（ステップ109SGS123；N）、図10-6に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする（ステップ109SGS124）。その後、図10-12のステップ109SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ109SGS125）。

40

【0279】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当たりとなると判定された場合には（ステップ109SGS125；Y）、可変表示結果が「小当たり」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ109SGS126）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ109SGS127）して、ステップ109SG

50

S 1 3 8に進む。

【0280】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ109SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ109SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ109SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ109SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ109SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

10

【0281】

尚、本特徴部109SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数が3個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、保留記憶数が4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図10-9に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA～Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～599までの600個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～699までの700個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～799までの800個の判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち901～997までの97個の判定値が割り当てられている。

20

【0282】

このため、ステップ109SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

30

【0283】

また、ステップ109SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ109SGS123；Y）、図10-13（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ109SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

40

【0284】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ109SGS133）、その後、判定した大当たり

50

種別が、非確変大当りであるか否かを判定する（ステップ109SGS134a）。判定した大当り種別が非確変大当りである場合（ステップ109SGS134a；Y）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ109SGS135）、ステップ109SGS138に進む。

【0285】

また、判定した大当り種別が確変大当りである場合（ステップ109SGS134a；N）は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットして（ステップ109SGS136）、ステップ109SGS138に進む。

【0286】

ステップ109SGS127，ステップ109SGS130，ステップ109SGS131，ステップ109SGS135，ステップ109SGS136の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ109SGS138）。本特徴部109SGでは、図10-13（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0287】

その後、ステップ109SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ109SGS132）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0288】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図10-14は、コマンド解析処理として、図6のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10-14に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ109SGS221）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ109SGS221；N）、コマンド解析処理を終了する。

【0289】

ステップ109SGS221にて受信コマンドがある場合には（ステップ109SGS221；Y）、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ109SGS222）。

【0290】

ステップ109SGS222にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ109SGS222；N）、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ109SGS224）。

【0291】

ステップ109SGS224にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ109SGS224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ109SGS226）。ステップ109SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ109SGS226；N）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ109SGS227）。ステップ109SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ109SGS227；N）、その受信コマンドは第1保留記

10

20

30

40

50

憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２２８）。

【０２９２】

ステップ１０９ＳＧＳ２２８にて受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１０９ＳＧＳ２２８；Ｎ）、その受信コマンドは第２保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２３０）。

【０２９３】

ステップ１０９ＳＧＳ２２２において受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２２２；Ｙ）や、ステップ１０９ＳＧＳ２２４において受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２２４；Ｙ）、ステップ１０９ＳＧＳ２２６において受信コマンドが図柄指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２２６；Ｙ）、ステップ１０９ＳＧＳ２２７において受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２２７；Ｙ）、ステップ１０９ＳＧＳ２２８において受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドである場合（１０９ＳＧＳ２２８；Ｙ）、ステップ１０９ＳＧＳ２３０において受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２３０；Ｙ）は、受信コマンドを、図１０－１１に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ１０９ＳＧＳ２３３）、ステップ１０９ＳＧＳ２２１の処理に戻る。

【０２９４】

尚、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【０２９５】

ステップ１０９ＳＧＳ２３０にて受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１０９ＳＧＳ２３０；Ｎ）、その他の受信コマンドに応じた設定を行い（ステップ１０９ＳＧＳ２３４）、ステップ１０９ＳＧＳ２２１の処理に戻る。

【０２９６】

特に本特徴部１６２ＳＧＳ２３４の処理では、受信コマンドが第１出玉状態指定コマンドである場合は、出玉状態が低出玉状態であると判定して演出用出玉状態フラグの値を「０」にセット（更新）し、受信コマンドが第２出玉状態指定コマンドである場合は、出玉状態が第１高出玉状態であると判定して演出用出玉状態フラグの値を「１」にセット（更新）し、受信コマンドが第３出玉状態指定コマンドである場合は、出玉状態が第２高出玉状態であると判定して演出用出玉状態フラグの値を「２」にセット（更新）する。

【０２９７】

尚、本特徴部１０９ＳＧのコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかである場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａの空き領域の先頭から順次格納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、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。

【０２９８】

図１０－１５は、先読予告設定処理として、図５のステップＳ１６１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１０－１５に示す先読予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａをチェックし（ステップ１０９ＳＧＳ２４１）、保留表示フラグがセットされていない保

10

20

30

40

50

留記憶（エントリ）が有るか否かを判定する（ステップ109SGS242a）。保留表示フラグがセットされていない保留記憶が無い場合（ステップ109SGS242a；N）は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていない保留記憶が有る場合（ステップ109SGS242a；Y）は、更にスーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ109SGS242b）。

【0299】

尚、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの値が2であるか否か（可変表示の実行中であるか否か）と、演出制御プロセスフラグの値が2であれば、実行中の可変表示のプロセスデータの内容を参照し、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定すればよい。

【0300】

スーパーリーチのリーチ演出の実行中である場合（ステップ109SGS242b；Y）はステップ109SGS250に進み、スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合（ステップ109SGS242bb；N）は、更に、該エントリ（保留表示フラグがセットされていないエントリ）に格納されている図柄指定コマンドは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ109SGS243a）。該エントリに格納されている図柄指定コマンドが小当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ109SGS243a；Y）は、ステップ109SGS250に進み、該エントリに格納されている図柄指定コマンドがはずれまたは大当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ109SGS243a；N）は、該エントリに格納されている図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンド（はずれを示す図柄指定コマンド）であるか否かを判定する（ステップ109SGS243b）。

【0301】

該エントリに格納されている図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドではない場合、すなわち、該エントリに格納されている図柄指定コマンドが大当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ109SGS243b；N）は、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する（ステップ109SGS244）。

【0302】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部109SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ109SGS244において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ109SGS245）。

【0303】

ステップ109SGS245においては、例えば、図10-16に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図10-16に示す決定割合の設定例では、ステップ109SGS244の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0304】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

【0305】

また、図10-16に示すように、大当り種別が「確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定

10

20

30

40

50

される割合よりも高く設定されている。一方で、大当たり種別が「非確変大当たり」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。

【0306】

このような設定により、可変表示結果が「大当たり」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターンβの表示が実行された場合は、表示パターンαの表示が実行された場合よりも大当たり種別が確変大当たりである割合が高くなり、遊技者の確変大当たりとなることに対する期待感を高めることができる。

【0307】

尚、本特徴部109SGでは、可変表示結果が大当たりである場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（◇）に表示する表示パターンαまたは白色の星形（☆）に表示する表示パターンβのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当たりである場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

【0308】

また、ステップ109SGS243bにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ109SGS243b；Y）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ109SGS247）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC600Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C601Hであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C602Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

【0309】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部109SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ109SGS247において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ109SGS248）。

【0310】

ステップ109SGS248においては、例えば、図10-16に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図10-16に示す決定割合の設定例では、ステップ109SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0311】

具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（○）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

【0312】

図10-16に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴ

10

20

30

40

50

リが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

【0313】

可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。また、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。更に、可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されており、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されている。

【0314】

尚、可変表示結果が「はずれ」である場合においては、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」、「その他」、「スーパーリーチ」のいずれにおいても、先読予告演出が非実行に決定される割合が最も高く設定されており、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンβが決定される割合が最も低く設定されている。

【0315】

更に、可変表示結果が「大当たり」である場合においては、先読予告演出が非実行（予告演出なし）に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。

【0316】

更に、可変表示結果が「はずれ（非リーチ）」、「はずれ（スーパーリーチ）」、「はずれ（その他）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンαが決定される割合が、表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。一方、可変表示結果が「大当たり（確変大当たり）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンβが決定される割合が、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。

【0317】

このような設定により、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）された場合には、表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高く、特に表示パターンβが実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当たり」であり、かつ大当たり種別が「確変大当たり」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【0318】

ステップ109SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ109SGS247において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ109SGS249）。

【0319】

ステップ109SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ109SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラ

10

20

30

40

50

グ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ109SGS246）。具体的には、ステップ109SGS245またはステップ109SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ109SGS245またはステップ109SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ109SGS252に進む。

【0320】

また、ステップ109SGS249において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ109SGS249；N）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「0」をセットした後（ステップ109SGS250）、ステップ109SGS252に進む。

10

【0321】

また、前述したように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中（ステップ109SGS242b；Y）や、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ109SGS243a）においても、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「0」をセットした後（ステップ109SGS250）、ステップ109SGS252に進む。

【0322】

そして、演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ109SGS252）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「0」、「1」、「2」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの記憶内容に応じて、図10-17に示すように、画像表示装置5の下方位置に設けられている第1保留記憶表示エリア109SG005Dおよび第2保留記憶表示エリア109SG005Uの保留表示が更新される。

20

【0323】

具体的には、図10-17に示すように、第1特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、図10-17に示すように「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第1特図保留記憶数が2つであれば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。

30

40

【0324】

また、第2特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第1特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第2特図保留記憶数が2つであれば、例えば、図10-17に示すように、2つの保留記憶表示が表

50

示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、1の保留記憶表示が「○」の表示態様、1の保留記憶表示が「☆」の表示態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

【0325】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに依拠して、図10-17に示すように、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部109SGでは画面の中央方向）にシフトする。

【0326】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの保留記憶にもとづいて、第1保留記憶表示エリア109SG005Dや第2保留記憶表示エリア109SG005Uにおける保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第1保留記憶表示エリア109SG005Dや第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示されるようになる。

【0327】

尚、本特徴部109SGにおいては、ステップ109SGS252の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1保留記憶表示エリア109SG005Dおよび第2保留記憶表示エリア109SG005Uの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【0328】

また、本特徴部109SGでは、ステップ109SGS242において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ109SGS242において第1特図と第2特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第1特図保留記憶にも第2特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「1」または「2」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第1特図の保留記憶の保留表示と第2特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

【0329】

また、本特徴部109SGでは、前述のように第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0330】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第2特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第1特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第2特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【0331】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態（高確高ベース状態・低確高ベース状態）である場合は、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第1特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第2特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第1特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【0332】

図10-18は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるかを判定する（ステップ109SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ109SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194A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109SGS272）。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。

【0333】

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。

【0334】

また、ステップ109SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ109SGS271；N）、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるかを判定する（ステップ109SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ109SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ109SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ109SGS274）。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。

【0335】

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

10

20

30

40

50

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。

【0336】

ステップ109SGS272またはステップ109SGS274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109SGS275）。

【0337】

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109SGS276）。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。

【0338】

尚、本特徴部109SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用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（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当たりと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第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（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当たりに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当たりCと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0339】

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。

【0340】

そして、ステップ109SGS281において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ109SGS282）。

【0341】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn

10

20

30

40

50

(1～N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0342】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(ステップ109SGS283)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

10

【0343】

尚、本特徴部109SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0344】

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109SGS284)。また、可変表示制御タイマに第1時間を設定する(ステップ109SGS285)。尚、第1時間は例えば33msであり、演出制御用CPU120は、該第1時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを含む可変表示中の画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示する。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他の演出の動画の表示が実現される(図10-20参照)。

20

【0345】

また、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109SGS287)。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109SGS287; Y)は、可動体制御タイマに第2時間を設定する(ステップ109SGS288)。尚、第2時間は例えば1msであり、演出制御用CPU120は、該第1時間が経過する毎に第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423の制御を行う。これにより、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御が実現される(図10-20参照)。

30

【0346】

ステップ109SGS288の実行後、または、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はない場合(ステップ109SGS287; N)、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS172)に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する(ステップ109SGS286)。

40

【0347】

図10-19は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する(ステップ109SGS301, ステップ109SGS302, ステップ109SGS303)。また、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合(ステップ109SGS303b; Y)は、可動体制御タイマの値を-1する(ステップ109SGS303c)。

【0348】

50

尚、ステップ109SGS303cの実行後、または、スーパーリーチの可変表示ではない場合（ステップ109SGS303b；N）は、ステップ109SGS306に進む。

【0349】

ステップ109SGS306において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ109SGS307）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ109SGS308）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ109SGS309a）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ109SGS309b）。

10

【0350】

ステップ109SGS309aまたはステップ109SGS309bの処理の実行後、演出制御用CPU120は、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示であるか否かを判定する（ステップ109SGS309f）。

【0351】

当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合（ステップ109SGS309f；Y）は、更に可動体制御タイマがタイマアウトしているか否かを判定する（109SGS309g）。可動体制御タイマがタイマアウトしている場合（ステップ109SGS309g；Y）は、プロセスデータの内容に従って第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423を駆動させる（ステップ109SGS309h）。そして、可動体制御タイマを再セット（可動体制御タイマに再度第2時間をセット）してステップ109SGS310に進む（ステップ109SGS309i）。

20

【0352】

尚、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示ではない場合（ステップ109SGS309f；N）と可動体制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ109SGS309g；N）は、ステップ109SGS309hとステップ109SGS309iの処理を実行せずにステップ109SGS310に進む。

30

【0353】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ109SGS310）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ109SGS310；Y）、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄を含む可変表示中の次表示画面（前回の画像の更新時点から33ms経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップ109SGS311）。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御やその他の画像の表示制御（動画の表示制御）が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに第1時間を再セットする（ステップ109SGS312）。

40

【0354】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ109SGS310；N）、ステップ109SGS312の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ109SGS313）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待

50

ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 1 0 9 S G S 3 1 5）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば（ステップ 1 0 9 S G S 3 1 4；Y）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 1 0 9 S G S 3 1 5）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【0355】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ 1～n のプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ 1 0 9 S G S 3 0 6 の処理において最後のプロセスデータ n のプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【0356】

次に特徴部 1 0 9 S G におけるスーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2、スーパーリーチ β 1、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出中における各演出装置の動作態様について説明する。可変表示の演出態様について、図 1 0－2 1～図 1 0－2 4 に基づいて説明する。

【0357】

先ず、図 1 0－2 1、図 1 0－2 2 に示すように、スーパーリーチ α 1 及びスーパーリーチ α 2 の可変表示については、スーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2 のリーチ演出が開始されると、第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間にて画像表示装置 5 に表示されているキャラクタ画像（スーパーリーチ α 1 のリーチ演出であれば味方キャラクタ A と敵キャラクタ A、スーパーリーチ α 2 のリーチ演出であれば味方キャラクタ A と敵キャラクタ B）の拡大表示が実行される。

【0358】

具体的には、第 1 拡大表示期間では、キャラクタ画像を通常表示倍率（1 倍）から表示倍率 m_1 まで等速で拡大していき、第 2 拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率 m_1 から表示倍率 m_2 まで等速で拡大していき、第 3 拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率 m_2 から表示倍率 m_3 まで等速で拡大していく。そして、第 3 拡大表示期間が終了してからは、所定期間に亘ってキャラクタ画像の表示倍率を m_3 で維持するとともに、該所定期間が経過したタイミングでキャラクタ画像の表示倍率を通常表示倍率に戻す。

【0359】

尚、本特徴部 1 0 9 S G では、第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間は、全て同一の長さの期間である。また、図 1 0－2 1 及び図 1 0－2 2 に示すように、各表示倍率間の差は、通常表示倍率と表示倍率 m_1 との間の差が最も大きく、表示倍率 m_2 と表示倍率 m_3 との差が最も小さくなっている。つまり、本特徴部 1 0 9 S G では、キャラクタ画像の拡大速度については、第 1 拡大表示期間の拡大速度が最も速く、第 3 拡大表示期間の拡大速度が最も遅く設定されている（キャラクタ画像の拡大速度：第 1 拡大表示期間＞第 2 拡大表示期間＞第 3 拡大表示期間）。尚、本特徴部 1 0 9 S G において「拡大速度が速い」とは、単位時間あたりの画像の拡大率が大きいことを指す。

【0360】

以降、本特徴部 1 0 9 S G では、前述した第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とを併せた期間（可動体動作示唆演出を実行する期間）を期間 T 2、第 3 拡大表示期間とキャラクタ画像の表示倍率を m_3 で維持する所定期間とを併せた期間を期間 T 3 と呼称する場合がある。

【0361】

尚、図10-21に示すように、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2のリーチ演出中は、可変表示結果が大当たりとなる場合であれば、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当たりであることを報知する演出として、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを第1可動体109SG401の左右近接位置に移動させた後（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させた後）、暫くしてから第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを各退避位置に移動させる（可動体ユニット109SG400を第3状態から第1状態に変化させる）可動体動作演出Aを実行する。

【0362】

一方で、図10-22に示すように、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。

【0363】

以降、本特徴部109SGでは、可動体演出A及びはずれ報知演出の実行期間を期間T4と呼称する場合がある。これら期間T2～期間T4については、期間T3が最も短い期間であり、期間T4が最も長い期間となっている（期間T2～期間T4の長さ：期間T4＞期間T2＞期間T3）。

【0364】

また、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2のリーチ演出中は、可動体動作示唆演出A及び可動体動作演出A（可変表示結果が大当たりの場合のみ）として、画像表示装置5においてエフェクト画像の表示も行う。

【0365】

具体的には、図10-21及び図10-22に示すように、画像表示装置5では、前述した期間T2（第1拡大表示期間と第2拡大表示期間）に亘って、第1可動体109SG401に向けて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて移動する可動体動作示唆演出Aが実行される。

【0366】

更に、可変表示結果が大当たりとなる場合は、前述した可動体動作演出Aの一部として、期間T4に亘って、第1可動体109SG401から複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて画像表示装置5の端縁に向けて移動する（拡散する）。尚、速度V2の絶対値は、速度V1の絶対値よりも大きい。つまり、本特徴部109SGにおける可動体動作演出Aは、可動体動作示唆演出Aよりも高速で星型のエフェクト画像109SG005Sが移動する演出でもある。

【0367】

また、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2のリーチ演出中は、可動体LED109SG495の発光も実行される。具体的には、図10-21及び図10-22に示すように、可動体LED109SG495は、前述した期間T2（第1拡大表示期間と第2拡大表示期間）及び期間T3の途中（より正確には第1拡大表示期間の開始タイミングから第3拡大表示期間の終了タイミング）に亘って可動体LED109SG495を輝度C1にて発光させる。更に、可変表示結果が大当たりとなる場合は、期間T4に亘って可動体LED109SG495を輝度C1よりも高輝度である輝度C2にて発光させる。

【0368】

また、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2のリーチ演出中は、スピーカ8L、8Rから、楽曲等のBGM、SE（効果音）、動作示唆音、大当たり報知音の4種類の演出音を出力可能となっており、リーチ演出中の時期に応じて出力される音の種類が異なっている。

【0369】

10

20

30

40

50

具体的には、図10-21及び図10-22に示すように、BGMは、可変表示の開始時からスピーカ8L、8Rから出力される演出音であり、期間T3においてのみスピーカ8L、8Rからの出力が停止される。つまり、リーチ演出におけるBGMの出力は、該リーチ演出の開始タイミングから期間T2の終了タイミングまでと、期間T4に亘って実行される。

【0370】

また、SE（効果音）は、BGMと同じく可変表示の開始時からスピーカ8L、8Rから出力される演出音であるが、BGMと異なりスピーカ8L、8Rからの出力が停止される期間が存在しない。つまり、リーチ演出におけるSEの出力は、リーチ演出全体に亘って実行される。

【0371】

動作示唆音は、可動体動作示唆演出Aの一部としてスピーカ8L、8Rから出力される効果音である。つまり、動作示唆音は、可動体動作示唆演出Aの実行期間である期間T2においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。大当り報知音は、可動体動作演出Aの一部としてスピーカ8L、8Rから出力される効果音である。つまり、大当り報知音は、可変表示結果が大当りとなる場合の可動体動作演出Aの実行期間である期間T4においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。

【0372】

図10-23、図10-24に示すように、スーパーリーチβ1及びスーパーリーチβ2の可変表示については、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2のリーチ演出が開始されると、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間にて画像表示装置5に表示されているキャラクタ画像（スーパーリーチβ1のリーチ演出であれば味方キャラクタBと敵キャラクタA、スーパーリーチβ2のリーチ演出であれば味方キャラクタBと敵キャラクタB）の拡大表示が実行される。

【0373】

以降、スーパーリーチβ1及びスーパーリーチβ2の可変表示におけるキャラクタ画像の拡大表示、可動体LED109SG495の発光態様、スピーカ8L、8RからのBGM、SE、動作示唆音、大当り報知音の出力については図10-21及び図10-22に示すスーパーリーチα1及びスーパーリーチα2の可変表示と同一態様であるための説明を省略する。

【0374】

図10-23に示すように、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2のリーチ演出中は、可変表示結果が大当りとなる場合であれば、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当りであることを報知する演出として、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを第1可動体109SG401の近接位置に移動させた後（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させた後）、暫くしてから第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを各退避位置に移動させる（可動体ユニット109SG400を第3状態から第1状態に変化させる）可動体動作演出Bを実行する。

【0375】

一方で、図10-24に示すように、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。可動体演出Bは、前述した可動体演出A及びはずれ報知演出と同じく期間T4に亘って実行される演出である。

【0376】

また、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2のリーチ演出中は、図10-23及び図10-24に示すように、前述した期間T2（第1拡大表示期間と第2拡大表示期間）

10

20

30

40

50

に亘って、第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動（往復移動）させる可動体動作示唆演出Bを実行する。尚、該可動体動作示唆演出Bにおける第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での1回の往復移動に要する期間T1は、前述した期間T3よりも短い期間となっている（期間T1～期間T4の長さ：期間T4＞期間T2＞期間T3＞期間T1）。

【0377】

以上のように、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2の可変表示においては、図10-25に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とでは可動体動作示唆演出が実行される一方で第3拡大表示期間では可動体動作示唆演出が実行されない。また、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間では、第1拡大表示期間が最もキャラクタ画像の拡大速度が速く（単位時間あたりの画像の拡大率が大きく）、第3拡大表示期間が最もキャラクタ画像の拡大速度が遅く（単位時間あたりの画像の拡大率が小さく）設定されている。

【0378】

更に、図10-26（A）に示すように、可動体動作示唆演出Aと可動体動作示唆演出Bとを比較すると、可動体動作示唆演出Aは、画像表示装置5において星型のエフェクト画像109SG005Sが第1可動体109SG401に対して繰り返し作用する（複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動していく）演出であり、第1可動体109SG401自体は動作しないのに対して、可動体動作示唆演出Bは、第1可動体109SG401が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動する演出である点が異なっている。一方で、可動体動作示唆演出Aと可動体動作示唆演出Bとは、どちらも演出の実行期間中に可動体LED109SG495が輝度C1にて発光することが共通している。

【0379】

図10-26（B）に示すように、可動体動作演出Aと可動体動作演出Bとを比較すると、可動体動作演出Aは、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを該演出位置に移動した第1可動体の近接位置に移動させ（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させ）、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて第1可動体109SG401から拡散していく演出である。可動体動作演出Bは、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを該演出位置に移動した第1可動体の近接位置に移動させる（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させる）演出であり、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて第1可動体109SG401から拡散していく表示が実行されないことが可動体動作演出Aとは異なっている。更に、可動体動作演出Aと可動体動作演出Bとはどちらも演出の実行期間中に可動体LED109SG495が輝度C1にて発光することが共通している。

【0380】

次に、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2の可変表示における画像表示装置5でのリーチ演出の表示態様について図10-27～図10-35に基づいて説明する。

【0381】

まず、図10-27（A）及び図10-27（B）に示すように、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2のいずれかの可変表示が開始されてから暫くすると、「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rとで表示されている飾り図柄がリーチを示す組み合わせで停止する。そして、該リーチの状態で更に所定期間が経過すると、当該可変表示がスーパーリーチα1の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAのバトル演出が開始され（図10-27（C）及び図10-28（A）参照）、当該可変表示がスーパーリーチ

α 2 の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタ A と敵キャラクタ B のバトル演出が開始され（図 10-27（D）及び図 10-30（A）参照）、当該可変表示がスーパーリーチ β 1 の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタ B と敵キャラクタ A のバトル演出が開始され（図 10-27（E）及び図 10-32（A）参照）、当該可変表示がスーパーリーチ β 2 の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタ B と敵キャラクタ B のバトル演出が開始される（図 10-27（F）及び図 10-34（A）参照）。

【0382】

尚、これらスーパーリーチのリーチ演出の開始時には、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L と「右」の飾り図柄表示エリア 5 R とに表示されていた飾り図柄が画像表示装置 5 の表示領域の左右上端部にそれぞれ移動して表示され、「中」の飾り図柄の表示エリア 5 C n i 表示されていた飾り図柄は一時的に視認不能な状態となる。

【0383】

図 10-28（A）及び図 10-28（B）に示すように、スーパーリーチ α 1 のリーチ演出であるバトル演出の後半に差し掛かると、図 10-28（C）に示すように、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。該動画中では、図 10-28（C）～図 10-28（F）に示すように、前述した第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間として、味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタ A と敵キャラクタ A の画像の拡大表示が行われる。

【0384】

特に、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間（図 10-28（D）～図 10-28（F））とでは、画像表示装置 5 において味方キャラクタ A と敵キャラクタ A の画像が第 1 拡大表示期間以前（図 10-28（A）～図 10-28（C））よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタ A と敵キャラクタ A の画像に重複して、第 1 可動体 109SG401 に向けて複数の星型のエフェクト画像 109SG005S が速度 V1 にて移動する画像（可動体動作示唆演出 A）が表示される。このとき、星型のエフェクト画像 109SG005S は、第 1 拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像 109SG005S が速度 V1 にて第 1 可動体 109SG401 に向けて移動する様を認識し易くなっている。

【0385】

また、第 1 拡大表示期間～第 3 拡大表示期間は、第 1 可動体 109SG401 に設けられた可動体 LED109SG495 の輝度 C1 での発光も実行される。

【0386】

そして、図 10-28（E）～図 10-28（F）に示すように、第 3 拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタ A と敵キャラクタ A とを表示倍率 m3 にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体 LED109SG495 の発光は実行されない。

【0387】

図 10-29（H）及び図 10-29（I）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出 A として、画像表示装置 5 の中央部において味方キャラクタ A と敵キャラクタ A の画像に重複して爆発のエフェクト画像 109SG005B が表示されるとともに、画像表示装置 5 の中央部から画像表示装置 5 の端縁に向けて速度 V2 にて移動するように複数の星型のエフェクト画像 109SG005S が表示される。

【0388】

更にこのとき、第 1 可動体 109SG401 が退避位置から演出位置に移動するとともに、第 2 可動体 109SG402L と第 3 可動体 109SG402R とが演出位置に移動した第 1 可動体 109SG401 の左右近接位置に移動する（可動体ユニット 109SG400 が第 1 状態から第 3 状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像 109SG005B は第 1 可動体 109SG401 の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフ

10

20

30

40

50

エクト画像109SG005Sは速度V2にて画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示される。

【0389】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット109SG400が第3状態から第1状態に変化した後）は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後に第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタAにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当り遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当りであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0390】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当りを示す組み合わせで停止する）と、大当り遊技状態に制御される。

【0391】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-29（J）及び図10-29（K）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタA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が敗北する動作の表示が実行され、大当り遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図10-29（I）に示す大当り時よりも低速）で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0392】

図10-30（A）及び図10-30（B）に示すように、スーパーリーチα2のリーチ演出としてのバトル演出（リーチ演出）の後半に差し掛かると、図10-30（C）に示すように、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。該動画中では、図10-30（C）～図10-30（F）に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタAが敵キャラクタBに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像の拡大表示が行われる。

【0393】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間（図10-30（D）～図10-30（F））とでは、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像が第1拡大表示期間以前（図10-30（A）～図10-30（C））よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像に重複して、第1可動体109SG401に向けて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて移動する画像（可動体動作示唆演出A）が表示される。このとき、星型のエフェクト画像109SG005Sは、第1拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動する様を認識し易くなっている。

【0394】

また、第1拡大表示期間～第3拡大表示期間は、第1可動体109SG401に設けられた可動体LED109SG495の輝度C1での発光も実行される。

【0395】

そして、図10-30（F）に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタAと敵キャラクタBとを表示倍率m3にて表示する。尚、該

所定期間中は、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の発光は実行されない。

【0396】

図10-31(G)～図10-31(I)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出Aとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されるとともに、画像表示装置5の中央部から画像表示装置5の端縁に向けて速度V2にて移動するように複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが表示される。

【0397】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する(可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する)。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sは速度V2にて画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示される。

【0398】

以降、各可動体の動作が終了した後(可動体ユニット109SG400が第3状態から第1状態に変化した後)は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後に第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0399】

そして、特別図柄の可変表示が終了する(画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する)と、大当たり遊技状態に制御される。

【0400】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-31(J)及び図10-31(K)に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタ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が敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨(はずれである旨)が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速(図10-29(I)に示す大当たり時よりも低速)で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0401】

図10-32(A)及び図10-32(B)に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出としてバトル演出(リーチ演出)の後半に差し掛かると、図10-32(C)に示すように、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。該動画中では、図10-32(C)～図10-32(F)に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタBが敵キャラクタAに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示が行われる。

【0402】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とでは、可動体動作示唆演出Bとして、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での移動が繰り返し実行される(可動体ユニット109SG400の第1状態から第2状態への変化と第2状態から第1状

10

20

30

40

50

態への変化が繰り返し実行される)。

【0403】

また、図10-32(D)及び図10-32(E)に示すように、味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像109SG005Xが表示され、該エフェクト画像109SG005Xによって味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示が強調される。

【0404】

また、第1拡大表示期間～第3拡大表示期間は、第1可動体109SG401に設けられた可動体LED109SG495の輝度C1での発光も実行される。

【0405】

そして、図10-32(F)に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示倍率m3にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

【0406】

図10-33(G)～図10-33(I)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出Bとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示される。

【0407】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する(可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する)。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示される。

【0408】

以降、各可動体の動作が終了した後(可動体ユニット109SG400が第3状態から第1状態に変化した後)は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後に第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタAにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0409】

そして、特別図柄の可変表示が終了する(画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する)と、大当たり遊技状態に制御される。

【0410】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-33(J)及び図10-33(K)に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタA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が敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨(はずれである旨)が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速(図10-29(I)に示す大当たり時よりも低速)で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0411】

図10-34(A)及び図10-34(B)に示すように、スーパーリーチβ2のリーチ演出としてバトル演出(リーチ演出)の後半に差し掛かると、図10-34(C)に示すように、味方キャラクタB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

10

20

30

40

50

画中では、図10-34(C)～図10-34(F)に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタBが敵キャラクタBに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタBと敵キャラクタBの画像の拡大表示が行われる。

【0412】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とでは、可動体動作演出Bとして、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での移動が繰り返し実行される（可動体ユニット109SG400の第1状態から第2状態への変化と第2状態から第1状態への変化が繰り返し実行される）。

【0413】

また、図10-34(D)及び図10-34(E)に示すように、味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像109SG005Xが表示され、該エフェクト画像109SG005Xによって味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示が強調される。

【0414】

また、第1拡大表示期間～第3拡大表示期間は、第1可動体109SG401に設けられた可動体LED109SG495の輝度C1での発光も実行される。

【0415】

そして、図10-34(F)に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタBと敵キャラクタBとを表示倍率m3にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

【0416】

そして、図10-35(G)～図10-35(I)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出Bとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタBと敵キャラクタBの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されるとともに、画像表示装置5の中央部から画像表示装置5の端縁に向けて速度V2にて移動するように複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが表示される。

【0417】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する（可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示される。

【0418】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット109SG400が第3状態から第1状態に変化した後）は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後に第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0419】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する）と、大当たり遊技状態に制御される。

【0420】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-35(J)及び図10-35(K)に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタBの攻

10

20

30

40

50

撃が味方キャラクタBにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。

尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図10-29（I）に示す大当たり時よりも低速）で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0421】

以上、本特徴部109SGにおけるパチンコ遊技機1は、10-31～図10-35に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示しない一方で、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示するので、該爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示によってリーチ演出中の味方キャラクタや敵キャラクタの画像の拡大表示や可動体（第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）による可動体動作演出Bの演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0422】

また、図10-21～図10-24に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とで各キャラクタの画像の拡大速度が異なることによって拡大表示期間における演出効果を向上できる上、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とで第1可動体109SG401の動作速度は同一となっているので、可動体動作演出における第1可動体109SG401の制御負荷を低減することができる。

【0423】

また、図10-21～図10-24に示すように、第2拡大表示期間は第1拡大表示期間よりも拡大速度が遅く、可動体動作示唆演出が終了した後の第3拡大表示期間は第2拡大表示期間よりも拡大速度が更に遅いので、可動体動作示唆演出が終了しても味方キャラクタと敵キャラクタの画像の拡大表示が継続されるので、遊技興趣を向上できる。尚、本特徴部109SGでは、第1拡大表示期間の拡大速度の最も速く、第3拡大表示期間の拡大速度が最も遅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、第3拡大表示期間の拡大速度の最も速く、第1拡大表示期間の拡大速度が最も遅くてもよいし、また、第2拡大表示期間の拡大速度が最も速くともよい。

【0424】

また、図10-21～図10-24に示すように、拡大表示期間を含むリーチ演出中は先読予告演出の実行が制限されるので、先読予告演出の実行によってリーチ演出への遊技者の注目が低下してしまうことを防ぐことができる。尚、本特徴部109SGでは、リーチ演出の実行期間中全体に亘って先読予告演出の実行を制限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、先読予告演出の実行を制限する期間は、リーチ演出中の一部のみ（例えば、第1拡大表示期間～第3拡大表示期間のみ）であってもよい。また、本特徴部109SGでは、先読予告演出の実行を制限する形態として、リーチ演出中は先読予告演出を実行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、リーチ演出中は、他の期間よりも低い割合で先読予告演出を実行してもよい。

【0425】

また、図10-32及び図10-34に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は遊技者がリーチ演出を視認可能であるが、図10-33及び図10-35に示すように、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されることによってリーチ演出の視認性が低下する。つまり、第1可動体109SG401の動作状況に応じてリーチ演出の演出画像（味方キャラクタと敵キャラクタの画像）の視認性が変化するので、第1可動体109SG401の動作が可動体動作示唆演出としての動作なのか可動体動作演出としての動作なのかを解り易くできるとともに、第1可動体109SG401とリーチ演出の演出画像の注目度合いを調整できる。

【0426】

また、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作示唆演出の実行中は、スピーカ8L、8RからBGM、SE、動作示唆音を出力する一方で、可動体動作演出の実行中はスピーカ8L、8RからBGM、SE、大当り報知音を出力するので、第3拡大表示期間が終了してから可動体動作演出の開始タイミングまでの期間の前後において、スピーカ8L、8Rから出力される演出音が変化していることを遊技者が認識し易くできる。
【0427】

また、図10-21～図10-24に示すように、期間T3は、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での1回の往復移動に要する期間T1よりも長い期間であり、期間T3は、可動体動作示唆演出を実行する期間T2よりも短い期間であるので、可動体動作演出における第1可動体109SG401の動作が可動体動作示唆演出における第1可動体109SG401の動作であると遊技者に誤認されてしまうことを防ぐことができる。また、可動体動作示唆演出実行期間が示唆対象のリーチ演出における可動体動作演出の実行期間よりも長くなってしまふことによる遊技興趣の低下も防ぐことができる。

【0428】

また、図10-21～図10-24に示すように、第3拡大表示期間の終了から可動体動作演出またははずれ報知演出の開始までの期間において可動体LED109SG495を消灯することによって、可動体LED109SG495が消灯している期間は、第1可動体109SG401が動作していないことを遊技者に認識し易くできる。

【0429】

また、図10-32及び図10-34に示すように、可動体動作示唆演出Bでは、第1可動体109SG401のみを動作させ、図10-33及び図10-35に示すように、可動体動作演出Bでは、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの全てを動作させるので、可動体の動作が可動体動作示唆演出としての動作であるのか可動体動作演出としても動作であるかのを遊技者が区別し易くできる。

【0430】

また、図10-21～図10-24に示すように、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間では可動体LED109SG495を輝度C1にて発光させるとともに、可動体動作演出の実行中は可動体LED109SG495を輝度C1よりも高輝度である輝度C2にて発光させるので、可動体LED109SG495の輝度によって、可動体動作演出の実行中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、可動体動作演出の実行中における遊技興趣も向上できる。

【0431】

また、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作示唆演出Aの実行中は、画像表示装置5において複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを表示するとともに、他のリーチ演出の演出画像（味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像）が第1拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される、つまり、可動体動作示唆演出Aの実行中はリーチ演出の演出画像の視認性が低下するので、星型のエフェクト画像109SG005Sを目立たせることができるとともに、これら星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V1での移動によって第1可動体109SG401に遊技者を注目させることができるため、第1可動体109SG401の動作による演出効果を高めることができる。

【0432】

更に、図10-29及び図10-31に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1よりも高速である速度V2にて第1可動体109SG401から画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示されるので、可動体動作演出Aにおいて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを目立たせることができるとともに、これら複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V2での移動によって第1可動体109SG401に遊

10

20

30

40

50

技者を注目させることができるため、第1可動体109SG401の動作による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。

【0433】

また、図10-28(F)及び図10-30(F)に示すように、可動体動作演出Aまたははずれ報知演出の実行前は、画像表示装置5において星型のエフェクト画像109SG005Sを非表示とするので、これから実行される演出が可動体動作演出またははずれ報知演出であることを遊技者が認識し易くできる。

【0434】

以上、本発明の特徴部109SG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。

【0435】

例えば、前記特徴部109SGでは、図10-21～図10-24に示すように、可動体動作示唆演出の開始タイミングと拡大表示期間(第1拡大表示期間)の開始タイミングが同一である、つまり、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作の開始タイミングとリーチ演出の演出画像(味方キャラクタと敵キャラクタの画像)の拡大表示開始タイミングとが同一である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の開始タイミングと拡大表示期間(第1拡大表示期間)の開始タイミングは異なってもよい。特に、可動体動作示唆演出の開始タイミングを拡大表示期間(第1拡大表示期間)の開始タイミングよりも前のタイミングとする場合は、可動体動作示唆演出としての第1可動体109SG401の往復動作への遊技者の注目を高めることができる。

【0436】

また、前記特徴部109SGでは、拡大表示期間終了後の画像表示装置5における画像の表示態様と、拡大表示期間終了直前の画像表示装置5における画像の表示態様がほぼ同一(僅かに表示倍率が異なるのみ)で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、例えば、変形例109SG-2として、拡大表示期間終了後は、画像表示装置5において特定の演出の表示やエフェクト画像の表示等を行うことで、拡大表示期間終了直前における画像表示装置5での画像の表示態様と異ならせてもよい。このようにすることで、拡大表示期間が終了した後は、遊技者に対して拡大表示期間が終了したことを遊技者に認識させ易くすることができる。

【0437】

また、前記特徴部109SGでは、画像表示装置5において、リーチ演出中の第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005B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、変形例109SG-3として、画像表示装置5では、リーチ演出として実行される味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出の進行に応じたエフェクト画像を表示可能としてもよい。

【0438】

尚、このように、画像表示装置5において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005Bとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005Bとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との大きさを異ならせてもよい。このようにすることで、画像表示装置5において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な大きさのエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0439】

更に、画像表示装置5において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005Bとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005Bとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との画像透過度を異ならせてもよい。このようにすることで、画

10

20

30

40

50

像表示装置 5 において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な画像透過度のエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0440】

また、前記特徴部 109SG では、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間において画像表示装置 5 における味方キャラクタと敵キャラクタとの視認性を変化させ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 109SG-4 として、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間では、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を拡大表示期間が終了するよりも前よりも低い第 1 低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性を低下させてもよい。更に、可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当たりとなる場合）は、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を前記第 1 低視認状態から更に低い第 2 低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性をより一層低下させてもよい。このようにすることで、拡大表示期間の終了後は、画像表示装置 5 における味方キャラクタと敵キャラクタの視認性の低下により拡大表示期間が終了したことを遊技者に容易に認識させることができるとともに、可動体演出の実行時は、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の動作への注目を高めることができる。

10

【0441】

また、前記特徴部 109SG では、図 10-28～図 10-35 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置 5 において同一の演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）と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、変形例 109SG-5 として、可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置 5 において異なる演出画像を表示するようにしてもよい。特に、可動体動作示唆演出の実行中に画像表示装置 5 にて表示される演出画像の種類数を、可動体動作演出の実行中に画像表示装置 5 にて表示される演出画像の種類数よりも多くしてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行中において画像表示装置 5 に表示される演出画像のバリエーション数を増やすことができるので、可動体動作示唆演出の実行時における遊技興趣を向上できる。

20

【0442】

また、前記特徴部 109SG では、図 10-28～図 10-35 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置 5 において同一の演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）と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、変形例 109SG-6 として、可動体動作示唆演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作示唆演出に対応する可動体動作示唆演出対応画像を表示する一方で、可動体動作演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作演出に対応する可動体動作演出対応画像として、前記可動体動作示唆演出対応画像とは異なる画像を表示してもよい。

30

【0443】

更に、画像表示装置 5 において可動体動作示唆演出対応画像や可動体動作演出対応画像を表示可能とする場合は、可動体動作示唆演出対応画像の表示期間と可動体動作演出対応画像の表示期間を異ならせてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出対応画像と可動体動作演出対応画像とを第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の動作（可動体動作示唆演出の実行であるか可動体動作演出の実行であるか）に対応した適切な期間で表示することが可能となる。

40

【0444】

更に、画像表示装置 5 において可動体動作演出対応画像を表示するとき、画像表示装置 5 のコントラストや輝度を低下させることによって、可動体動作演出対応画像の視認性を低下させてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、可動体動作演出対応画像ではなく可動体動作演出に対して遊技者の注目を高めることができる。

50

【0445】

更に、画像表示装置5において可動体動作示唆演出対応画像を表示するときは、スピーカ8L8Rから該可動体動作示唆演出対応画像に対応する可動体動作示唆演出対応音を出力するとともに、画像表示装置5において可動体動作演出対応画像を表示するときは、スピーカ8L8Rから該可動体動作演出対応画像に対応する可動体動作演出対応音を出力してもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とで画像表示装置5に表示される各画像に対応した音をスピーカ8L、8Rから出力することができるので、可動体動作示唆演出の実行中や可動体動作演出の実行中であることを遊技者に容易に認識させることができる。

【0446】

更に、リーチ演出中に可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当たりとなる場合）は、可動体動作演出の開始よりも前のタイミングから画像表示装置5において画像表示装置5にて可動体動作演出対応画像の表示を開始してもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出中に可動体動作演出が開始されることに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、可動体動作演出への注目も高めることができる。

【0447】

また、前記特徴部109SGでは、スーパーリーチα1やスーパーリーチα2のリーチ演出では、可動体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが第1可動体109SG401に向けて速度V1にて移動する表示が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、変形例109SG-7として、速度V1を一定の速度ではなく、所定の範囲内で可変としてもよい。この場合は、例えば、可動体動作示唆演出Aとして、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが第1可動体109SG401に向けて移動する際に、星型のエフェクト画像109SG005Sの速度を第1可動体109SG401に接近するにつれて低速に変化させる（速度V1を低速に変化させる）ようにする。尚、可動体動作演出Aの実行時の複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V2については、速度V1の最大速度よりも速い速度とすればよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出Aの実行時は、画像表示装置5に表示される複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの移動速度（速度V1）が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0448】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出の実行に応じてスピーカ8L、8Rから1の動作示唆音を出力し、可動体動作演出の実行に応じてスピーカ8L、8Rから1の大当たり報知音を出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスピーカ8L、8Rから出力される動作示唆音や大当たり報知音としては、複数の音を出力可能としてもよい。

【0449】

更に、スピーカ8L、8Rから出力される動作示唆音や大当たり報知音として複数の音を出力可能とする場合については、動作示唆音や大当たり報知音の出力開始タイミングを複数設け、いずれのタイミングで動作示唆音や大当たり報知音の出力が開始されるかに応じてスピーカ8L、8Rから異なる音を出力可能としてもよい。このようにすることで、遊技者は、スピーカ8L、8Rから出力される音によって可動体動作示唆演出または可動体動作演出の実行中であることを認識し易くできるとともに、出力されるタイミングに応じてこれら動作示唆音や大当たり報知音が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0450】

特に、動作示唆音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、可変表示結果に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから動作示唆音の出力が開始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。また、大当たり報知音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、大当たり種別やパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから大当たり報知音

10

20

30

40

50

の出力が開始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。

【0451】

また、前記特徴部109SGでは、図10-21～図10-24に示すように、可動体動作示唆演出の実行期間において第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で等速にて往復移動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の実行期間における第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で往復移動させる場合は、第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置とで一旦停止させたり、退避位置と示唆位置の近傍位置において第1可動体109SG401の減速や加速を実行してもよい。このようにすることで、第1可動体109SG401を動作させるための第1可動体用モータ109SG421にて脱調が生じてしまうことを防ぐことができる。

10

【0452】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第1可動体109SG401を退避位置にて待機させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第1可動体109SG401を示唆位置に待機させるようにしてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、即座に第1可動体109SG401を演出位置に移動させることができるので、遊技興趣を向上できる。更に可動体動作示唆演出が終了してから、第1可動体109SG401が示唆位置に維持されるので、可動体動作演出が実行されることに対する遊技者の期待感を惹起させることができる。

20

【0453】

また、前記特徴部109SGでは、図10-21～図10-24に示すように、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第1可動体109SG401の立ち上がり速度が同一となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第1可動体109SG401の立ち上がり速度を異ならせてもよい。

【0454】

また、前記特徴部109SGでは、図10-20に示すように、画像表示装置5に表示される演出画像の更新制御と可動体（第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）の移動制御とをそれぞれ制御タイマに基づい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、これら画像表示装置5に表示される演出画像の更新制御と可動体の移動制御に加えて、パチンコ遊技機1に設けられているLEDの点灯制御やスピーカ8L、8Rからの演出音の出力制御等も各専用の制御タイマに基づいて実行してもよい。

30

【0455】

尚、このように、画像表示装置5に表示される演出画像の更新制御、可動体の移動制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御を実行する場合は、例えば、1ms毎に演出制御用CPU120がタイマ割込みを実行する（図8に示す演出制御メイン処理のうちS73～S77を1ms毎に実行する）ようにし、演出画像の更新制御を33ms毎、可動体の移動制御を1ms毎、LEDの点灯制御を10ms毎、演出音の出力制御を1ms毎に実行すればよい。特に、演出画像の更新制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御の実行時は必ず可動体の移動制御（第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423の駆動制御）が共に実行されるようになっているので、可動体の移動制御と、演出画像の更新制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御とを好適実行することができる。

