

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7568561号  
(P7568561)

(45)発行日 令和6年10月16日(2024.10.16)

(24)登録日 令和6年10月7日(2024.10.7)

(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163頁)

|          |                            |          |                   |
|----------|----------------------------|----------|-------------------|
| (21)出願番号 | 特願2021-48463(P2021-48463)  | (73)特許権者 | 000144153         |
| (22)出願日  | 令和3年3月23日(2021.3.23)       |          | 株式会社三共            |
| (65)公開番号 | 特開2022-147284(P2022-147284 |          | 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4年10月6日(2022.10.6)       |          | 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 |
| 審査請求日    | 令和6年1月15日(2024.1.15)       |          | 株式会社三共内           |
|          |                            | 審査官      | 武田 知晋             |

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、  
一の可変表示期間中において所定回数移動可能な可動体と、  
一の可変表示期間中におい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表示位置に前記所定回数よりも多い特定回数移動表示可能な表示手段と、  
演出を実行可能な演出実行手段と、  
前記可動体に設けられた発光手段と、  
前記発光手段の輝度に関する設定操作が可能な輝度設定手段と、  
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ことが可能であり、

前記擬似可動体表示には、前記発光手段の発光に対応して表示を行う表示部があり、前記表示部の表示態様は、前記輝度設定手段による前記発光手段の輝度に関する設定操作に応じて変化することがない、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献1に示す様に、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）。

【0003】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0005】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0006】

特許文献1の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【文献】特開2019-92949号公報

【発明の概要】

10

20

30

40

50

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかし、特許文献1の機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。

【0009】

この発明は、上記の実情を鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0010】

(A) 本発明による遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

一の可変表示期間中において所定回数移動可能な可動体と、

一の可変表示期間中におい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表示位置に前記所定回数よりも多い特定回数移動表示可能な表示手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

前記可動体に設けられた発光手段と、

前記発光手段の輝度に関する設定操作が可能な輝度設定手段と、

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ことが可能であり、

前記擬似可動体表示には、前記発光手段の発光に対応して表示を行う表示部があり、

前記表示部の表示態様は、前記輝度設定手段による前記発光手段の輝度に関する設定操作に応じて変化することがない、

ことを特徴とする。

さらに、本発明による遊技機は、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）に制御可能な遊技機であって、

有利状態に制御されることを示唆するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる複数種類の示唆演出（例えば、所定の態様によりタイトル表示を表示する演出や、所定の態様によりアクティブ表示を表示する演出、所定の態様によりセリフ表示を表示するセリフ演出、所定の態様により飾り図柄を表示する飾り図柄演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、

特殊画像（例えば、ミニ鍵画像030IWG10や鍵画像030IWG12）を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出（例えば、アクティブ表示の表示色を通常色（白）から青色に変化させるチャンスアップ演出）を実行可能な特別演出実行手段と、

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、

10

20

30

40

50

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く、

前記特別演出実行手段は、前記示唆演出が実行されているときに特殊対応画像（例えば、鍵穴（実体）画像030IWG11）を表示し、該特殊対応画像に対して特殊画像が作用する態様にて前記特別演出を実行する（例えば、アクティブ表示AHや飾り図柄に対応する鍵穴（実体）画像030IWG11を表示し、鍵穴（実体）画像030IWG11に鍵画像030IWG12が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。図8-15（9）～（15）、図8-17（9）～図8-18（17）等参照）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、特殊画像を用いる特別演出が実行される際に、特殊画像に係るストーリー性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。さらに、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができ興趣が向上する。

【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】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3】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4】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5】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6】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7】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8-1】特徴部030IWにおける大当たり判定テーブルおよび変動パターンテーブルの例を示す説明図である。

【図8-2】変動パターンの構成と変動時間の内訳の一例を示す説明図である。

【図8-3】スーパーリーチ中の各演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図8-4】スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける各演出の実行時間を示す説明図である。

【図8-5】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図8-6】ストック演出パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図8-7】チャンスアップ演出パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図8-8】タイトル表示変化パターン決定テーブル、アクティブ表示変化パターン決定テーブル、セリフ表示変化パターン決定テーブルおよび飾り図柄変化パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図8-9】ストック演出の具体例を示す説明図である。

【図8-10】ストック演出の具体例を示す説明図である。

【図8-11】ストック演出の他の具体例を示す説明図である。

【図8-12】スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要を示す説明図である。

【図8-13】スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要を示す説明図である。

【図8-14】アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 8-15】 アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図 8-16】 飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図 8-17】 飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図 8-18】 飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図 8-19】 チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例を示す説明図である。

【図 8-20】 チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴（示唆）画像および鍵穴（実体）画像の具体例を示す説明図である。

【図 9】 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 10】 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。

10

【図 11】 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 12】 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 13】 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 14】 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 15】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 16】 通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図 17】 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 18】 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 19-1】 特徴部 241SG としてのパチンコ遊技機を示す正面図である。

20

【図 19-2】 特徴部 241SG としてのパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 19-3】 (A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 19-4】 各乱数を示す説明図である。

【図 19-5】 (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 19-6】 (A) は大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は各種大当りの内容を示す図である。

【図 19-7】 変動パターンを例示する図である。

【図 19-8】 (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。

30

【図 19-9】 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 19-10】 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 19-11】 発展演出 A と発展演出 B の実行状況別の大当り期待度を示す図である。

【図 19-12】 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 19-13】 (A) は搭載可動体の移動態様を示す図、(B) は搭