40

【0456】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出の実行中に可動体LED109SG495を発光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、該可動体LED109SG495の発光態様を複数設け、可動体動作示唆演出の実行中に可

50

動体LED109SG495がいずれの態様にて発光するかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせるようにしてもよい。

【0457】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において複数の星型のエフェクト画像109SG005S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、可動体動作示唆演出Aとして画像表示装置5に表示される星型のエフェクト画像109SG005Sの表示態様を複数設け、可動体動作示唆演出Aとして星型のエフェクト画像109SG005Sがいずれかの態様にて表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

【0458】

また、前記特徴部109SGでは、図10-25に示すように、第3拡大表示期間においては第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作（可動体動作示唆演出）を実行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、第3拡大表示期間においても第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行する場合を設けてもよい。特に、可変表示結果が大当りとなる場合の一部において第3拡大表示期間にて第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行可能とすることで、第3拡大表示期間において第1可動体109SG401が退避位置と示唆位置との間で往復動作す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。

【0459】

また、前記特徴部109SGでは、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを第1可動体109SG401に向けて移動させる（可動体動作示唆演出A）または第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動させる（可動体動作示唆演出B）ことで可動体動作演出Aまたは可動体動作演出Bの実行を示唆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、これら特定の画像の表示や第1可動体109SG401自体の動作以外の態様で可動体動作演出Aまたは可動体動作演出Bの実行を示唆してもよい。例えば、前記特徴部109SGに示すように第1可動体109SG401にLED（可動体LED109SG495）を備えている場合は、該LEDの点灯や点滅周期、点灯色等によって可動体動作演出Aまたは可動体動作演出Bの実行を示唆してもよい。

【0460】

また、前記特徴部109SGでは、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させた状態で複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを表示（図10-28（D）及び図10-30（D）参照）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、可動体動作示唆演出Aとしては、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミング（例えば、図10-28（C）や図10-30（C）のタイミング）から複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの表示を開始してもよい。

【0461】

尚、このように画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミングから複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの表示を開始する場合は、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの透過度（透明度）を上げることで、画像表示装置5にて表示中の演出画像（図10-28や図10-30の例では味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像）がコントラストを低下させたときよりも視認し易いようにしてもよい。

【0462】

また、前記特徴部109SGでは、図10-29（G）等）に示すように、可動体動作演

10

20

30

40

50

出の実行時には画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 109SG005B が表示され、画像表示装置 5 にて表示されている演出画像の一部が該爆発のエフェクト画像 109SG005B によって視認不能な状態とな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、可動体動作演出の実行時には画像表示装置 5 の表示領域の全体で爆発のエフェクト画像 109SG005B 或いは可動体動作演出専用の画像を表示し、その他の演出画像全てが視認不能な状態となるようにしてもよい。

【0463】

また、前記特徴部 109SG では、スーパーリーチのリーチ演出中に可動体動作演出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、可動体動作演出を実行するタイミングは、スーパーリーチのリーチ演出中以外のタイミングでもよい。例えば、変形例 109SG-8 として、図 10-36 (A)、図 10-36 (B) 及び図 10-37 (C) ~ 図 10-37 (H) に示すように、飾り図柄の組み合わせがリーチとなつてからスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの期間中に可動体動作演出を実行可能としてもよい。

【0464】

この場合は、図 10-36 (B) に示すように、リーチとなつてから先ず可動体動作演出を開始するとともに、画像表示装置 5 では、この後に実行するリーチ演出が高期待度（大当り遊技状態に制御される割合が高い）のリーチ演出（例えば、前記特徴部 109SG に記載したスーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2、スーパーリーチ β 1、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出）と低期待度（大当り遊技状態に制御される割合が低い）のリーチ演出（例えば、前記特徴部 109SG に記載したスーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2、スーパーリーチ β 1、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出よりも低期待度のリーチ演出）のどちらに分歧するかを報知する分歧演出として、目を瞑った状態のキャラクタの画像を表示する該分歧演出としては、図 10-37 (C) に示すように、可動体動作演出の実行中においてキャラクタを漸次拡大表示していく。

【0465】

そして、該可変表示が低期待度のリーチ演出を実行する可変表示である場合は、図 10-37 (C) ~ 図 10-37 (E) に示すように、画像表示装置 5 に表示されているキャラクタが目を開くことなく画像表示装置 5 の表示領域が漸次暗転していく。つまり、該分歧演出では、画像表示装置 5 に表示されているキャラクタが目を開くことなく暗転することによって高期待度のリーチ演出が実行されない（低期待度のリーチ演出が実行される）ことが報知される。そして、画像表示装置 5 の表示領域が完全に暗転した後（分歧演出が終了した後）は、低期待度のリーチ演出が実行される。

【0466】

一方で、該可変表示が高期待度のリーチ演出を実行する可変表示である場合は、図 10-37 (F) ~ 図 10-37 (H) に示すように、画像表示装置 5 に表示されているキャラクタが目を開くことによって高期待度のリーチ演出が実行されることが報知される。また、このとき、併せて可動体動作演出が実行される。そして、可動体動作演出と分歧演出が終了した後は、高期待度のリーチ演出が実行される。

【0467】

つまり、可動体動作演出は、前記特徴部 109SG に例示したように大当り遊技状態に制御されることを報知する演出として実行してもよいが、高期待度のリーチ演出が実行されることを報知する演出（大当り遊技状態に制御される期待度が高いことを報知する演出）として実行してもよい。

【0468】

尚、本変形例 109SG-8 では、図 10-36 (B) 及び図 10-37 (C) に示すように、画像表示装置 5 において分歧演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく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、分歧演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく際には、画像表示装置 5 において該キャラクタとともに集中線等の効果画像を表示することで、該キャラクタが目を開

くか否かに遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

【0469】

以上のように、前記特徴部109SGでは、スーパーリーチのリーチ演出中に、可変表示結果が大当たりとなるか否かの分岐として本発明を適用する形態を例示したが、本変形例109SG-8に示すように、低期待度のリーチ演出と高期待度のリーチ演出のどちらが実行されるかの分岐として本発明を適用してもよい。この場合は、本発明における特定画像がキャラクタの画像（第1特定画像が目を瞑った状態のキャラクタの画像、第2特定画像が目を開いた状態のキャラクタの画像）、本発明における効果画像が上述した集中線等の画像に該当する。

【0470】

尚、図10-36及び図10-37に示すように、本変形例109SG-8では、可動体動作演出を高期待度のリーチ演出が実行されることを報知する演出として実行する場合は、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を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、可動体動作示唆演出は実行しなくともよい。また、可動体動作示唆演出を実行する場合と実行しない場合とでその後に可動体動作演出の実行割合が異なる（高期待度のリーチ演出が実行される割合が異なる）ようにしてもよい。

（特徴部162SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部162SG（以下、本特徴部162SGと略記する）について説明する。尚、特徴部162SGのパチンコ遊技機162SG001は、前述した基本構成のパチンコ遊技機1と同一の構成を有しており、基本構成と同一の符号が付されている同一構成については、ここでの説明を省略するものとし、基本構成のパチンコ遊技機1と異なる特徴部162SGのパチンコ遊技機162SG001の特徴構成について以下に説明するものとする。

【0471】

図11-1は、特徴部162SGのパチンコ遊技機162SG001の構成を示すブロック図である。図11-1のブロック図に示すように、特徴部162SGのパチンコ遊技機162SG001では、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20とともに、遊技盤2の所定位置である遊技領域の左側下位置に、高出玉状態と判定されたことによって、単位期間に払い出される（遊技者に付与される）遊技球の数を調整するための後述する可変表示時間延長調整や大当たり期間延長調整が実行されていることを点灯によって報知するための高出玉状態報知LED162SG071が、遊技者から視認可能に設けられている。

【0472】

これら高出玉状態報知LED162SG071は、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20と同じく主基板11に接続されており、主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）によって、後述する出玉状態判定処理（図11-13参照）が実行されることによって点灯・消灯が制御されるようになっており、これら点灯・消灯の制御周期は、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20の制御周期と同一周期とされている。

【0473】

このように、特徴部162SGのパチンコ遊技機162SG001では、高出玉状態報知LED162SG071の点灯により、高出玉状態と判定されることによって可変表示時間延長調整や大当たり期間延長調整が実行されていることを確認（把握）できるようになっている。

【0474】

図11-2（A）は、本特徴部162SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図11-2（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコ

10

20

30

40

50

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。

【0475】

図11-2(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

10

【0476】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図11-2(B)に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

20

【0477】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図11-2(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

30

【0478】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機162SG001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162SG001における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9503Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

40

【0479】

50

コマンド 96XXH は、パチンコ遊技機 162SG001 における出玉状態判定の判定状況を指定する出玉状態指定コマンドである。出玉状態指定コマンドでは、図 11-2 (C) に示すように、出玉状態判定の判定状況に応じて、異なる EXT データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9600H を、高出玉状態と判定されていない低出玉状態に対応した出玉状態 1 指定コマンドとし、コマンド 9601H を、大当りの連荘回数が第 1 判定回数 (5 回) 以上で第 2 判定回数 (10 回) 未満である第 1 高出玉状態と判定されている判定状況に対応した出玉状態 2 指定コマンドとし、コマンド 9602H を、大当りの連荘回数が第 2 判定回数 (10 回) 以上である第 2 高出玉状態と判定されている判定状況に対応した出玉状態 3 指定コマンドとする。

【0480】

コマンド 97XXH は、高出玉状態と判定されてから該判定された高出玉状態にて発生した大当たり状態の回数である判定後連荘回数を通知するコマンドであり、判定後連荘回数に対応した EXT データが設定されることにより、該 EXT データによって判定後連荘回数が演出制御基板 12 側において特定される。

【0481】

コマンド 98XXH は、高出玉状態と判定されてから実行された可変表示回数 (高ベース状態終了後の可変表示回数を含む) である判定後可変表示残回数を通知するコマンドであり、判定後可変表示残回数に対応した EXT データが設定されることにより、該 EXT データによって判定後可変表示残回数が演出制御基板 12 側において特定される。

【0482】

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

【0483】

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

【0484】

コマンド B100H は、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口を通過 (進入) した遊技球が第 1 始動口スイッチ 22A により検出されて始動入賞 (第 1 始動入賞) が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B200H は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口を通過 (進入) した遊技球が第 2 始動口スイッチ 22B により検出されて始動入賞 (第 2 始動入賞) が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【0485】

コマンド C1XXH は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C2XXH は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) し

10

20

30

40

50

て第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【0486】

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。

【0487】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【0488】

尚、図11-2（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【0489】

図11-3は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図11-3に示すように、本特徴部162SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0490】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図11-9に示す遊技制御カウンタ設定部162SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0491】

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

【0492】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【0493】

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。

【0494】

図11-4(A)は、ROM101に記憶される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162SGでは、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特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0495】

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。

【0496】

本特徴部162SGにおける表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機162SG001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。

【0497】

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162SGにおける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162SG001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162SG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162SGでは約1/30）。即ち、表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機162SG001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。

【0498】

また、図11-4(B)は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブル2の構成例を示している。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。

【0499】

本特徴部162SGにおける表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機162SG001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（

10

20

30

40

50

判定値)が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0500】

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162SGにおける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。

【0501】

図11-5(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部162SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示(変動表示)が行われた特別図柄が第1特図(第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム)であるか第2特図(第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム)であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値(判定値)が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0502】

ここで、本特徴部162SGにおける大当り種別について、図11-5(B)を用いて説明すると、本特徴部162SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0503】

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

【0504】

また、特に図示はしないが、本特徴部 162SG 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 162SG 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。

【0505】

つまり、本特徴部 162SG においては、「確変大当り C」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン（図 11-6 に示す PC1-1）にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置 7 の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置 7 の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当り C」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当り C の大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

【0506】

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

【0507】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部 162SG では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0508】

尚、低ベース状態にて発生した大当りを初大当り（初当り）と記載する場合があるとともに、時短状態（高確高ベース状態および低確高ベース状態）において発生した大当りを連荘大当り（連荘当り）と記載する場合がある。また、初大当り（初当り）が発生したときからその後に通常状態に制御されるまでの大当り状態と高ベース状態の期間を連荘期間（有利期間）ともいう。尚、本特徴部 162SG では確変大当り C が発生しても該大当り後に高ベースに制御されないため、確変大当り C を初大当り（初当り）とはせず該確変大当り C 後の確変状態において大当りが発生した場合該大当りを初大当り（初当り）と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、これら確変大当り C を初大当り（初当り）として、該確変大当り C 後の高確低ベース状態の期間も連荘期間（有利期間）に含めるようにしてもよい。

【0509】

尚、本特徴部 162SG においては実施していないが、確変大当り C に代えて、該大当り後の遊技状態を低確高ベース状態となる突然時短大当りを設けるようにしてもよく、この場合にあっては、突然時短大当りが初大当り（初当り）となる。

【0510】

更には、例えば、停止図柄として時短図柄（例えば 137 の停止図柄や可変表示において表示されない時短専用の停止図柄）が導出表示されたときに、特別可変入賞球装置 7 を開放するラウンド遊技を実行することなく高ベース状態に制御するようにしてもよく、このように通常状態から高ベース状態に直接制御される場合には、該高ベース状態の開始が連荘期間（有利期間）の開始のタイミングとなる。

【0511】

つまり、連荘期間（有利期間）は、通常状態から大当り状態（有利状態）または高ベース状態（特別状態）のいずれかに制御されたときから、その後において通常状態に制御されるときまでの期間である。

【0512】

図 11-5（A）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が

10

20

30

40

50

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通常開放大当たり状態や高速開放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。

【0513】

尚、図11-5(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。

【0514】

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。

【0515】

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。

【0516】

図11-6は、本特徴部162SGにおける変動パターンを示している。本特徴部162SG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「大当たり」や「小当たり」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「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0517】

大当た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162SG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 α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、…のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0518】

尚、本特徴部162SGにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当たり」または可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「確変大当たりC」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

10

【0519】

図11-6に示すように、本特徴部162SG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。

【0520】

また、本特徴部162SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

20

【0521】

図11-7は、本特徴部162SG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162SG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。

30

【0522】

具体的には、図11-7に示すように、可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ大当たりの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当たりAまたは確変大当たりBである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ大当たりの変動パターン）とから決定する。

【0523】

40

尚、図11-7に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAと大当たり用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1とPB1-2に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に498個の判定値が割り当てられており、PB1-2に497個の判定値が割り当てられている。一方で、大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に250個の判定値が割り当てられており、PB1-2に747個の判定値が割り当てられている。つまり、本特徴部162SGでは、可変表示結果が確変大当たりAや確変大当たりBである場合は、可変表示結果が非確変大当たりである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるPB1-2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。

50

【0524】

また、可変表示結果が確変大当りCや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをP C 1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本特徴部162SGでは、可変表示結果が確変大当りCとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りCであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【0525】

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

【0526】

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

【0527】

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

【0528】

つまり、本特徴部162SG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（P A 1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（P A 1-2、P A 1-3、P A 1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当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。

【0529】

次に、図11-8を用いて変動パターンと出玉状態との関係について説明する。図11-8における出玉状態フラグは、後述する図11-13に示す出玉状態判定処理によって更新されるフラグであって、低出玉状態である場合に「0」がセットされ、第1高出玉状態である場合に「1」がセットされ、第2高出玉状態である場合に「2」がセットされるフラグであり、該出玉状態フラグの値によって、その時点の出玉状態が、低出玉状態、第1高出玉状態、第2高出玉状態のいずれであるのかを特定できるようになっている。

【0530】

出玉状態フラグに「0」がセットされている低出玉状態に対応する各変動パターンの可変表示時間は、図11-6に示した各変動パターンの可変表示時間と同一であり、出玉状態フラグに「0」がセットされている場合に対応する可変表示時間については延長されないが、出玉状態フラグに「1」がセットされている第1高出玉状態に対応する変動パターンの可変表示時間は、出現頻度が高い非リーチはずれ（P A 1-1～P A 1-4）の変動パターンの可変表示時間が、出玉状態フラグに「0」に対応する非リーチはずれ（P A 1-1～P A 1-4）の変動パターンの可変表示時間よりも長い可変表示時間が設定されて延長されており、出玉状態フラグに「1」がセットされている場合には、これら延長された可変表示時間の非リーチはずれの可変表示が実行されることによって、平均の可変表示時間が長くなる。

【0531】

また、出玉状態フラグに「2」がセットされている第2高出玉状態に対応する変動パターンの可変表示時間は、出現頻度が高い非リーチはずれ（PA1-1～PA1-4）とノーマルリーチはずれ（PA2-1）とノーマルリーチ大当り（PB1-1）の変動パターンの可変表示時間が、出玉状態フラグに「1」に対応する非リーチはずれ（PA1-1～PA1-4）とノーマルリーチはずれ（PA2-1）とノーマルリーチ大当りの変動パターンの可変表示時間よりもさらに長い可変表示時間が設定されて延長されており、出玉状態フラグに「2」がセットされている場合には、これら延長された可変表示時間の非リーチはずれとノーマルリーチはずれとノーマルリーチ大当りの可変表示が実行されることによって、平均の可変表示時間がさらに長くなる。

10

【0532】

これら延長される可変表示時間としては、非短縮の変動パターンである非リーチPA1-1に関しては、出玉状態フラグが「1」である第1高出玉状態においては1秒であり、出玉状態フラグが「2」である第2高出玉状態においては1.5秒であり、短縮の変動パターンである非リーチPA1-2～非リーチPA1-4に関しては、出玉状態フラグが「1」である第1高出玉状態においては0.5秒であり、出玉状態フラグが「2」である第2高出玉状態においては1.0秒であり、リーチの変動パターンであるPA2-1やPB1-1に関しては、出玉状態フラグが「1」である第1高出玉状態においては0秒であり、出玉状態フラグが「2」である第2高出玉状態においては5秒である。

【0533】

尚、図11-8に示した延長する可変表示時間の長さは、一例であって、これらの長さとは異なる延長を行うようにしてもよい。例えば、第2高出玉状態においては、第1高出玉状態における延長よりも長い延長を行うようにしてもよい。

20

【0534】

また、図11-8に示した例では、決定割合が高いことで実行頻度の高い非リーチはずれの変動パターンや、スーパーリーチに比較して実行頻度の高いノーマルリーチの変動パターンを延長することで、平均の可変表示時間を効率良く長くできるとともに、可変表示時間が長いことで演出に関するデータ量が多いリーチやスーパーリーチの変動パターンについて、可変表示時間の延長によって複数のデータを記憶することによってデータ容量が増大してしまうことも防止できるようにした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、全ての変動パターンについて、所定の延長時間として「1秒」を一律に可変表示時間に加算して延長するようにし、これら延長した期間については、各変動パターンにおいて共通の演出データを使用した共通の演出を実行するようにしてもよい。

30

【0535】

また、図11-8に示した例では、出玉状態フラグが「1」である第1高出玉状態では、非リーチはずれの変動パターンのみを延長し、出玉状態フラグが「2」である第2高出玉状態となった場合にリーチの変動パターンについても延長するように、第2高出玉状態においては延長対象の変動パターンを多くすることで、平均の可変表示時間をより一層効率良く延長でき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、例えば、出玉状態フラグが「2」においても、出玉状態フラグが「1」において延長された変動パターンについてのみ更に延長するようにして、延長対象の変動パターンを出玉状態に依じて変化しないようにすることで、延長に関する制御負荷が過度に増大してしまうことを防ぐことができるようにしてもよい。

40

【0536】

また、図11-8に示した例では、連荘期間において可変表示が実行される遊技状態である時短状態（高ベース状態）に対応する非リーチPA1-4の変動パターンだけではなく、後述するように、連荘期間（有利期間）が終了して通常状態に制御されてから少ない可変表示回数にて再び大当りが発生する場合にも対応できるように、これら連荘期間（有利期間）が終了したときの通常状態における可変表示についても、延長できるように、通

50

常状態に対応する非リーチPA1-1～非リーチPA1-3の変動パターンについても延長した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、連荘期間において可変表示が実行される遊技状態である時短状態（高ベース状態）に対応する非リーチPA1-4の変動パターンについてのみ延長するようにしてもよい。

【0537】

本特徴部162SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機162SG001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11-9に示すような遊技制御用データ保持エリア162SG150が設けられている。図11-9に示す遊技制御用データ保持エリア162SG150は、第1特図保留記憶部162SG151Aと、第2特図保留記憶部162SG151Bと、普図保留記憶部162SG151Cと、遊技制御フラグ設定部162SG152と、遊技制御タイマ設定部162SG153と、遊技制御カウンタ設定部162SG154と、遊技制御バッファ設定部162SG155とを備えている。

【0538】

第1特図保留記憶部162SG151A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162SG151A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162SG151A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。

【0539】

第2特図保留記憶部162SG151B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162SG151B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162SG151B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。

【0540】

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。

【0541】

普図保留記憶部162SG151C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162SG151Cは

、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて CPU 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 MR 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0542】

遊技制御フラグ設定部 1 6 2 S G 1 5 2 には、パチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 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 1 6 2 S G 1 5 2 には、前述の出玉状態フラグを含む複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

10

【0543】

遊技制御タイマ設定部 1 6 2 S G 1 5 3 には、パチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 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 1 6 2 S G 1 5 3 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。

【0544】

遊技制御カウンタ設定部 1 6 2 S G 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 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 1 6 2 S G 1 5 4 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 1 6 2 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

20

【0545】

遊技制御カウンタ設定部 1 6 2 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR 2 ~ MR 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

30

【0546】

遊技制御バッファ設定部 1 6 2 S G 1 5 5 には、パチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 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 1 6 2 S G 1 5 5 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。

【0547】

図 1 1 - 1 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された RAM 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 1 1 - 1 0 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 1 6 2 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 1 - 1 0 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 1 6 2 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 1 6 2 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 1 6 2 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 1 6 2 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 1 6 2 S G 1 9 4 とを備えている。

40

【0548】

演出制御フラグ設定部 1 6 2 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 1 6 2 S G 1 9 1 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。

【0549】

50

演出制御タイマ設定部 162SG192 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 162SG192 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。

【0550】

演出制御カウンタ設定部 162SG193 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 162SG193 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。

【0551】

演出制御バッファ設定部 162SG194 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 162SG194 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。

【0552】

本特徴部 162SG では、図 11-10 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 162SG194 の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A 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 162SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0553】

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の実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【0554】

更に、本特徴部 162SG の始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A には、先読予告設定処理（図 9）において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されたことにより表示パターンの決定が未決定である旨を示す表示未決定フラグと、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第 1 特図保留記憶及び第 2 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【0555】

また、本特徴部162SGの始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aには、演出制限フラグを第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。尚、演出制限フラグとは、コマンド解析処理（図11-22）において、第1始動入賞口や第2始動入賞口にて始動入賞が発生したが図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが後述する第1保留記憶数通知待ち時間、または第2保留記憶数通知待ち時間内に受信されない場合に、当該エントリが先読予告演出の対象ではないことを示すフラグである。

【0556】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が画像表示装置5の下部に設けられている第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（◇））または「2」（星（☆））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

【0557】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194A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162SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0558】

図11-10（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194A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11-10（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。

【0559】

次に、図11-11にもとづいて、本特徴部162SGの遊技制御メイン処理について説明する。図11-11に示すように、本特徴部162SGの遊技制御メイン処理でも、図4の基本構成における遊技制御メイン処理とほぼ同じ処理を実行するが、本特徴部16

10

20

30

40

50

２ＳＧの遊技制御メイン処理の特徴としては、Ｓ４の復旧処理の内容が異なっていることともに、ステップＳ６ａの初期化処理に加えて、出玉状態フラグの初期設定に関するステップＳ６ｂの処理が追加されている点である。

【０５６０】

本特徴部１６２ＳＧの遊技制御メイン処理のステップＳ４の復旧処理においては、出玉状態フラグを電断前の状態に復旧する処理を実行する。尚、後述するように、図１１－１２に示す本特徴部１６２ＳＧの遊技制御用タイマ割込処理におけるステップＳ１９の電断処理において、電断発生時に記憶されるバックアップデータには、該電断発生時の出玉状態フラグのフラグ値のデータが含まれている。

【０５６１】

出玉状態フラグの具体的な復旧状況としては、電断発生時において出玉状態フラグの値が低出玉状態に対応した「０」であるときには、復旧処理によって出玉状態フラグに「０」がセットされ、電断発生時において出玉状態フラグの値が第１出玉状態に対応した「１」であるときには、復旧処理によって出玉状態フラグに「１」がセットされ、電断発生時において出玉状態フラグの値が第２出玉状態に対応した「２」であるときには、復旧処理によって出玉状態フラグに「２」がセットされる。つまり、Ｓ４の復旧処理によって、出玉状態フラグの値に電断発生前の値がセットされて電断前の出玉状態が復旧される。

【０５６２】

尚、上記したバックアップデータには、後述する判定後連荘回数や判定後可変表示残回数のデータも含まれており、これらの判定後連荘回数や判定後可変表示残回数のデータもＳ４の復旧処理によって電断時のデータに復旧される。

【０５６３】

このように、ステップＳ４の復旧処理によって出玉状態フラグの値が電断発生前の値に復旧されるとともに、判定後連荘回数や判定後可変表示残回数のデータが復旧されることによって、出玉速度の調整が実施されている第１出玉状態や第２出玉状態において電断が発生しても、これら出玉速度の調整が該電断によって終了せずに、電断復旧後も継続される。

【０５６４】

一方、ステップＳ３において復旧条件が成立してしないことによってステップＳ６ａの初期化処理が実行されて電源投入時等における初期設定（連荘回数等の各種遊技データの初期化を含む）が実行された後においては、出玉状態フラグに、電源投入時における初期値である低出玉状態に対応した値である「０」をセットする。このように、電断復旧条件が成立していない電源投入時（電断復旧以外の電源供給開始時）においては、低出玉状態に対応した値である「０」が出玉状態フラグにセットされることによって、電源投入時に、出玉速度の調整が不適切に実行されてしまうことを防止できるようになっている。

【０５６５】

次に、図１１－１２にもとづいて、本特徴部１６２ＳＧの遊技制御用タイマ割込処理について説明する。本特徴部１６２ＳＧの遊技制御用タイマ割込処理は、基本構成における図５の遊技制御用タイマ割込処理と同じくステップＳ２１～Ｓ２７の各処理を実行するが、これらの処理に加えて、基本構成においては省略していたステップＳ１９の電断処理と、本特徴部１６２ＳＧの遊技制御用タイマ割込処理の特徴点である出玉状態判定処理を有している点が異なる。

【０５６６】

ステップＳ１９の電断処理においては、電源基板１７から電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する。電源断信号は、例えば電源基板１７に搭載されている電源監視回路が、供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力される信号である。電源断信号が出力されたことを検出した場合には、前述したように、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１の状態を、電断時の状態に復旧させるために必要となる前述した出玉状態フラグ等を含む各遊技用データを、バックアップデータとして遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存する。尚、電源断信号が出力されたことを検出し

10

20

30

40

50

ていない場合には、電断処理を終了する。そして、ステップ S 2 0 の出玉状態判定処理を実行した後、ステップ S 2 1 ～ S 2 7 の各処理を実行する。

【 0 5 6 7 】

ここで、本特徴部 1 6 2 S G のステップ S 2 0 の出玉状態判定処理について、図 1 1 - 1 3 (a) を用いて説明する。図 1 1 - 1 3 (a) は、ステップ S 2 0 の出玉状態判定処理の処理内容の一例を示すフロー図である。

【 0 5 6 8 】

出玉状態判定処理において遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、まず、出玉状態フラグの値が「 0 」であるか否か、つまり、出玉状態が低出玉状態であるか第 1 高出玉状態若しくは第 2 高出玉状態であるかを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 0 1 ）。

【 0 5 6 9 】

出玉状態フラグの値が「 0 」である場合（ステップ 1 6 2 S G S 0 1 ； Y ）には、 R A M 1 0 2 の遊技制御用データ保持エリア 1 6 2 S G 1 5 0 に記憶している連荘回数が第 1 判定回数である「 5 」以上であるか否かを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 0 2 ）。第 1 判定回数である「 5 」以上でない場合、つまり、連荘状態となっていないか或いは連荘状態であっても連荘回数が 5 回未満である場合には（ステップ 1 6 2 S G S 0 2 ； N ）、出玉状態判定処理を終了する。一方、連荘回数が第 1 判定回数である「 5 」以上である場合には（ステップ 1 6 2 S G S 0 2 ； Y ）、更に、連荘回数が第 2 判定回数である「 1 0 」以上であるか否かを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 0 3 ）。

【 0 5 7 0 】

連荘回数が第 2 判定回数である「 1 0 」以上でない場合（ステップ 1 6 2 S G S 0 3 ； N ）、つまり、連荘回数が第 1 判定回数である「 5 」に到達したときには、第 1 出玉状態となったと判定して出玉状態フラグに第 1 出玉状態に対応する「 1 」をセットし（ステップ 1 6 2 S G S 0 6 ）、図 1 1 - 1 3 (b) に示すように第 1 段階の調整を開始する（ステップ 1 6 2 S G S 0 7 ）。尚、連荘回数の更新は、後述するように大当たり終了処理において更新されるので、連荘回数 5 回目の大当りは、第 1 段階の大当たり期間延長調整が実行されない大当たりであり、第 1 段階の大当たり期間延長調整は、連荘回数 6 回目～ 1 0 回目の大当たりについて実行される。

【 0 5 7 1 】

尚、大当たり期間延長調整は、図 1 1 - 2 1 に示すように、大入賞口を構成する特別可変入賞球装置 7 が開放されていない期間である大当たり状態の開始時におけるファンファーレ演出期間、ラウンド遊技終了から次ぎのラウンド遊技開始までのインターバル期間、大当たり状態の終了時におけるエンディング演出期間が、出玉状態フラグに「 0 」がセットされる低出玉状態よりも延長されることにより、同数の遊技球が払い出される大当たり遊技の期間が延長されることで、単位時間において払い出される遊技球の数が低減されることになる。

【 0 5 7 2 】

そして、これらファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間の延長長さとしては、図 1 1 - 2 1 に示すように、出玉状態フラグに「 1 」がセットされる第 1 高出玉状態よりも出玉状態フラグに「 2 」がセットされる第 2 高出玉状態の方が長く設定されており、出玉状態フラグに「 1 」がセットされる第 1 高出玉状態の大当たり期間延長調整は、延長長さが比較的短い第 1 段階の大当たり期間延長調整であり、出玉状態フラグに「 2 」がセットされる第 2 高出玉状態の大当たり期間延長調整は、延長長さが比較的長い第 2 段階の大当たり期間延長調整である。

【 0 5 7 3 】

そして、高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 の点灯を開始して、高出玉状態となったことの報知を開始するとともに（ステップ 1 6 2 S G S 0 8 ）、高出玉状態と判定されてからの可変表示回数が所定回数である 1 0 0 回となるまでの残回数を特定するための判定後可変表示残回数（ 1 0 0 ）をセットするとともに、高出玉状態と判定されてから発生した連荘大当たりの回数である判定後連荘回数に初期値である「 0 」をセットした後（ステ

10

20

30

40

50

ップ162SGS09)、ステップ162SGS17に進む。尚、本特徴部162SGでは、所定回数を100回とした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、これら回数は、大当り確率や大当り継続率等の仕様に依じて適宜に変更してもよい。

【0574】

一方、連荘回数が第2判定回数である「10」以上である場合(ステップ162SGS03; Y)、つまり、連荘回数が第2判定回数である「10」に到達したときには、第2出玉状態となったと判定して出玉状態フラグに第2出玉状態に対応する「2」をセットし(ステップ162SGS04)、図11-13(b)に示すように第2段階の調整を開始した後(ステップ162SGS05)、ステップ162SGS17に進む。尚、連荘回数の更新は、後述するように大当り終了処理において更新されるので、第2段階の大当り期間延長調整は、連荘回数11回目以降の大当りについて実行されることになる。

10

【0575】

また、出玉状態フラグの値が「0」でない場合(ステップ162SGS01; N)には、判定後連荘回数が、調整を終了するための終了判定回数である10回以上であるか否か、つまり、判定後連荘回数が終了判定回数である10回に達しているか否かを判定する(ステップ162SGS10)。尚、本特徴部162SGでは、終了判定回数を10回とした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、これら回数は、大当り確率や大当り継続率等の仕様に依じて適宜に変更してもよい。

【0576】

20

判定後連荘回数が終了判定回数である10回以上である場合(ステップ162SGS10; N)、つまり、連荘回数が5回以上となって高出玉状態と判定された以降において連荘状態が終了することなく発生した連荘大当りの回数が10回に達した場合には、遊技状態が低ベース状態であるか否か、つまり、連荘状態が終了した状態であるか否かを判定し(ステップ162SGS11)、遊技状態が低ベース状態である場合には(ステップ162SGS11; Y)、ステップ162SGS13に進む。尚、連荘状態が終了して低ベース状態となるとときに連荘回数はリセットされる。

【0577】

一方、判定後連荘回数が終了判定回数である10回以上でない場合(ステップ162SGS10; N)、若しくは、判定後連荘回数が終了判定回数である10回以上であるが(ステップ162SGS10; Y)遊技状態が低ベース状態でない場合には(ステップ162SGS11; N)、更に、ステップ162SGS09においてセットされた判定後可変表示残回数が「0」であるか否かを判定する(ステップ162SGS12)。

30

【0578】

判定後可変表示残回数が「0」でない場合(ステップ162SGS12; N)、つまり、連荘回数が5回以上となって高出玉状態と判定された以降において所定回数である100回の可変表示が実行されていない場合には、該出玉状態判定処理を終了する。

【0579】

判定後可変表示残回数が「0」である場合(ステップ162SGS12; Y)、つまり、高出玉状態と判定された以降において所定回数である100回の可変表示が実行されている場合には、ステップ162SGS13に進む。

40

【0580】

ステップ162SGS13においては、出玉状態フラグを「0」に更新することで、前述した第1段階または第2段階の調整を終了した後(ステップ162SGS14)、高出玉状態報知LED162SG071の点灯を終了して、高出玉状態で調整が実施されていることの報知を終了した後(ステップ162SGS15)、判定後可変表示残回数と判定後連荘回数をリセットして(ステップ162SGS16)、ステップ162SGS17に進む。

【0581】

ステップ162SGS17においては、ステップ162SGS04、ステップ162S

50

G S 0 6、ステップ 1 6 2 S G S 1 3 のいずれかのステップにてセットされた出玉状態フラグの値に対応した出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、該出玉状態判定処理を終了する。尚、このようにして送信設定された出玉状態指定コマンドは、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で、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 0 5 8 2 】

以上のように、図 1 1 - 1 3 (a) に示す出玉状態判定処理が実行されることによって、図 1 1 - 1 3 (b) に示すように、出玉状態フラグの値が電源供給開始時と同じく「 0 」である場合には、可変表示時間が延長される可変表示時間延長調整並びに大当り遊技の期間が延長される大当り期間延長調整のいずれも実行されないが、出玉状態判定処理において第 1 高出玉状態と判定されることで出玉状態フラグの値が「 1 」に更新された場合には、可変表示時間が第 1 段階の長さに延長される第 1 段階の可変表示時間延長調整と、大当り遊技の期間が第 1 段階の長さに延長される第 1 段階の大当り期間延長調整のいずれもが実行される。更に、出玉状態判定処理において第 2 高出玉状態と判定されることで出玉状態フラグの値が「 2 」に更新された場合には、可変表示時間が第 1 段階よりも長い第 2 段階長さに延長される第 2 段階の可変表示時間延長調整と、大当り遊技の期間が第 1 段階よりも長い第 2 段階長さに延長される第 2 段階の大当り期間延長調整のいずれもが実行され、これらの調整が実行されていることが高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 の点灯によって報知される。

【 0 5 8 3 】

更に、出玉状態フラグの値「 1 」や「 2 」である場合に判定後連荘回数が終了判定回数に達した場合や判定後可変表示残回数が 0 となった場合（出玉状態フラグの値が「 1 」や「 2 」にセットされてから 1 0 0 回の可変表示が実行された場合）は、出玉状態フラグの値が「 0 」に更新されて可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整が終了する。

【 0 5 8 4 】

また、本特徴部 1 6 2 S G では、出玉状態フラグの値が「 0 」から「 1 」に更新されたタイミングから高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 を点灯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、高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 は、通常の遊技中に、出玉状態フラグの値が「 0 」から「 1 」に更新されたタイミングからは点灯させず、出玉状態フラグの値が「 1 」または「 2 」にセットされている状態で電断が発生した場合の電断復旧時から一定期間のみ点灯するようにしてもよい。

【 0 5 8 5 】

また、本特徴部 1 6 2 S G では、出玉状態フラグの値が「 1 」や「 2 」である場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整の両方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、出玉状態フラグの値が「 1 」や「 2 」である場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整の一方のみ実行してもよい。更には、出玉状態フラグの値が「 1 」の場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整のいずれかの一方のみを実行し、出玉状態フラグの値が「 2 」である場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整の両方を実行してもよい。

【 0 5 8 6 】

また、前記特徴部 1 6 2 S G では、図 1 1 - 1 3 (a) に示すように、C P U 1 0 3 は、出玉状態フラグの値が変化した場合のみ出玉状態指定コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信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、C P U 1 0 3 は、出玉状態判定処理を実行する毎、或いは、可変表示を実行する毎に必ず出玉状態指定コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するようにしてもよい。更には、前記特徴部 1 6 2 S G では、演出制御コマンドの一部として出玉状態指定コマンドを設け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、これら出玉状態指定コマンドに替えて、各出玉状態（低出玉状態、第 1 高出玉状態、第 2 高出玉状態）に対応した遊技状態指定コマンドを設けてもよい。

【 0 5 8 7 】

次に、図6のステップS101において実行される本特徴部162SGの始動入賞判定処理について、図11-14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162SGS101）。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162SGS101；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162SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部162SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ162SGS102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162SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部162SG155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162SGS103）。

【0588】

ステップ162SGS101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162SGS101；N）、ステップ162SGS102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162SGS102；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162SGS104）。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162SGS104；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162SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部162SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ162SGS105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162SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部162SG155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162SGS106）。

【0589】

ステップ162SGS103、ステップ162SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ162SGS107）。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162SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部162SG154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。

【0590】

ステップ162SGS108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162SG154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162SGS109）。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162SGS110）。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162SG151A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162SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0591】

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162SGS109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。

10

【0592】

ステップ162SGS110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162SGS111）。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。

20

【0593】

ステップ162SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ162SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ162SGS113）。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。

30

【0594】

ステップ162SGS113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162SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ162SGS114；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162SGS115）、ステップ162SGS104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162SGS114；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162SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

40

【0595】

図11-15（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図11-14のステップ162SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部162SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図6のステップS110、図11-16）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図6のステップS111、図11-17）において

50

、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ162SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

10

【0596】

図11-15（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部162SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機162SG001における現在の遊技状態を特定する（ステップ162SGS121）。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

20

【0597】

ステップ162SGS121の処理に続いて、図11-4に示す表示結果判定テーブル1を選択してセットする（ステップ162SGS122）。その後、図11-14のステップ162SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ162SGS123）。大当り判定範囲には、ステップ162SGS122の処理により選択された表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

30

【0598】

ステップ162SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ162SGS123；N）、図11-4に示す表示結果判定テーブル2を選択してセットする（ステップ162SGS124）。その後、図11-14のステップ162SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ162SGS125）。

40

【0599】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ162SGS125；Y）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ162SGS126）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ162SGS127）して、ステップ162SGS138に進む。

【0600】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表

50

示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ162SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ162SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ162SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ162SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ162SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

10

【0601】

尚、本特徴部162SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数が3個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、保留記憶数が4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図11-7に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA～Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～599までの600個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルB、Cでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～Aを超える値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち901～997までの97小の判定値が割り当てられている。

20

【0602】

このため、ステップ162SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

30

【0603】

また、ステップ162SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ162SGS123；Y）、図11-15（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ162SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

40

【0604】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ162SGS133）、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ162SGS134a）。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合（ステップ162SGS134a；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ162SGS135）、ステップ162SGS138に進む。

50

【0605】

また、判定した大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ162SGS134a；N）は、更に、判定した大当り種別が、確変大当りAまたは確変大当りBであるか否かを判定する（ステップ162SGS134b）。

【0606】

判定した大当り種別が確変大当りAまたは確変大当りBである場合（ステップ162SGS134b；Y）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットして（ステップ162SGS136）、ステップ162SGS138に進む。

【0607】

判定した大当り種別が確変大当りAまたは確変大当りBでない場合（ステップ162SGS134b；N）、つまり、判定した大当り種別が確変大当りCである場合には、特殊大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ162SGS137）、ステップ162SGS138に進む。

【0608】

ステップ162SGS127，ステップ162SGS130，ステップ162SGS131，ステップ162SGS135，ステップ162SGS136，ステップ162SGS137の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ162SGS138）。本特徴部162SGでは、図11-15（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0609】

その後、ステップ162SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ162SGS132）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0610】

図11-16は、特別図柄通常処理として、図6のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-16に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ162SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ162SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部162SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0611】

ステップ162SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ162SGS141；N）、第2特図保留記憶部162SG151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ162SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0612】

ステップ162SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部162SG151Bのデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部162SG151Bにて保留番

10

20

30

40

50

号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ162SGS143）。

【0613】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ162SGS144）、ステップ162SGS149に移行する。

【0614】

一方、ステップ162SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ162SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ162SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ162SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部162SG154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ162SGS145の処理は、ステップ162SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0615】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【0616】

ステップ162SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ162SGS145；N）、第1特図保留記憶部162SG151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ162SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0617】

ステップ162SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部162SG151Aのデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部162SG151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ162SGS147）。

【0618】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後（ステップ162SGS148）、ステップ162SGS149に移行する。

【0619】

ステップ162SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図11-4に示す表示結果判定テーブル1を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ162SGS150a）。尚、このステップ162SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン

10

20

30

40

50

状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【0620】

このように、ステップ162SGS149で選択される表示結果判定テーブル1においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ162SGS150aの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

【0621】

ステップ162SGS150aにて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ162SGS150a；Y）、遊技制御フラグ設定部162SG152に大当たりフラグをオン状態とする（ステップ162SGS152）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図11-5（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ162SGS153）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ162SGS154）。

【0622】

ステップ162SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部162SG155に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ162SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

【0623】

一方、ステップ162SGS150aにて「大当たり」ではないと判定された場合には（ステップ162SGS150a；N）、S150bに進んで、図11-4に示す表示結果判定テーブル2を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「小当たり」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「小当たり」とするか否かを決定する（ステップ162SGS150c）。尚、ステップ162SGS150cにおいては、変動特図が第1特図である場合には、第1特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当たり」とするか否かを決定し、変動特図が第2特図である場合には、第2特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当たり」とするか否かを決定する。

【0624】

ステップ162SGS150cにおいて特図表示結果を「小当たり」とすると決定された場合には（ステップ162SGS150c；Y）、遊技制御フラグ設定部162SG152に設けられた小当たりフラグをオン状態にする（ステップ162SGS151）。

【0625】

一方、ステップ162SGS150cにおいて特図表示結果を「小当り」とすると決定しなかった場合には（ステップ162SGS150c；N）、ステップ162SGS156に進む。

【0626】

ステップ162SGS156においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か（小当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ162SGS150aにて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ162SGS154における大当り種別が「確変大当りA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りC」である場合には、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【0627】

ステップ162SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ162SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【0628】

尚、ステップ162SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ162SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ162SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0629】

図11-17は、変動パターン設定処理として、図6のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-17に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ162SGS161）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ162SGS161；Y）、大当り種別バッファ値から大当り種別を特定する（ステップ162SGS162）。

【0630】

そして、特定した大当り種別が「確変大当りC」であるか否かを判定し（ステップ162SGS163）、「確変大当りC」ではない場合、つまり、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「非確変大当り」のいずれかである場合には（ステップ162SGS163；N）、特定した大当り種別に応じて大当り用変動パターン判定テーブルAまたは大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする。具体的には、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、特定した大当り種別が「確変大当りA」または「確変大当りB」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする。

【0631】

一方、特定した大当り種別が「確変大当りC」である場合には（ステップ162SGS163；Y）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ162SGS165）。

【0632】

ステップ162SGS161における判定において、大当りフラグがオン状態にされていなければ（ステップ162SGS161；N）、更に、小当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ162SGS166）。小当りフラグがオン状態にされている場合には（ステップ162SGS166；Y）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットし（ステップ162SGS167）、ステップ162SGS175に進む。

10

【0633】

一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ162SGS166；N）、遊技制御フラグ設定部162SG152に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ162SGS168）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ162SGS168；Y）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ162SGS169）。

【0634】

20

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ162SGS168；N）、例えば遊技制御カウンタ設定部162SG154に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が1または2であるか否かを判定する（ステップ162SGS170）。

【0635】

特定した変動特図の保留記憶数が1または2である場合（ステップ162SGS170；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする（ステップ162SGS171）。

30

【0636】

また、特定した変動特図の保留記憶数が1または2ではない場合には（ステップ162SGS170；N）、特定した変動特図の保留記憶数が3であるか否かを更に判定する（ステップ162SGS172）。

【0637】

特定した変動特図の保留記憶数が3である場合（ステップ162SGS172；Y）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする（ステップ162SGS173）。

【0638】

また、特定した変動特図の保留記憶数が3ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が4である場合（ステップ162SGS172；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして（ステップ162SGS174）、ステップ162SGS175に進む。

40

【0639】

ステップ162SGS164、ステップ162SGS165、ステップ162SGS167、ステップ162SGS169、ステップ162SGS171、ステップ162SGS173、ステップ162SGS174の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用

50

変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブル A～D のいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ 162 S G S 175）。尚、この場合において決定される変動パターンは、同じ変動パターンであっても、その時点の出玉状態フラグの値が、「1」である場合には、第 1 高出玉状態に対応する第 1 段階の延長調整がされた可変表示時間の変動パターンが決定されることになるとともに、その時点の出玉状態フラグの値が「2」である場合には、第 2 高出玉状態に対応する第 2 段階の延長調整がされた可変表示時間の変動パターンが決定されることになる。

【0640】

つまり、ステップ 162 S G S 175 においては、出玉状態フラグの値に応じて可変表示時間の変動パターンが決定される。

【0641】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ 162 S G S 175 の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ 162 S G S 170 の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【0642】

ステップ 162 S G S 175 にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ 162 S G S 176）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0643】

ステップ 162 S G S 176 の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 162 S G S 177）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 103 は、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 1 変動開始用コマンドテーブルの R O M 101 における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部 162 S G 155 に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、C P U 103 は、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して遊技状態指定コマンド、第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 2 保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 2 変動開始用コマンドテーブルの R O M 101 における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部 162 S G 155 に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【0644】

ステップ 162 S G S 177 の処理を実行した後、ステップ 162 S G S 175 にて決定した変動パターンについて、出玉状態フラグの値に対応した特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ 162 S G S 178）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ 162 S G S 179）、変動パターン設定処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0645】

ステップ162SGS177でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

10

【0646】

図11-18は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS113の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ162SGS180）。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ162SGS181）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定し（ステップ162SGS182）、大当りフラグがオフにされている場合（ステップ162SGS182；N）には、更に、小当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ162SGS183）。

20

【0647】

小当りフラグがオン状態にされている場合には、演出制御基板12に、小当りに対応する当り開始5指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ162SGS190a）。そして、小当り表示時間タイマに小当り表示時間に相当する値を設定する（ステップ162SGS190b）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、2回）をセットする（ステップ162SGS190c）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップS118）に対応した値である“8”に更新し（ステップ162SGS190d）、特別図柄停止処理を終了する。

30

【0648】

一方、大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ162SGS182；Y）にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ162SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始1指定コマンド（確変大当りA）、当り開始2指定コマンド（確変大当りB）、当り開始3指定コマンド（確変大当りC）、当り開始4指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ162SGS185）。

【0649】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ162SGS186）。

40

【0650】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知するファンファーレ演出の実行期間に相当する時間）に相当する値を設定する（ステップ162SGS187）。この際、大当り表示時間タイマに設定される大当り表示時間としては、出玉状態フラグに応じた大当り表示時間が設定される。

【0651】

具体的には、図11-21に示すように、出玉状態フラグの値が「0」であれば、低出玉状態に対応する非延長のファンファーレ演出期間である30000ミリ秒に対応した3

50

0000ミリ秒が大当たり表示時間として設定される。

【0652】

出玉状態フラグの値が「1」であれば、第1高出玉状態に対応する第1段階延長のファンファーレ演出期間である40000ミリ秒に対応した40000ミリ秒が大当たり表示時間として設定され、出玉状態フラグの値が「2」であれば、第2高出玉状態に対応する第2段階延長のファンファーレ演出期間である60000ミリ秒に対応した60000ミリ秒が大当たり表示時間として設定される。

【0653】

そして、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当たりや確変大当たりAの場合には10回、確変大当たりBの場合には5回、確変大当たりCの場合には2回）をセットした後（ステップ162SGS188）、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（ステップS114）に対応した値である“4”に更新する（ステップ162SGS189）。

【0654】

一方、小当たりフラグがオフである場合には（ステップ162SGS183；N）、ステップ162SGS190においてCPU103は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。尚、本特徴部162SGでは、特に図示していないが、CPU103は、大当たり遊技終了処理において終了した大当たり遊技の大当たり種別が確変大当たりAや確変大当たりBであった場合は、確変フラグと時短フラグの両方をオン状態とする（遊技状態を高確高ベース状態に制御する）とともに時短回数カウンタの値として「0」をセットし、大当たり遊技終了処理において終了した大当たり遊技の大当たり種別が確変大当たりCであった場合は、確変フラグをオン状態とする（遊技状態を高確低ベース状態に制御する）とともに時短回数カウンタの値として「0」をセットする。そして、CPU103は、大当たり遊技終了処理において終了した大当たり遊技の大当たり種別が非確変大当たりであった場合は、時短フラグをオン状態とするとともに時短回数カウンタの値として「100」をセットするようになっている。時には、ステップ162SGS196に進む。

【0655】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ162SGS190；N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する（ステップ162SGS191）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ162SGS193）、「0」でない場合（ステップ162SGS193；N）にはステップ162SGS196に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ162SGS193；Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ162SGS194）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ162SGS195）、ステップ162SGS196に進む。尚、ステップ162SGS195の実行に伴って、連荘回数もリセットされる。

【0656】

そして、判定後可変表示残回数更新処理を実行する（ステップ162SGS196）。この判定後可変表示残回数更新処理においては、判定後可変表示残回数が「0」であるか否かを判定し、「0」でない場合（残回数が存在する場合）に、残回数を1減算更新し、「0」である場合には、該判定後可変表示残回数更新処理を終了する。

【0657】

次いで、ステップ162SGS197では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0658】

図11-19は、大当たり終了処理として、図6のS117にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0659】

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ162SGS201）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ162SGS201；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示を行うエンディング演出の実行期間に相当する値を大当り終了表示時間として設定し（ステップ162SGS202）、処理を終了する。

【0660】

この際、大当り終了表示タイマに設定される大当り終了表示時間としては、出玉状態フラグに応じた大当り終了表示時間が設定される。具体的には、図11-21に示すように、出玉状態フラグの値が「0」であれば、低出玉状態に対応する非延長のエンディング演出期間である60000ミリ秒に対応したタイマ値が設定される。また、出玉状態フラグの値が「1」であれば、第1高出玉状態に対応する第1段階延長のエンディング演出期間である70000ミリ秒に対応したタイマ値が設定され、出玉状態フラグの値が「2」であれば、第2高出玉状態に対応する第2段階延長のエンディング演出期間である90000ミリ秒に対応したタイマ値が設定される。

【0661】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ162SGS201；Y）には、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ162SGS203）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ162SGS204）。経過していなければ処理を終了する。

【0662】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ162SGS204；Y）、CPU103は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ162SGS205）。

【0663】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ162SGS205；N）には、更に、記憶されている大当り種別が確変大当りCであるか否かを判定する（ステップ162SGS206）。

【0664】

記憶されている大当り種別が確変大当りCである場合には（ステップ162SGS206；Y）、確変フラグをオン状態にした後（ステップ162SGS210）、ステップ162SGS213に進む。

【0665】

一方、記憶されている大当り種別が確変大当りCでない場合、つまり、大当り種別が確変大当りAまたは確変大当りBである場合には（ステップ162SGS206；N）、確変フラグをオン状態にし（ステップ162SGS207）、時短フラグをオン状態にし（ステップ162SGS208）、時短回数カウンタに「0」をセットした後（ステップ162SGS209）、ステップ162SGS213に進む。

【0666】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ162SGS205；Y）には、ステップ162SGS211とステップ162SGS212を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、ステップ162SGS213に進む。

【0667】

ステップ162SGS213では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ162SGS214）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行う（ステップ162SGS215）。

【0668】

そして、連荘回数と判定後連荘回数の更新処理を実行する（ステップ162SGS216）。この更新処理では、具体的には、終了した大当たりが、前述したように低ベース状態において発生した初大当たりであるか、高ベース状態において発生した連荘大当たりであるのかを、例えば、終了した大当たりの発生前の状態に対応する大当たり開始前状態フラグの値（低ベースであれば「0」、高ベースであれば「1」）から特定し、初大当たりである場合には、連荘回数に「1」をセットする。一方、連荘大当たりの場合には、既に、連荘回数が「0」以外の値となっていることから、該連荘回数に1を加算更新する。また、連荘大当たりの場合には、判定後連荘回数に初期値がセットされていれば、判定後連荘回数に1を加算更新する。

【0669】

そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ162SGS217）。

【0670】

尚、本特徴部162SGでは、特に図示しないが、CPU103は、大当たり開放後処理（ステップS116）においてラウンドの実行回数が設定された上限回数に到達していない場合、出玉状態フラグの値に応じたインターバル期間タイマを設定する。具体的には、図11-21に示すように、出玉状態フラグの値が「0」であれば、低出玉状態に対応する非延長のインターバル期間である5000ミリ秒に対応したタイマ値を設定する。また、出玉状態フラグの値が「1」であれば、第1高出玉状態に対応する第1段階延長のインターバル期間である6000ミリ秒に対応したタイマ値を設定する。また、出玉状態フラグの値が「2」であれば、第2高出玉状態に対応する第2段階延長のインターバル期間である7000ミリ秒に対応したタイマ値を設定する。

【0671】

CPU103は、これらタイマ値をインターバル期間タイマに設定した後は、大当たり開放後処理を実行する毎にインターバル期間タイマの値を減算更新していき、該インターバル期間タイマがタイマアウトしたことに基づいて大入賞口の開放制御を行うとともに、特図プロセスの値を大当たり開放中処理に応じた値に更新する、つまり、新たなラウンド遊技を開始する。

【0672】

このように、本特徴部162SGでは、図11-20に示すように、大当たり図柄が導出表示されてから該大当たり図柄の導出表示に基づく大当たり遊技の終了までの期間においては、出玉状態フラグの値にかかわらず一定の開放期間（例えば、29秒）が経過するか、一定数（例えば、10球）の遊技球が大入賞口に入賞するまでラウンド遊技が継続するので、出玉状態フラグの値に応じて各ラウンド遊技において払い出し可能な賞球数自体は変化しない。一方で、図11-20及び図11-21に示すように、大入賞口が閉鎖されていることにより遊技球が大入賞口に入賞不能である、つまり、賞球を獲得不能であるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間については、出玉状態フラグの値が0→1→2と変化していくに従って長期化していく。

【0673】

このため、各ラウンド遊技において払い出し可能な賞球数が出玉状態フラグの値に応じて変化しないことにより遊技者が獲得可能な賞球数が減少してしまうことを防ぎつつ、遊技球が大入賞口に入賞不能な期間であるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を出玉状態フラグの値に応じて変化（長期化）させていくことで、単位時間あたりに払い出される賞球数を抑えることが可能となっている。

【0674】

次に、演出制御用CPU120が実行可能な処理について説明する。

【0675】

図11-22は、コマンド解析処理として、図8のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-22に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認する

10

20

30

40

50

ことなどにより、中継基板 15 を介して伝送された主基板 11 からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ 162SGS221）。

【0676】

ステップ 162SGS221 にて受信コマンドがある場合には（ステップ 162SGS221；Y）、例えば受信コマンドの MODE データを確認することなどにより、その受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 162SGS222）。そして、第 1 始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ 162SGS222；Y）、第 1 保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ 162SGS223）。例えば、ステップ 162SGS223 の処理では、第 1 保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部 162SG192 に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

10

【0677】

ステップ 162SGS222 にて受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 162SGS222；N）、その受信コマンドは第 2 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 162SGS224）。そして、第 2 始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ 162SGS224；Y）、第 2 保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ 162SGS225）。例えば、ステップ 162SGS225 の処理では、第 2 保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【0678】

20

ステップ 162SGS224 にて受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 162SGS224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 162SGS226）。ステップ 162SGS226 にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ 162SGS226；N）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ 162SGS227）。ステップ 162SGS227 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ 162SGS227；N）、その受信コマンドは第 1 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ 162SGS228）。そして、第 1 保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ 162SGS228；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 1 保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ 162SGS229）。

30

【0679】

ステップ 162SGS228 にて受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ 162SGS228；N）、その受信コマンドは第 2 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ 162SGS230）。そして、第 2 保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ 162SGS230；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 2 保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ 162SGS231）。

【0680】

そして、ステップ 162SGS229、ステップ 162SGS231 の処理のいずれかを実行した後は、格納したエントリの表示未決定フラグに、保留表示態様が未決定である旨を示す「1」をセットする（表示未決定フラグをオン状態とする）とともに、未受信のコマンドが有れば演出制限フラグに「1」をセットする（表示制限フラグをオン状態にする）（ステップ 162SGS232）。

40

【0681】

ステップ 162SGS226 にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップ 162SGS226；Y）、ステップ 162SGS227 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ 162SGS227；Y）、あるいはステップ 162SGS223、ステップ 162SGS225、ステップ 162SGS232 の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを図示しない始動入賞時受信コマンドバッファ 1

50

6 2 S G 1 9 4 Aにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ1 6 2 S G S 2 3 3）、ステップ1 6 2 S G S 2 2 1の処理に戻る。

【0 6 8 2】

尚、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ1 6 2 S G 1 9 4 Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ1 6 2 S G 1 9 4 Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0 6 8 3】

ステップ1 6 2 S G S 2 3 0にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ1 6 2 S G S 2 3 0；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから（ステップ1 6 2 S G S 2 3 4）、ステップ1 6 2 S G S 2 2 1の処理に戻る。例えば、受信コマンドが出玉状態指定コマンドである場合、演出制御用CPU1 2 0は、ステップ1 6 2 S G S 2 3 4の処理において、該出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定するとともに、該特定した出玉状態に応じたフラグをオン状態とする等の処理を実行すればよい。このようにすることで、演出制御用CPU1 2 0は、該フラグを参照することによって出玉状態を特定することが可能とする。

【0 6 8 4】

尚、ステップ1 6 2 S G S 2 2 1においてコマンド受信バッファに受信コマンドが無い場合（ステップ1 6 2 S G S 2 2 1；N）は、第1保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ1 6 2 S G S 2 3 7）。第1保留記憶数通知待ち時間が経過していない場合（ステップ1 6 2 S G S 2 3 7；N）はコマンド解析処理を終了し、第1保留記憶数通知待ち時間または第2保留記憶数通知待ち時間が経過した場合（ステップ1 6 2 S G S 2 3 7；Y）は、該当する格納未完了のエントリの表示未決定フラグを演出制限フラグに「1」をセットし（表示未決定フラグをオン状態にし）、コマンド解析処理を終了する。

【0 6 8 5】

図1 1－2 3は、先読予告設定処理として、図9のステップS 1 6 1にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図1 1－2 3に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU1 2 0は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ1 6 2 S G 1 9 4 Aをチェックし（ステップ1 6 2 S G S 2 4 1）、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有るか否かにより判定する（ステップ1 6 2 S G S 2 4 2 a）。

【0 6 8 6】

表示未決定フラグがオン状態であるエントリが無い場合は（ステップ1 6 2 S G S 2 4 2 a；N）、ステップ1 6 2 S G S 2 5 2に進み、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有る場合は（ステップ1 6 2 S G S 2 4 2 a；Y）、さらに、判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下であるか否かを判定する（ステップ1 6 2 S G S 2 4 2 b）。判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下である場合（ステップ1 6 2 S G S 2 4 2 b；Y）は、ステップ1 6 2 S G S 2 5 0に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。

【0 6 8 7】

また、判定後可変表示残回数が先読み制限回数よりも多い場合（ステップ1 6 2 S G S 2 4 2 b；N）は、当該エントリの演出制限フラグがオン状態であるか否か（「1」がセットされているか否か）を判定する（ステップ1 6 2 S G S 2 4 2 c）。演出制限フラグがオン状態である場合には（ステップ1 6 2 S G S 2 4 2 c；Y）、ステップ1 6 2 S G S 2 5 0に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。

【0 6 8 8】

10

20

30

40

50

一方、演出制限フラグがオフである場合には（ステップ162SGS242b；N）、該エントリの図柄指定コマンドが第4図柄指定または第6図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ162SGS243a）。図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ162SGS243a；Y）、ステップ162SGS250に進むことで、後述するように、通常が表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、確変大当りCまたは小当りとなる保留記憶については、先読予告演出を実行しないようになっている。

【0689】

一方、図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドでない場合には、該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示すコマンドであるか否かを判定する（ステップ162SGS243b）。該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドでない場合、つまり、大当り（確変大当りA、確変大当りB、非確変大当りのいずれか）を示すコマンドである場合は（ステップ162SGS243b；N）、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する（ステップ162SGS244）。

【0690】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部162SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ162SGS244において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ162SGS245）。

【0691】

ステップ162SGS245においては、例えば、図11-24（A）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図11-24（A）に示す決定割合の設定例では、ステップ162SGS244の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0692】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア5Dまたは第2保留記憶表示エリア5Uに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア5Dまたは第2保留記憶表示エリア5Uに表示される。

【0693】

尚、可変表示結果が確変大当りC以外の大当りとなる場合は、先読予告演出が非実行に決定される場合が無く、必ず先読予告演出の実行が決定されて表示パターン（予告種別）として表示パターンαまたは表示パターンβのどちらかの表示パターン（予告種別）が決定される。

【0694】

また、図11-24（A）に示すように、大当り種別が「確変大当りA」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「確変大当りB」または「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。

【0695】

このような設定により、可変表示結果が「大当り」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターンβの表示が実行された場合は、表示パターンαの表示が実行された場合よりも大当り種別が確変大当りAである割合が高くなり、遊技者の確変大当りAと

10

20

30

40

50

なることに対する期待感を高めることができる。

【0696】

尚、本特徴部162SGでは、可変表示結果が確変大当りC以外の「大当り」である場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（◇）に表示する表示パターンαまたは白色の星形（☆）に表示する表示パターンβのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が確変大当りC以外の「大当り」である場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

【0697】

また、ステップ162SGS243bにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ162SGS243b；Y）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ162SGS247）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC600Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C601Hであれば、「スーパリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C602Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

10

【0698】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部162SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ162SGS247において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ162SGS248）。

20

【0699】

ステップ162SGS248においては、例えば、図11-24（B）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図11-24（B）に示す決定割合の設定例では、ステップ162SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

30

【0700】

具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア5Dまたは第2保留記憶表示エリア5Uに表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア5Dまたは第2保留記憶表示エリア5Uに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（○）で第1保留記憶表示エリア5Dまたは第2保留記憶表示エリア5Uに表示される。

40

【0701】

図11-24（B）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

【0702】

可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には

50

、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。また、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。更に、可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されており、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されている。

【0703】

尚、可変表示結果が「はずれ」である場合においては、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」、「その他」、「スーパーリーチ」のいずれにおいても、先読予告演出が非実行に決定される割合が最も高く設定されており、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンβが決定される割合が最も低く設定されている。

【0704】

更に、図11-24(A)に示すように、可変表示結果が「大当たり」である場合においては、先読予告演出が非実行（予告演出なし）に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。

【0705】

更に、可変表示結果が「はずれ（非リーチ）」、「はずれ（スーパーリーチ）」、「はずれ（その他）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンαが決定される割合が、表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。一方、可変表示結果が「大当たり（確変A）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンβが決定される割合が、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。

【0706】

このような設定により、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）された場合には、表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高く、特に表示パターンβが実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当たり」であり、かつ大当たり種別が「確変大当たりA」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【0707】

ステップ162SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ162SGS247において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ162SGS249）。

【0708】

ステップ162SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ162SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ162SGS246）。具体的には、ステップ162SGS245またはステップ162SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ162SGS245またはステップ162SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ162SGS251に進む。

【0709】

10

20

30

40

50

また、ステップ162SGS249において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ162SGS249；N）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「0」をセットした後（ステップ162SGS250）、ステップ162SGS251に進む。

【0710】

尚、ステップ162SGS246またはステップ162SGS250実行後、演出制御用CPU120は、当該エントリの表示未決定フラグの値を「0」に変更する（ステップ162SGS251）。その後、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ162SGS252）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「0」、「1」、「2」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aの記憶内容に応じて、図11-25（A）に示すように、画像表示装置5の下方位置に設けられている第1保留記憶表示エリア5Dおよび第2保留記憶表示エリア5Uの保留表示が更新される。

【0711】

具体的には、図11-25（B）に示すように、第1特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、図11-25（B）に示すように「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第1特図保留記憶数が2つであれば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア5Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア5Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア5Dに表示される。

【0712】

また、第2特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第1特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第2特図保留記憶数が2つであれば、例えば、図11-25（B）に示すように、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、1の保留記憶表示が「○」の表示態様、1の保留記憶表示が「☆」の表示態様にて第2保留記憶表示エリア5Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア5Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア5Uに表示される。

【0713】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに伴って、図11-25（B）に示すように、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部162S

10

20

30

40

50

Gでは画面の中央方向)にシフトする。

【0714】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aの保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aの保留記憶にもとづいて、第1保留記憶表示エリア5Dや第2保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第1保留記憶表示エリア5Dや第2保留記憶表示エリア5Uに表示されるようになる。

10

【0715】

尚、本特徴部162SGにおいては、ステップ162SGS252の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1保留記憶表示エリア5Dおよび第2保留記憶表示エリア5Uの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【0716】

また、本特徴部162SGでは、ステップ162SGS242において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ162SGS242において第1特図と第2特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第1特図保留記憶にも第2特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「1」または「2」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第1特図の保留記憶の保留表示と第2特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

20

【0717】

また、本特徴部162SGでは、前述のように第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

30

【0718】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第2特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第1特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第2特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

40

【0719】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態（高確高ベース状態・低確高ベース状態）である場合は、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第1特

50

図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第2特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第1特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【0720】

図11-26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S171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1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162SGS271）。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162SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に
10
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162SGS272）。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。

【0721】

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
20
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。

【0722】

また、ステップ162SGS271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162SGS271；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162SGS273）。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162SGS273；N）、可変表示開始設定
30
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162SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194A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162SGS274）。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。

【0723】

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
40
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。

【0724】

ステップ162SGS272またはステップ162SGS274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162SGS275）。

【0725】

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162SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定
50

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。

【0726】

尚、本特徴部162SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「334」、「778」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非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りCと同一のチャンス目となる「334」、「778」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、変動パターンが非リーチの変動パターンであれば、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定し、変動パターンがリーチの変動パターンであれば、「121」や「464」等のリーチはずれの飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0727】

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。

【0728】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-27に示す予告演出決定処理を実施して、当該可変表示において予告演出を実行するか否かを決定する（ステップ162SGS277）。尚、本特徴部162SGでは、予告演出決定処理において、後述するように予告演出A～予告演出Dの4個の予告演出のうちからいずれかの実行を決定可能な形態を例示するが、本発明はこれに限定されるものではなく、実行可能な予告演出は3個以下または5個以上であってもよい。

【0729】

本特徴部162SGの予告演出決定処理において演出制御用CPU120は、まず、出玉状態を特定するとともに、該特定した出玉状態に対応する予告演出種別決定用テーブルをセットする（ステップ162SGS290）。尚、出玉状態は、例えば、コマンド解析処理において出玉状態指定コマンドを受信した際にオン状態としたフラグの値等から特定すればよい。

【0730】

ここで、図11-28に示すように、演出制御用CPU120は、出玉状態を低出玉状態と特定した場合は、予告演出種別決定用テーブルAを選択し、出玉状態を第1高出玉状態と特定した場合は、予告演出種別決定用テーブルBを選択し、出玉状態を第2高出玉状態と特定した場合は、予告演出種別決定用テーブルCを選択すればよい。

【0731】

また、演出制御用CPU120は、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ162SGS291）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大

10

20

30

40

50

当り、小当り)を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。

【0732】

そして、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、ステップ162SG290にてセットした予告演出種別決定用テーブルを用いて予告演出の実行の有無と実行する場合の予告演出種別を決定する(ステップ162SGS292)。

【0733】

具体的には、図11-28に示すように、出玉状態が低出玉状態である場合は、予告演出種別決定用テーブルAを用いて、可変表示結果が非リーチはずれであれば、85%の割合で予告演出の非実行を決定し、10%の割合で予告演出Aの実行を決定し、5%の割合で予告演出Bの実行を決定し、0%の割合で予告演出Cの実行を決定し、0%の割合で予告演出Dの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれであれば、20%の割合で予告演出の非実行を決定し、50%の割合で予告演出Aの実行を決定し、30%の割合で予告演出Bの実行を決定し、0%の割合で予告演出Cの実行を決定し、0%の割合で予告演出Dの実行を決定する。そして、可変表示結果が大当りCを除く大当りであれば、10%の割合で予告演出の非実行を決定し、25%の割合で予告演出Aの実行を決定し、65%の割合で予告演出Bの実行を決定し、0%の割合で予告演出Cの実行を決定し、0%の割合で予告演出Dの実行を決定する。

【0734】

また、出玉状態が第1高出玉状態である場合は、予告演出種別決定用テーブルBを用いて、可変表示結果が非リーチはずれであれば、85%の割合で予告演出の非実行を決定し、10%の割合で予告演出Aの実行を決定し、5%の割合で予告演出Bの実行を決定し、0%の割合で予告演出Cの実行を決定し、0%の割合で予告演出Dの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれであれば、20%の割合で予告演出の非実行を決定し、50%の割合で予告演出Aの実行を決定し、25%の割合で予告演出Bの実行を決定し、5%の割合で予告演出Cの実行を決定し、0%の割合で予告演出Dの実行を決定する。そして、可変表示結果が大当りCを除く大当りであれば、10%の割合で予告演出の非実行を決定し、25%の割合で予告演出Aの実行を決定し、50%の割合で予告演出Bの実行を決定し、15%の割合で予告演出Cの実行を決定し、0%の割合で予告演出Dの実行を決定する。

【0735】

また、出玉状態が第2高出玉状態である場合は、予告演出種別決定用テーブルCを用いて、可変表示結果が非リーチはずれであれば、85%の割合で予告演出の非実行を決定し、8%の割合で予告演出Aの実行を決定し、4%の割合で予告演出Bの実行を決定し、3%の割合で予告演出Cの実行を決定し、0%の割合で予告演出Dの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれであれば、20%の割合で予告演出の非実行を決定し、45%の割合で予告演出Aの実行を決定し、20%の割合で予告演出Bの実行を決定し、10%の割合で予告演出Cの実行を決定し、0%の割合で予告演出Dの実行を決定する。そして、可変表示結果が大当りCを除く大当りであれば、10%の割合で予告演出の非実行を決定し、15%の割合で予告演出Aの実行を決定し、45%の割合で予告演出Bの実行を決定し、20%の割合で予告演出Cの実行を決定し、10%の割合で予告演出Dの実行を決定する。

【0736】

つまり、本特徴部162SGにおける予告演出としては、予告演出Dが最も大当り期待度(可変表示結果が大当りとなる割合)が高く設定されており、予告演出Cは予告演出Dよりも大当り期待度が低く設定されており、予告演出Bは予告演出Cよりも大当り期待度が低く設定されており、予告演出Aは予告演出Bよりも大当り期待度が低く設定されている。そして、予告演出を非実行とする場合は、いずれの予告演出を実行する場合よりも大

10

20

30

40

50

当り期待度が低く設定されている（大当り期待度：予告演出D＞予告演出C＞予告演出B＞予告演出A＞予告演出非実行）。

【0737】

また、各出玉状態において実行可能な予告演出数に注目すると、低出玉状態にて実行可能な予告演出は予告演出Aと予告演出Bの2個、第1高出玉状態にて実行可能な予告演出は予告演出A、予告演出B、予告演出Cの3個、第2高出玉状態にて実行可能な予告演出は、予告演出A、予告演出B、予告演出C、予告演出Dの4個である。つまり、本特徴部162SGでは、初当りが発生してから連荘状態を継続していくことによって可変表示中に実行可能な予告演出が増加していくため、連荘中において遊技が間延びしてしまうことによる遊技興趣の低下を抑えることが可能となっている。

10

【0738】

特に、第2高出玉状態においては、可変表示結果が大当りとなることが確定する予告演出Dが実行可能となるので、第2高出玉状態における可変表示中においては、予告演出D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、遊技興趣を向上できる。

【0739】

図11-27に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ162SGS292の実行後、予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ162SGS293）。予告演出の実行を決定していない場合（ステップ162SGS293；N）は予告演出決定処理を終了する。また、予告演出の実行を決定した場合（ステップ162SGS293；Y）は、ステップ162SGS292において決定した予告演出種別を記憶するとともに（ステップ162SGS294）、予告演出実行決定フラグをオン状態とし（ステップ162SGS295）、予告演出決定処理を終了する。

20

【0740】

予告演出決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、図11-26に示す可変表示開始設定処理に戻り、ステップ162SGS278において演出制御用CPU120は、予告演出実行決定フラグがオン状態とされているか否か、つまり、ステップ162SGS277の予告演出決定処理において「予告演出A」、「予告演出B」のいずれかの予告演出が決定されたか否かを判定する。

【0741】

予告演出実行決定フラグがオン状態にされている場合には、ステップ162SGS279に進んで、予告演出開始待ちタイマに、予告演出開始までの期間に応じた値をセットし（ステップ162SGS279）、予告演出実行決定フラグをオフ状態として（ステップ162SGS280）、ステップ162SGS281に進む。一方、予告演出実行決定フラグがオフである場合には、ステップ162SGS279とステップ162SGS280とを経由することなくステップ162SGS281に進む。

30

【0742】

これら予告演出開始までの期間としては、本特徴部162SGでは、予告演出が開始されるタイミングの前に、該予告演出の実行の前兆を示す演出（図示略）が実施され、該前兆を開始するタイミングが予告演出の開始タイミングとされているので、予告演出を開始するまでの期間よりも短い期間が設定され、これら予告演出の開始タイミングは、予告演出の開始から実行される予告演出のプロセステーブルに基づいて特定されて予告演出が開始されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら前兆の演出を予告演出において実施しない場合にあっては、予告演出の開始タイミングが予告演出の開始タイミングとなるので、予告演出の開始タイミングまでの期間を予告演出開始待ちタイマに設定すればよい。

40

【0743】

ステップ162SGS281において演出制御用CPU120は、出玉状態を特定し、該特定した出玉状態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テータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ162SGS282）。

50

【0744】

尚、ステップ162SGS281において演出制御用CPU120は、コマンド解析処理のステップ162SGS234の処理にてセットされた演出用出玉状態フラグの値を参照することで出玉状態を特定すればよい。

【0745】

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

【0746】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(ステップ162SGS283)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

【0747】

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

【0748】

そして、可変表示時間タイマに、特定した出玉状態と変動パターン指定コマンドと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162SGS284)。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162SGS285)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示(変動)が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS172)に対応した値にする(ステップ162SGS286)。

【0749】

以上のように演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理を実行することで、本特徴部162SGでは、出玉状態が低出玉状態、第1高出玉状態、第2高出玉状態のいずれであっても、特図可変表示時間と連動して飾り図柄の可変表示を実行することが可能となっている。尚、本特徴部162SGでは、演出制御用CPU120は、演出用出玉状態フラグの値と変動パターン指定コマンドによって出玉状態に応じた飾り図柄の可変表示を実行可能となっ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、例えば、CPU103は、変動パターン指定コマンドとともに該変動パターン指定コマンドがいずれの出玉状態にて決定されたかを指定する変動パターン決定状態指定コマンドを演出制御基板12(演出制御用CPU120)に対して送信可能とし、演出制御用CPU120は、これら変動パターン指定コマンドと変動パターン決定状態指定コマンドを受信する毎に出玉状態に応じた飾り図柄の可変表示を実行するようにしてもよい。

【0750】

図11-29は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS17

10

20

30

40

50

2)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する(ステップ162SGS301,ステップ162SGS302,ステップ162SGS303)。また、演出制御用CPU120は、予告演出開始待ちタイマがセットされている(予告演出を行うことに決定されている)か、または予告演出実行中フラグがオン状態である(予告演出の実行中である)場合には(ステップ162SGS304;Y)、予告演出処理を実行する(ステップ162SGS305)。予告演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ162SGS305の予告演出処理を実施することなく、ステップ162SGS306に進む。

【0751】

ステップ162SGS306において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う(ステップ162SGS307)。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる(ステップ162SGS308)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置(演出用部品)に対する制御状態を変更する(ステップ162SGS309a)。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容(表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等)に従って演出装置(演出用部品)の制御を実行する(ステップ162SGS309b)。

【0752】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する(ステップ162SGS310)。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には(ステップ162SGS310;Y)、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄の次表示画面(前回の飾り図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面)の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む(ステップ162SGS311)。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする(ステップ162SGS312)。

【0753】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合(ステップ162SGS310;N)、ステップ162SGS312の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する(ステップ162SGS313)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する(ステップ162SGS315)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば(ステップ162SGS314;Y)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する(ステップ162SGS315)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時(特別図柄の可変表示終了時)に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【0754】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセス

10

20

30

40

50

データ1～nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ162SGS306の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【0755】

尚、予告演出開始待ちタイマがセットされている状態で予告演出を実行する場合、演出制御用CPU120は、該予告演出処理において、先ず、予告演出開始待ちタイマの値を減算更新し、予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。予告演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合、すなわち、予告演出の開始タイミングとなった場合は、実行を決定した予告演出種別に応じた予告演出用プロセステーブルを選択するとともに、該予告演出用のプロセスタイマをスタートさせる。すなわち、該予告演出用プロセステーブルにおける最初のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を行う。また、予告演出実行中フラグをオン状態として予告演出処理を終了する。

10

【0756】

そして、予告演出実行中フラグがオン状態であるときに予告演出を実行する場合、演出制御用CPU120は、予告演出用のプロセスタイマの減算更新を行い、該予告演出用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。予告演出用のプロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、実行中の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の制御を実行し、予告演出用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替を行う。このとき、演出制御用CPU120は、改めて次の予告演出用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の制御を実行すればよい。以上のように予告演出処理を実行することで、可変表示中に予告演出を実行できる。

20

【0757】

尚、上記した特徴部162SGにおいては、高出玉状態報知LED162SG071では、点灯・消灯のみを行う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、高出玉状態において可変表示が実行されていることで可変表示時間延長調整が実行されているが大当たり状態ではないことで大当たり期間延長調整が実行されていないときには緑色（第1態様）にて点灯し、高出玉状態において大当たり状態であることで大当たり期間延長調整が実行されているが可変表示が実行されていないことで可変表示時間延長調整が実行されていないときには赤色（第2態様）にて点灯することで、いずれの調整が実行されているのかを確認（把握）できるようにしてもよい。

30

【0758】

また、上記した特徴部162SGにおいては、連荘状態が継続して出玉状態フラグの値が0→1→2と更新されていくこと（出玉状態が低出玉状態から第1高出玉状態、第2高出玉に変化していくこと）に応じて、該連荘状態中における大当たり遊技のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化していくことで単位時間あたりの出玉数を抑える、すなわち賞球の付与速度を低下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、例えば、第1高出玉状態や第2高出玉状態では、低出玉状態よりもスーパリーチの変動パターン等の特図変動時間が長い変動パターンの決定割合が高い高出玉状態用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定することで、大当たり遊技状態に制御されるまでの期間を長期化し、単位時間あたりの出玉数を抑えるようにしてもよい。

40

【0759】

また、このように第1高出玉状態や第2高出玉状態において高出玉状態用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能な形態について先読予告演出を実行可能とすると、判定後可変表示残回数が未だ1以上の値でセットされているときに判定後可変表示残回数が0となった後に実行される可変表示の保留記憶が発生した場合、先読予告演出の演出パターンが示唆する変動パターンと実際に可変表示において選択される変動パター

50

ンとの間に大きな差（例えば、先読予告演出としてスーパーリーチの変動パターンでの可変表示を示唆したにも関わらず実際には非リーチの変動パターンにて可変表示が実行される等）が生じてしまい、先読予告演出が不適切なものになってしまう虞がある。

【0760】

そこで、上述の特徴部162SGの先読予告設定処理（図11-23参照）のステップ162SGS242aに示すように、判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下である場合については先読予告演出の実行を制限することによって、先読予告演出の演出パターンが示唆する変動パターンと実際に可変表示において選択される変動パターンとに大きな差が生じてしまうことを防ぐことで、先読予告演出が不適切となってしまうことを防止できる。

10

【0761】

また、本特徴部162SGでは特に図示していないが、演出制御用CPU120は、図9に示す大当たり中演出処理において演出用出玉状態フラグの値を参照し、該演出用出玉状態フラグの値に応じたファンファール演出用のプロセステーブルを選択してプロセスタイマの値に応じて演出装置を制御することによって出玉状態に応じたファンファール演出を実行すればよい。

【0762】

更に、本特徴部162SGでは特に図示していないが、演出制御用CPU120は、図9に示すエンディング演出処理において演出用出玉状態フラグの値を参照し、該演出用出玉状態フラグの値に応じたエンディング演出用のプロセステーブルを選択してプロセスタイマの値に応じて演出装置を制御することによって出玉状態に応じたエンディング演出を実行すればよい。

20

【0763】

以上、本特徴部162SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、CPU103は、図11-13に示す出玉状態判定処理を実行することにより出玉状態が低出玉状態であるか高出玉状態であるかを判定可能であり、出玉状態が高出玉状態であると判定した場合は、出玉状態フラグの値を低出玉状態であることに対応した「0」から高出玉状態に応じた値である「1」にセットすることにより、大当たり遊技中のファンファール演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する（単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を開始する）ことが可能となっている。また、出玉状態フラグを「1」にセットした後は、100回の可変表示が実行されたことに基づいて出玉状態フラグの値を「0」にセットする、つまり、出玉状態を高出玉状態から低出玉状態に更新することで大当たり遊技中のファンファール演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を元の期間に戻す（単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する）。このため、連荘状態である期間において単位時間あたり払い出される賞球数を少なくすることができ、短期間に過度の賞球が払い出されることにより射幸性が過度に高まってしまうこと防ぐことができる。

30

【0764】

また、本特徴部162SGでは、出玉状態フラグの値を「0」から「1」にセットする場合は、図11-8に示すように、非リーチの変動パターンの特図可変表示時間のみを長期化し、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンの特図可変表示時間については長期化しないことにより、可変表示にかかわるデータ量の増加を抑えているとともに、スーパーリーチやノーマルリーチの可変表示時間が長期化することによる興趣の低下を防止している。

40

【0765】

尚、本特徴部162SGでは、出玉状態フラグの値を「0」から「1」にセットすることにより単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を開始し、100回の可変表示が実行されたことに基づいて出玉状態フラグの値を再度「0」にセットすることにより賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了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、例えば、時間を計測可能な計時手段（例えば、リアルタイムク

50

ロックやタイマ)を備え、該計時手段が前記調整の開始から一定時間(例えば、15分や30分等)を計測したことにもとづいて前記調整を終了してもよい。つまり、本発明における終了条件としては、「CPU103が出玉状態フラグの値を「1」にセットしてから連荘状態の期間中に一定時間が経過したこと」としてもよい。

【0766】

更には、本特徴部162SGでは、単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する終了条件として、100回の可変表示が実行されること1つのみを設け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、単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する終了条件を複数設けてもよい。尚、このように調整を終了する終了条件を複数設ける場合は、いずれか1の終了条件が成立したときに前記調整を終了するようにしてもよいし、複数の終了条件が成立したときに前記調整を終了するようにしてもよい。

【0767】

また、図11-8に示すように、出玉状態フラグの値が「1」や「2」にセットされているとき、すなわち、出玉状態が第1高出玉状態や第2高出玉状態であるときは、出玉状態フラグの値が「0」にセットされているとき(出玉状態が低出玉状態であるとき)よりも変動パターンにおける特図可変表示時間が長く設定されているので、可変表示に要する期間を長期化することにより連荘状態の期間中において可変表示結果が大当たりとなるまでの時間間隔を長くすることができ、大当たり遊技状態にて払い出される賞球数を低減させることなく連荘状態の期間中における賞球の払い出し速度を低下させることができる。

【0768】

また、図11-20及び図11-21に示すように、大当たり遊技中については、出玉状態フラグの値として「1」や「2」がセットされている場合は、出玉状態フラグの値として「0」がセットされている場合よりも、遊技球が大入賞口に入賞不能であるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間が長く設定されている。このため、出玉状態フラグの値に応じて各ラウンド遊技中に遊技球が入賞可能な遊技球数を低減させることなく大当たり遊技中における各ラウンド遊技間の大入賞口に遊技球が入賞不能期間を長期化させることができ、連荘状態の期間中における単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させることができる。

【0769】

尚、本特徴部162SGでは、出玉状態フラグの値として「1」や「2」がセットされている場合は、出玉状態フラグの値として「0」がセットされている場合よりも大当たり遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間の計3つの期間を長期化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、出玉状態フラグの値として「1」や「2」がセットされている場合は、出玉状態フラグの値として「0」がセットされている場合よりも大当たり遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間のうちいずれか1つまたは2つの期間を長期化させるようにしてもよい。

【0770】

更に、本特徴部162SGでは、出玉状態フラグの値を0→1→2と更新していくことにより大当たり遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間が段階的に長期化していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、出玉状態フラグの値を「0」から「1」に更新した場合は、ファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間のうちいずれか1つまたは2つの期間を長期化し、出玉状態フラグの値を「1」から「2」に更新した場合は、残りの期間を長期化してもよい。

【0771】

また、図11-11に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にCPU103が遊技制御メイン処理を実行するとき、復旧条件が成立していなければ、CPU103が出玉状態フラグの値として低出玉状態に対応する「0」をセットするので、パチンコ遊技機1の起

10

20

30

40

50

動時から単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整が実施されてしまうことを防ぐことができる。更には、復旧上限が成立している場合、すなわち、電断が発生して改めてパチンコ遊技機 1 を起動した場合は、電断発生時に出玉状態フラグの値として「1」または「2」がセットされていれば、CPU 103 は再度出玉状態フラグの値として「1」または「2」をセットするので、パチンコ遊技機 1 が電断から復旧したときから賞球の払い出し速度を低下させる調整を再開することができる。

【0772】

尚、本特徴部 162SG では、パチンコ遊技機 1 が電断から復旧する際に、電断発生時に出玉状態フラグの値として「1」または「2」がセットされていれば、CPU 103 が出玉状態フラグの値として再度「1」または「2」をセット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、パチンコ遊技機 1 が電断から復旧する際には、出玉状態フラグの値として「0」をセットする、つまり、電断発生時に実行していた賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に電断が発生した際にバックアップデータとして格納するデータ量を減らすことができる。

【0773】

また、図 11-13 に示すように、CPU 103 が出玉状態判定処理において、高出玉状態であると判定した場合は、該 CPU 103 の制御によって高出玉状態報知 LED 162SG071 の点灯が開始されるので、該高出玉状態報知 LED 162SG071 の点灯により、賞球の払い出し速度を低下させる調整が実行されていることをパチンコ遊技機 1 外から認識することができる。

【0774】

尚、本特徴部 162SG では、高出玉状態報知 LED 162SG071 を CPU 103 の制御により点灯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、高出玉状態報知 LED 162SG071 は、演出制御用 CPU 120 の制御によって点灯可能な LED としてもよい。この場合は、例えば、遊技制御手段 (CPU 103) は、前記高付与状態であるか否かを特定可能な制御情報 (演出制御コマンド) を演出制御手段 (演出制御用 CPU 120) に送信可能であって、演出制御手段は、制御情報から高付与状態であることを特定したことに応じて高付与状態に制御されていることを報知可能な報知手段 (高出玉状態報知 LED 162SG071) を備えていればよい。

【0775】

また、本特徴部 162SG では、本発明における高付与状態 (高出玉状態) と判定されていることを報知可能な報知手段として、高出玉状態報知 LED 162SG071 を設け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、前記報知手段は、高出玉状態と判定されていることを特定の音出力により報知する音出力手段 (例えば、スピーカ 8L、8R)、高出玉状態と判定されていることを特定の画像の表示により報知する画像表示手段 (例えば、画像表示装置 5)、高出玉状態と判定されていることに応じた情報 (信号) を出力可能な情報出力手段等であってもよい。

【0776】

また、高出玉状態報知 LED 162SG071 の点灯・消灯の制御周期を、第 1 特別図柄表示装置 4A 及び第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20 の点灯・消灯の制御周期と同一とすることで、CPU 103 は、これら第 1 特別図柄表示装置 4A 及び第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20 と共通した点灯・消灯制御にて高出玉状態報知 LED 162SG071 による報知を実行することが可能となっている。

【0777】

また、CPU 103 は、図 11-13 に示す出玉状態判定処理において出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後に、図 5 に示すコマンド制御処理を実行することで、演出制御基板 12 (演出制御用 CPU 120) に対して出玉状態指定コマンドを送信可能である。そして、演出制御用 CPU 120 は、図 11-27 及び図 11-28 に示すように、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定

した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能となっている。特に、本特徴部162SGでは、出玉状態が低出玉状態である場合、第1高出玉状態である場合、第2出玉状態である場合でそれぞれ実行可能な予告演出（予告演出種別）が異なっているため、これら出玉状態に応じた予告演出を実行することにより遊技興趣を向上できるようになっている。

【0778】

尚、本特徴部162SGでは、図11-28に示すように、出玉状態が低出玉状態である場合、第1高出玉状態である場合、第2出玉状態である場合でそれぞれ実行可能な予告演出（予告演出種別）が異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、出玉状態が低出玉状態である場合、第1高出玉状態である場合、第2出玉状態である場合で、それぞれ実行可能な予告演出（予告演出種別）は同一であるが各予告演出種別の決定割合が異なってもよいし、また、出玉状態が低出玉状態である場合、第1高出玉状態である場合、第2出玉状態である場合のいずれにおいても、実行可能な予告演出（予告演出種別）と各予告演出種別の決定割合が同一であってもよい。

【0779】

また、本特徴部162SGでは、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出を実行可能とし、出玉状態に応じて該実行可能な予告演出種別を異なら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、例えば、大当たり遊技中に該大当たり遊技終了後に確変状態に制御されることを示唆する確変示唆演出や、大当たり遊技中に該大当たり遊技が10ラウンドまで継続することを示唆する継続示唆演出等を複数の演出種別で実行可能とし、出玉状態が低出玉状態である場合、第1高出玉状態である場合、第2高出玉状態である場合で、これら確変示唆演出や継続示唆演出として実行可能な演出種別や実行可能な演出種別の決定割合を異ならせてもよい。

【0780】

また、図11-23に示すように、演出制御用CPU120は、先読予告設定処理を実行することによって、始動入賞により発生した新たな保留記憶の保留表示を複数の表示パターンにて表示可能な先読予告演出を実行可能であり、保留表示がいずれの表示パターンにて表示されるかに応じて可変表示結果が大当たりとなる割合を異ならせている。更に、本特徴部162SGでは、演出制御用CPU120は、先読予告設定処理において判定後可変表示残回数が先読制限回数以下である場合は先読予告演出を実行しない（保留表示を通常の白抜き○で表示する）ようになっているため、第1高出玉状態や第2高出玉状態での始動入賞において発生した保留記憶を対象として先読予告演出の実行した場合、該先読予告演出の対象である保留記憶に基づく可変表示が開始されるよりも前に出玉状態が低出玉状態に変化することによって先読予告演出が不適切となってしまうことを防止できるようになっている。

【0781】

また、本特徴部162SGでは、出玉状態が第1高出玉状態や第2高出玉状態である場合、判定後可変表示残回数が先読制限回数以下であれば先読予告演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、出玉状態が第1高出玉状態や第2高出玉状態である場合は一義的に先読予告演出を実行しないようにしてもよい。

【0782】

以上、本発明の特徴部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。

【0783】

例えば、前記特徴部162SGでは、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも大当たり遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化するとともに、一部の変動パターンの特図可変表示時間を長期化することで単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を行ったが、

10

20

30

40

50

本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 6 2 S G - 1 として、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも大当り種別として確変大当り A の決定割合を低下させるとともに確変大当り B の決定割合を高めてもよい。このようにすることで、出玉状態が高出玉状態であるときは、大当り種別としてラウンド数が 5 ラウンドである確変大当り B に決定され易くなるとともにラウンド数が 1 0 ラウンドである確変大当り A に決定され難くなるので、1 回の大当り遊技において払い出される賞球数を低減できるため、結果として高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。

【 0 7 8 4 】

更には、変形例 1 6 2 S G - 2 として、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態ある場合よりも大当り種別として確変大当り（確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C）の決定割合を低下させるとともに非確変大当りの決定割合を高めることによって、大当り遊技終了後に時短状態（低確高ベース状態）に制御されやすくしてもよい。このようにすることで、時短状態（低確高ベース状態）では、確変状態（高確高ベース状態）よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低下するので、結果的に時短状態における 1 0 0 回の可変表示が実行されることにより連荘状態の終了が決定され易くなって通常状態に制御され易くなるため、高ベース状態を介して大当り遊技が連続する回数を低減することができるので、高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。尚、この場合の本発明における「有利期間終了決定手段」は、C P U 1 0 3 が図 1 1 - 1 8 に示す特別図柄停止処理においてステップ 1 6 2 S G S 1 9 0 ～ステップ 1 6 2 S G S 1 9 4 の処理（時短回数カウンタの値を判定する処理と、時短回数カウンタの値を減算する処理、減算後の時短回数カウンタの値を改めて判定する処理、時短フラグをオフにする処理）を実行する部分が該当する。

【 0 7 8 5 】

また、前記特徴部 1 6 2 S G の C P U 1 0 3 は、非確変大当りの大当り遊技終了後の 1 0 0 回の可変表示が終了したことにもとづいて遊技状態を時短状態（低確高ベース状態）から通常状態（低確低ベース状態）に制御する、つまり、連荘状態を終了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、C P U 1 0 3 は、高ベース状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態）では、特別図柄通常処理にて可変表示を開始する毎、或いは特別図柄停止処理にて可変表示を終了する毎に高ベース状態の転落抽選（終了抽選）を実行するようにし、該抽選に当選したことに基づいて高ベース状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態）低確低ベース状態に制御する、つまり、連荘状態を終了させるようにしてもよい。尚、可変表示を開始する毎や可変表示を終了する毎に転落抽選を実行する場合については、例えば、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも高い割合で転落抽選に当選し易くすればよい。このようにすることで、高出玉状態においては連荘状態の終了が決定され易くなって通常状態に制御され易くなるため、高ベース状態を介して連続する大当り遊技の発生回数を低減することができるので、結果として高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。尚、この場合における本発明の「有利期間終了決定手段」は、C P U 1 0 3 が特別図柄通常処理にて可変表示を開始するとき、または、特別図柄停止処理を実行するときに転落抽選を実行する処理と、該転落抽選に当選した場合に確変フラグや時短フラグをオフにする処理が該当する。

【 0 7 8 6 】

また、前記特徴部 1 6 2 S G では、C P U 1 0 3 は、可変表示が 1 0 0 回実行されたことを条件に出玉状態フラグの値を「1」または「2」から「0」にセットする、つまり、C P U 1 0 3 は、第 1 高出玉状態や第 2 高出玉状態に制御されてから 1 0 0 回の可変表示が実行されたことを条件に第 1 高出玉状態や第 2 高出玉状態を低出玉状態に制御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、変形例 1 6 2 S G - 3 として、C P U 1 0 3 は、出玉状態フラグの値を「1」にセットしてから、連荘状態の期間中に所定回数（例えば、1 0 回）の大当り遊技を実行したことにもとづいて出玉状態フラグの値

を「0」にセットする、つまり、本発明における「終了条件」を「出玉状態フラグの値を「1」にセットしてから連荘状態の期間中に所定回数の大当り遊技を実行したこと」としてもよい。このようにすることで、CPU103は、出玉状態フラグの値を「1」にセットしてから実行した大当り遊技の実行回数が終了回数である所定回数（例えば、10回）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「1」や「2」から再度「0」にリセットすることができる。

【0787】

また、前記特徴部162SGでは、CPU103は、可変表示が100回実行されたことを条件に出玉状態フラグの値を「1」または「2」から「0」にセットする、つまり、CPU103は、第1高出玉状態や第2高出玉状態に制御されてから100回の可変表示が実行されたことを条件に第1高出玉状態や第2高出玉状態を低出玉状態に制御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、変形例162SG-4として、CPU103は、出玉状態フラグの値を「1」にセットしてから、連荘状態の期間中に各入賞口へ入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球の合計数が所定個数（例えば、1000球）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「0」にセットする、つまり、本発明における「終了条件」を「出玉状態フラグの値を「1」にセットしてから連荘状態の期間中に遊技に使用された遊技球数が所定個数に達したこと」としてもよい。このようにすることで、CPU103は、出玉状態フラグの値を「1」にセットしてから遊技に使用された遊技球数が所定個数（例えば、1000球）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「1」や「2」から再度「0」にリセットすることができる。

【0788】

また、前記特徴部162SGでは、出玉状態フラグの値が「1」（第1高出玉状態）や「2」（第2高出玉状態）の場合は、各変動パターンにおける特図可変表示時間を長期化することによって高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整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、出玉状態フラグの値に応じて各変動パターンの決定割合を異ならせることによって高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行してもよい。

【0789】

具体的には、変形例162SG-5として図11-30及び図11-31に示すように、出玉状態フラグの値が「0」（低出玉状態）であるとき用のはずれ用変動パターン判定テーブルA、出玉状態フラグの値が「1」（第1出玉状態）であるとき用のはずれ用変動パターン判定テーブルB、出玉状態フラグの値が「2」（第2出玉状態）であるとき用のはずれ用変動パターン判定テーブルCをそれぞれ設ける。

【0790】

図11-30（A）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る範囲1～997のうち、1～600までが非リーチの変動パターンPA1-1に割り当てられており、601～900までがノーマルリーチの変動パターンPA2-1に割り当てられており、901～997までのスーパーリーチの変動パターンPA2-2に割り当てられている。

【0791】

図11-30（B）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る範囲1～997のうち、1～400までが非リーチの変動パターンPA1-1に割り当てられており、401～800までがノーマルリーチの変動パターンPA2-1に割り当てられており、801～997までのスーパーリーチの変動パターンPA2-2に割り当てられている。

【0792】

図11-30（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る範囲1～997のうち、1～200までが非リーチの変動パターンPA1-1に割り当てられており、201～700までがノーマルリーチの変動パターンPA2-1に割り当てられており、701～997までのスーパーリー

チの変動パターンPA2-2に割り当てられている。

【0793】

ここで、はずれ用変動パターン判定テーブルAとはずれ用変動パターン判定テーブルBを比較すると、はずれ用変動パターン判定テーブルBは、はずれ用変動パターン判定テーブルAよりも非リーチの変動パターンが決定される割合が低い一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが決定される割合が高く設定されている。つまり、はずれ用変動パターン判定テーブルBは、はずれ用変動パターン判定テーブルAよりも可変表示時間の長い変動パターンが決定され易い変動パターン判定テーブルである。

【0794】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBとはずれ用変動パターン判定テーブルCを比較すると、はずれ用変動パターン判定テーブルCは、はずれ用変動パターン判定テーブルBよりも非リーチの変動パターンが決定される割合が低い一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが決定される割合が高く設定されている。つまり、はずれ用変動パターン判定テーブルCは、はずれ用変動パターン判定テーブルBよりも可変表示時間の長い変動パターンが決定され易い変動パターン判定テーブルである。

【0795】

つまり、これらははずれ用変動パターン判定テーブルA、はずれ用変動パターン判定テーブルB、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、はずれ用変動パターン判定テーブルCが最も平均可変表示時間が長く、はずれ用変動パターン判定テーブルAが最も平均可変表示時間が短くなっている。

【0796】

そして、図11-31に示すように、出玉状態フラグの値が「0」である場合に可変表示結果がはずれとなる場合には、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択して変動パターンを決定し、出玉状態フラグの値が「1」である場合に可変表示結果がはずれとなる場合には、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択して変動パターンを決定し、出玉状態フラグの値が「2」である場合に可変表示結果がはずれとなる場合には、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択して変動パターンを決定するこればよい。このように、出玉状態フラグの値に応じた変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定することによって、高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行することができる。

【0797】

また、前記特徴部162SGでは、本発明における「有利状態」を大当り遊技状態とし、連荘状態の期間中に大当り遊技状態に特定回数（前記特徴部162SGでは5回）制御されたことにもとづいて出玉状態フラグの値を「0」から「1」にセット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「有利状態」には小当り遊技状態を含んでもよい。特に、本発明を連荘状態の期間中に小当り遊技状態に頻繁に制御可能とし、且つこれら小当り遊技状態における大入賞口への遊技球の入賞によって賞球を払い出す遊技性を有する遊技機（所謂小当りラッシュ機）に適用する場合については、連荘状態の期間中に大当り遊技状態に制御された回数と小当り遊技状態に制御された回数の合計回数が特定回数（例えば、100回）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「0」から「1」にセットすることで、高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。

【0798】

また、前記特徴部162SGでは、非確変大当りの大当り遊技状態に制御された場合、該大当り遊技後の100回の可変表示にて時短制御が回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、大当り遊技終了後に実行される時短制御回数が100回より少ない（例えば、50回や30回）非確変大当りを設けてもよい。尚、このように時短制御回数が50回や30回等の非確変大当りを設ける場合は、出玉状態フラグの値が「1」や「2」にセットされている状態（高出玉状態）で該非確変大当り遊技の実行後、該非確変大当りに応じた時短制御回数の可変表示が実行されたとき、出玉状態フラグ

の値が「1」にセットされてから100回の可変表示が実行されていなくとも出玉状態フラグの値を「0」にセットしてもよい。換言すれば、連荘状態で非確変大当りに当選し、且つ該非確変大当りの大当り遊技終了後の時短状態にて大当りに当選せず通常状態となった場合は、該通常状態となったことにもとづいて高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整も終了してよい。

【0799】

また、本明細書では、特徴部109SGの発明を適用したパチンコ遊技機と、特徴部162SGの発明を適用したパチンコ遊技機の両方を開示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、1のパチンコ遊技機に対して特徴部109の発明と特徴部162SGの発明の両方を適用してもよい。

【0800】

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

【0801】

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

【0802】

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

【0803】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図11-2に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第1判定回数である「5」以上であるとき）に所定数値データを第1の値（例えば、「0」）から第2の値（例えば、「1」や「2」）へ更新可能な更新手段（例えば、CPU103が図11-13に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、

前記所定数値データが前記第2の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図11-13及び図11-21に示すように、CPU103が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「1」や「2」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第2の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図11-13に示すように、CPU103がステップ162SGS17の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図5に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第2の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能であり（例えば、図11-27及び図11-28に示すように、演出制御用CPU120は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テ

10

20

30

40

50

ーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、

前記調整手段は、前記所定数値データが前記第2の値であるときにおいて制御される前記有利状態の付与不能期間を前記所定数値データが前記第1の値であるときにおいて制御される前記有利状態の付与不能期間よりも長くなるように調整し（例えば、図11-21に示すように、出玉状態フラグの値が「1」や「2」である場合は、出玉状態フラグの値が「0」である場合よりも大当り遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング期間が長く設定されている部分）、

さらに、

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

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

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

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第2の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第2の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。とともに、所定数値データが第2の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。さらに、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

【0804】

つまり、遊技価値の付与速度を低下させる調整（例えば、変動パターン選択において遊技価値の付与速度を低下させない場合よりも可変表示時間が長くなるようにする調整）が実行されたときに該調整に応じた演出が行われるため、短期間に過度の遊技価値が付与されることを防ぎながら遊技興趣の低下を防止できるとともに、遊技者は、擬似可動体表示演出が実行されるときに可動体演出が実行されることを期待して演出に注目することになるので、演出の興趣を向上できる。すなわち、遊技場に設置したときに有利状態において遊技球を発射すべき方向の指示が遊技者にわかりやすく遊技者の興味をひきやすく演出の興趣が向上しやすい遊技機を提供することができる。

【0805】

また、更新された値によって可動体演出の実行頻度を異ならせるようにしてもよい。そうすることでより好適な可動体演出が実行可能となる。

【0806】

さらに、擬似可動体表示演出が実行されることに遊技者を注目させることができる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

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

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

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

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

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【0807】

(他の形態例)

【0808】

この発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【0809】

(特徴部 241SG 形態)

形態 1 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z100 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

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

を備え、

前記擬似可動体表示が前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示する方向と、前記可動体が前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動する方向と、は共通の方向であり（例えば、第 1 擬似可動体表示 Z100 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体 32 が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向）、

前記擬似可動体表示の前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置への移動表示の方が、前記可動体の前記第 1 位置から前記第 2 位置への移動よりも速い（例えば、第 1 擬似可動体表示 Z100 の単位時間 TL2 あたりの移動量 L2 は、搭載可動体 32 の単位時間 TL2 あたりの移動量 L1A よりも大きい。図 15-37 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0810】

形態 2 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

擬似可動体表示を表示可能な表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z100 を表示可能な部分）を備え、

前記擬似可動体表示は、第 1 位置（例えば、第 1 原点位置）から該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、第 1 演出位置）に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる可動体（例えば、第 1 非搭載可動体 M100）を模した表示であり、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第 1 位置に対応する第 1 表示位置から前記第 2 位置に対応する第 2 表示位置に移動表示可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z100 を第 1 原点位置に対応する第 1 初期表示位置と、第 1 演出位置に対応する第 1 演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である部分）、

前記擬似可動体表示は、前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示したときに

10

20

30

40

50

特定の移動量の反動動作表示を行い（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するとき、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う部分）、

前記特定の移動量の方が、前記所定の移動量よりも大きい（例えば、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。図15-38参照）、

ことを特徴としている。

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

【0811】

形態3の遊技機は、

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

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

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

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動させる可動体演出（例えば、演出制御用CPU120が、搭載可動体32を原点位置から演出位置に移動可能な部分）と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、スーパーリーチβまたはスーパーリーチγの変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。図15-11参照）、

ことを特徴としている。

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

【0812】

形態4の遊技機は、

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

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

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

前記演出実行手段は、

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

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

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

を実行可能であり、

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

前記表示手段は、

前記特別示唆演出において、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示した後、該第2表示位置から前記第1表示位置に移動表示してから非表示とし（図15-25（C）～（F）参照）、

前記所定演出において、前記擬似可動体表示を前記第2表示位置に表示した後、該第2表示位置から前記第1表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし（図15-26（A）～（J）、図15-27（A）参照）、

前記報知演出を実行する前であって前記第2表示位置に表示している前記擬似可動体表示を非表示とするときに、前記第2表示位置を含む表示領域に前記報知関連画像（例えば、キャラクタ画像Z310）を表示可能である（図15-26（F）～（J）、図15-27（A）参照）、

ことを特徴としている。

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

【0813】

形態5の遊技機は、

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

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

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

前記演出実行手段は、

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

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

を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記表示手段は、

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

前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、該第2表示位置から前記第1表示位置に移動表示させることなく非表示とするとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像（例えば、リーチタイトル画像Z51の表示開始時の態様）を、前記第2表示位置を含む表示領域に表示可能であり（図15-27（B）（D）～（F）参照）、

前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、該第2表示位置から前記第1表示位置に移動表示させてから非表示とする（図15-30（A）～（F）参照）、
ことを特徴としている。

10

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

【0814】

形態6の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

20

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分）を備え、

前記表示手段は、

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

前記擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、前記第1表示位置、前記中間表示位置、及び前記第2表示位置の順に行い（図15-40（A）～（C）参照）、

前記第1表示位置、前記中間表示位置、及び前記第2表示位置を含む表示領域で、前記擬似可動体表示の移動表示を強調する特定画像（例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像Z71Aが飛び散る態様のエフェクト画像Z71）を表示可能である（図15-31参照）、

30

ことを特徴としている。

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

【0815】

形態7の遊技機は、

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

40

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

前記第1擬似可動体表示は、第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能であり（図15-16（B）参照）、

前記第2擬似可動体表示は、第1所定表示位置から該第1所定表示位置とは異なる第2所定表示位置に移動表示可能であり（図15-16（C）参照）、

50

前記表示手段は、

前記第1擬似可動体表示を前記第1表示位置から中間表示位置（例えば、第1中間表示位置）を経て前記第2表示位置へ移動表示し（図15-40（A）～（C）参照）、

前記第1擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、前記第1表示位置、前記中間表示位置、及び前記第2表示位置の順に行い（図15-40（A）～（C）参照）、

前記第1擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示と、前記第2擬似可動体表示の前記第1所定表示位置から前記第2所定表示位置への移動表示とで、速度が異なり（例えば、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示の方が、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。図15-40参照）、

10

前記第1擬似可動体表示が前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示されるときと、前記第2擬似可動体表示が前記第1所定表示位置から前記第2所定表示位置に移動表示されるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1や第2特定演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-2が実行されるときとで、大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が異なる。図15-10、図15-20（B）参照）、

20

ことを特徴としている。

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

【0816】

形態8の遊技機は、形態1～7のいずれかに記載の遊技機であって、

第1位置（例えば、第1原点位置）から該第1位置とは異なる第2位置（例えば、第1演出位置）に移動可能な可動体（例えば、第1非搭載可動体M100）を備え、

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動したときに一定の移動量の反動動作が行われ（図15-36参照）、

30

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示したときに特定の移動量の反動動作表示が行われ（図15-36参照）、

前記特定の移動量の方が、前記一定の移動量よりも大きい（例えば、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。図15-38参照）、

ことを特徴としている。

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

40

【0817】

形態9の遊技機は、形態1～8のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第1表示位置から前記第2表示位置までの距離（例えば、移動表示距離L2）の方が、前記第1位置から前記第2位置までの距離（例えば、移動距離L1）よりも長い（図15-16参照）、

50

ことを特徴としている。

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

【0818】

形態10の遊技機は、形態1～9のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記擬似可動体表示の移動表示において、前記機構表示部の方が前記演出表示部よりも先に前記第2表示位置に到達する（図15-36（B1）（B2）参照）、

ことを特徴としている。

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

【0819】

形態11の遊技機は、形態1～10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示の方が、前記第2表示位置から前記第1表示位置への移動表示よりも速い（例えば、第1擬似可動体表示Z100の単位時間TL2あたりの移動量L2は、搭載可動体32の単位時間TL2あたりの移動量L1Aよりも大きい。図15-37参照）、

ことを特徴としている。

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

【0820】

形態12の遊技機は、形態1～11のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体の前記第1位置と前記第2位置との間での移動期間として、速さが増加する第1期間と、速さが減少する第2期間とを含み（図15-39（A）参照）、

前記擬似可動体表示の移動表示期間は、前記第1期間と前記第2期間とを含まない（図15-39（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【0821】

形態13の遊技機は、形態1～12のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第2表示位置まで移動表示させたときに前記発光表示部を発光表示可能である（演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図15-31（D）参照）、

ことを特徴としている。

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

【0822】

形態14の遊技機は、形態1～13のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を移動表示させているときは前記発光表示部を発光表示しない（図15-31参照）、

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

【0823】

形態15の遊技機は、形態13または形態14に記載の遊技機であって、

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

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第2表示位置に移動表示したときに、前記発光部の発光と共通の態様にて前記発光表示部の発光表示を行う（演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図15-31（D）参照）、

ことを特徴としている。

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

【0824】

形態16の遊技機は、形態1～17のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記擬似可動体表示が前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示する方向と、前記擬似可動体表示が前記第1特殊表示位置から前記第2特殊表示位置に移動表示する方向と、は異なる方向である（例えば、演出制御用CPU120が予告演出Aにて第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出Bにて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示する右方向とは異なる。図15-33参照）、

ことを特徴としている。

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

【0825】

形態17の遊技機は、形態1～16のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能である（図15-43参照）、

ことを特徴としている。

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

【0826】

図12は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図12（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12（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。

【0827】

図12（A）に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535

10

20

30

40

50

までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図12（A）に示す通りである。

【0828】

図12（B）に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図12（B）に示す通りである。

【0829】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図13に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0830】

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

【0831】

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

【0832】

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

【0833】

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

10

20

30

40

50

1 3 4 6)とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7を時短付きはずれの基準値(時短付きはずれ基準値)として、6 5 3 1 7~6 5 5 3 5の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0 8 3 4】

また、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当たり判定値のうち1 0 2 0~1 3 4 6までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0 8 3 5】

設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1 0 2 0~1 3 4 6までが「大当たり」に割り当てられている)一方で、設定値2~設定値6の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 7から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1 3 4 7~1 3 8 3の範囲、設定値3では1 3 4 7~1 4 2 9の範囲、設定値4では1 3 4 7~1 4 8 7の範囲、設定値5では1 3 4 7~1 5 5 6の範囲、設定値6では1 3 4 7~1 6 7 4の範囲にそれぞれ設定されている。

10

【0 8 3 6】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0~6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る当たり判定値のうち、共通数値範囲(1 0 2 0~1 3 4 6)内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1 3 4 7を基準として増加していく。

20

【0 8 3 7】

このため、大当たり確率は、1 0 2 0を大当たり判定値の基準値(大当たり基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0 8 3 8】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当たり判定値のうち1 0 2 0~1 2 3 7までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

30

【0 8 3 9】

尚、設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1 0 2 0~1 2 3 7までが「大当たり」に割り当てられている)一方で、設定値2~設定値6の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1 2 3 8~1 2 5 3の範囲、設定値3では1 2 3 8~1 2 7 2の範囲、設定値4では1 2 3 8~1 2 9 2の範囲、設定値5では1 2 3 8~1 3 1 7の範囲、設定値6では1 2 3 8~1 3 4 6の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【0 8 4 0】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0~6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る当たり判定値のうち、共通数値範囲(1 0 2 0~1 2 3 7)内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1 2 3 8を基準として増加していく。

【0 8 4 1】

50

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

【0842】

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

10

【0843】

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

【0844】

20

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

30

【0845】

尚、本パチンコ遊技機1では、設定可能な設定値を1～6までの6個としているが、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0846】

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

40

【0847】

図14は、演出制御プロセス処理として、図9のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14に示す演出制御プロセス処理において、演出制

50

御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0848】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S90175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0849】

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

【0850】

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

【0851】

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

【0852】

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

10

20

30

40

50

ち処理を終了する。

【0853】

ステップS90174の大当たり中演出処理は、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“5”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

【0854】

ステップS90175のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当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。

【0855】

（基本説明の変形例）

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、この発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【0856】

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。

【0857】

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

【0858】

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

【0859】

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

【0860】

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

10

20

30

40

50

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。

【0861】

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。

【0862】

（特徴部241SGに関する説明）

次に、この実施の形態における特徴部241SGとしてのパチンコ遊技機1について、図15-1～図15-40に基づいて説明する。尚、以下においては、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略し、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と異なる点について主に説明する。

【0863】

図15-1に示すように、特徴部241SGとしてのパチンコ遊技機1は、搭載可動体32が、図1に示す搭載可動体32よりもやや大きく形成されている。

【0864】

図15-2に示すように、演出制御基板12には、スティックコントローラ31A内に内蔵された振動モータ61が接続されており、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bを振動させることが可能とされている。また、ランプ制御基板14には、プッシュボタン31Bに内蔵されたボタンLED62が接続されており、演出制御用CPU120は、ボタンLED62を点灯／消灯させることが可能とされている。

【0865】

図15-3は、パチンコ遊技機1で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図15-3（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0866】

図15-3（A）に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L，5C，5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0867】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図15-3（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果

10

20

30

40

50

が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0868】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図15-3（B）に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

【0869】

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

【0870】

コマンド9000（H）は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド9200（H）は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が一時的に停止した後に電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【0871】

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

【0872】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデー

タとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0873】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【0874】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【0875】

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。

【0876】

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

【0877】

尚、図15-3（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【0878】

図15-4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図15-4に示すように、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進

行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0879】

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

【0880】

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

【0881】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【0882】

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「普図当たり」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。

【0883】

図15-5(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。この実施の形態においては、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0884】

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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0885】

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

【0886】

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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。この実施の形態における特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（この実施の形態では約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に

10

20

30

40

50

制御すると決定される確率が高くなる（この実施の形態では約 1 / 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。

【0887】

また、図 15-5（B）は、ROM 101 に記憶される特図表示結果判定テーブル 2 の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル 2 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。この実施の形態における特図表示結果判定テーブル 2 では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0888】

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

【0889】

図 15-6（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。この実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 MR 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 MR 2 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。

【0890】

ここで、この実施の形態における大当り種別について、図 15-6（B）を用いて説明すると、この実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当り A」や「確変大当り B」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当り C」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0891】

「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

10

20

30

40

50

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

【0892】

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

【0893】

つまり、この実施の形態においては、「確変大当りC」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン（図15-7に示すPC1-1）にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置7の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置7の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当りC」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当りCの大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

【0894】

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

【0895】

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

【0896】

図15-6（A）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」

に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「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通常開放大当たり状態や高速開放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。

【0897】

尚、図15-6(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。

10

【0898】

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。

【0899】

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。

20

【0900】

図15-6は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」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「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

30

【0901】

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

40

【0902】

50

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

【0903】

図15-7に示すように、この実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチβ及びスーパーリーチγの変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチαの変動パターンの可変表示期間（50秒）よりも長い期間（60秒）とされている。

【0904】

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

【0905】

図15-8は、この実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。この実施の形態では、遊技状態、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0906】

具体的には、図15-8（A）に示すように、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチα大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）とから決定する。また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が確変大当りAまたは確変大当りBである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチα大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）とから決定する。

【0907】

尚、図15-8（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1、PB1-2、PB1-3に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に497個の判定値が割り当てられ、PB1-2に300個の判定値が割り当てられ、PB1-3に200個の判定値が割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に250個の判定値が割り当てられ、PB1-2に347個の判定値が割り当てられ、PB1-3に400個の判定値が割り当てられている。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当りAや確変大当りBである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチの変動パターンが決定され易いとともに、スーパーリーチαよりもスーパーリーチβの方が決定され易くなっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0908】

また、可変表示結果が確変大当りCや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判

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

【0909】

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

10

【0910】

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

【0911】

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

20

【0912】

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

【0913】

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

30

【0914】

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

【0915】

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

40

【0916】

次に、図15-8（B）に示すように、高ベース状態において可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをP B 1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とP B 1-2（スーパーリーチα大当りの変動パターン）とP B 1-3（スーパ

50

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

【0917】

尚、図15-8(B)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1、PB1-2、PB1-3、PB1-4に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に97個の判定値が割り当てられ、PB1-2に350個の判定値が割り当てられ、PB1-3に300個の判定値が割り当てられ、PB1-4に250個の判定値が割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に50個の判定値が割り当てられ、PB1-2に200個の判定値が割り当てられ、PB1-3に347個の判定値が割り当てられ、PB1-4に400個の判定値が割り当てられている。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当りAや確変大当りBである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチ β やスーパーリーチ γ の変動パターンが決定され易くなっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0918】

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

【0919】

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

【0920】

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

【0921】

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

【0922】

この実施の形態におけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行など

を制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば、遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、例えば、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【0923】

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

【0924】

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

【0925】

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。

【0926】

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

【0927】

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

【0928】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用

10

20

30

40

50

いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0929】

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

【0930】

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

【0931】

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

【0932】

図15-2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、演出制御用データ保持エリアが設けられている。この演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

【0933】

演出制御フラグ設定部には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0934】

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

【0935】

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

【0936】

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

【0937】

この実施の形態では、第1特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号1-0、第1特図の保留記憶1～4に対応するバッファ番号1-1～バッファ番号1

10

20

30

40

50

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

【0938】

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

【0939】

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

【0940】

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

エントリ)となる。

【0941】

(スーパーリーチ中の演出)

ここで、スーパーリーチ中の演出について、図15-9に基づいて説明する。図15-9は、ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【0942】

図15-9に示すように、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出を行う。また、スーパーリーチ変動パターンでは、ノーマルリーチ演出を実行した後、可変表示態様をスーパーリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてスーパーリーチ演出(弱スーパーリーチ演出や強スーパーリーチ演出)を行い、スーパーリーチ演出の終了後に飾り図柄の可変表示を終了する。

【0943】

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

【0944】

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

【0945】

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

【0946】

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

【0947】

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

【0948】

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

【0949】

特徴部241SGでは、上記予告演出A及び予告演出B、発展演出A、B、発展示唆演

10

20

30

40

50

出、決め演出において、構造物である搭載可動体 3 2 を移動することや、後述する第 1 擬似可動体表示や第 2 擬似可動体表示を移動表示することを実行可能とされている。よって、各演出の具体的な内容を説明する前に、搭載可動体 3 2 や第 1 擬似可動体表示及び第 2 擬似可動体表示について説明する。

【0950】

（パチンコ遊技機の開発の流れ）

まず、パチンコ遊技機 1 に上記のような搭載可動体 3 2、第 1 擬似可動体表示及び第 2 擬似可動体表示などを搭載することになった経緯を理解するために、パチンコ遊技機 1 の開発の流れの概略について図 15-12 に基づいて説明する。図 15-12 は、パチンコ遊技機の開発の流れの概略を示す説明図である。

【0951】

図 15-12 に示すように、所定のパチンコ遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）の開発がスタートすると、まず、遊技店、遊技客に何を伝え、何を感じ取って欲しいか等を明確にした企画書の作成等を行う（ステップ 241SGS001）。具体的には、当該機種の内容、見所、スペック、ゲームフロー、リーチなどの演出構成、盤面構成、可動体（構造物）などをどのようにするかなどが検討される。

【0952】

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

【0953】

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

【0954】

そして、可変表示や演出などの映像を含む盤面（遊技盤）の試作品（二次試作品）を作成し、可変表示や核となる演出、可動体の動作などを確認し（ステップ 241SGS004）、問題がなければ盤面（遊技盤）の金型品等の作成を行う（ステップ 241SGS005）。

【0955】

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

【0956】

以下、特徴部 241SG としてのパチンコ遊技機 1 にあっては、開発段階では複数の可動体を搭載する予定であったが、上記したような種々の問題が生じたことにより、1 つの可動体（例えば、搭載可動体 3 2）についての搭載は決定され、他の可動体（例えば、第 1 非搭載可動体 M100、第 2 非搭載可動体 M200）については搭載が決定されず非搭載とされたため、第 1 非搭載可動体 M100 と第 2 非搭載可動体 M200 に替えて、第 1 非搭載可動体 M100 を模した第 1 擬似可動体表示の移動表示と、第 2 非搭載可動体 M200 を模した第 2 擬似可動体表示の移動表示と、を採用したものとして説明する。

【0957】

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

【0958】

（搭載可動体32）

以下、搭載可動体32について、図15-13に基づいて説明する。図15-13は、（A）は搭載可動体の移動態様を示す図、（B）は搭載可動体を持ち上げる状況を説明する図である。

【0959】

図15-13（A）に示すように、搭載可動体32は、正面視略台形状に形成され前面に装飾等が施された演出部32Aと機構部32Bとから構成され、演出部32Aから左右側方に各々延設された機構部32Bの左右側が画像表示装置5の左右側方に配置された駆動機構201L、201Rに支持されることにより、上方の原点位置（図15-13（A）において実線で示す原点位置）と原点位置の下方の演出位置（図15-13（A）において2点鎖線で示す位置）との間で上下方向に移動可能とされている。尚、機構部32Bとは、駆動機構201L、201Rの動力を演出部32Aに伝達する伝達部材である。

【0960】

駆動機構201L、201Rは、搭載可動体モータ202L、202Rと、搭載可動体モータ202L、202Rの駆動軸に固着された駆動ギヤ203L、203R及び駆動ギヤ203L、203Rに噛合する従動ギヤ204L、204Rと、従動ギヤ204L、204Rが下端に固着された上下方向を向く回動軸205L、205Rと、回動軸205L、205Rに挿入された移動体206L、206Rと、搭載可動体32を原点位置に保持可能な搭載可動体ソレノイド207L、207Rと、演出部32Aに内蔵され「X」の文字からなる発光部208Aを発光可能な搭載可動体LED208（図15-2参照）と、を主に有する。

【0961】

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

【0962】

また、回動軸205L、205Rの外周には螺旋状の溝部205Aが形成される一方で、移動体206L、206Rは、内周面に溝部205Aに係止可能な係止部（図示略）が形成され、かつ、回動軸205L、205Rを中心とする回転が規制されていることで、搭載可動体モータ202L、202Rにより回動軸205L、205Rを正逆回転させることで上下方向に移動可能とされている。よって、搭載可動体32は、原点位置から演出位置まで自重により落下可能であり、落下した後は、図15-13（B）に示すように、搭載可動体モータ202L、202Rにより回動軸205L、205Rを回転させて移動体206L、206Rを上昇させることにより演出位置から原点位置まで上昇し、搭載可動体ソレノイド207L、207Rにより原点位置にて保持される。

【0963】

（第1擬似可動表示と第1非搭載可動体）

次に、第1擬似可動表示と第1非搭載可動体について、図15-14に基づいて説明する。図15-14は、（A）は第1擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、（B）は第1非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【0964】

図15-14(A)に示す第1擬似可動体表示Z100は、図15-14(B)に示すように、当該パチンコ遊技機1に搭載する予定であったが諸事情により非搭載となった第1非搭載可動体M100を模した画像とされている。

【0965】

パチンコ遊技機1に非搭載の第1非搭載可動体M100は、正面視略長形状に形成され前面に装飾等が施された演出部M100Aと機構部M100Bと、から構成され、演出部M100Aから左方に延設された機構部M100Bの左側が画像表示装置5の左側方に配置された駆動機構M101に支持されることにより、上方の第1原点位置(図15-14(B)において2点鎖線で示す原点位置)と第1原点位置の下方の第1演出位置(図15-14(B)において実線で示す位置)との間で上下方向に移動可能とされている。

10

【0966】

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

【0967】

また、演出部M100Aは、前面に筋状の装飾が施され、発光部M108Aの周囲に配置された4つの演出可動部M110A~M110Dを有し、演出可動部M110A~M110Dが互いに近接する第1演出状態(図15-14(B)において2点鎖線で示す状態)と、演出可動部M110A~M110Dが発光部M108Aから放射状に離れる第2演出状態と、に変化可能とされている。

20

【0968】

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

30

【0969】

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

40

【0970】

図15-14(A)に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、上記第1非搭載可動体M100を模した画像であり、演出部M100Aに対応する演出表示部Z100Aと、機構部M100Bに対応する機構表示部Z100Bと、発光部M108Aに対応する発光表示部Z108Aと、を有する。そして、第1原点位置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに(図15-16(B)参照)、第1原点位置とは異なる位置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置とは異なる位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である(図15-17(A)参照)。また、演出部M100Aは、演出可動部M110A~M110Dに対応する演出可動表示部Z110A~Z110Dを有し、第1

50

演出状態に対応する第1演出表示状態と、第2演出状態に対応する第2演出表示状態とに変化可能とされている。

【0971】

(第2擬似可動表示と第2非搭載可動体)

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

【0972】

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

10

【0973】

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

【0974】

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

20

【0975】

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

30

【0976】

よって、第1駆動機構M201Aにより駆動する第2非搭載可動体M200は、可動体モータ(図示略)により回転体M203が回転して機構部M200Bが回動軸を中心として回動することで、下方の第1特定原点位置(図15-15(B)において2点鎖線で示す原点位置)と第1特定原点位置の上方の第1特定演出位置(図15-15(B)において実線で示す位置)との間で上下方向に移動可能とされている。

【0977】

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

40

【0978】

また、図15-15(C)に示すように、第2駆動機構M201Bは、可動体モータM212と、可動体モータM212の駆動軸に固着された駆動ギヤM213及び駆動ギヤM213に噛合する従動ギヤM214と、従動ギヤM214が左端に固着された左右方向を向く回動軸M215と、を主に有する。また、回動軸M215の外周には螺旋状の溝部M215Aが形成される一方で、演出部M200Aから上方に延設された機構部M200B

50

は、内周面に溝部M 2 1 5 Aに係止可能な係止部（図示略）が形成され、かつ、回転軸M 2 1 5を中心とする回転が規制されている。

【0979】

よって、第2駆動機構M 2 0 1 Bにより駆動する第2非搭載可動体M 2 0 0は、可動体モータM 2 1 2により回転軸M 2 1 5を正逆回転させることで、左側の第2特定原点位置（図15-15（C）において2点鎖線で示す原点位置）と右側の第2特定演出位置（図15-15（C）において実線で示す位置）との間で左右方向に移動可能とされるときに、第2特定原点位置と第2特定演出位置との中間の第2中間演出位置にて停止可能とされている。

【0980】

図15-15（A）に示すように、第2擬似可動体表示Z 2 0 0は、上記第2非搭載可動体M 2 0 0を模した画像であり、演出部M 2 0 0 Aに対応する演出表示部Z 2 0 0 Aと、機構部M 2 0 0 Bに対応する機構表示部Z 2 0 0 Bと、回転部M 2 0 7に対応する回転表示部Z 2 0 7と、発光部M 2 0 8 A～M 2 0 8 Eに対応する発光表示部Z 2 0 8 A～Z 2 0 8 Eと、を有する。

【0981】

尚、開発当初は、非搭載可動体LED（図示略）としてフルカラーLEDの搭載を予定していたものの、コスト面から単色LEDの搭載を余儀なくされることがあるが、第2擬似可動体表示Z 2 0 0とすることで、コスト面を考慮せず、発光表示部Z 2 0 8 A～Z 2 0 8 Eを複数色（例えば、7色など）にて発光表示させることができる。

【0982】

そして、第1特定原点位置に対応する第1特定初期表示位置と、第1特定演出位置に対応する第1特定演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに（図15-16（C）参照）、第2特定原点位置に対応する第2特定初期表示位置と、第2特定演出位置に対応する第2特定演出表示位置との間で左右方向に移動表示可能である（図15-17（B）参照）。

【0983】

次に、搭載可動体32の移動態様と、第1擬似可動体表示Z 1 0 0及び第2擬似可動体表示Z 2 0 0の移動表示態様について、図15-16及び図15-17に基づいて説明する。図15-16は、（A）は非搭載可動体の移動可能範囲、（B）は第1擬似可動体表示の移動表示領域、（C）は第2擬似可動体表示の移動表示領域を示す図である。図15-17は、（A）は第1擬似可動体表示の特定移動表示領域、（B）は第2擬似可動体表示の特定移動表示領域を示す図である。

【0984】

図15-16（A）に示すように、搭載可動体32は、画像表示装置5の表示領域の上部にて演出部32Aの下部が重複する原点位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央にて演出部32A及び機構部32Bが重複する演出位置と、の間で上下方向に移動可能とされ、原点位置から演出位置までの移動距離はL1とされている。

【0985】

図15-16（B）に示すように、第1擬似可動体表示Z 1 0 0は、画像表示装置5の表示領域の上部位置にて演出表示部Z 1 0 0 Aの下部が表示される第1初期表示位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央下位置にて演出表示部Z 1 0 0 A及び機構表示部Z 1 0 0 Bが表示される第1演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離はL2とされている。

【0986】

図15-17（A）に示すように、第1擬似可動体表示Z 1 0 0は、画像表示装置5の表示領域の下部位置にて演出表示部Z 1 0 0 Aの上部が表示される第1特定初期表示位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央上位置にて演出表示部Z 1 0 0 A及び機構表示部Z 1 0 0 Bが表示される第1特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの特定移動表示距離はL2Aとさ

10

20

30

40

50

れている。

【0987】

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

【0988】

次に、図15-16(C)に示すように、第2擬似可動体表示Z200は、画像表示装置5の表示領域の上部位置にて演出表示部Z200Aの下部が表示される第1特定初期表示位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央位置にて演出表示部Z200A及び機構表示部Z200Bが表示される第1特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示距離はL3とされている。

10

【0989】

また、図15-17(B)に示すように、第2擬似可動体表示Z200は、画像表示装置5の表示領域の左部位置にて演出表示部Z200Aの右部が表示される第2特定初期表示位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央位置にて演出表示部Z200A及び機構表示部Z200Bが表示される第2特定演出表示位置と、の間で左右方向に移動表示可能とされ、第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置までの移動表示距離はL3Aとされている。

20

【0990】

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

【0991】

また、第1擬似可動体表示Z100の移動表示距離L2は、搭載可動体32の移動距離L1よりも長く、第2擬似可動体表示Z200の移動表示距離L3は、搭載可動体32の移動距離L1よりも短い($L2 > L1 > L3$)。また、第1擬似可動体表示Z100の移動表示距離L2Aは、搭載可動体32の移動距離L1よりも長く、第2擬似可動体表示Z200の移動表示距離L3Aは、搭載可動体32の移動距離L1や移動表示距離L2Aよりも長い($L3A > L2A > L1$)。

30

【0992】

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

【0993】

図15-16に示すように、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200は、演出表示部Z100A、Z200Aと機構表示部Z100B、Z200Bとから構成され、機構表示部Z100B、Z200Bは、画像表示装置5の表示領域の縁部まで延設されていることで、あたかも画像表示装置5の側方に配置された駆動機構M101、第1駆動機構M201A、第2駆動機構M201Bにより演出表示部Z100A、Z200Aが支持されているように見えるので、移動表示をより現実的に表現することが可能である。

40

【0994】

すなわち、擬似可動体表示(擬似可動体画像)とは、パチンコ遊技機1に搭載した可動体、非搭載の可動体、仮想の可動体など、駆動機構により動作可能な構造物としての可動

50

体を模した表示であって、例えば、発展報知画像 Z 3 0 0（図 1 5 - 2 5（H）参照）のように機構表示部を有しない画像とは異なる。

【0 9 9 5】

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

【0 9 9 6】

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

【0 9 9 7】

次に、上記した搭載可動体 3 2、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を用いた各種演出の詳細について、図 1 5 - 1 0 を用いて説明する。図 1 5 - 1 0 は、スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。

【0 9 9 8】

（予告演出 A）

図 1 5 - 1 0 に示すように、予告演出 A は、低ベース状態である場合に実行可能とされ、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が、第 1 特定初期表示位置に表示されてから第 1 特定演出表示位置に移動表示された後、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E が決定された演出パターンに対応する色にて発光表示することにより大当たりになる可能性（期待度）が示唆される。

【0 9 9 9】

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

【1 0 0 0】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 A の予告演出 A 種別決定処理にて、パターン P Y A - 1 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は白色に表示され、パターン P Y A - 2 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は青色に表示され、パターン P Y A - 3 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は緑色に表示され、パターン P Y A - 4 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は赤色に表示される。よって、大当たり期待度が最も高い発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色は赤色となる。尚、発光色は種々に変更可能であり、大当たりが確定している場合には金色や虹色等に発光させてもよい。

【1 0 0 1】

（予告演出 B）

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

【1 0 0 2】

また、第 1 演出表示位置に移動表示された第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 演出表示位置から第 1 初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 1 5 - 3 4（A）～（C）参照）。また、第 2 演出表示位置に移動表示された第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0

は、第2演出表示位置から第2初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図15-34（D）～（F）参照）。

【1003】

また、第2中間演出表示位置に移動表示された第2擬似可動体表示Z200は、第2中間演出表示位置から第2特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図15-33（A）～（C）参照）。また、第2特定演出表示位置に移動表示された第2擬似可動体表示Z200は、第2特定演出表示位置から第2特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図15-33（D）～（F）参照）。

【1004】

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

【1005】

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

【1006】

（発展演出A）

発展演出Aは、搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動（落下）することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される（図15-25（H）参照）。原点位置から演出位置に移動された搭載可動体32は、所定時間が経過した後に演出位置から原点位置まで上昇して復帰する。

【1007】

詳しくは、後述するステップ241SGS278Bの発展演出A種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体32が原点位置から演出位置まで落下することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される（図15-25（H）参照）。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体32は原点位置から落下せず、画像表示装置5に発展報知画像Z300が表示されることにより弱スーパーリーチへの発展が報知される（図15-25（G）参照）。つまり、発展演出A種別決定処理にて非実行が決定されるとは、搭載可動体32を落下させず発展報知画像Z300の表示により弱スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

【1008】

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

【1009】

（発展示唆演出）

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

【1 0 1 0】

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

10

【1 0 1 1】

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

20

【1 0 1 2】

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

30

【1 0 1 3】

尚、発光色及び発光色の変化パターンも種々に変更可能であり、例えば、白色から青色や緑色に変化せずに赤色に変化したり、最初から白色以外の発光表示色とされていてもよい。また、プッシュボタン 3 1 B の連打操作に応じて複数の発光表示部 Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E の点灯数が増加するようにし、点灯数が多い方が少ない場合よりも発展演出 B の実行期待度が高くなるようにしてもよい。また、発光色と発光数により期待度が異なるようにしてもよい。

【1 0 1 4】

40

また、特徴部 2 4 1 S G では、操作有効期間にプッシュボタン 3 1 B の連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合、パターン P S - 2 ～ 4 のいずれかが決定されている場合でも、連打操作量によっては、各パターン P S - 2 ～ 4 に応じた発光表示色まで変化しない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、操作有効期間にプッシュボタン 3 1 B の連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合でも、操作有効期間が終了したタイミングで、決定されたパターン P S - 2 ～ 4 に応じた発光表示色に変化するようにしてもよい。

【1 0 1 5】

また、操作有効期間の終了後に表示されるキャラクタ画像 Z 3 1 0 は、操作有効期間が終了したときの発光表示部 Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E の発光表示色に対応する色のキャラク

50

タ画像 Z 3 1 0 が表示されるようになっている。

【1016】

尚、操作有効期間が終了したときの発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色に応じて、種別が異なるキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示するようにしてもよい。また、上記のようにパターン P S - 2 ~ 4 のいずれかが決定されたにも関わらず発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色が変化しなかった場合でも、決定されたパターン P S - 2 ~ 4 に応じた色のキャラクタ画像 Z 3 1 0 (発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色とは異なる色) を表示するようにしてもよい。また、キャラクタ画像 Z 3 1 0 が表示されたタイミングで発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色をキャラクタ画像 Z 3 1 0 と同色に変化させてもよい。

10

【1017】

(発展演出 B)

発展演出 B は、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示することにより、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されること(遊技者にとって有利な内容)が報知される(図 15-27 (D) 参照)。また、第 1 特定演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去される(図 15-27 (D) ~ (F) 参照)。

【1018】

また、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去されるときに、第 1 特定演出表示位置を含む表示領域に、リーチタイトル画像 Z 5 1 を、該画像の表示開始時であることを示す態様にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 に重複するように表示することにより、可変表示結果が大当たりとなる(大当たり遊技状態に制御される)ことが示唆される。

20

【1019】

詳しくは、後述するステップ 241 S G S 280 の発展演出 B 種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示されることにより、強スーパーリーチへの発展が報知される(図 15-27 (D) 参照)。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示されず、画像表示装置 5 にリーチタイトル画像 Z 5 1 が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展が報知される(図 15-27 (C) 参照)。つまり、発展演出 B 種別決定処理にて非実行が決定されるとは、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を移動表示させずリーチタイトル画像 Z 5 1 が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

30

【1020】

(決め演出)

決め演出は、スーパーリーチ演出において実行されていた味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル対決の決着をつけ、大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する演出とされている。具体的には、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与える表示を行った後、遊技者に対しプッシュボタン 3 1 B またはスティックコントローラ 3 1 A の操作促進表示が行われ、プッシュボタン 3 1 B またはスティックコントローラ 3 1 A の操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B またはスティックコントローラ 3 1 A の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、搭載可動体 3 2 を原点位置から演出位置に移動させることにより敵キャラクタを倒してバトルに勝利する大当たり確定報知、または搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置に移動されずに敵キャラクタに倒されてバトルに敗北するはずれ確定報知のいずれかが行われる。

40

【1021】

パターン K B - 1、K V - 1 は、可変表示結果がはずれとなる場合に選択され、味方キ

50

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

【1022】

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

10

【1023】

また、後述するステップ241 S G S 282の決め演出種別決定処理にて、パターンK B - 2またはK V - 2の実行が決定した場合、搭載可動体32の落下タイミングにて該搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動して大当たり確定報知が行われ、演出位置から原点位置に復帰した後で、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して飾り図柄の可変表示が再開される。そして、第1擬似可動体表示Z100が第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示して、飾り図柄の可変表示が停止表示されることで、可変表示結果が大当たりとなる（図15-29（E）～（G）、図15-30（A）～（F）参照）。

【1024】

20

一方、パターンK B - 1またはK V - 1の実行が決定した場合、搭載可動体32の落下タイミングにて該搭載可動体32が原点位置から移動せず、ガラスがひび割れたエフェクト画像Z57が表示されてはずれ確定報知が行われ、可変表示結果がはずれとなる（図15-29（H）～（J）参照）。

【1025】

次に、スーパーリーチ β 、 γ （強スーパーリーチ）における搭載可動体32を用いた発展演出Aと、第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bと、の実行状況別の大当たり期待度について、図15-11に基づいて説明する。図15-11は、発展演出Aと発展演出Bの実行状況別の大当たり期待度を示す図である。

【1026】

30

図15-11に示すように、パターンAは、スーパーリーチ β 、 γ （強スーパーリーチ）の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間に発展演出A及び発展演出Bの双方が非実行となるパターンであり、パターンBは、発展演出Aが非実行、発展演出Bが実行となるパターンであり、パターンCは、発展演出Aが実行、発展演出Bが非実行となるパターンであり、パターンDは、発展演出A及び発展演出Bの双方が実行となるパターンである。

【1027】

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

40

【1028】

図15-18は、図14に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグオン状態である

50

か否かを判定する（ステップ241SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ241SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ241SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【1029】

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。

【1030】

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

【1031】

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。

【1032】

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

【1033】

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

【1034】

尚、本特徴部241SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用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（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3可変表示

10

20

30

40

50

結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」、「9 9 9」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「3 3 4」、「7 7 8」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りCと同一のチャンス目となる「3 3 4」、「7 7 8」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が揃わない飾り図柄であって、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。

10

【1035】

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。

【1036】

次いで、演出制御用CPU120は、当該可変表示における変動パターンがノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し（ステップ241SGS277）、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンであるときには（ステップ241SGS277；Y）、図15-19に示す予告演出種別決定処理を実行して、当該可変表示において予告演出Aまたは予告演出Bの演出パターン（演出種別）を決定するとともに（ステップ241SGS278A）、図15-21（A）に示す発展演出A種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出Aの演出パターン（演出種別）を決定する（ステップ241SGS278B）。ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンではないときには（ステップ241SGS277；N）、ステップ241SGS283に進む。

20

【1037】

図15-19に示すように、予告演出種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ241SGS301）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り（確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当りCの場合を除外してもよい。

30

40

【1038】

次いで、演出制御用CPU120は、遊技状態が低ベース状態（時短状態）であるか否かを判定し（ステップ241SGS302）、低ベース状態である場合は（ステップ241SGS302；Y）、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図15-20（A）に示す予告演出種別決定用テーブルAを用いて予告演出Aの演出パターンを決定する（ステップ241SGS303）。一方、低ベース状態でない場合、つまり、高ベース状態であ

50

る場合は（ステップ241SGS302；N）、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図15-20（B）に示す予告演出種別決定用テーブルBを用いて予告演出Bの演出パターンを決定する（ステップ241SGS304）。

【1039】

図15-20（A）に示すように、予告演出A種別決定用テーブルにおいては、「パターンPYA-1」、「パターンPYA-2」、「パターンPYA-3」、「パターンPYA-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図15-20（A）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

10

【1040】

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

20

【1041】

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

30

【1042】

図15-20（B）に示すように、予告演出B種別決定用テーブルにおいては、「パターンPYB-1」、「パターンPYB-2」、「パターンPYB-3」、「パターンPYB-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図15-20（B）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

40

【1043】

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

50

して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターンP Y B - 1」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 2」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 3」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 4」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「パターンP Y B - 1」に対して80個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 3」に対して8個の判定値が割り当てられ、「パターンP Y B - 4」に対して2個の判定値が割り当てられている。

【1044】

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

【1045】

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

【1046】

図15-19に戻り、ステップ241SGS305においては、ステップ241SGS303またはステップ241SGS304において決定された予告演出種別をRAM122の所定領域に記憶する（ステップ241SGS305）。そして、ステップ241SGS306に進んで、予告演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ241SGS306）、当該処理を終了する。

【1047】

次に、図15-21に示すように、発展演出A種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ241SGS311）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりC、非確変大当たり、小当たり）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、発展演出Aの対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当たり（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）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、発展演出Aの対象として確変大当たりCの場合を除外してもよい。

【1048】

次いで、演出制御用CPU120は、発展演出種別決定用乱数を抽出するとともに、図15-21（B）に示す発展演出A種別決定用テーブルを用いて発展演出Aの演出パターンを決定する（ステップ241SGS312）。

【1049】

図15-21（B）に示すように、発展演出A種別決定用テーブルにおいては、「非実行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり（確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりCのいずれか）となる場合、非確変大当たりとなる場合、スー

10

20

30

40

50

パーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図15-21(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【1050】

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

10

【1051】

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

【1052】

図15-21(A)に戻り、ステップ241SGS313においては、ステップ241SGS312において決定された発展演出A種別をRAM122の所定領域に記憶する(ステップ241SGS313)。そして、ステップ241SGS314に進んで、発展演出A開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS314)、当該処理を終了する。

20

【1053】

図15-18に戻って、ステップ241SGS278Bの処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当該可変表示における変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し(ステップ241SGS279)、スーパーリーチ変動パターンであるときには(ステップ241SGS279;Y)、図15-22(A)に示す発展演出A種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出Aの演出パターン(演出種別)を決定し(ステップ241SGS280)、図15-23(A)に示す発展演出B種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出Bの演出パターン(演出種別)を決定し(ステップ241SGS281)、図15-24(A)に示す決め演出B種別決定処理を実行して、当該可変表示において決め演出の演出パターン(演出種別)を決定する(ステップ241SGS282)。スーパーリーチ変動パターンではないとき、つまり、ノーマルリーチ変動パターンであるときは(ステップ241SGS279;N)、ステップ241SGS283に進む。

30

【1054】

図15-22(A)に示すように、発展演出A種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する(ステップ241SGS321)。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果(はずれ、確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりC、非確変大当たり、小当たり)を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当たり(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)またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、

40

50

予告演出の対象として確変大当りCの場合を除外してもよい。

【1055】

次いで、演出制御用CPU120は、発展示唆演出決定用乱数を抽出するとともに、図15-22(B)に示す発展示唆演出種別決定用テーブルを用いて発展示唆演出の演出パターンを決定する(ステップ241SGS322)。

【1056】

図15-22(B)に示すように、発展示唆演出種別決定用テーブルにおいては、「パターンPS-1」、「パターンPS-2」、「パターンPS-3」、「パターンPS-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか)となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図15-20(A)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【1057】

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

【1058】

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

【1059】

図15-22(A)に戻り、ステップ241SGS323においては、ステップ241SGS322において決定された発展示唆演出種別をRAM122の所定領域に記憶する(ステップ241SGS323)。そして、ステップ241SGS324に進んで、発展示唆演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS324)、当該処理を終了する。

【1060】

次に、図15-23(A)に示すように、発展示唆演出B種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する(ステップ241SGS331)。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果(はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り、小当り)を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGSでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り)またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチ

10

20

30

40

50

またはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。
尚、予告演出の対象として確変大当りCの場合を除外してもよい。

【1061】

次いで、演出制御用CPU120は、発展演出決定用乱数を抽出するとともに、図15-23(B)に示す発展演出B種別決定用テーブルを用いて発展演出Bの演出パターンを決定する(ステップ241SGS332)。

【1062】

図15-23(B)に示すように、発展演出B種別決定用テーブルにおいては、「非実行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか)となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図15-23(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

10

【1063】

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

20

【1064】

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

【1065】

図15-23(A)に戻り、ステップ241SGS333においては、ステップ241SGS332において決定された発展演出B種別をRAM122の所定領域に記憶する(ステップ241SGS333)。そして、ステップ241SGS334に進んで、発展演出B開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS334)、当該処理を終了する。

30

【1066】

図15-24(A)に示すように、決め演出種別決定処理において演出制御用CPU120は、ステップ241SGS301にて特定された可変表示結果に基づき、図15-24(B)に示す決め演出種別決定用テーブルを用いて決め演出の演出パターンを決定する(ステップ241SGS341)。次いで、決定した決め演出種別をRAM122の所定領域に記憶し(ステップ241SGS342)、決め演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS343)、当該処理を終了する。

40

【1067】

図15-24(B)に示すように、決め演出種別決定用テーブルにおいては、プッシュボタン31Bの操作を有効として遊技者に対しプッシュボタン31Bの単押し操作を促進する操作促進表示を行う「パターンKB-1」、「パターンKB-2」、スティックコントローラ31Aの操作を有効として遊技者に対しスティックコントローラ31Aの単引き操作を促進する操作促進表示を行う「パターンKV-1」、「パターンKV-2」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか)となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図15-24(B)に示す判定値数となるように、割り当て

50

られている。

【1068】

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

【1069】

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

【1070】

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

【1071】

尚、本特徴部241SGでは、各種演出種別決定処理において各種演出の演出パターンを決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上記演出以外に、例えば、キャラクタが登場するキャラクタ予告演出、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等の予告演出の実行を決定するようにしても良く、これら異なる態様の予告演出を決定する場合には、予告演出を開始するタイミングが予告演出の態様に依じて異なるので、後述する予告演出開始待ちタイマに、予告演出の態様に依じた異なる期間を設定すればよい。

【1072】

図15-18に戻って、ステップ241SGS283において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ241SGS284）。

【1073】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセステータ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。

【1074】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用

10

20

30

40

50

部品としてのスピーカ 8 L, 8 R、操作部（ブッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 等）の制御を実行する（ステップ 2 4 1 S G S 2 8 5）。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L, 8 R から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。

【1 0 7 5】

尚、本特徴部 2 4 1 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【1 0 7 6】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ 2 4 1 S G S 2 8 6）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ 2 4 1 S G S 2 8 7）。尚、所定時間は例えば 3 3 m s であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、該所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを含む可変表示中の画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示する。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他の演出の動画の表示が実現される。

【1 0 7 7】

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

【1 0 7 8】

（スーパーリーチ β の演出動作例）

次に、スーパーリーチ β の演出動作例について、図 1 5 - 2 5 ~ 図 1 5 - 3 1 に基づいて説明する。図 1 5 - 2 5 は、（A）~（H）はスーパーリーチ β の主にノーマルリーチでの演出動作例を示す図である。図 1 5 - 2 6 は、（A）~（J）は主に弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図 1 5 - 2 7 は、（A）~（F）は同じく弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図 1 5 - 2 8 は、（A）~（D）は主に強スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図 1 5 - 2 9 は、（E）~（J）は強スーパーリーチ演出の演出動作例を示す図である。図 1 5 - 3 0 は、（A）~（F）は大当たり確定報知後の演出動作例を示す図である。図 1 5 - 3 1 は、（A）~（D）は第 1 擬似可動体表示の移動表示の詳細を示す図である。図 1 5 - 3 2 は、発光表示部と搭載可動体 L E D との関係を示す図である。

【1 0 7 9】

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

【1 0 8 0】

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

【1 0 8 1】

尚、上記第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄や、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）については、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似

10

20

30

40

50

可動体表示 Z 2 0 0 よりも手前側（上位レイヤー）に表示されるため、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 よりも奥側（下位レイヤー）に表示されるため、飾り図柄が重複して第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の視認性が低下することが防止されている。

【1082】

可変表示を開始した後、図 15-25（B）に示すように、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とした場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出を開始する。

【1083】

図 15-25（C）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 A の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置に表示した後、第 1 特定演出表示位置に移動表示し（図 15-25（D）参照）、図 15-25（E）に示すように、ステップ 241 S G S 278 A の予告演出種別決定処理にて決定されたパターン（P Y A-1～4 のいずれか）に対応する表示色にて発光表示部 Z 208 A～Z 208 E を発光表示させることで、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出 A を実行する。また、第 1 特定演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 6 0 を表示する。

【1084】

尚、エフェクト画像 Z 6 0 は、発光表示部 Z 208 A～Z 208 E の発光表示色に対応した態様で表示される。例えば、パターン P Y A-1 に基づき発光表示部 Z 208 A～Z 208 E の発光表示色が白色にて発光表示される場合、エフェクト画像 Z 6 0 は白色で表示サイズは小さく、パターン P Y A-4 に基づき発光表示部 Z 208 A～Z 208 E の発光表示色が赤色にて発光表示される場合、エフェクト画像 Z 6 0 は赤色で、表示サイズは期待度に応じて大きくなるのが好ましい。

【1085】

次いで、図 15-25（F）に示すように、エフェクト画像 Z 6 0 を消去するとともに、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示した後に第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を消去することで、予告演出 A を終了する。その後、画像表示装置 5 の表示領域の右上に設けた表示領域 5 S R に、小図柄よりやや大きい態様で飾り図柄を縮小して表示する。

【1086】

そして、ステップ 241 S G S 278 B の発展演出 A 種別決定処理にて発展演出 A の非実行が決定されている場合、図 15-25（G）に示すように、発展演出 A の開始タイミングにて、搭載可動体 32 を落下させずに原点位置に保持したまま、発展報知画像 Z 300 を表示するとともに、その周囲にエフェクト画像 Z 61 A を表示し、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知する。また、発展演出 A の実行が決定されている場合、図 15-25（H）に示すように、発展演出 A の開始タイミングにて、搭載可動体ソレノイド 207 L，207 R をオン状態にして搭載可動体 32 を原点位置から演出位置に落下させるとともに、その周囲に、搭載可動体 32 を強調するためのエフェクト画像 Z 61 A とは異なるエフェクト画像 Z 61 B を表示し、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知する。

【1087】

尚、特徴部 241 S G では、発展演出 A として搭載可動体 32 の落下が実行されるときの方が実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いが、発展演出 A（搭載可動体 32 の落下）の非実行が決定されている場合でも、発展報知画像 Z 300 を表示することにより、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知することができる。

【1088】

図 15-26（A）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、発展演出 A の実行期間

10

20

30

40

50

が終了した後、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示するなどして弱スーパーリーチ演出を開始するとともに、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置に表示した後、第 1 特定演出表示位置に移動表示して、発展示唆演出を開始する（図 1 5 - 2 6 (B) 参照）。このとき、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、一部がキャラクタ画像 Z 3 1 0 の手前側に重複するように表示される。

【1 0 8 9】

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

【1 0 9 0】

次いで、図 1 5 - 2 6 (C) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 6 2 を表示する。そして、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 0 の発展示唆演出種別決定処理にてパターン (P S - 2 ~ 4) のいずれかが決定されている場合、図 1 5 - 2 6 (D) に示すように、操作有効期間における押しボタン 3 1 B の連打操作（操作の検出回数）に応じて、エフェクト画像 Z 6 2 を大きくしていくとともに、所定時間が経過するごとに発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色を変化させていくことで、発展演出 B が実行されることを示唆する。

【1 0 9 1】

また、図 1 5 - 2 6 (E) に示すように、操作有効期間が終了した後も発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色を維持したまま、背景画像を暗くするブラックアウト表示とする。その後、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の上方位置に、操作有効期間が終了したときの発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色と同色の小サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示するとともに、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 6 3 を表示した後（図 1 5 - 2 6 (F) 参照）、エフェクト画像 Z 6 3 を表示したままキャラクタ画像 Z 3 1 0 を一旦消去し（図 1 5 - 2 6 (G) 参照）、次いで、中サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示した後（図 1 5 - 2 6 (H) 参照）、エフェクト画像 Z 6 3 を表示したままキャラクタ画像 Z 3 1 0 を一旦消去し（図 1 5 - 2 6 (I) 参照）、次いで、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示する（図 1 5 - 2 6 (J) 参照）。

【1 0 9 2】

尚、図 1 5 - 2 6 (E) ~ (J) においては、演出の見栄えを考慮して、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示は継続するが、エフェクト画像 Z 6 2 は表示しないことが好ましい。

【1 0 9 3】

このように、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E と同色のキャラクタ画像 Z 3 1 0 を、画面奥側から手前側に向けて漸次大きくなる態様で表示するとともに、小サイズ、中サイズ、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示するときに、図 1 5 - 2 7 における図 1 5 - 2 6 (J) の拡大図に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定演出表示位置を含む領域にて該第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の少なくとも一部の手前側に重複させ、該重複した領域を透して第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を視認できるようにすることで、発展演出 B が実行されることに対する期待感をより好適に煽ることができる。

【1 0 9 4】

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

【1 0 9 5】

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

10

20

30

40

50

クト画像 Z 6 3 も示唆画像として第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の少なくとも一部の手前側に重複するように表示してもよい。

【1096】

次いで、図 1 5 - 2 7 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示している間に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。具体的には、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が消去したことを強調するための消去表示として、漸次フェードアウトさせる態様にて非表示とする。その後、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を漸次フェードアウトさせる態様にて非表示することにより消去する。

【1097】

尚、特徴部 2 4 1 S G では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 5 - 2 7 (A) に示すように、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示している間に第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図 1 5 - 2 6 (F) に示すようにキャラクタ画像 Z 3 1 0 の表示を開始したときに、あるいは、表示を開始してから所定時間が経過したときにおいて、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示している間に第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）するようにしてもよい。

【1098】

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

【1099】

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

【1100】

一方、図 1 5 - 2 7 (D) に示すように、発展演出 B の実行が決定されている場合、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示することで、強スーパーリーチに発展することを報知する。このとき、拡大図に示すように、移動表示の際に発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E を所定の色（例えば、白色など）に発光表示するとともに、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E を含む回転表示部 Z 2 0 7 を正面視時計回りに回転させる態様にて表示する。また、第 1 特定演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 6 5 を表示する。

【1101】

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

【1102】

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

【1103】

次に、図15-28(A)に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示態様をスーパーリーチ表示態様としたときに、スーパーリーチ演出の種別を示すリーチタイトルや大当り期待度を示すリーチタイトル画像Z51を表示し、スーパーリーチ演出に発展したことを報知する。次いで、スーパーリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル（対決）する画像Z52を表示する演出など）を開始する（図15-28(B)参照）。そして、スーパーリーチ表示態様としたときから所定時間が経過したタイミングで、ステップ241SGS282の決め演出種別決定処理にてパターンKB-1、KB-2が決定されている場合、つまり、操作対象が押しボタン31Bである場合は、図15-28(C)に示すように、遊技者に対し押しボタン31Bの押し操作を促進するための操作促進画像Z53を表示する。一方、ステップ241SGS282の決め演出種別決定処理にてパターンKV-1、KV-2が決定されている場合、つまり、操作対象がスティックコントローラ31Aである場合は、図15-28(D)に示すように、遊技者に対しスティックコントローラ31Aの引き操作を促進するための操作促進画像Z54を表示する。

10

【1104】

操作促進表示を表示している操作有効期間において押しボタン31Bの押し操作（押しボタンセンサ35Bからの検出信号）またはスティックコントローラ31Aの引き操作（スティックコントローラ31Aからの検出信号）を検出したタイミング、または押しボタン31Bの押し操作またはスティックコントローラ31Aの引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図15-29(E)に示すように、搭載可動体32を原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演出を実行するとともにエフェクト画像Z55を表示する。また、搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動に応じて、所定の効果音をスピーカ8L、8Rを出力するとともに、搭載可動体LED208を所定の色（例えば、虹色など）にて発光させる。

20

【1105】

尚、エフェクト画像Z55は、ガラスがひび割れて飛び散る態様で表示される複数のガラス破片画像を含むエフェクト画像とされ、後述するエフェクト画像Z71と同様の態様とした形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、エフェクト画像Z71と異なる態様のエフェクト画像としてもよい。例えば、ガラスの一部分のみがひび割れて破片となって飛び散り、残りの部分を残した態様で表示することで、搭載可動体32が画像表示装置5に表示されたエフェクト画像Z55に重複して表示を視認しづらい状況でも、多少の時間をかけて何が起こったのかを遊技者が把握しやすくなるようにしてもよい。

30

【1106】

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

40

【1107】

その後、搭載可動体32を演出位置から原点位置に移動させた後、図15-29(F)に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す画像Z56を表示した後、図15-29(G)に示すように、大当り図柄の組合せを仮停止表示して大当り確定報知を行う。尚、大当り図柄の組合せを仮停止表示しても小図柄は可変表示したままとする。

【1108】

次いで、図15-30(A)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示領域に、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散るエフェクト画像Z71を表

50

示するとともに、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示する。そして、図15-30(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示するとともに、演出可動表示部Z110A~Z110Dを第1演出表示状態から第2演出表示状態に変化させる。また、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示に応じて、図15-29(E)にて搭載可動体32を落下させたときと同じように、所定の効果音をスピーカ8L, 8Rを出力するとともに、発光表示部Z108Aを所定の色(例えば、虹色など)にて発光させる。

【1109】

ここで、図15-30(A)(B)にて説明した第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の詳細について、図15-31にて説明する。

【1110】

図15-31(A)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示領域に、ガラスがひび割れて複数のガラス破片が飛び散る態様を示す画像Z71Aを含むエフェクト画像Z71を表示するとともに、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示する。尚、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を、原点位置に保持されている搭載可動体32の下方に一部が視認可能となるように表示する。そして、図15-31(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置と第1演出表示位置との間の第1中間表示位置に表示するときは、図15-31(A)に示す状態よりもガラス破片を示す画像Z71Aの量及び移動表示速度を増加するとともに、これら画像Z71Aよりも手前側に第1擬似可動体表示Z100を表示する。

【1111】

次いで、図15-31(C)(D)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に表示するときは、図15-31(B)に示す状態よりもガラス破片を示す画像Z71Aの量及び移動表示速度をさらに増加するとともに、これら画像Z71Aを第1擬似可動体表示Z100よりも手前側に表示する。

【1112】

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

【1113】

さらに、図15-31(C)の拡大図に示すように、第1擬似可動体表示Z100の手前側に表示した複数の画像Z71Aのうちいずれかを透して第1擬似可動体表示Z100を視認可能に表示したり、図15-31(D)の拡大図に示すように、第1擬似可動体表示Z100の手前側に表示した複数の画像Z71Aのうちいずれかに第1擬似可動体表示Z100の一部を反射表示したりすることで、第1擬似可動体表示Z100と画像Z71Aとの位置関係がより明確になるため、より立体感がある表示を実現することができる。

【1114】

また、図15-31(D)に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、演出可動表示部Z110A~Z110Dを第1演出表示状態から第2演出表示状態に変化させるとともに、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する。

【1115】

詳しくは、図15-32に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100が第1演出表示位置に移動表示した後、発光表示部Z108Aを、第1期間t

10

20

30

40

50

a 1 ~ t a 2 (例えば、33ms) にわたり発光表示した後、第2期間 t a 2 ~ t a 3 (例えば、33ms) にわたり非表示する点滅表示パターンを、第1擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第1演出表示位置に表示している演出期間 t a 1 ~ t a 4 にわたり複数回繰返し行う一方で、搭載可動体 L E D 2 0 8 を、第1期間に対応する第1対応期間 (例えば、30ms) にわたり点灯した後、第2期間に対応する第2対応期間 (例えば、40ms) にわたり消灯する点滅パターンを、演出期間 t a 1 ~ t a 4 にわたり複数回繰返し行う。

【1116】

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

【1117】

また、演出期間 t a 1 ~ t a 4 において、振動モータ 6 1 を駆動してプッシュボタン 3 1 B 及びスティックコントローラ 3 1 A を振動させる振動演出を実行してもよい。このようにすることで、より演出を盛り上げることができる。尚、振動モータ 6 1 の駆動を発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示と搭載可動体 L E D 2 0 8 の点灯と同期させてもよい。

【1118】

図 15-30 (C) に戻って、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第1擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第2演出表示状態から第1演出表示状態に復帰させるとともに、飾り図柄の縮小表示を終了して、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した後、図 15-30 (D) に示すように、第1擬似可動体表示 Z 1 0 0 を上方に向けて移動表示し、図 15-30 (E) に示すように、第1演出表示位置まで移動表示した後に消去する。そして、確定飾り図柄の組合せを停止表示するとともに、小図柄も大当り図柄の組合せにて停止表示する。

【1119】

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

【1120】

図 15-29 に戻って、操作促進表示を表示している操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の単押し操作 (プッシュセンサ 3 5 B からの検出信号) またはスティックコントローラ 3 1 A の単引き操作 (スティックコントローラ 3 1 A からの検出信号) を検出したタイミング、またはプッシュボタン 3 1 B の単押し操作またはスティックコントローラ 3 1 A の単引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、図 15-29 (H) に示すように、搭載可動体 3 2 を画像表示装置 5 の表示領域上方の原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演出を実行せず、エフェクト画像 Z 5 7 を表示するとともに、図 15-29 (I) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す画像 Z 5 8 を表示した後、図 15-29 (J) に示すように、はずれ図柄の組合せを停止表示してはずれ確定報知を行う。また、はずれ図柄の組合せを停止表示に同期して小図柄をはずれ図柄の組合せにて停止表示する。

【1121】

尚、例えば、操作有効期間の開始とともにプッシュボタン 3 1 B を操作した場合と、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合とで、その後の尺に差が生じるので、プッシュボタン 3 1 B の操作タイミングで生じた尺の差を、1. 図柄確定までの飾り図柄の揺れ期間、2. 画像 Z 5 5 ~ Z 5 8 の表示期間、3. 可動体演出の演出期

10

20

30

40

50

間のうちいずれかの期間を延長したり短縮したりすることで吸収するようにしてもよい。

【1122】

(スーパーリーチγの演出動作例)

次に、スーパーリーチγの演出動作例について、図15-33～図15-34に基づいて説明する。図15-33は、(A)～(F)はスーパーリーチγにおける予告演出Bの演出動作例を示す図である。図15-34は、(A)～(F)はスーパーリーチγにおける予告演出Bの演出動作例を示す図である。

【1123】

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

【1124】

図15-33(A)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-1が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置に表示した後、第2中間演出表示位置に移動表示することで(図15-33(B)参照)、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第2中間演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z81を表示する。

【1125】

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

【1126】

その後、演出制御用CPU120は、図15-33(C)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第2中間演出表示位置から第2特定初期表示位置に移動表示させることなく消去(非表示)する。

【1127】

図15-33(D)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-2が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置に表示した後、第2特定演出表示位置に移動表示することで(図15-33(E)参照)、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第2特定演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z81を表示する。

【1128】

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

【1129】

その後、演出制御用CPU120は、図15-33(F)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第2特定演出表示位置から第2特定初期表示位置に移動表示させることなく消去(非表示)する。

【1130】

図15-34(A)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-3が決定されている場合、ノーマ

10

20

30

40

50

ルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示した後、第1演出表示位置に移動表示することで(図15-34(B)参照)、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第1演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示Z100の周囲に、第1擬似可動体表示Z100を強調するためのエフェクト画像Z82を表示する。

【1131】

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

10

【1132】

その後、演出制御用CPU120は、図15-34(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示させることなく消去(非表示)する。

【1133】

図15-34(D)に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-4が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第1擬似可動体表示Z100を第2初期表示位置に表示した後、第2演出表示位置に移動表示することで(図15-34(E)参照)、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第2演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示Z100の周囲に、第1擬似可動体表示Z100を強調するためのエフェクト画像Z82を表示する。

20

【1134】

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

【1135】

その後、演出制御用CPU120は、図15-34(F)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第2演出表示位置から第2初期表示位置に移動表示させることなく消去(非表示)する。

30

【1136】

(擬似可動体表示と可動体)

次に、擬似可動体表示と可動体とについて、図15-35～図15-40に基づいて説明する。図15-35は、擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図15-36は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図15-37は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図15-38は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図15-39は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図15-40は、第1擬似可動体表示と第2擬似可動体表示とを比較するための説明図である。

40

【1137】

図15-35に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、図15-14(B)にて説明したように、搭載可動体32とは形態、重量、駆動機構などが異なる第1非搭載可動体M100を模した擬似可動体表示であるが、第1初期表示位置と搭載可動体32の原点位置はともに画像表示装置5の表示領域上部でほぼ同位置であり、第1演出表示位置と搭載可動体32の演出位置はともに第1初期表示位置や原点位置よりも下方の位置であるため、第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方方向である。つまり、第1擬似可動体表示Z100と搭載可動体32とは、共に画像表示装置5の表示領域上部の第1初期表示

50

位置や原点位置から下方向に向けて移動可能とされている。

【1138】

尚、図15-16にて説明したように、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離L2は、搭載可動体32の原点位置から演出位置までの移動距離L1よりも長い($L2 > L1$)。

【1139】

ここで、図15-35(A')~(C')に示すように、搭載可動体32は、上方の原点位置から中間位置を経て下方の演出位置まで自重により落下(移動)するのに約300msを要するのに対し、図15-35(A)~(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、第1初期表示位置から第1中間表示位置を経て第1演出表示位置に移動表示するのに約100msを要する。つまり、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、移動表示距離が長い上に搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動よりも速い。

【1140】

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

【1141】

次に、図15-36(A')(B')に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、第1原点位置から該第1原点位置よりも下方の第1演出位置に移動したときに、機構部M100Bが移動体M106の上部に当接して下方への移動が規制されることにより停止するとともに、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作(跳ね返り)が行われる第1非搭載可動体M100を模した表示とされている。

【1142】

よって、図15-36(A)(B)に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、特定の移動量の反動動作表示(跳ね返り表示)を行う。

【1143】

より詳しくは、第1非搭載可動体M100は、演出部M100Aの左側方のみが駆動機構M101により支持される片持ち構造であり、第1演出位置まで移動したとき、機構部M100Bが移動体M106の上部に当接して下方への移動が規制されるので、演出部M100Aよりも先に機構部M100Bに振動による反動動作が生じ、その後、振動が演出部M100Aに伝達されて反動動作が生じる。

【1144】

よって、図15-36(B1)に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に移動表示したとき、機構部M100Bの反動動作表示を行った後、図15-36(B2)に示すように、演出部M100Aの反動動作表示を行う。このようにすることで、搭載可動体32とは異なる第1非搭載可動体M100を模した第1擬似可動体表示Z100をより現実的な態様(例えば、搭載可動体32を模した表示とは異なる態様)にて移動表示させることができる。

【1145】

また、図15-36(C')(D')に示すように、搭載可動体32は、演出部32Aの左右側方が駆動機構101L, 101Rにより支持される構造であり、演出位置まで移動したとき、機構部32Bが左右の移動体206の上部に当接して下方への移動が規制されることで、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作が行われる。

【1146】

10

20

30

40

50

次に、決め演出における搭載可動体 3 2 と第 1 擬似可動体の動作態様について説明する。

【1147】

演出制御用 CPU 120 は、図 15-28~図 15-30 にて説明したように、決め演出の実行期間 (t_{a0} ~ t_{a10}) において搭載可動体 3 2 を原点位置から演出位置に落下させる可動体演出を実行して大当り確定報知を行った後、第 1 擬似可動体表示 Z 100 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで移動表示させる擬似可動体表示を実行可能である。

【1148】

詳しくは、図 15-37 (A) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、タイミング t_{a0} にて決め演出を開始した後、操作有効期間内に遊技者によるスティックコントローラ 31A またはプッシュボタン 31B の操作を検出したタイミング t_{a1} で、搭載可動体 3 2 を原点位置から演出位置に落下させる。搭載可動体 3 2 は、タイミング t_{a1} ~ t_{a2} の期間 $TL1$ (例えば、約 300ms) に原点位置から演出位置まで移動した後、タイミング t_{a2} ~ t_{a3} の期間 (例えば、約 700ms など) に反動動作が行われる。

【1149】

その後、タイミング t_{a4} で搭載可動体 3 2 を演出位置から原点位置まで移動 (上昇) させ、大当り確定報知を行う。ここで、搭載可動体 3 2 が演出位置から原点位置まで移動するタイミング t_{a4} ~ t_{a5} の期間 $TL3$ (例えば、約 1000ms) は、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで移動するタイミング t_{a1} ~ t_{a2} の期間 $TL1$ (例えば、約 300ms) よりも長い。言い換えると、搭載可動体 3 2 が演出位置から原点位置まで移動する際の速さは、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで移動 (落下) する際の速さよりも遅い。

【1150】

このように、構造物である搭載可動体 3 2 を用いた演出では、遊技者の操作検出に応じて搭載可動体 3 2 を原点位置から演出位置まで移動させるときは、自重により速く落下させることで遊技者にインパクトを与えることができる一方で、搭載可動体 3 2 を演出位置から原点位置まで移動させるときは、遅く移動させることで搭載可動体 3 2 が衝撃により損傷すること等を抑制することができる。

【1151】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、大当り確定報知を行ってから所定時間が経過したタイミング t_{a6} で、第 1 擬似可動体表示 Z 100 を第 1 初期表示位置に表示し、タイミング t_{a6} ~ t_{a7} の期間 $TL2$ (例えば、約 100ms) に第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示した後、タイミング t_{a7} ~ t_{a8} の期間 (例えば、約 900ms など) に反動動作表示を行う。

【1152】

その後、タイミング t_{a9} で第 1 擬似可動体表示 Z 100 を第 1 演出表示位置から第 1 初期表示位置まで移動表示 (上昇) させた後、第 1 擬似可動体表示 Z 100 を消去する。ここで、第 1 擬似可動体表示 Z 100 が第 1 演出表示位置から第 1 初期表示位置まで移動するタイミング t_{a9} ~ t_{a10} の期間 $TL4$ (例えば、約 1000ms) は、第 1 擬似可動体表示 Z 100 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示するタイミング t_{a6} ~ t_{a7} の期間 $TL2$ (例えば、約 100ms) よりも長い。言い換えると、第 1 擬似可動体表示 Z 100 を第 1 演出表示位置から第 1 初期表示位置に移動表示する際の速さは、第 1 擬似可動体表示 Z 100 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示する際の速さよりも遅い。

【1153】

このように、第 1 擬似可動体表示 Z 100 の移動表示では、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示を、第 1 演出表示位置から第 1 初期表示位置への移動表示よりも速くするなど、搭載可動体 3 2 と同じようにすることで、第 1 擬似可動体表示 Z 100 をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【1154】

10

20

30

40

50

また、図15-37(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させる際の単位時間(例えば、TL2)あたりの移動量L2(移動表示距離L2)と、搭載可動体32を原点位置から演出位置に移動させる際の単位時間(例えば、TL2)あたりの移動量L1Aと、を比較すると、第1擬似可動体表示Z100の単位時間TL2あたりの移動量L2は、搭載可動体32の単位時間TL2あたりの移動量L1Aよりも大きい。つまり、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動よりも速い。このようにすることで、第1擬似可動体表示Z100により搭載可動体32の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができるため、遊技者に驚きを与えることができる。

10

【1155】

また、図15-37(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L11よりも多い。また、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示回数(例えば、6回)は、搭載可動体32の反動動作回数(例えば、4回)よりも多い。このようにすることで、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100を搭載せずとも第1非搭載可動体M100と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

20

【1156】

また、図15-38(A)(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示距離L2と、第1非搭載可動体M100の第1原点位置から第1演出位置への移動表示距離L2とは同じであり、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する期間TL2は、第1非搭載可動体M100を第1原点位置から第1演出位置に移動させる期間TL10よりも短い($TL2 < TL10$)。よって、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させる際の単位時間(例えば、TL2)あたりの移動量L2は、第1非搭載可動体M100を第1原点位置から第1演出位置に移動させる際の単位時間(例えば、TL2)あたりの移動量よりも大きい。つまり、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、第1非搭載可動体M100の第1原点位置から第1演出位置への移動よりも速い。このようにすることで、第1擬似可動体表示Z100により第1非搭載可動体M100の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができるため、遊技者に驚きを与えることができる。

30

【1157】

また、図15-38(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L11、及び第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。また、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示回数(例えば、6回)は、搭載可動体32及び第1非搭載可動体M100の反動動作回数(例えば、4回)よりも多い。このようにすることで、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100を搭載せずとも、第1非搭載可動体M100や搭載可動体32と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときや搭載可動体32が演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

40

【1158】

尚、特徴部241SGでは、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100の反動動作に

50

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

【1159】

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

【1160】

次に、図15-39(A)に示すように、搭載可動体32を演出位置から原点位置に移動する場合や、第1非搭載可動体M100を第1演出位置から第1原点位置に移動する場合、搭載可動体モータ202L、202RやM101といった駆動源を用いるため、演出制御用CPU120は、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100の制御速度を、移動を開始したタイミングtb1からタイミングtb2までの第1期間は増加し、タイミングtb2からタイミングtb3までの期間は一定とし、タイミングtb3からタイミングtb4までの第2期間は減少させる。つまり、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100は、移動を開始してから第1期間が経過するまで加速し、その後一定速度で移動し、停止位置手前の第2期間において減速して停止する。

【1161】

これに対し第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を移動表示させる速さは、図15-39(B)に示すように、移動を開始したタイミングtb1から停止するタイミングtb4まで一定であり、移動表示を加速させる第1期間や減速させる第2期間は不要であるため、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示を第1非搭載可動体M100や搭載可動体32の移動よりもスムーズに行うことができる。

【1162】

次に、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200の移動表示について、図15-40を用いて説明する。

【1163】

図15-40(A)～(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、最低、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示するための入力画像である第1フレームと、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に表示するための入力画像である第2フレームと、が必要になる。

【1164】

一方、図15-40(A')～(B')に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、最低、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示するための入力画像である第1フレームと、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置に表示するための入力画像である第2フレームと、が必要になる。

【1165】

図15-16にて説明したように、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離L2であり、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示距離L3であり、移動表示距離L2は移動表示距離L3よりも長いが、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約100msであるのに対し、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約800msで異なっているため、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示の方が、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。

【1166】

ここで、演出制御用CPU120が第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示するときに、図15-40(A)に示す第1フレーム、図15-40(C)に示す第2フレームの順に表示することも考えられるが、フレームレートが低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。

【1167】

そこで、第1フレームと第2フレームの間に、第1擬似可動体表示Z100を第1中間表示位置に表示するための入力画像として図15-40(B)に示す1の補間フレームを挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高め、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行うことで、自然で滑らかな移動表示を行うことができる。

10

【1168】

このように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで高速で移動表示するときでも、第1フレームと第2フレームの間に少なくとも1の補間フレームを挿入して自然で滑らかな移動表示を実現することで、第1擬似可動体表示Z100を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができる。

【1169】

一方、演出制御用CPU120が第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示するときに、図15-40(A')に示す第1フレーム、図15-40(B')に示す第2フレームの順に表示することも考えられるが、フレームレートが低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。

20

【1170】

そこで、第1フレームと第2フレームの間に、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置と第1特定演出表示位置との間の複数の第1中間表示位置に表示するための入力画像として、複数の補間フレーム(図示略)を挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高めて自然で滑らかな移動表示を実現し、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第1特定初期表示位置、各第1中間表示位置、及び第1特定演出表示位置の順に行うことで、第2擬似可動体表示Z200を、視認性を低下させることなく第1擬似可動体表示Z100よりも遅い速度で移動表示させることができる。

30

【1171】

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

40

【1172】

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

【1173】

また、特徴部241SGでは、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示すると

50

きに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図15-34（D）～（E）に示すように、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示して該第2演出表示位置に停止表示するとき、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

【1174】

また、図15-33（A）～（B）に示すように、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置に移動表示して該第2中間演出表示位置に停止表示するときや、図15-33（D）～（E）に示すように、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示して該第2特定演出表示位置に停止表示するとき、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

【1175】

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

【1176】

また、予告演出BのパターンPBY-3や決め演出の大当たり報知後において第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示の方が、予告演出BのパターンPBY-4において第1擬似可動体表示Z100が第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示よりも移動量が多いことが好ましい。このようにすることで、下方に移動表示したときの方が上方に移動表示したときよりも反動動作表示が大きくなるので、より現実的な態様にて移動表示させることができる。

【1177】

（作用・効果）

以上説明したように、特徴部241SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出位置まで移動する方向と、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向であり、第1擬似可動体表示Z100の単位時間TL2あたりの移動量L2は、搭載可動体32の単位時間TL2あたりの移動量L1Aよりも大きい。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100により搭載可動体32の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

また、搭載可動体32では実現が困難な速さで移動表示することや、複数の速さで移動表示させたりすることが可能となるので、演出の多様化を図ることができる。

【1178】

尚、特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100の移動表示と搭載可動体32の移動の速さを比較した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1擬似可動体表示Z100の移動表示と第1非搭載可動体M100の移動との速さの比較であってもよいし、第2擬似可動体表示Z200の移動表示と第2非搭載可動体M200の移動との速さの比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の移動表示と可動体の移動との速さの比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別は任意に変更してもよい。

【1179】

また、第1擬似可動体表示Z100は、第1原点位置から第1演出位置に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる第1非搭載可動体M100を模した表示であり、演出制御用CPU120は、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1原点位

10

20

30

40

50

置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であり、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うものであり、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100を搭載せずとも第1非搭載可動体M100と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

10

【1180】

尚、特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示と第1非搭載可動体M100の反動動作の移動量を比較した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第2擬似可動体表示Z200の反動動作表示と第2非搭載可動体M200の反動動作の移動量の比較であってもよいし、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の反動動作表示と搭載可動体32の反動動作との比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の反動動作表示と可動体の反動動作との移動量の比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別を任意に変更してもよい。

【1181】

20

また、スーパーリーチβまたはスーパーリーチγの変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。

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

尚、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いとは、発展演出Aと発展演出Bとが実行されたときに100%の割合で大当り遊技状態に制御されるものを含む。

30

【1182】

また、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）を予告する予告演出Aと、強スーパーリーチ演出に発展することを報知する発展演出Bと、発展演出Bが実行される可能性を示唆する発展示唆演出と、を実行可能であり、予告演出Aにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示した後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示してから非表示とし、発展演出Bにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置に表示した後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし、発展演出Bを実行する前であって第1特定初期表示位置に表示している第2擬似可動体表示Z200を非表示とするときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域にキャラクタ画像Z310を表示可能である。

40

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

【1183】

また、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出と、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されることを報知する発展演出Bと、を実行可能であり、発

50

展演出 B において第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を移動表示する場合に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示させた後、該第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく非表示とするとともに、発展演出 B の実行を示唆するリーチタイトル画像 Z 5 1 の表示開始時の態様を、第 1 特定演出表示位置を含む表示領域に表示可能であり、決め演出において第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示する場合に、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示させた後、該第 1 演出表示位置から第 1 初期表示位置に移動表示させてから非表示とする。

この特徴によれば、決め演出が実行される前は、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が構造物としての可動体と同じように移動表示することよりも示唆画像の表示を優先して第 2 表示位置から第 1 表示位置へ戻すことなく非表示とするため、決め演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる一方で、決め演出では、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく遊技者にとって有利な内容の報知に注目させることができる。

尚、特徴部 2 4 1 S G では、発展演出 B（特定演出）においては第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を移動表示させ、決め演出（特別演出）においては第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、特定演出と特別演出とで共通の擬似可動体表示を移動させるようにしてもよい。

【1184】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第 1 初期表示位置、第 1 中間表示位置、及び第 1 演出表示位置の順に行い、第 1 初期表示位置、第 1 中間表示位置、及び第 1 演出表示位置を含む表示領域で、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示を強調する特定画像（例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像 Z 7 1 A が飛び散るエフェクト画像 Z 7 1）を表示可能である。

この特徴によれば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができるとともに、移動表示を特定画像により強調することで移動表示を遊技者に好適に印象付けることができる。

【1185】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第 1 初期表示位置、第 1 中間表示位置、及び第 1 演出表示位置の順に行い、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示の方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示よりも速く、予告演出 B において、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 3 や第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示される P B Y - 4 が実行されるときと、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置または第 2 中間演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 1、P B Y - 2 が実行されるときとで、大当たり状態に制御される割合（大当たり期待度）が異なる。

この特徴によれば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 のいずれが移動表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、大当たり遊技状態に制御される割合が異なる第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

尚、予告演出 B において、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 3 や第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 4 が実行されるときと、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置または第 2 中間演出表示位置が実行されるときとで、大当たり状態に制御される割合（大当たり期待度）が異なるとは、予告演出 B においてパターン P B Y - 3 またはパターン P B Y - 4 が実行されるときに大当たり状態

10

20

30

40

50

に制御される割合が100%で、パターンPBY-1またはパターンPBY-2が実行されるときに大当り遊技状態に制御される割合が0%の場合や、予告演出BにおいてパターンPBY-1またはパターンPBY-2が実行されるときに大当り状態に制御される割合が100%で、パターンPBY-3またはパターンPBY-4が実行されるときに大当り遊技状態に制御される割合が0%の場合を含む。

【1186】

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

10

【1187】

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

20

【1188】

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

【1189】

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

30

【1190】

また、第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離L2の方が、原点位置から演出位置までの移動距離L1よりも長いことで、第1擬似可動体表示Z100の方が搭載可動体32よりも移動速度が速く、かつ、移動距離が長いため、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【1191】

40

また、擬似可動体表示は、演出表示部Z100A、Z200Aと機構表示部Z100B、Z200Bとを含み、擬似可動体表示の移動表示において、機構表示部Z100B、Z200Bの方が演出表示部Z100A、Z200Aよりも先に第1演出表示位置に到達することで、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【1192】

また、第1擬似可動体表示Z100の単位時間TL2あたりの移動量L2は、搭載可動体32の単位時間TL2あたりの移動量L1Aよりも大きいことで、第1擬似可動体表示Z100をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【1193】

また、搭載可動体32の原点位置と演出位置との間での移動期間として、速さが増加す

50

る第1期間と、速さが減少する第2期間とを含み、擬似可動体表示の移動表示期間は、第1期間と第2期間とを含まないことで、擬似可動体表示の移動表示を可動体の移動よりもスムーズに行うことができる。

【1194】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第1演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示Z100に遊技者を注目させることができる。

【1195】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を移動表示させているときは発光表示部Z108Aを発光表示しないことで、移動表示中の不完全な第1擬似可動体表示Z100を目立たせないことで、演出効果の低下を抑制することができる。

【1196】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第1擬似可動体表示Z100をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【1197】

また、演出制御用CPU120は、第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置や第2特定演出表示位置に移動表示可能であり、予告演出Aにて第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出Bにて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示する右方向とは異なることで、一の擬似可動体表示を複数の表示位置から移動表示させることができるため、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【1198】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能であることで、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【1199】

(変形例1)

次に、特徴部241SGの変形例1について、図15-41に基づいて説明する。図15-41は、(A)～(D)は特徴部241SGの変形例1を示す図である。

【1200】

前記特徴部241SGでは、図15-25にて説明したように、予告演出Aにおいては、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示した後、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示してから消去し、その後、発展演出Aとして搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動する形態を例示した。

【1201】

ここで、図15-41(D)に示すように、搭載可動体32の移動可能範囲と第2擬似可動体表示Z200の移動可能範囲の一部が重複する、つまり、演出位置に移動した搭載可動体32と、第1特定演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200と、が重複する場合において、演出制御用CPU120が、搭載可動体32の演出位置への移動と第2擬似可動体表示Z200の第1特定演出表示位置への移動表示とを共通の期間に実行すると、第2擬似可動体表示Z200の前面側に搭載可動体32が重複して第2擬似可動体表示Z200の視認が困難となることで、第2擬似可動体表示Z200が構造物ではなく表示体であることが判りやすくなってしまい、演出の興趣が低下してしまう。

【1202】

このような場合、図15-41(A)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示し、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示した後(図15-41(B)参照)、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく消去することで(図15-41(C)参照)、図15-41(D)に示すように、発展演出Aとして原点位置から演出位置に移動した搭載可動体32が第2擬似可動体表示Z200に重複することを回避するようにしてもよい。

【1203】

(変形例2)

次に、特徴部241SGの変形例2について、図15-42に基づいて説明する。図15-42は、(A)～(H)は特徴部241SGの変形例2を示す図である。

【1204】

前記特徴部241SGでは、搭載可動体32が原点位置から演出位置へ移動する方向と、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置へ移動表示する方向と、が共通の方向(下方向)である形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例2としての搭載可動体401が第1位置と該第1位置よりも下方の第2位置との間で移動する方向と、変形例2としての擬似可動体表示Z402が第1表示位置と該第1表示位置よりも上方の第2表示位置との間で移動表示する方向と、が共通の方向(例えば、上下方向)である場合において、擬似可動体表示Z402の第1表示位置から第2表示位置への移動表示の方が、搭載可動体401の第1位置から第2位置への移動よりも速ければよい。

【1205】

また、搭載可動体401が第1位置から第2位置へ移動する方向(下方向)と、擬似可動体表示Z402が第1初期表示位置から第1演出表示位置へ移動表示する方向(上方向)と、が異なる方向であってもよい。

【1206】

また、前記特徴部241SGでは、搭載可動体32の移動と、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示と、を共通の期間に実行することがないが、この発明はこれに限定されるものではなく、本変形例2のように、搭載可動体401の移動と擬似可動体表示Z402の移動表示とを共通の期間に実行することで、搭載可動体401と擬似可動体表示Z402とを用いた演出を実行可能としてもよい。

【1207】

具体的に説明すると、図15-42に示すように、変形例2としての搭載可動体401は、「合」の文字が表示された構造物であり、画像表示装置5の表示領域上部の第1位置と該第1位置よりも下方の第2位置との間で移動可能であり、変形例2としての搭載可動体501L、501Rは、画像表示装置5の表示領域左右側の第1所定位置と該第1所定位置よりも中央寄りの第2所定位置との間で移動可能であり、変形例2としての擬似可動体表示Z402は、「体」の文字を表示可能であり、画像表示装置5の表示領域下部の第1表示位置と該第1表示位置よりも上方の第2表示位置との間で移動表示可能とされている。尚、搭載可動体401と搭載可動体501L、501Rの詳細な駆動機構の図示や説明は省略する。

【1208】

例えば、演出制御用CPU120は、前述した予告演出A、Bや発展演出A、Bなどにおいて搭載可動体401、501L、501Rと擬似可動体表示Z402とを用いた演出を実行する場合、まず、図15-42(A)に示すように、搭載可動体401及び搭載可動体501L、501Rを第1位置に待機させている状態で、図15-42(B)に示すように、擬似可動体表示Z402を第1表示位置に表示した後、図15-42(C)に示すように、擬似可動体表示Z402を第1表示位置から第2表示位置に移動表示する。

【1209】

次いで、図15-42(D)に示すように、搭載可動体401を第1位置から第2位置に向けて移動させる。そして、搭載可動体401が第2表示位置に表示している擬似可動

10

20

30

40

50

体表示 Z 4 0 2 に近接する位置まで移動したとき、擬似可動体表示 Z 4 0 2 を第 1 表示位置に向けて移動表示させる。このとき、擬似可動体表示 Z 4 0 2 に搭載可動体 4 0 1 が重複しないように移動表示させることが好ましい。

【1 2 1 0】

次いで、図 1 5 - 4 2 (E) に示すように、搭載可動体 4 0 1 が第 2 位置に移動し、かつ、擬似可動体表示 Z 4 0 2 が第 1 表示位置に移動表示したときに搭載可動体 4 0 1 が擬似可動体表示 Z 4 0 2 に最も近接して、「合体」の文字を認識可能な擬似合体状態となる。そして、図 1 5 - 4 2 (F) に示すように、搭載可動体 4 0 1 と擬似可動体表示 Z 4 0 2 との擬似合体状態を維持し、搭載可動体 4 0 1 を上方に移動させるとともに擬似可動体表示 Z 4 0 2 を上方に移動表示させ、さらに、搭載可動体 5 0 1 L, 5 0 1 R を第 2 所定位置に移動させることで、擬似合体が成功したことにより演出が発展すること等を報知する。

10

【1 2 1 1】

その後、図 1 5 - 4 2 (G) に示すように、搭載可動体 4 0 1 及び搭載可動体 5 0 1 L, 5 0 1 R を第 1 位置や第 1 所定位置まで移動させるとともに、擬似可動体表示 Z 4 0 2 を第 1 表示位置とは異なる第 1 特定表示位置（例えば、左右側の位置など）に画像を分割した態様にて移動表示させた後、画面左右にフレームアウトさせたり、フェードアウトさせる態様にて消去する。

【1 2 1 2】

一方、擬似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知することが決定されている場合は、図 1 5 - 4 2 (D) に示すように、搭載可動体 4 0 1 の下方への移動と擬似可動体表示 Z 4 0 2 の下方への移動表示を行う途中で、搭載可動体 4 0 1 の下方への移動を減速しながら停止させて、擬似可動体表示 Z 4 0 2 を上部が破壊される態様にて表示することで、擬似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知する。このように、擬似可動体表示 Z 4 0 2 では構造物としての可動体では実現が困難な態様の演出を容易に実現することができる。

20

【1 2 1 3】

(変形例 3)

次に、特徴部 2 4 1 S G の変形例 3 について、図 1 5 - 4 3 に基づいて説明する。図 1 5 - 4 3 は、(A) ~ (C) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 3 を示す図である。

30

【1 2 1 4】

前記特徴部 2 4 1 S G では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 表示位置と第 2 表示位置との間で移動表示可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上下方向または左右方向といった一方向に往復移動表示が可能なものに限定されるものではなく、例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 5 - 4 3 (A) (B) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示させた後、図 1 5 - 4 3 (C) に示すように、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能としてもよい。

【1 2 1 5】

40

図 1 5 - 4 3 (C) に示すように、第 1 演出表示位置において、演出表示部 Z 2 0 0 A のみを左右方向を向く回転軸周りに縦回転表示させるなど、一方向に向けた直線移動表示とは異なる回転移動表示や、一方向とは異なる他方向（例えば、奥行き方向）に向けて移動する態様にて移動表示するなど、種々な態様の移動表示を実行可能とすることが好ましい。このようにすることで、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【1 2 1 6】

以上、この発明の実施の形態における特徴部 2 4 1 S G を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

50

【1217】

(変形および応用に関する説明)

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

【1218】

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

【1219】

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

【1220】

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

【1221】

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

【1222】

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

【1223】

また、上記複数の演出以外、例えば、大当たり確定報知後の再抽選における図柄昇格時や大当たり中演出などにおいて擬似可動体表示の移動表示を行うようにしてもよく、その際に

10

20

30

40

50

移動表示される擬似可動体表示は、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200とは異なる擬似可動体表示としてもよい。

【1224】

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

10

【1225】

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

【1226】

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

20

【1227】

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

30

【1228】

また、前記特徴部241SGでは、発展示唆演出において、第1特定初期表示位置に表示している第2擬似可動体表示Z200を非表示とするときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域に報知関連画像としてキャラクタ画像Z310を優先して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、報知関連画像は、報知演出(例えば、発展演出B)に関連する画像であればキャラクタ画像以外の画像(例えば、煙、霧、波などを模した画像など)を用いてもよい。

【1229】

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

40

【1230】

また、前記特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とは別個の期間に表示可能とされた形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、複数の擬似可動体表示を共通の期間に移動表示させてもよい。このようにする場合、例えば、第1擬似可動体表示Z100の移動表示可能範囲と第2擬似可動体表示Z200の移動表示可能範囲とが重複し、該重複領域にて第1擬似可動体表示Z1

50

00と第2擬似可動体表示Z200とを表示する場合、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とのうち一方を他方よりも手前側の表示レイヤーに表示することで、互いの前後位置関係などを意識させることができるため、より現実的な演出を実現できる。

【1231】

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

10

【1232】

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

20

【1233】

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

【1234】

また、前記特徴部241SGでは、大当たりの報知として第1擬似可動体表示Z100を移動表示させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が小当たりや時短付きはずれとなる場合や、上記した天井時短制御が実行される場合は、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示により、小当たりや時短付きはずれの報知や天井時短制御の実行条件が成立したことの報知を行う一方で、可変表示結果が大当たりとなる場合は、搭載可動体32の移動により大当たりの報知を行うようにしてもよい。

30

【1235】

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

40

【1236】

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

【1237】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1などを例示している

50

が、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にもこの発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【1238】

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

【1239】

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

【1240】

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

【符号の説明】

【1241】

- 1 パチンコ遊技機
- 4 A 第1特別図柄表示装置
- 4 B 第2特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 103 CPU
- 120 演出制御用CPU

10

20

30

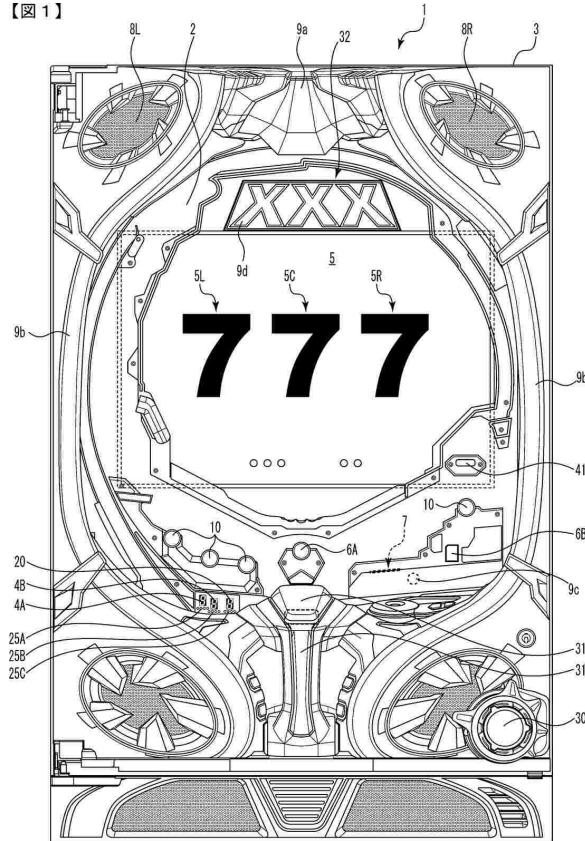
40

50

【図面】

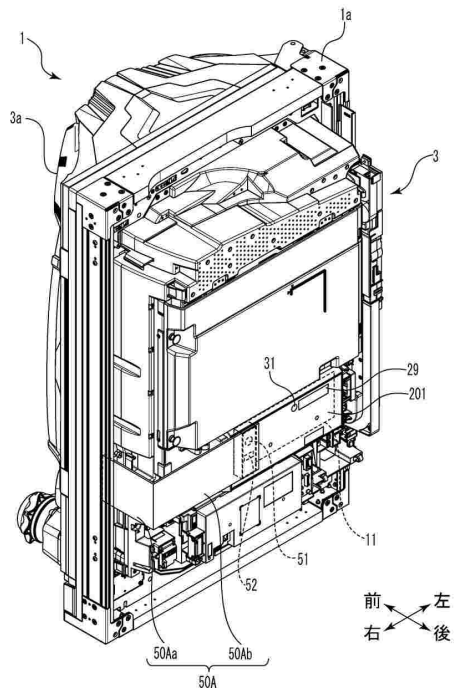
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】

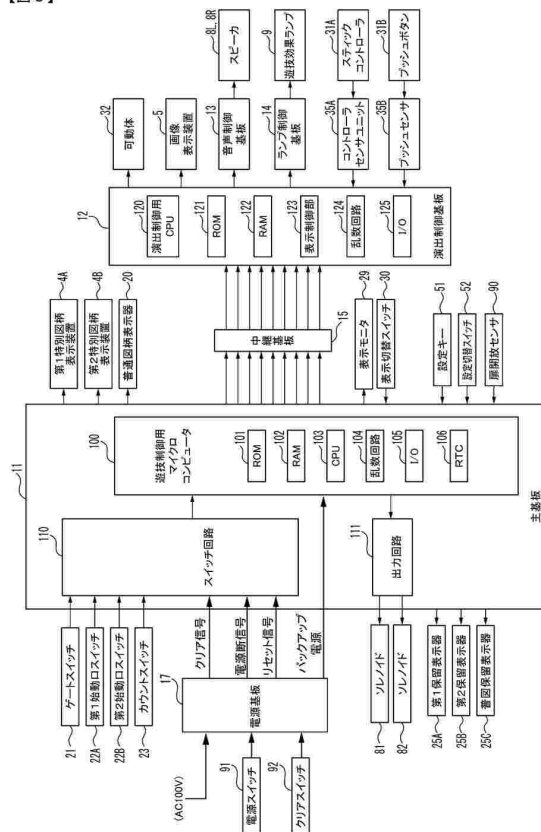


10

20

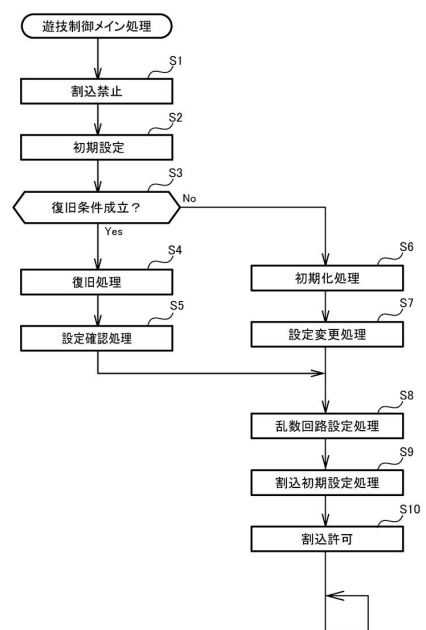
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



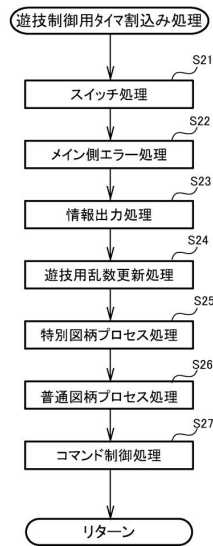
30

40

50

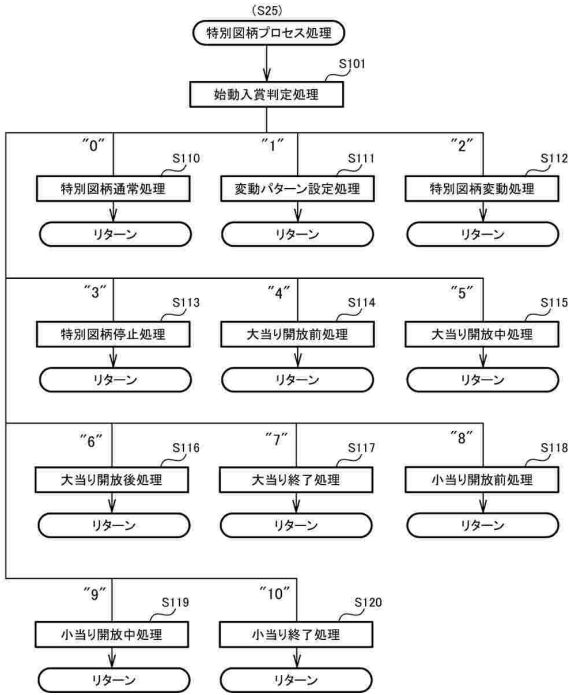
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特図柄表示結果判定テーブル

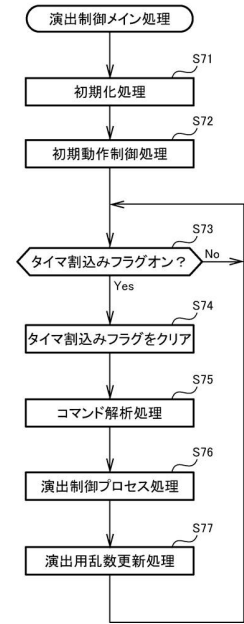
遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/200)	1020~1272 (確率:1/200)	1020~1282 (確率:1/200)	1020~1317 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】

【図 8】

(B) 第2特図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/200)	1020~1272 (確率:1/200)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外



10

20

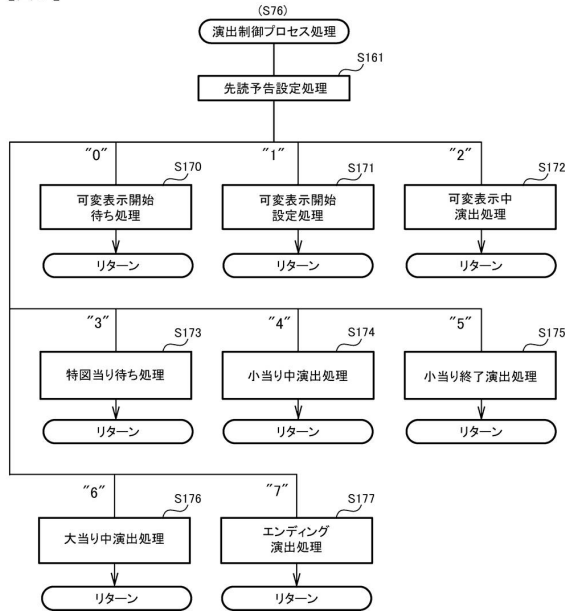
30

40

50

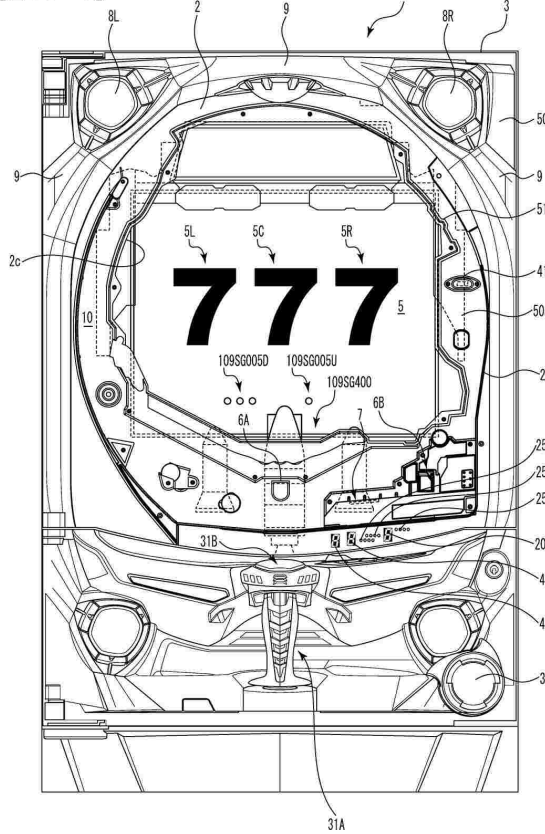
【圖 9】

【図 9】



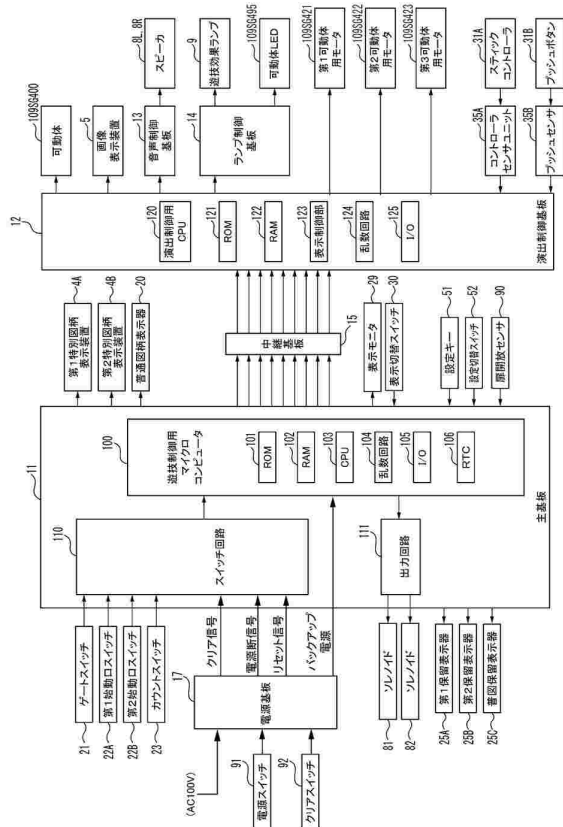
【圖 10-1】

【图 10-1】



【図 10-2】

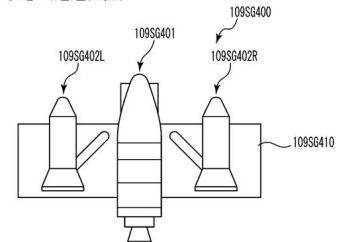
【图 10-2】



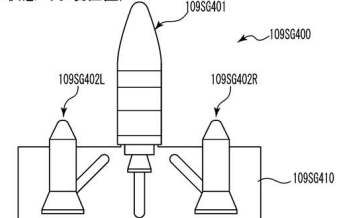
【図 10-3】

【図 10-3】

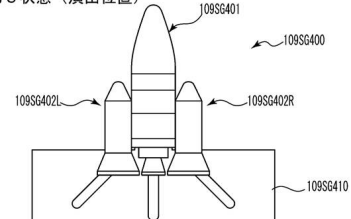
(A) 第1状態 (退避位置)



(B) 第2狀態 (示唆位置)



(C) 第3狀態 (演出位置)



【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	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

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

【図 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	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル 2

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

【図 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	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

10

【図 10-7】

【図 10-7】

(A) 大当り種別判定テーブル

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

(B) 大当り種別

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

20

30

40

50

【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α1(はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチα2(はずれ)
PA2-4	60000	スーパーリーチβ1(はずれ)
PA2-5	70000	スーパーリーチβ2(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	40000	スーパーリーチα1(大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチα2(大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチβ1(大当り)
PB1-5	70000	スーパーリーチβ2(大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図 10-9】

【図 10-9】

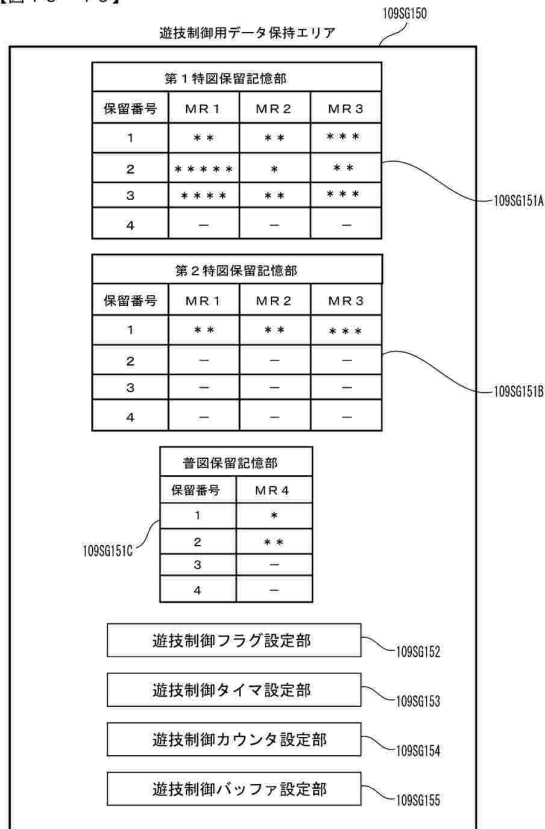
可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り	小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り確変時 判定テーブルA	大当り確変時 判定テーブルB	特殊当り 判定テーブルC	はずれ用変動 判定テーブルD	はずれ用変動 判定テーブルE	はずれ用変動 判定テーブルF	はずれ用変動 判定テーブルG
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	-	-	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRα1ははずれ)	-	-	-	50	50	50	50
PA2-3(スーパーRα2ははずれ)	-	-	-	22	22	22	22
PA2-4(スーパーRβ1ははずれ)	-	-	-	15	15	15	15
PA2-5(スーパーRβ2ははずれ)	-	-	-	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	2	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα1大当り)	45	30	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRα2大当り)	150	135	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーRβ1大当り)	300	315	-	-	-	-	-
PB1-5(スーパーRβ2大当り)	500	515	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は判定機数)

10

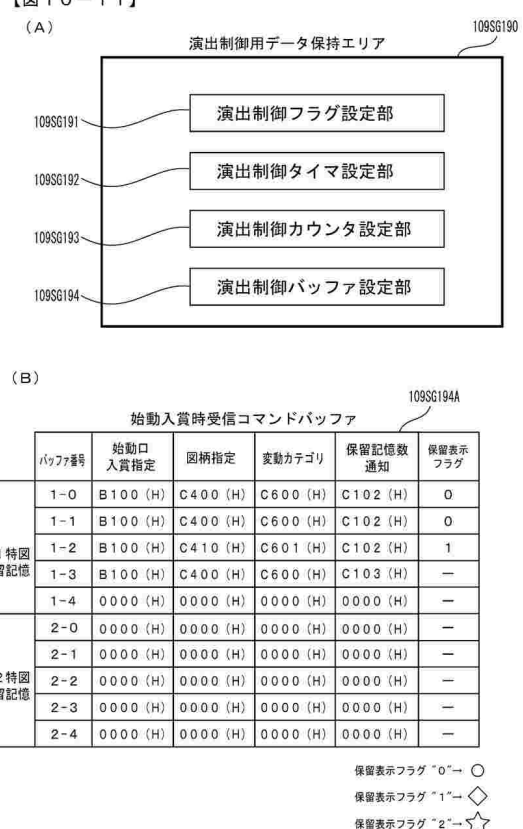
【図 10-10】

【図 10-10】



【図 10-11】

【図 10-11】



20

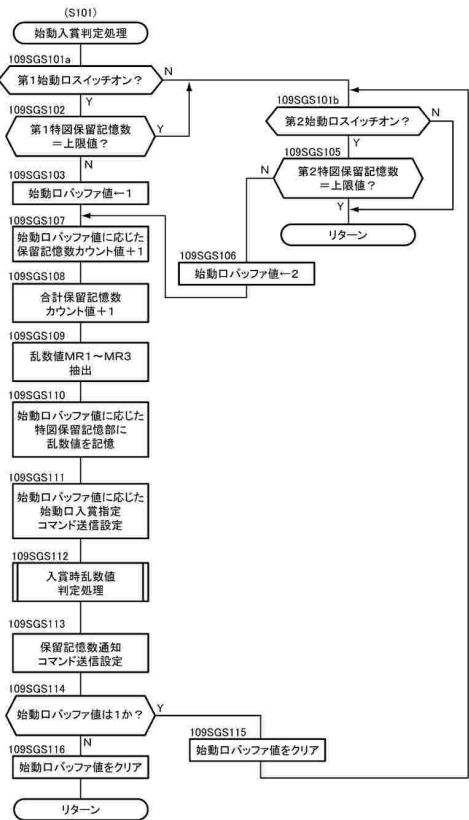
30

40

50

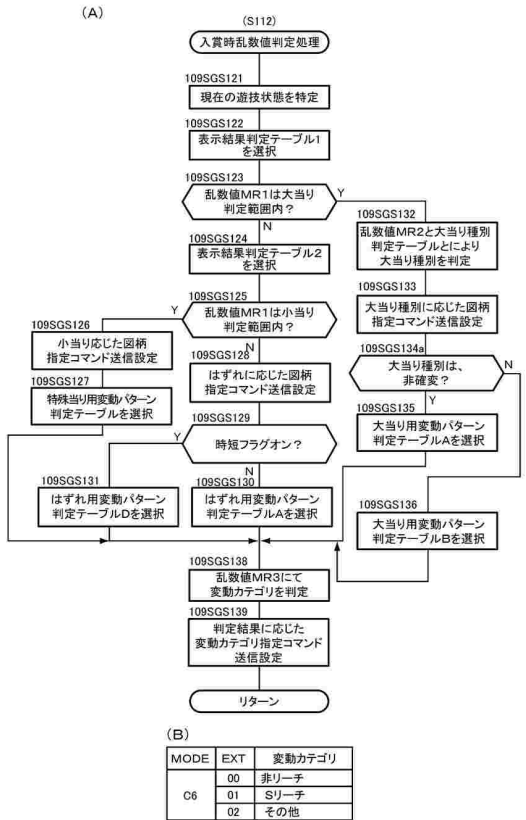
【図 10-12】

【図 10-12】



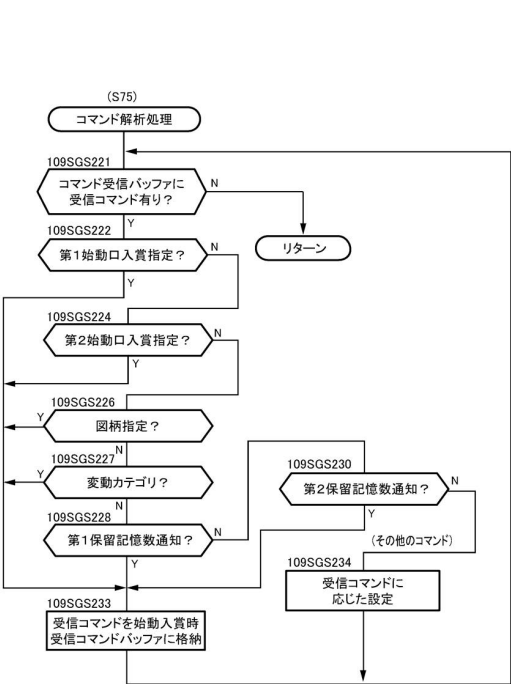
【図 10-13】

【図 10-13】



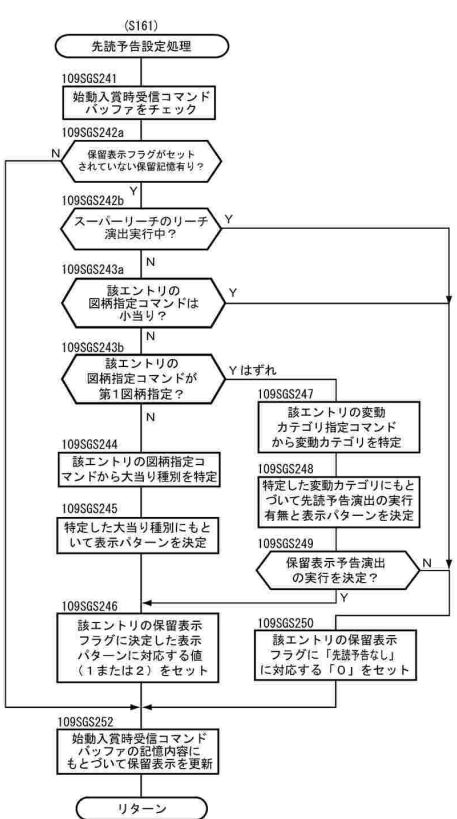
【図 10-14】

【図 10-14】



【図 10-15】

【図 10-15】



10

20

30

40

50

【図 10 - 16】

【図 10 - 16】

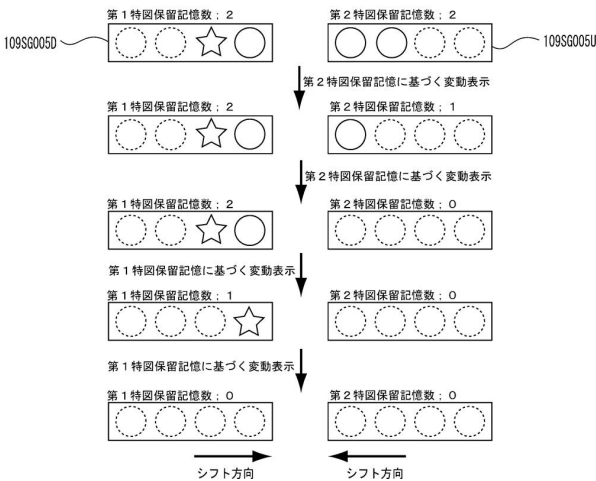
先読み予告演出実行の有無と表示パターン決定割合

変動表示結果	先読み予告演出 なし	先読み予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
大当たり（非確変大当たり）	0%	70%	30%
大当たり（確変大当たり）	0%	30%	70%
はずれ（非リーチ）	95%	5%	0%
はずれ（その他）	75%	20%	5%
はずれ（Sリーチ）	65%	25%	10%

【図 10 - 17】

【図 10 - 17】

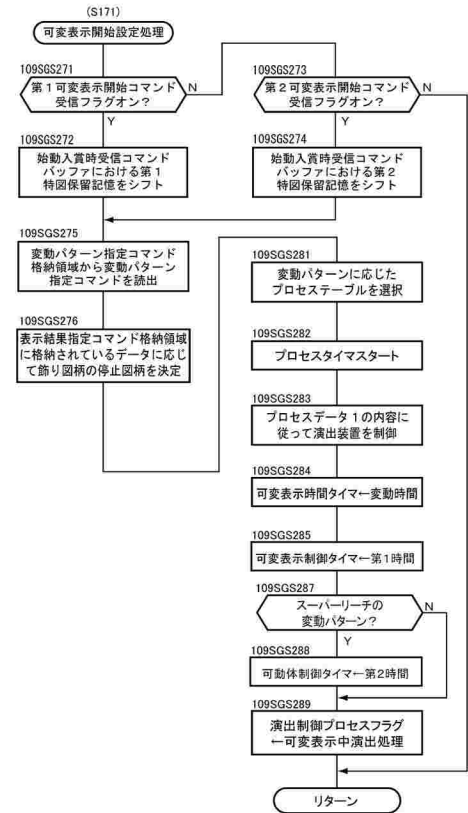
第 1 保留記憶表示エリア及び第 2 保留記憶表示エリアの更新例



10

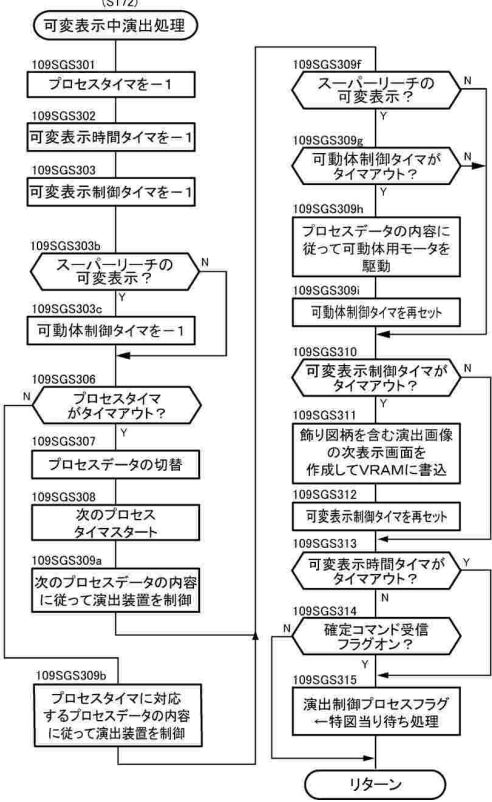
【図 10 - 18】

【図 10 - 18】



【図 10 - 19】

【図 10 - 19】



20

30

40

50

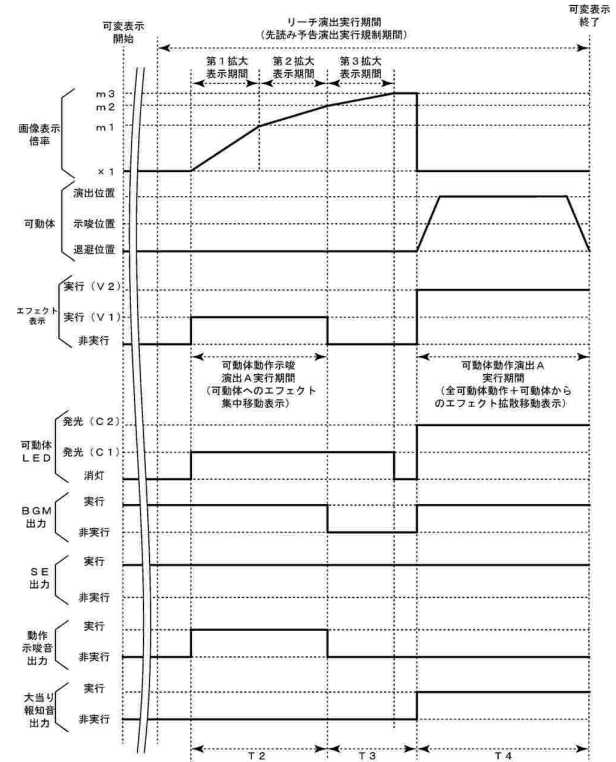
【図 10-20】

【図 10-20】

名称	用途	セット時間
可変表示制御タイマ	画像表示装置に表示される演出画像の表示	第 1 時間 (33ms)
可動体制御タイマ	可動体の移動制御	第 2 時間 (1ms)

【図 10-21】

【図 10-21】

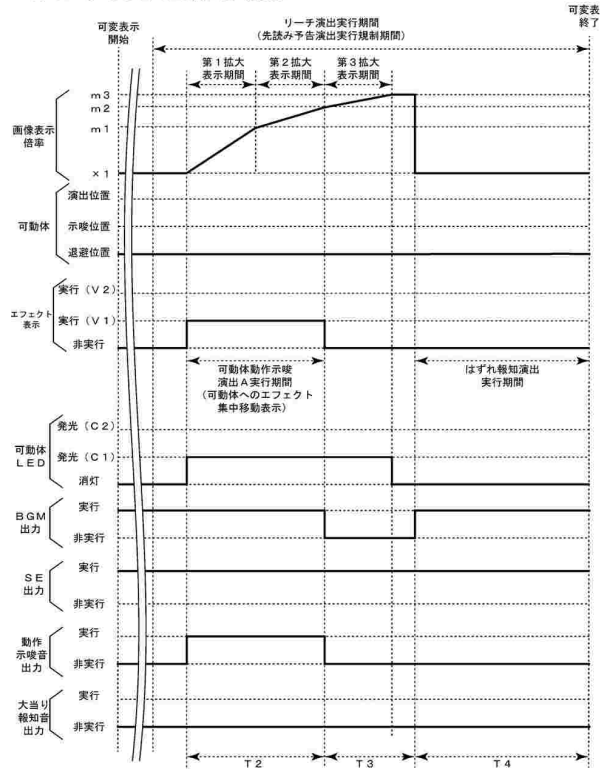
スーパーリーチ $\alpha 1$ 、 $\alpha 2$ 大当りの可変表示

10

20

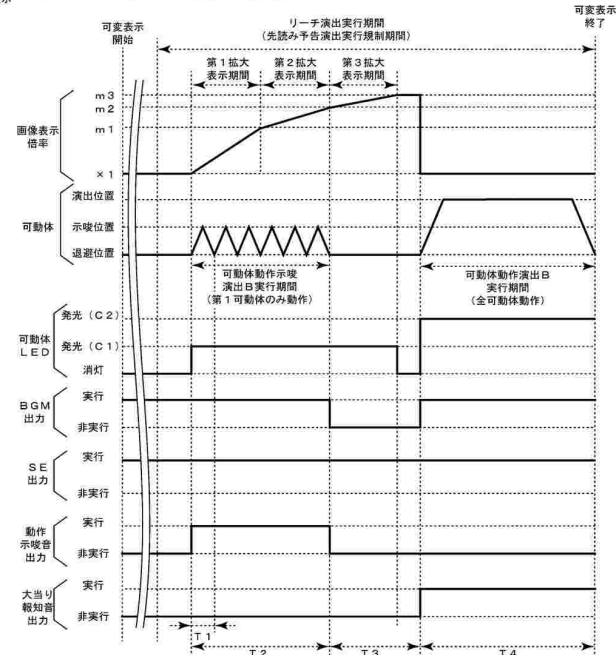
【図 10-22】

【図 10-22】

スーパーリーチ $\alpha 1$ 、 $\alpha 2$ はずれの可変表示

【図 10-23】

【図 10-23】

スーパーリーチ $\beta 1$ 、 $\beta 2$ 大当りの可変表示

30

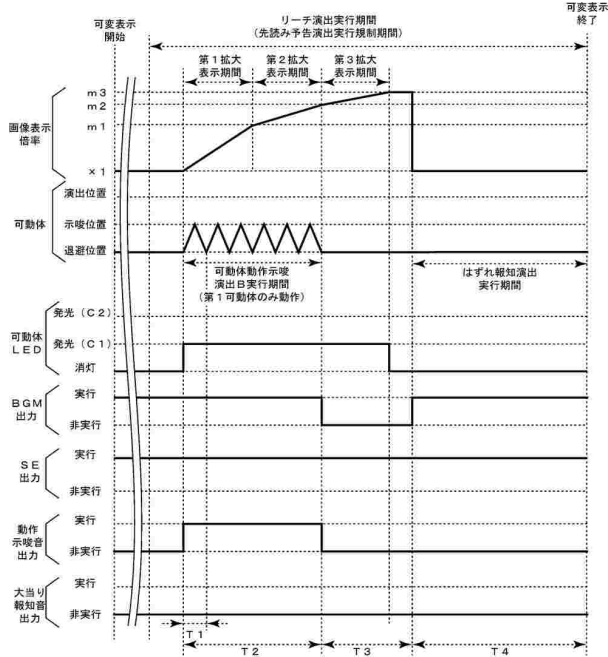
40

50

【図 10-24】

【図 10-24】

スーパーリーチβ 1、β 2 はいずれの可変表示



【図 10-25】

【図 10-25】

名称	可動体示唆動作	単位時間あたりの画像拡大率
第 1 拡大表示期間	有	大
第 2 拡大表示期間	有	中
第 3 拡大表示期間	無	小

10

20

【図 10-26】

【図 10-26】

(A)

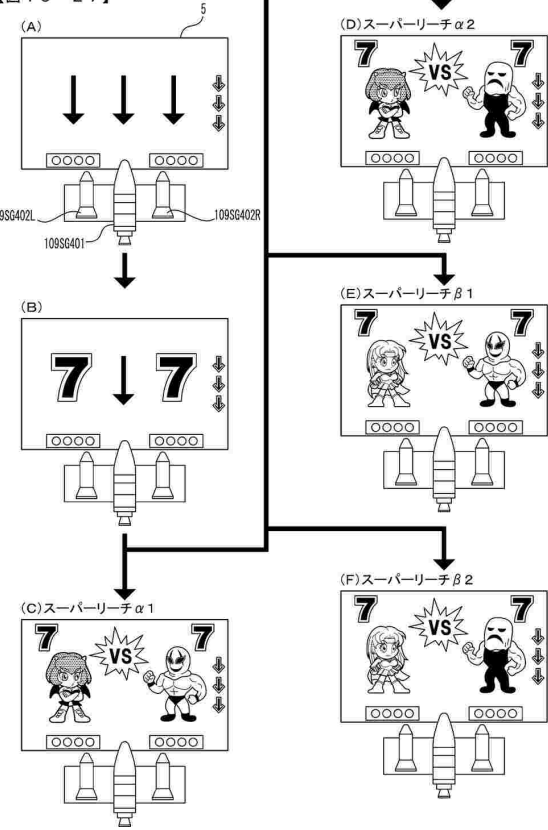
名称	演出態様	可動体 LED
可動体動作示唆演出 A	星型のエフェクト画像が第 1 可動体に対して繰り返し作用 (複数の星型のエフェクト画像が速度 V1 にて第 1 可動体に向けて移動)	輝度 C1 にて発光
可動体動作示唆演出 B	第 1 可動体が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動	

(B)

名称	演出態様	可動体 LED
可動体動作演出 A	・可動体ユニットが第 1 状態から第 3 状態に変化 ・複数の星型のエフェクト画像が速度 V2 にて第 1 可動体から拡散	輝度 C2 にて発光
可動体動作演出 B	・可動体ユニットが第 1 状態から第 3 状態に変化 ・爆発エフェクト画像表示	

【図 10-27】

【図 10-27】



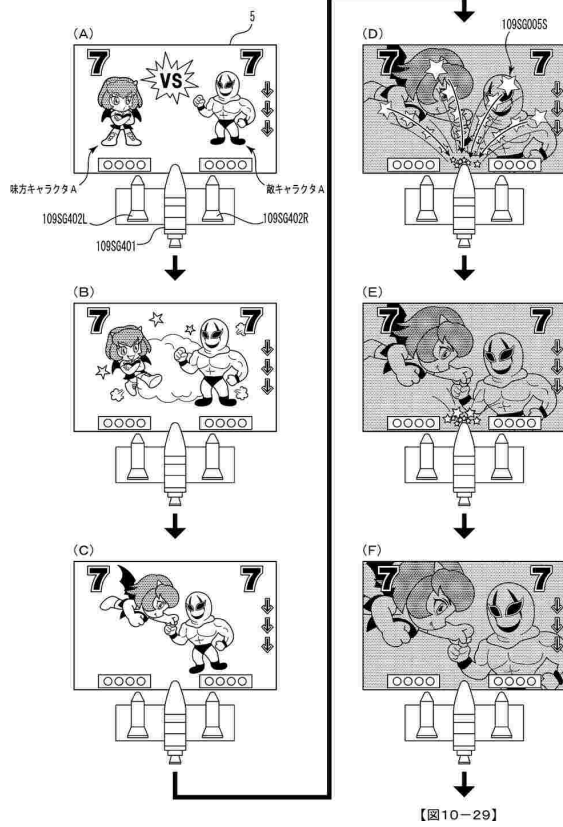
30

40

50

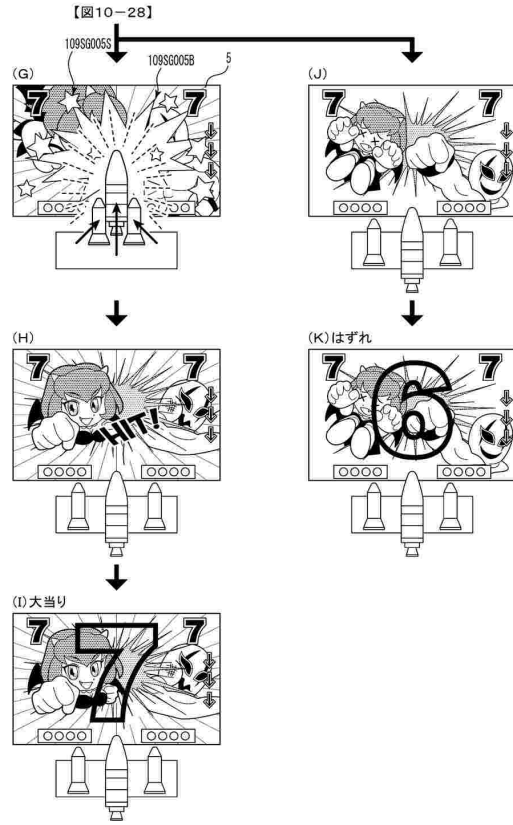
【図 10-28】

【図 10-28】



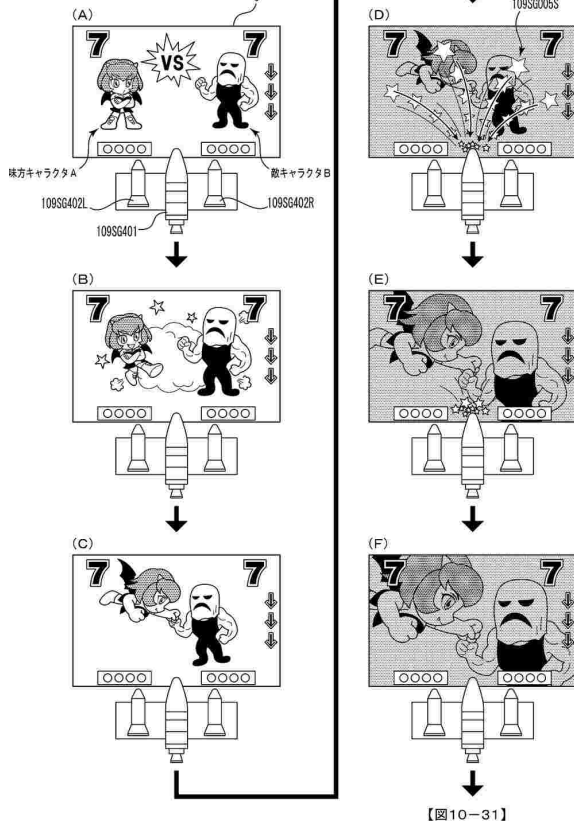
【図 10-29】

【図 10-29】



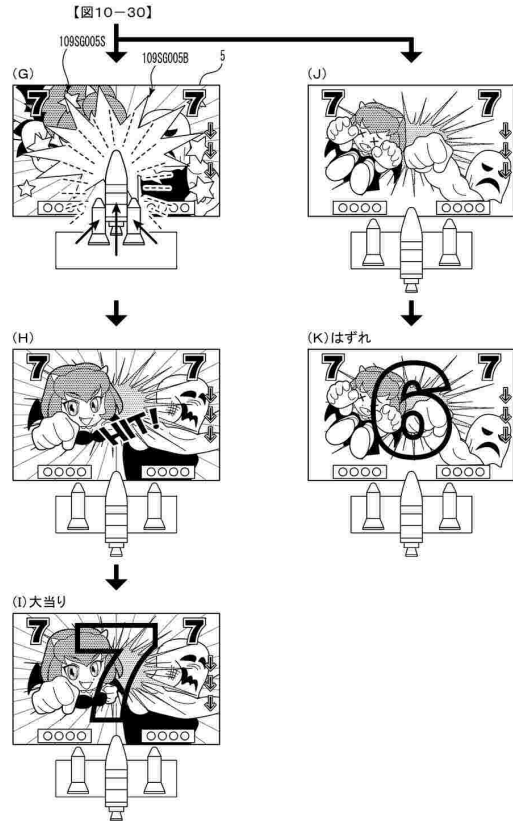
【図 10-30】

【図 10-30】



【図 10-31】

【図 10-31】



10

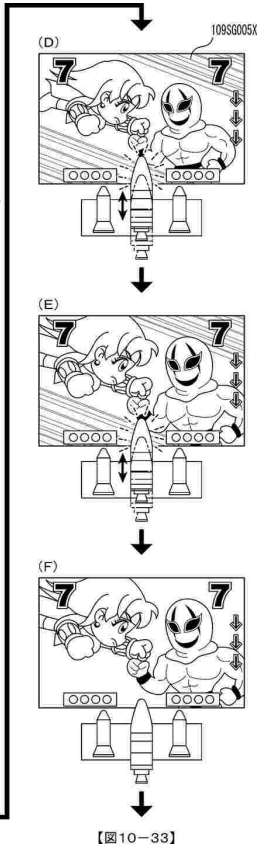
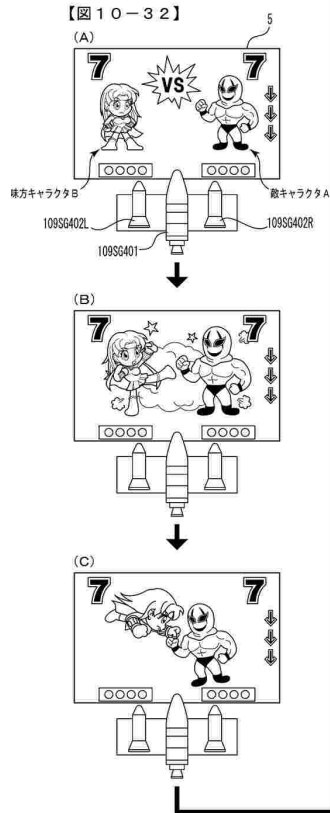
20

30

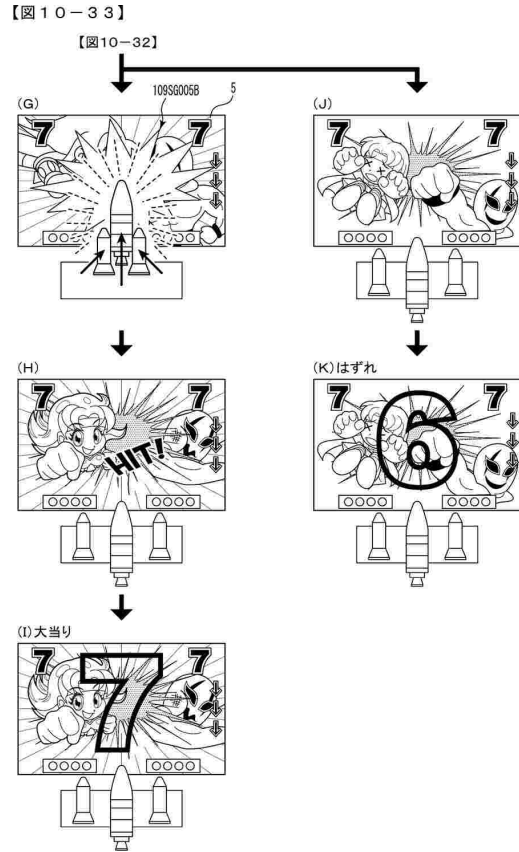
40

50

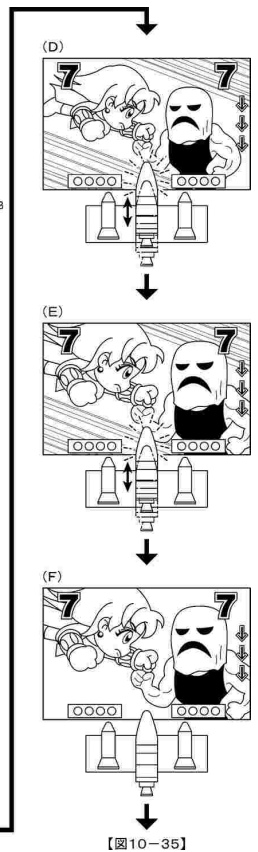
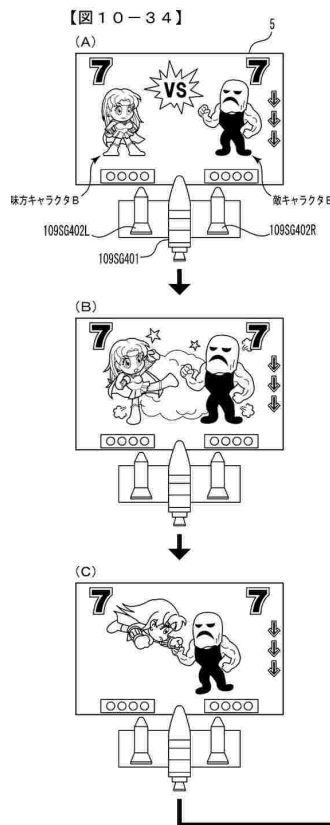
【図 10-32】



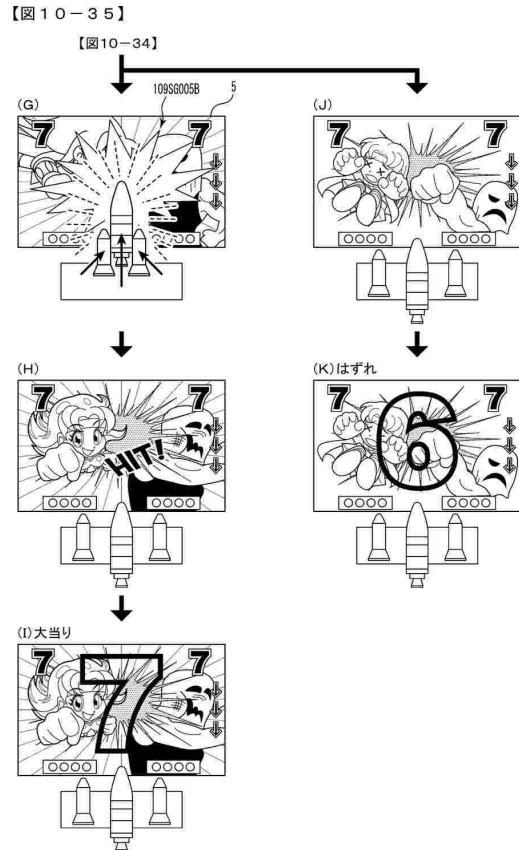
【図 10-33】



【図 10-34】



【図 10-35】



10

20

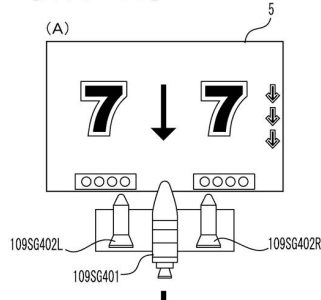
30

40

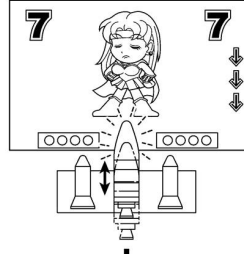
50

【図 10-36】

【図 10-36】



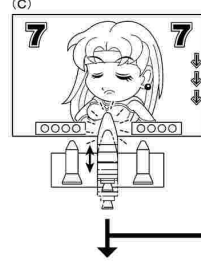
(B) 可動体動作示唆演出及び分岐演出開始



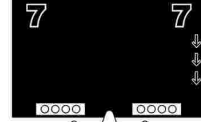
【図 10-37】

【図 10-37】

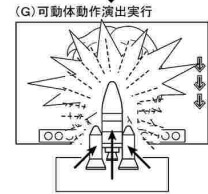
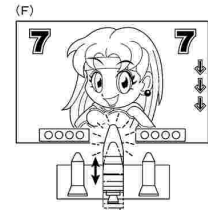
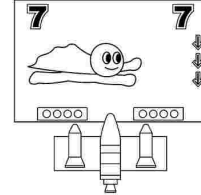
【図 10-37】



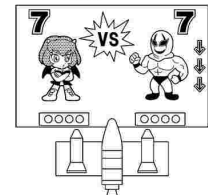
(D) 可動体動作演出実行せず(漸次暗転)



(E) 低期待度リーチ演出

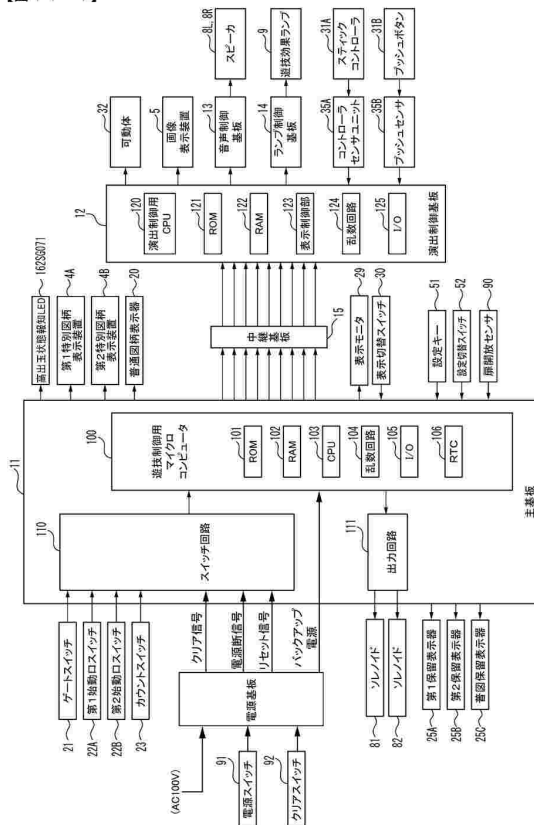


(H) スーパーリーチ α 1 等高期待度リーチ演出



【図 11-1】

【図 11-1】



【図 11-2】

【図 11-2】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	出玉状態指定	現在の出玉状態を指定
97	XX	判定後連荘回数指定	現在の判定後連荘回数を指定
98	XX	判定後可変表示残回数指定	現在の判定後可変表示残回数を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動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
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

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

MODE	EXT	名称	指定内容
96	00	出玉状態1指定	低出玉状態を指定
96	01	出玉状態2指定	第1高出玉状態を指定
96	02	出玉状態3指定	第2高出玉状態を指定

【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】

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

【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 4】

(A) 表示結果判定テーブル 1

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

(B) 表示結果判定テーブル 2

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

10

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

(A) 大当り種別判定テーブル

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

(B) 大当り種別

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

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

変動パターン	特図可変表示時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし (通常状態) → 非リーチ (はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留 3 個短縮 (通常状態) → 非リーチ (はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留 4 個短縮 (通常状態) → 非リーチ (はずれ)
PA1-4	3000	短縮 (時短制御中) → 非リーチ (はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-2	50000	スーパーリーチ (はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ (大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチ (大当り)
PC1-1	5000	特殊当り (小当りまたは突確大当り)

20

【図 1 1 - 7】

【図 1 1 - 7】

可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り AorB	確変大当り Cor小当り	はずれ (保留数 2 以下)	はずれ (保留数 3)	はずれ (保留数 4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パ ターンテーブル A	大当り用変動パ ターンテーブル B	特図判別用 変動パターン判定 テーブル	はずれ用変動パ ターンテーブル A	はずれ用変動パ ターンテーブル B	はずれ用変動パ ターンテーブル C	はずれ用変動パ ターンテーブル D
PA1-1 (非 R はずれ短縮なし)	—	—	—	600	—	—	—
PA1-2 (非 R はずれ短縮 1)	—	—	—	—	700	—	—
PA1-3 (非 R はずれ短縮 2)	—	—	—	—	—	800	—
PA1-4 (非 R はずれ時短)	—	—	—	—	—	—	800
PA2-1 (ノーマル R はずれ)	—	—	—	300	200	100	100
PA2-2 (スーパー R はずれ)	—	—	—	97	97	97	97
PB1-1 (ノーマル R 大当り)	498	250	—	—	—	—	—
PB1-2 (スーパー R 大当り)	499	747	—	—	—	—	—
PC1-1 (特殊当り)	—	—	997	—	—	—	—

(数値は判定値数)

【図 1 1 - 8】

【図 1 1 - 8】

変動パターン	出玉状態フラグ=0 特図可変表示時間 (ms)	出玉状態フラグ=1 特図可変表示時間 (ms)	出玉状態フラグ=2 特図可変表示時間 (ms)
PA1-1	12000	13000	13500
PA1-2	5750	6250	6750
PA1-3	3750	4250	4750
PA1-4	3000	4000	4500
PA2-1	20000	20000	25000
PA2-2	50000	50000	50000
PB1-1	20000	20000	25000
PB1-2	50000	50000	50000
PC1-1	5000	5000	5000

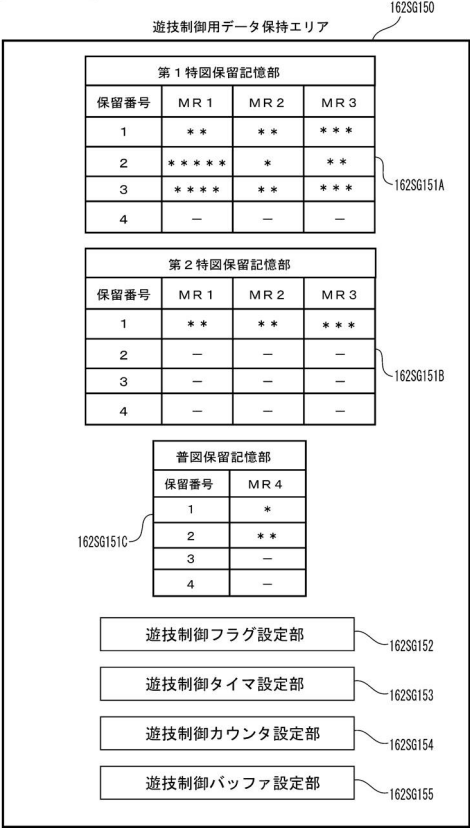
30

40

50

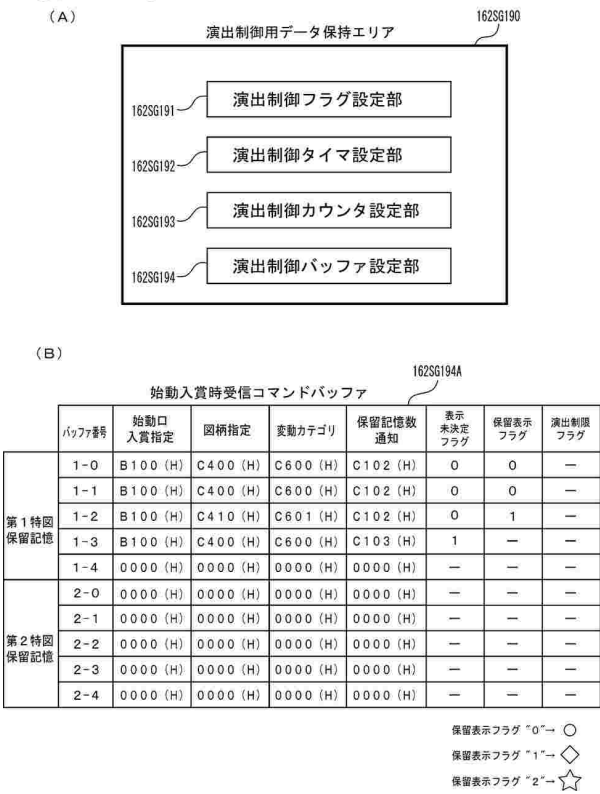
【図 1 1 - 9】

【図 1 1 - 9】



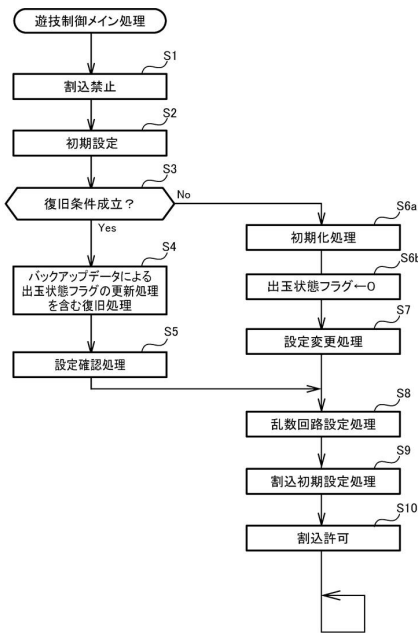
【図 1 1 - 1 0】

【図 1 1 - 1 0】



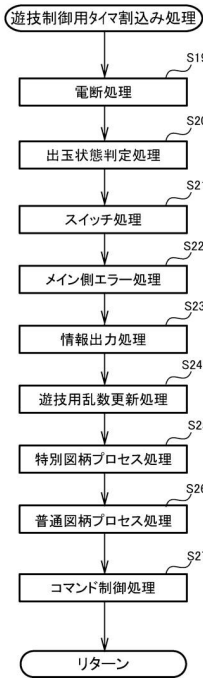
【図 1 1 - 1 1】

【図 1 1 - 1 1】



【図 1 1 - 1 2】

【図 1 1 - 1 2】



10

20

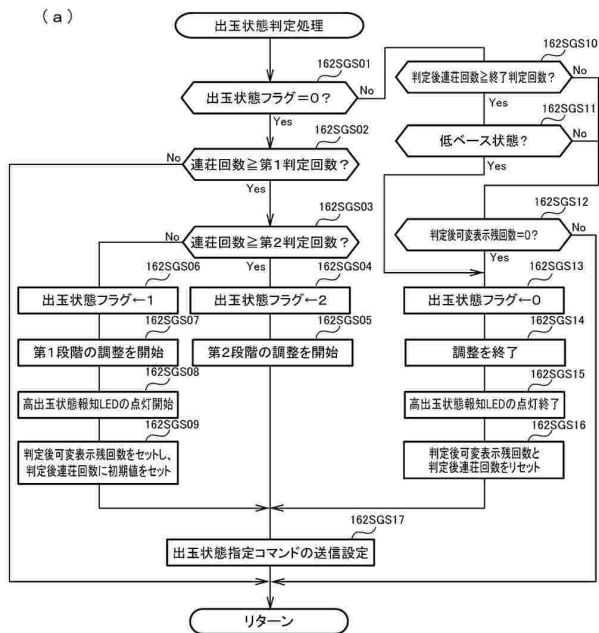
30

40

50

【図 1 1 - 1 3】

【圖 11-13】

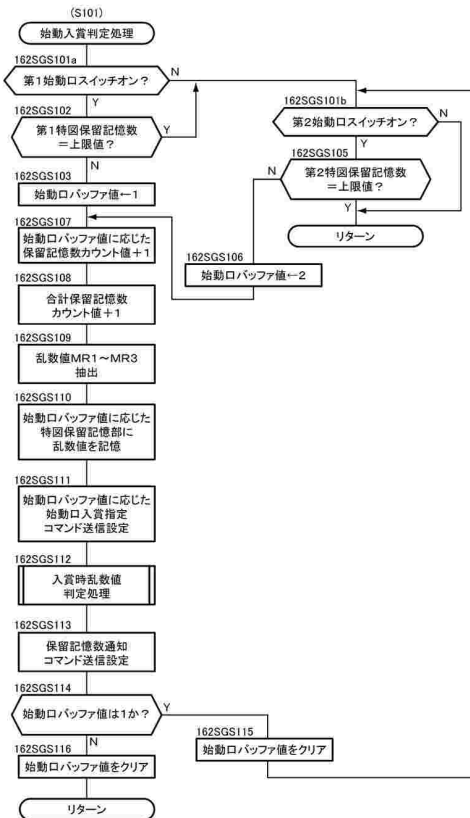


(b)

出玉状態フラグ値	可変表示時間延長調整	大当り期間延長調整
0	なし	なし
1	あり(第1段階)	あり(第1段階)
2	あり(第2段階)	あり(第2段階)

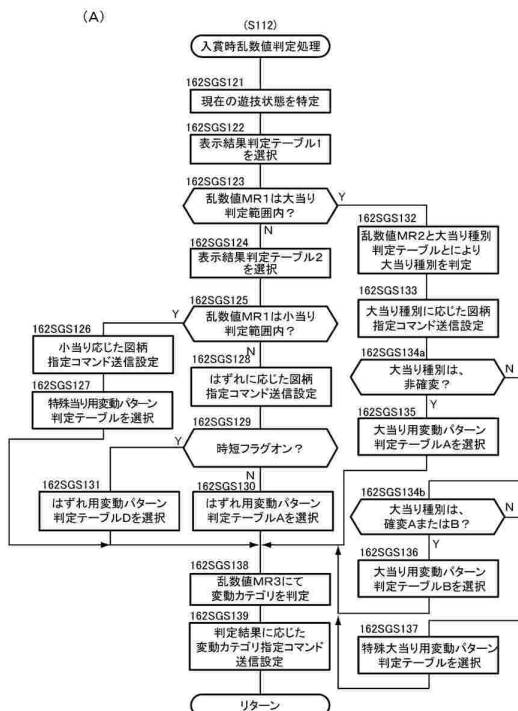
【図 11-14】

【图 11-14】



【図 1 1 - 1 5】

【图 11-15】

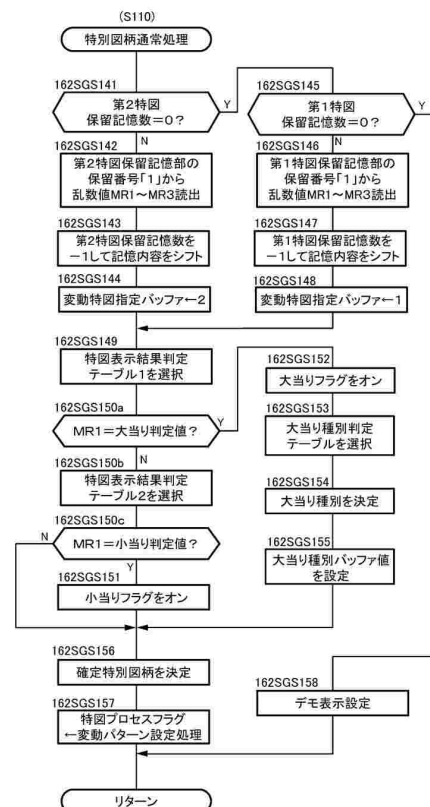


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

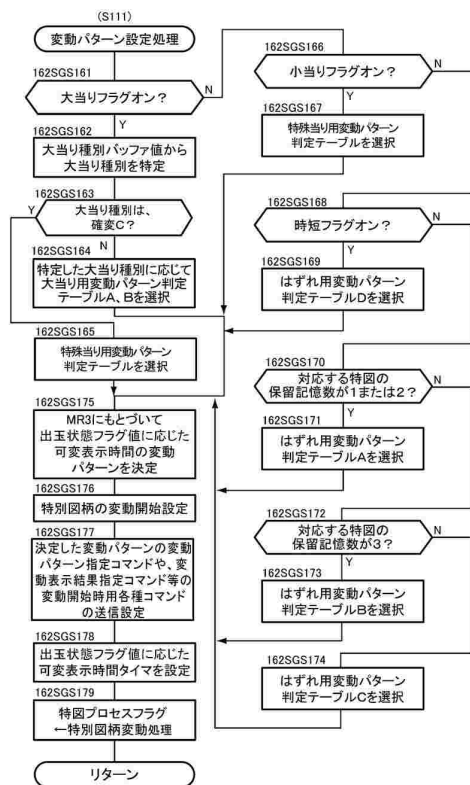
【図 11-16】

【图 11-16】



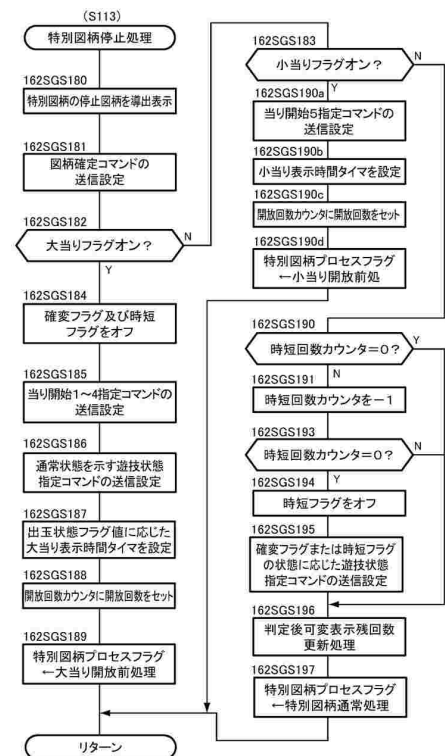
【図 11-17】

【図 11-17】



【図 11-18】

【図 11-18】

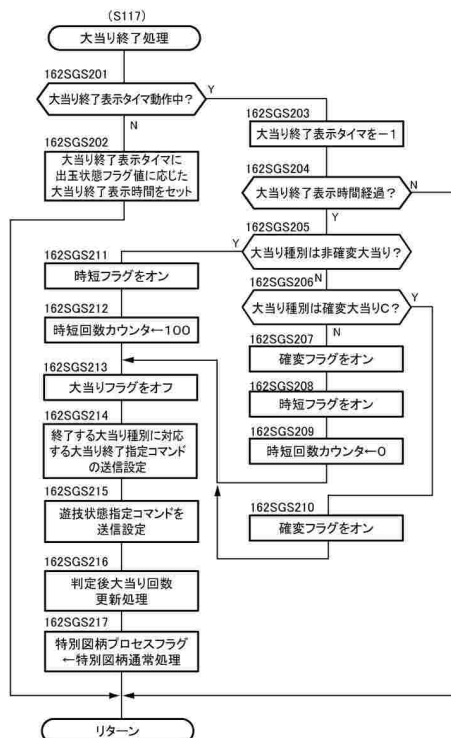


10

20

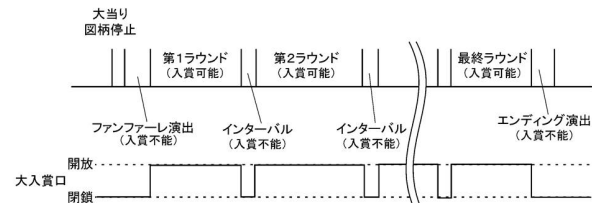
【図 11-19】

【図 11-19】



【図 11-20】

【図 11-20】



30

40

50

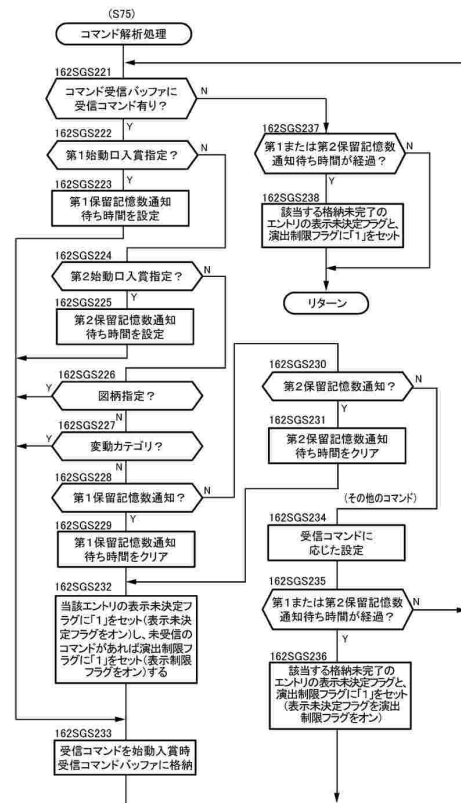
【図 11-21】

【図 11-21】

出玉状態フラグ値	ファンファーレ 演出期間 (ms)	インターバル期間	エンディング 演出期間
0	30000	5000	60000
1	40000	6000	70000
2	60000	7000	90000

【図 11-22】

【図 11-22】

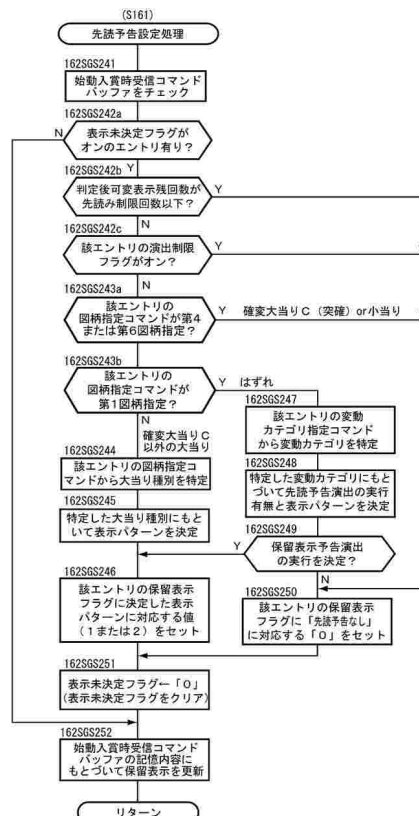


10

20

【図 11-23】

【図 11-23】



【図 11-24】

【図 11-24】

(A) 162SGS245における決定割合

変動表示結果	先読予告演出 なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
大当たり (非確変・確変B)	0%	70%	30%
大当たり (確変A)	0%	30%	70%

(B) 162SGS248における決定割合

変動表示結果及び 変動カテゴリ	先読予告演出 なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
はずれ (非リーチ)	95%	5%	0%
はずれ (その他)	75%	20%	5%
はずれ (Sリーチ)	65%	25%	10%

30

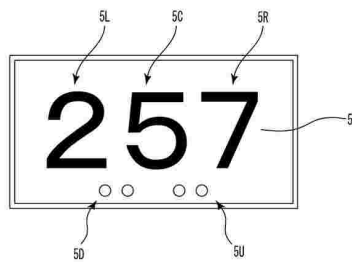
40

50

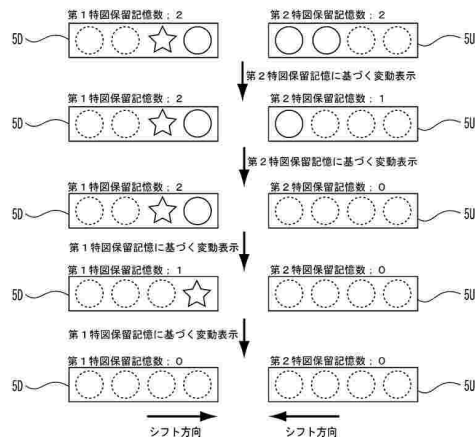
【図 11-25】

【図 11-25】

(A)

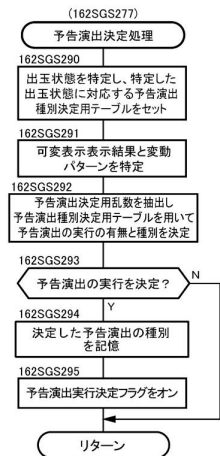


(B) 第1保留記憶表示エリア5D及び第2保留記憶表示エリア5Uの更新例



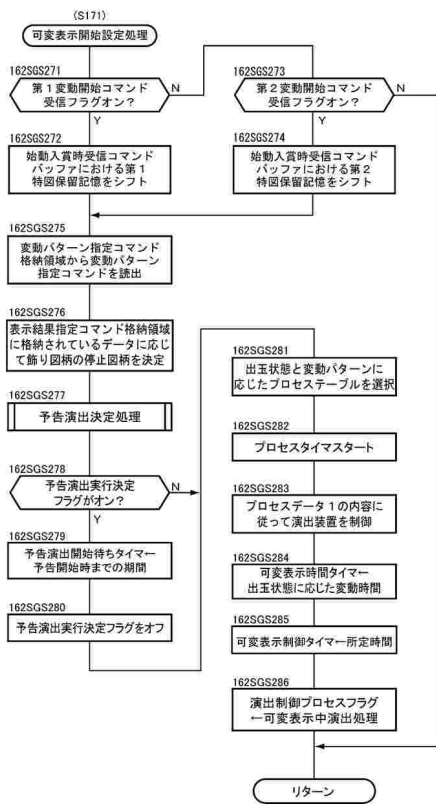
【図 11-27】

【図 11-27】



【図 11-26】

【図 11-26】



【図 11-28】

【図 11-28】

予告演出種別決定用テーブルA(低出玉状態)

演出種別	予告演出なし	予告演出A	予告演出B	予告演出C	予告演出D
非リーチはずれ	85	10	5	0	0
Sリーチはずれ	20	50	30	0	0
大当たり (確率1/10)	10	25	65	0	0

予告演出種別決定用テーブルB(第1高出玉状態)

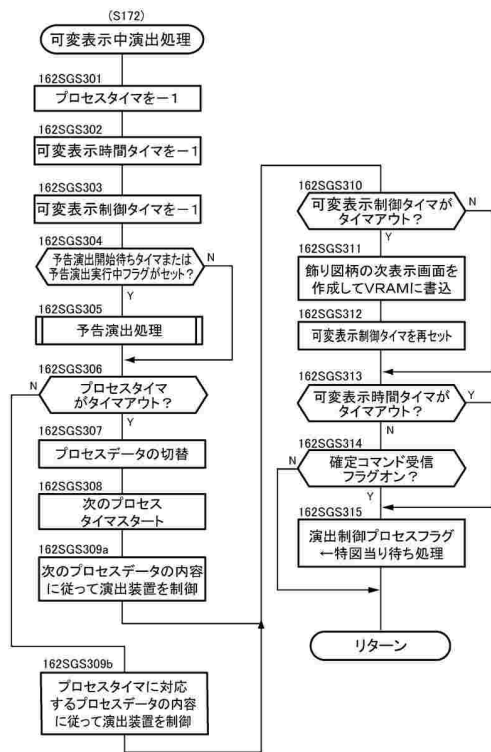
演出種別	予告演出なし	予告演出A	予告演出B	予告演出C	予告演出D
非リーチはずれ	85	10	5	0	0
Sリーチはずれ	20	50	25	5	0
大当たり (確率1/10)	10	25	50	15	0

予告演出種別決定用テーブルC(第2高出玉状態)

演出種別	予告演出なし	予告演出A	予告演出B	予告演出C	予告演出D
非リーチはずれ	85	8	4	3	0
Sリーチはずれ	20	45	20	10	0
大当たり (確率1/20)	10	15	45	20	10

【図 11-29】

【图 11-29】



【図 11-30】

【図 11-30】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA(低出玉状態用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1～600
ノーマルPA2-1	601～900
スーパーPA2-2	901～997

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB(第1高出玉状態用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1～400
ノーマルPA2-1	401～800
スーパーPA2-2	801～997

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルC(第2高出玉状態用)

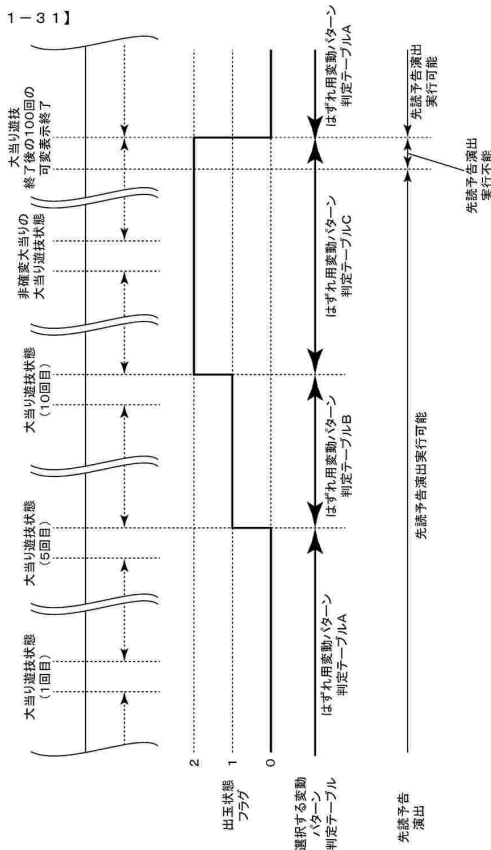
変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1～200
ノーマルPA2-1	201～700
スーパーPA2-2	701～997

10

20

【図 1 1 - 3 1】

【图 11-31】



【図 12】

【图12】

遊技状態	特回表示結果	MR1 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR4 (設定値4)	MR1 (設定値5)
通常状態	大当り	1020~1237 (確率1/253)	1020~1283 (確率1/283)	1020~1272 (確率1/272)	1020~1282 (確率1/242)	1020~1317 (確率1/346)
まだ1回短欠状態	短欠短欠 はすれ	65317~65535 (確率1/200)	65317~65535 (確率1/200)	65317~65535 (確率1/200)	65317~65535 (確率1/200)	65317~65535 (確率1/200)
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	上記数値以外 上記数値以上	1020~1429 (確率1/180)	1020~1487 (確率1/140)	上記数値以外 上記数値以上
	短欠短欠 はすれ	1020~1346 (確率1/200)	上記数値以外 上記数値以上	1020~1429 (確率1/180)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1674 (確率1/100)
	はすれ	上記数値以外 上記数値以上	上記数値以外 上記数値以上	上記数値以外 上記数値以上	上記数値以外 上記数値以上	上記数値以外 上記数値以上

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

遊技機名	有価表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態	大当り	1020 ~ 1237 (確率: 1/300)	1020 ~ 1253 (確率: 1/280)	1020 ~ 1272 (確率: 1/260)	1020 ~ 1282 (確率: 1/240)	1020 ~ 1317 (確率: 1/200)	1020 ~ 1346 (確率: 1/180)
またび時短状態	時短付き はずれ	65317 ~ 65425 (確率: 1/600)	65317 ~ 65425 (確率: 1/600)	65317 ~ 65425 (確率: 1/600)	65317 ~ 65425 (確率: 1/600)	65317 ~ 65425 (確率: 1/600)	65317 ~ 65425 (確率: 1/600)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
増量状態	大当り	1020 ~ 1346 (確率: 1/100)	1020 ~ 1383 (確率: 1/180)	1020 ~ 1429 (確率: 1/190)	1020 ~ 1487 (確率: 1/140)	1020 ~ 1556 (確率: 1/120)	1020 ~ 1674 (確率: 1/100)
	時短付き はずれ		=		=	=	=
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B)第2特図用表示結果判定テーブル

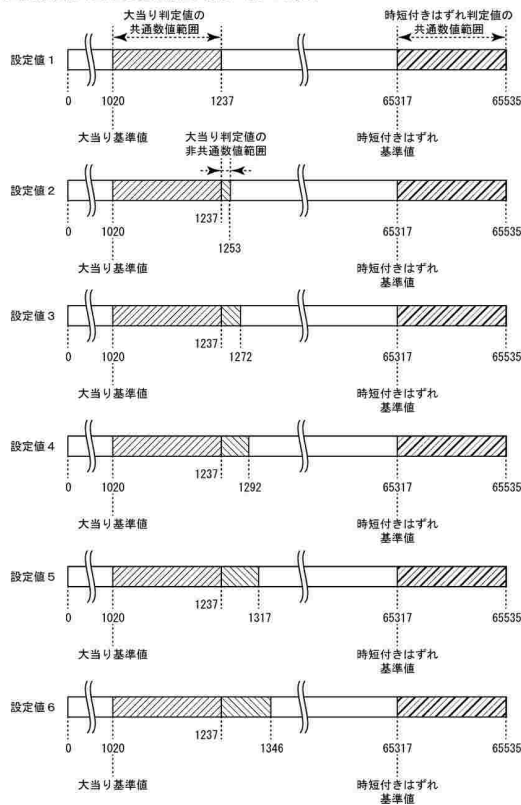
30

40

【図 13】

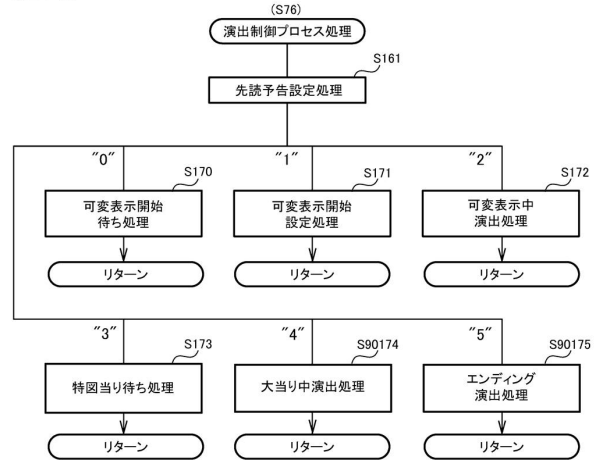
【図13】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【図 14】

【図14】

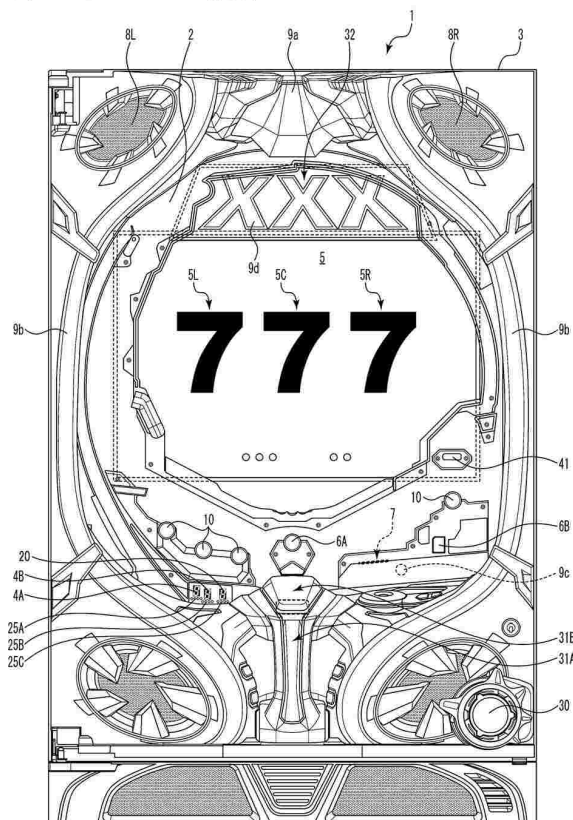


10

20

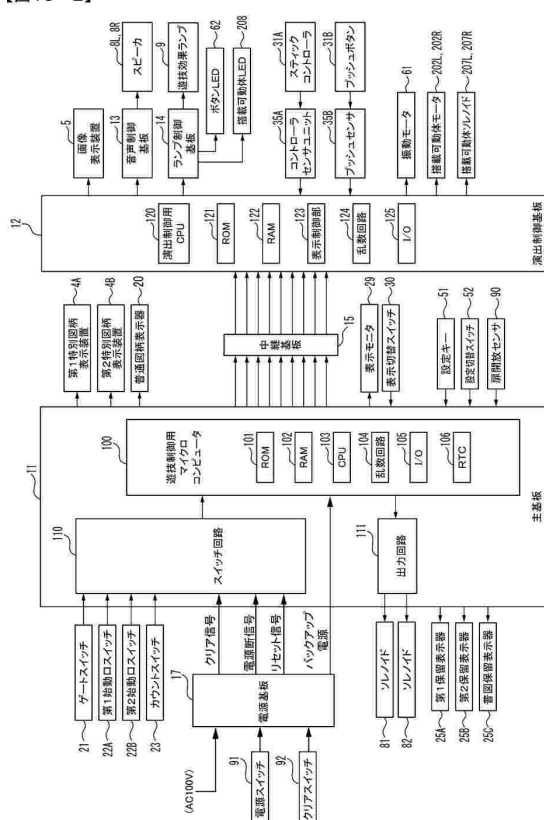
【図 15-1】

【図15-1】 特徴部241SG



【図 15-2】

【图15-2】



30

40

【図 15 - 3】

【図15-3】

(A)

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

(B)

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

【図 15 - 5】

【図15-5】

(A)表示結果判定テーブル1

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

(B)表示結果判定テーブル2

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

【図 15 - 4】

【図15-4】

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

【図 15 - 6】

【図15-6】

(A)大当り種別判定テーブル

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

(B)大当り種別

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

10

20

30

40

50

【図 15-7】

【图15-7】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	50000	スーパーリーチ α (はずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチ β (はずれ)
PA2-4	60000	スーパーリーチ γ (はずれ)(高ベース用)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチ α (大当り)
PB1-3	60000	スーパーリーチ β (大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチ γ (大当り)(高ベース用)
PG1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

【図 15-8】

【图15-8】

可変表示結果	非確定大当り	確定大当り AorB	確定大当り Co小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)
変動パターン判定テーブル	大当り変動数 判定テーブルB	大当り変動数 判定テーブルB	保留当り 変動数判定テーブル	はずれ変動数 判定テーブルA	はずれ変動数 判定テーブルA	はずれ変動数 判定テーブルA
PA1-1(非リーチははずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-
PA1-2(非リーチははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-
PA1-3(非リーチははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800
PA1-4(非リーチははずれ時短)	-	-	-	-	-	-
PA2-1(ノーマルリーチははずれ)	-	-	-	300	200	100
PA2-2(スーパリーチ α ははずれ)	-	-	-	80	90	90
PA2-3(スーパリーチ β ははずれ)	-	-	-	7	7	7
PA2-4(スーパリーチ γ ははずれ)	-	-	-	-	-	-
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	497	250	-	-	-	-
PB1-2(スーパリーチ α 大当り)	300	347	-	-	-	-
PB1-3(スーパリーチ β 大当り)	200	400	-	-	-	-
PB1-4(スーパリーチ γ 大当り)	-	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊大当り)	-	-	997	-	-	-

(数値は判定値数)

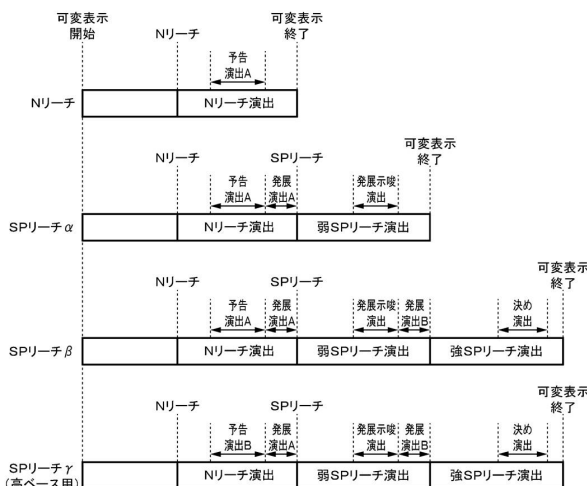
(B) 高ベース用

可変表示結果	非確実 大当り	確実大当り AorB	確実大当り Cor小当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り変動 判定テーブルA	大当り変動 判定テーブルB	特別大当り 変動判定テーブル	はずれ変動 判定テーブルD
PA1-1(非リーチははずれ短縮なし)	-	-	-	-
PA1-2(非リーチははずれ短縮1)	-	-	-	-
PA1-3(非リーチははずれ短縮2)	-	-	-	-
PA1-4(非リーチははずれ短縮)	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルリーチははずれ)	-	-	-	100
PA2-2(スーパーリーチ α ははずれ)	-	-	-	80
PA2-3(スーパーリーチ β ははずれ)	-	-	-	10
PA2-4(スーパーリーチ γ ははずれ)	-	-	-	7
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	50	-	-
PB1-2(スーパーリーチ α 大当り)	350	200	-	-
PB1-3(スーパーリーチ β 大当り)	300	347	-	-
PB1-4(スーパーリーチ γ 大当り)	250	400	-	-
PC1-1(特殊大当り)	-	-	997	-

(数値は判定値数)

【図 15-9】

【図15-9】



【図 15-10】

【图15-10】

[illegible]

各種演出の説明

【図 15 - 1 1】

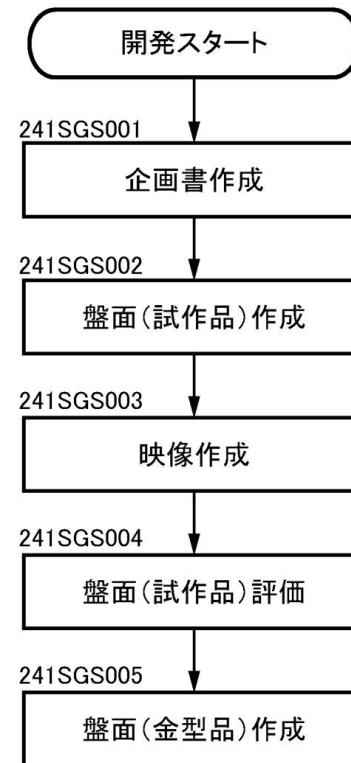
【図15-11】

発展演出A・Bの実行状況別の大当たり期待度 (SPリーチ $\beta \cdot \gamma$)

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

【図 15 - 1 2】

【図15-12】

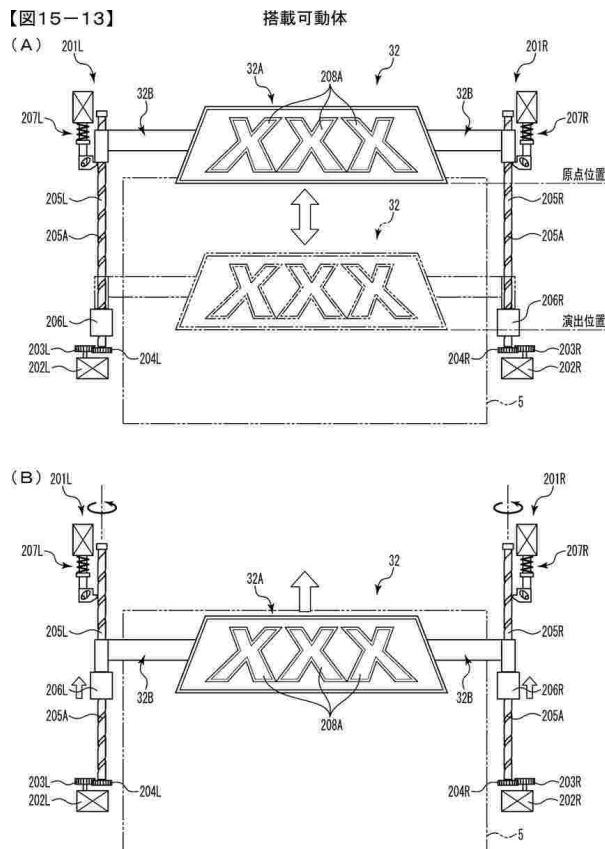


10

20

【図 15 - 1 3】

【図15-13】



【図 15 - 1 4】

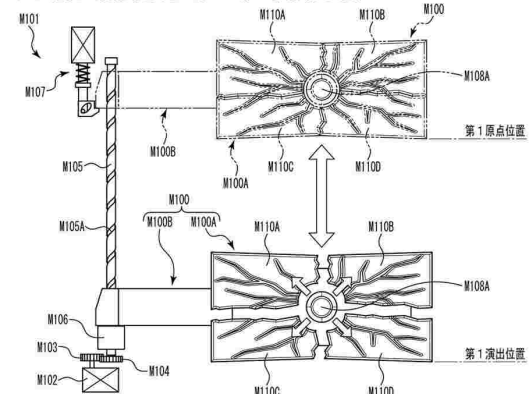
【図15-14】

(A) 第1疑似可動体表示

第1演出状態

第2演出状態

(B) 開発当初搭載予定であった第1非搭載可動体



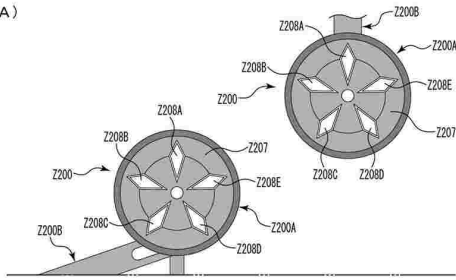
30

40

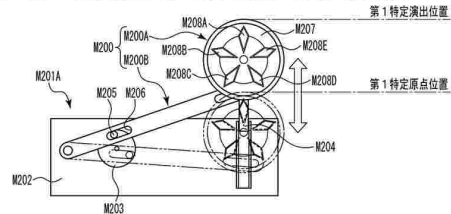
50

【図15-15】

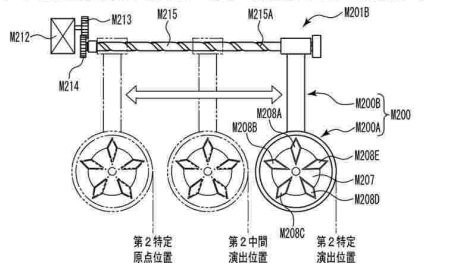
【図15-15】 第2擬似可動体表示
(A)



(B) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体（搭載案1）

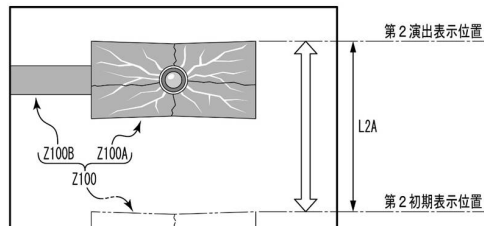


(C) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体（搭載案2）

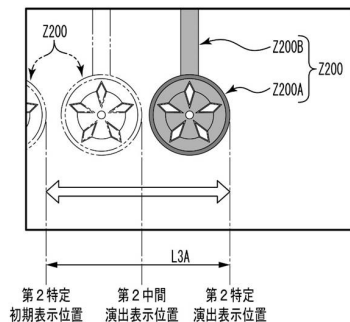


【図15-17】

【図15-17】
(A) 第1擬似可動体表示



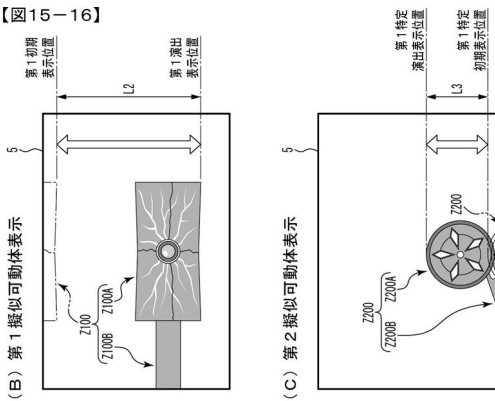
(B) 第2擬似可動体表示



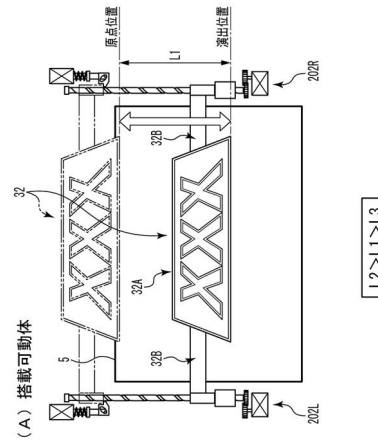
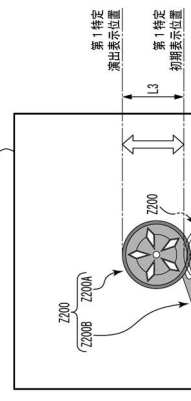
$$L3A > L2A > L1$$

【図15-16】

【図15-16】

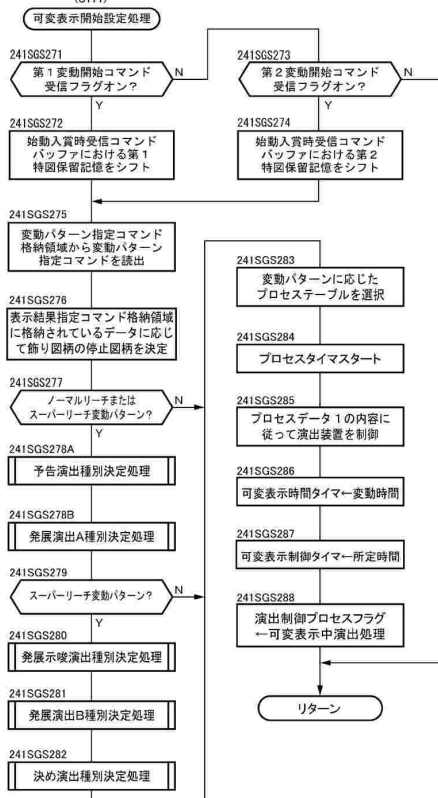


(C) 第2擬似可動体表示



【図15-18】

【図15-18】
(S171)



10

20

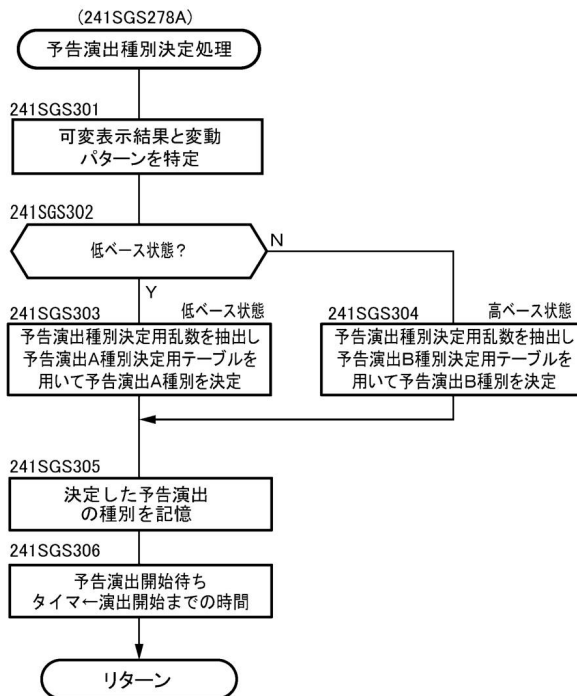
30

40

50

【図 15 - 19】

【図 15-19】



【図 15 - 20】

【図 15-20】

(A) 予告演出A種別決定用テーブル(低ベース用)

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

(数値は判定値数)

(B) 予告演出B種別決定用テーブル(高ベース用)

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

(数値は判定値数)

【図 15 - 21】

【図 15-21】

(A)



(B) 発展演出A種別決定用テーブル

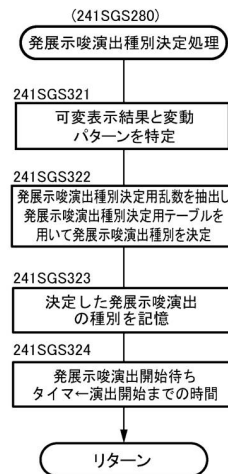
演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
非実行	10	20	80	100
実行	90	80	20	—

(数値は判定値数)

【図 15 - 22】

【図 15-22】

(A)



(B) 発展示唆演出種別決定用テーブル

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

(数値は判定値数)

10

20

30

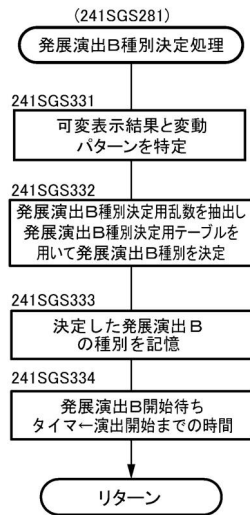
40

50

【図 15-23】

【図15-23】

(A)



(B)発展演出B種別決定用テーブル

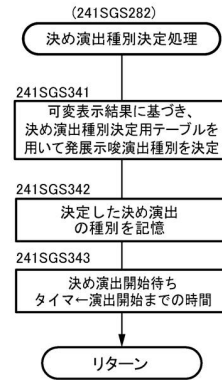
演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチβ・γ はずれ	Sリーチα はずれ
非実行	20	30	30	100
実行	80	70	70	-

(数値は判定値数)

【図 15-24】

【図15-24】

(A)



(B)決め演出種別決定用テーブル

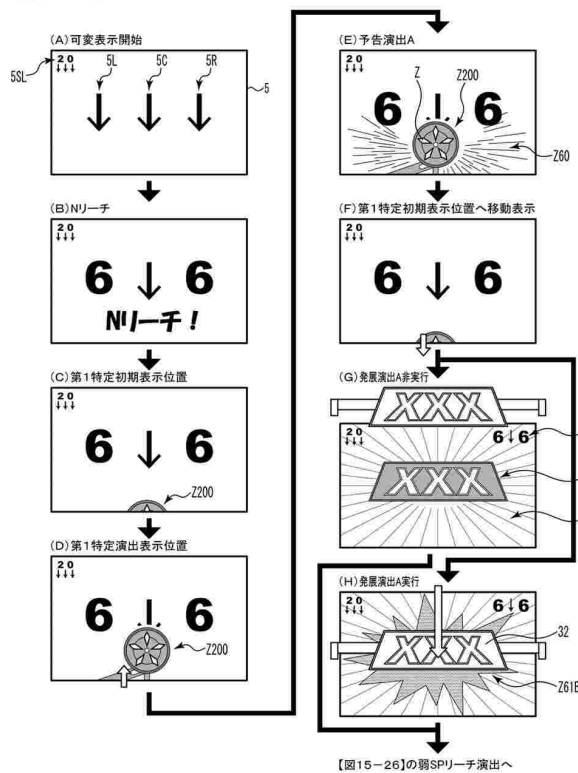
演出種別	操作対象	確変大当り	非確変大当り	Sリーチβ・γ はずれ
パターンKB-1 (はずれ)	プッシュボタン	-	-	70
パターンKB-2 (大当り)		30	70	-
パターンKV-1 (はずれ)	スティック コントローラ	-	-	30
パターンKV-2 (大当り)		70	30	-

(数値は判定値数)

【図 15-25】

【図15-25】

S Pリーチβの流れ

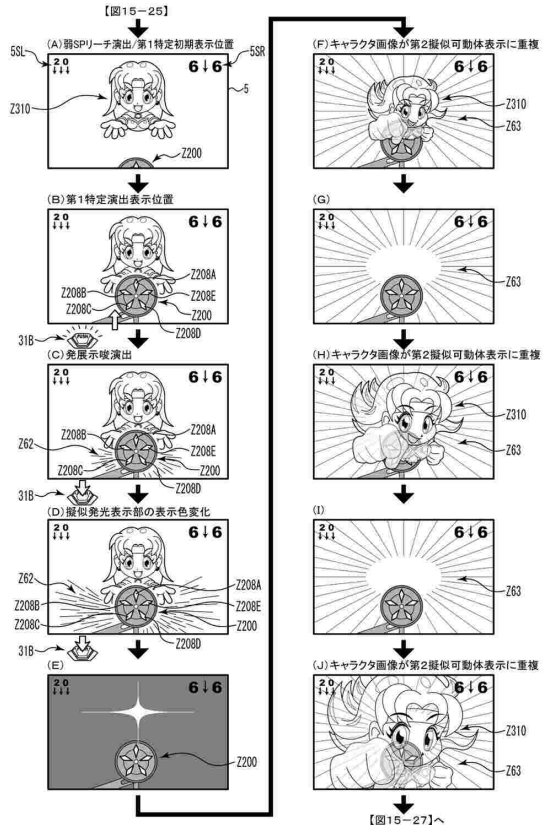


※【図15-25】以降、白矢印↓は画像ではなく動きを示す

【図 15-26】

【図15-26】

S Pリーチβの流れ



10

20

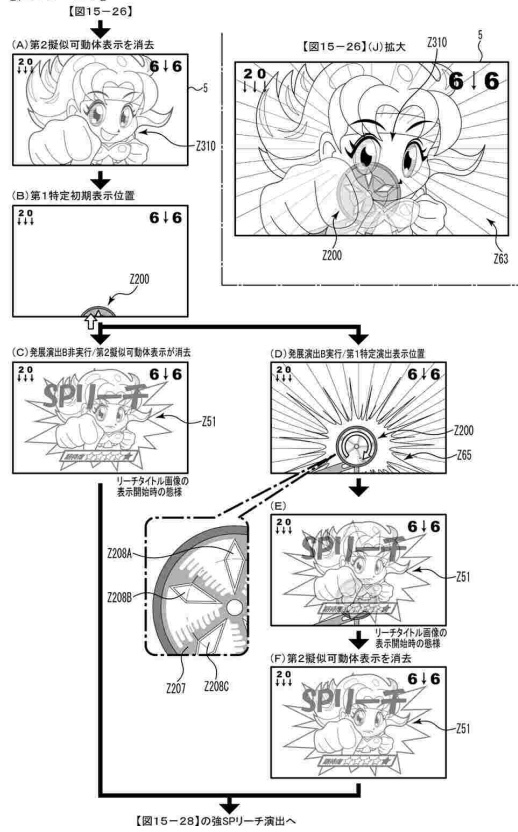
30

40

50

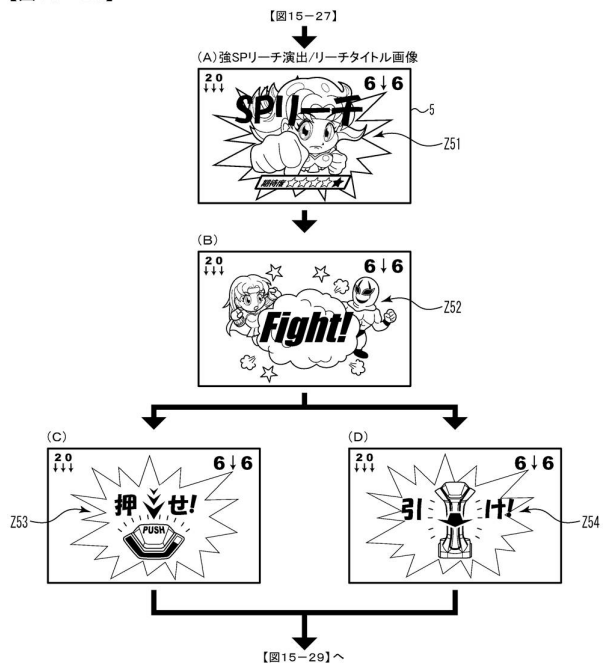
【図15-27】

【図15-27】 SPリーチβの流れ



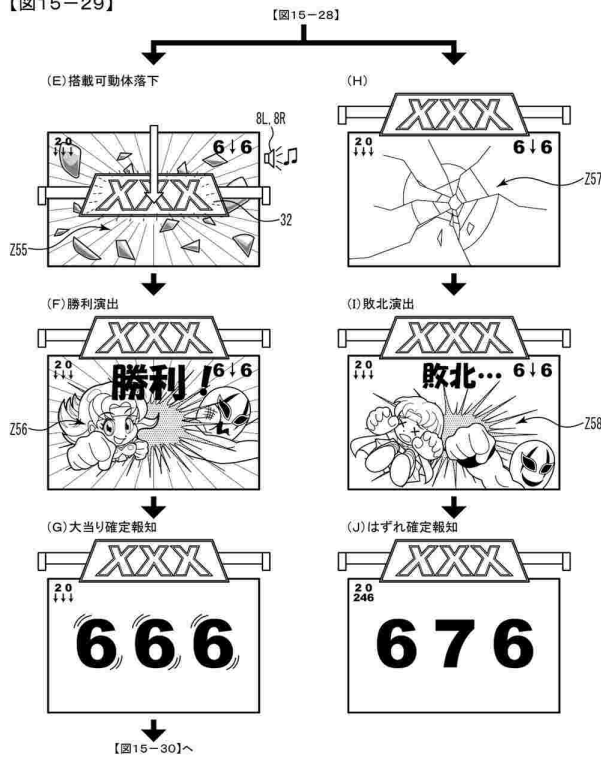
【図15-28】

【図15-28】 SPリーチβの流れ



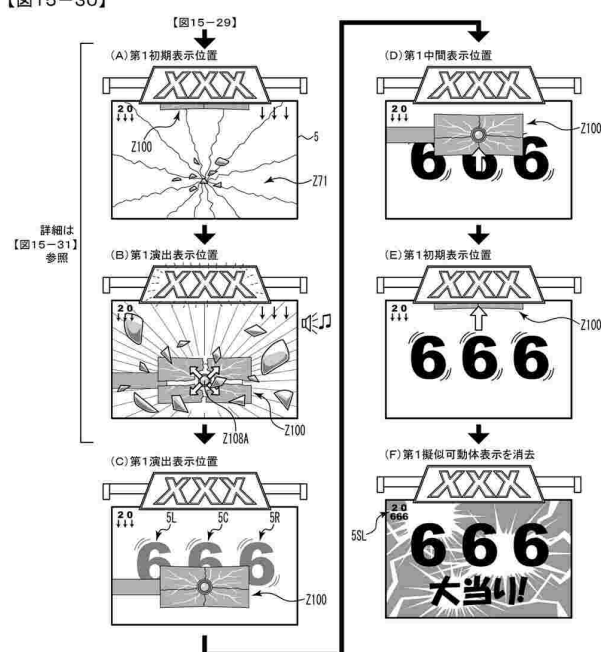
【図15-29】

【図15-29】



【図15-30】

【図15-30】



10

20

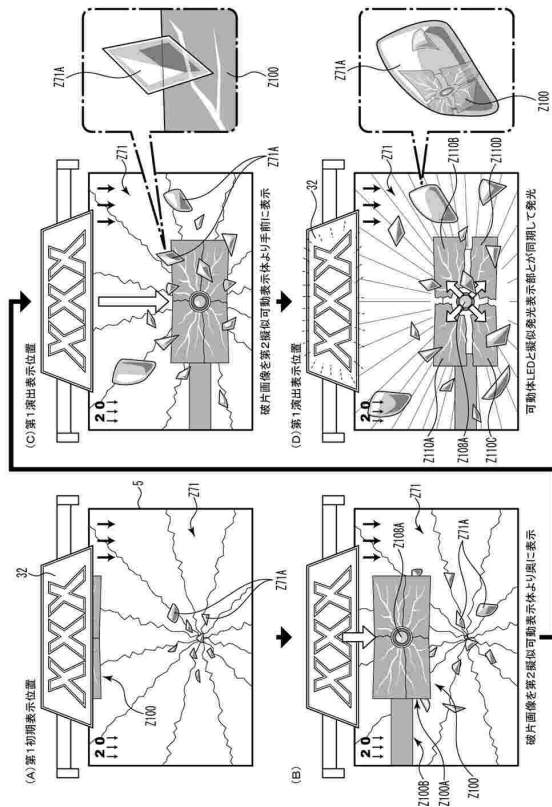
30

40

50

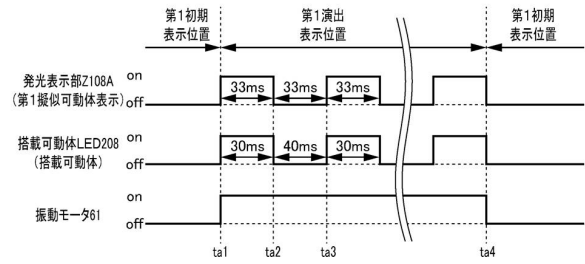
【図15-31】

【図15-31】



【図15-32】

【図15-32】



10

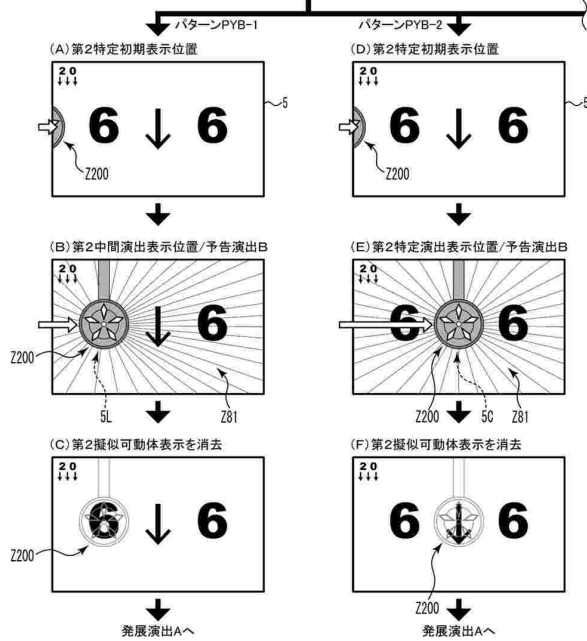
20

【図15-33】

【図15-33】

SPリーチの流れ

【図15-25】(B)

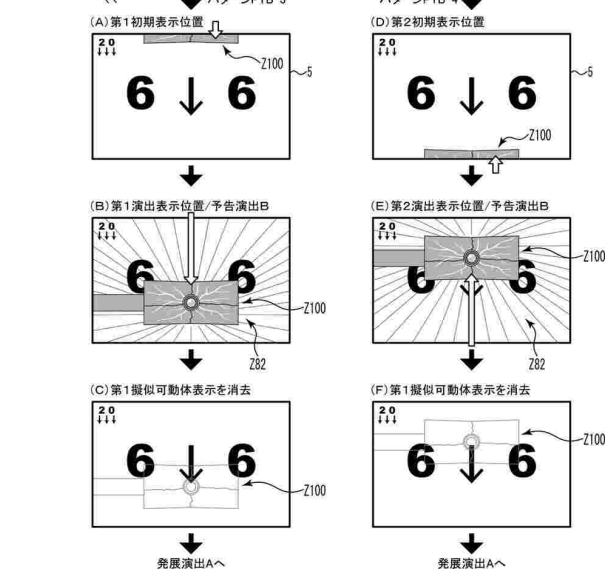


【図15-34】

【図15-34】

SPリーチの流れ

【図15-25】(B)



30

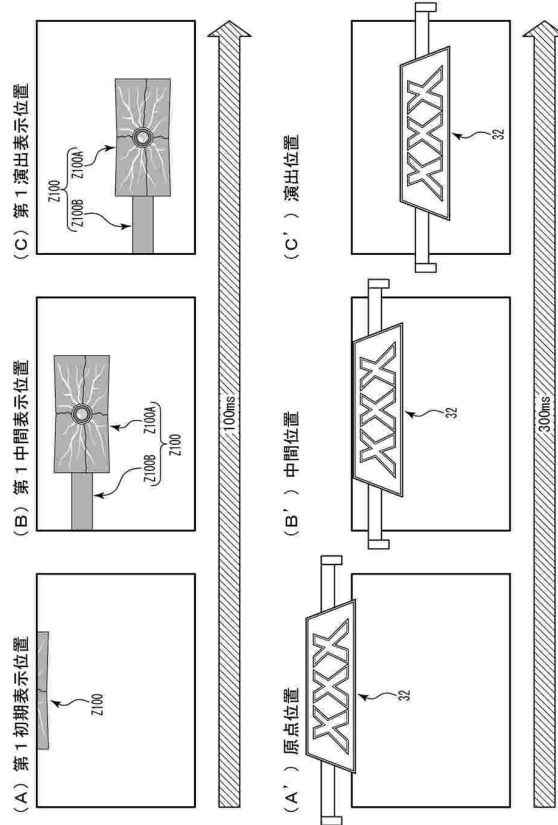
40

50

【図15-35】

【図15-35】

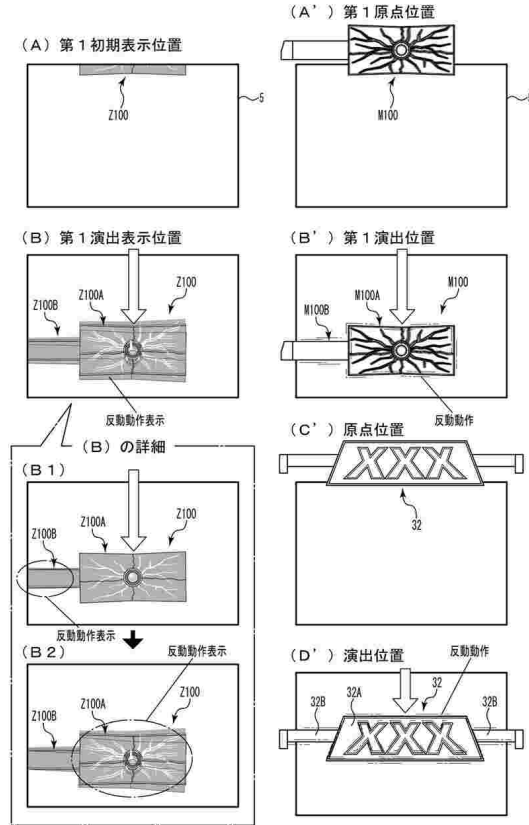
第1疑似可動体表示と搭載可動体との比較



【図15-36】

【図15-36】

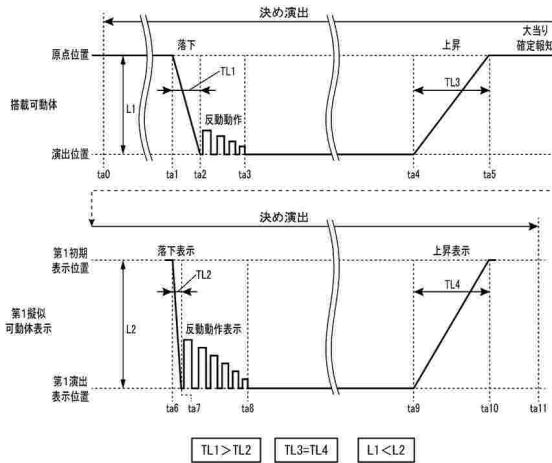
反動動作と反動動作表示の比較



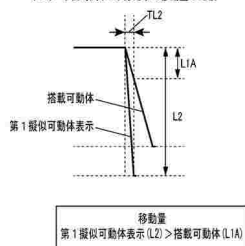
【図15-37】

【図15-37】

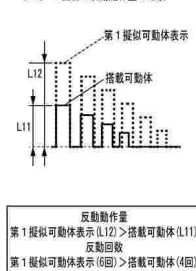
(A) 決め演出における搭載可動体と第1疑似可動体の動作態様の比較



(B) 単位時間(TL2)あたりの移動量の比較



(C) 1回目の反動動作量の比較



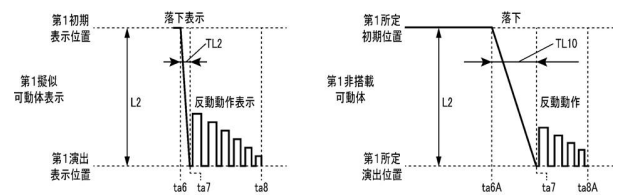
【図15-38】

【図15-38】

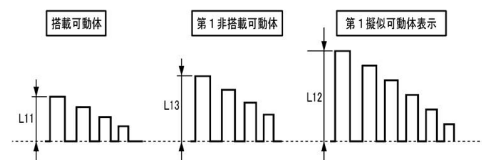
第1疑似可動体表示と第1非搭載可動体及び搭載可動体との動作態様の比較

(A) 第1疑似可動体表示 (【図15-14】(A)参照)

(B) 第1非搭載可動体 (【図15-14】(B)参照)



(C) 1回目の反動動作量の比較



反動動作量
第1疑似可動体表示(L12) > 第1非搭載可動体(L13) > 搭載可動体(L11)
反動回数
第1疑似可動体表示(6回) > 第1非搭載可動体、搭載可動体(4回)

10

20

30

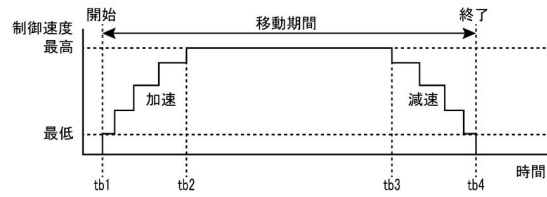
40

50

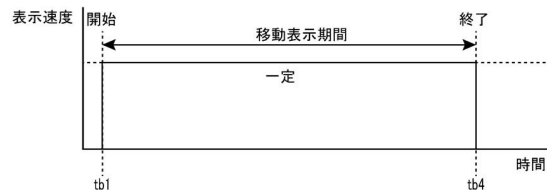
【図15-39】

【図15-39】

(A) 搭載可動体



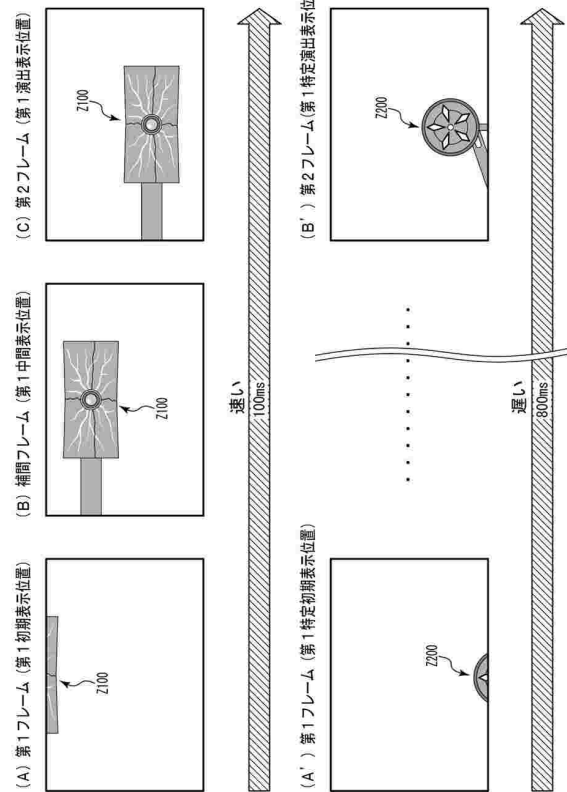
(B) 第1擬似可動体表示・第2擬似可動体表示



【図15-40】

【図15-40】

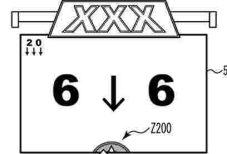
第1擬似可動体表示と第2擬似可動体表示の移動表示の比較



【図15-41】

【図15-41】 特徴部241SG変形例1

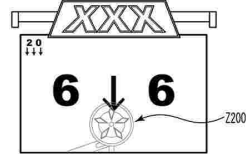
(A) 第1特定初期表示位置



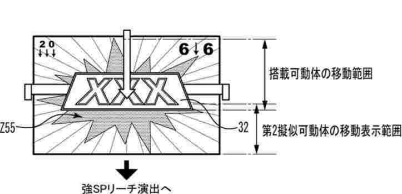
(B) 第1特定演出表示位置



(C) 第2擬似可動体表示を消去



(D)

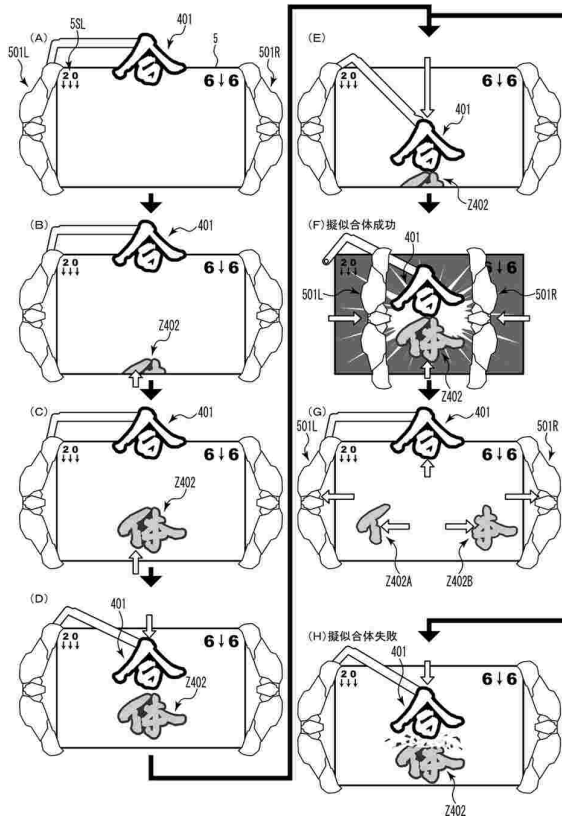


強SPリーチ演出へ

【図15-42】

【図15-42】

特徴部241SG変形例2



10

20

30

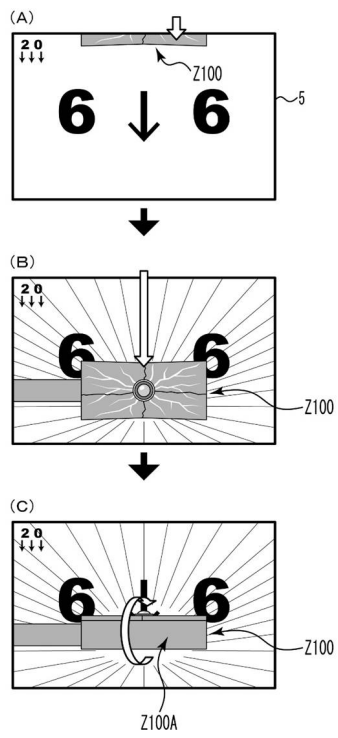
40

50

【図 15 - 4 3】

【図15-43】

特徴部 2 4 1 S G 変形例 3



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 0 9 2 9 4 9 (J P , A)
「CRFアクエリオンW EVOLと創聖(初代)がW合体！パチンコ新台実践「初打ち！」2018年8月新台＜SANKYO＞[ためパチ！]」，YouTube [online] [video]，2018年08月08日，<https://www.youtube.com/watch?v=qU604n8QBtE>， [2 0 2 4 年 7 月 2 3 日 検 索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl.， D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2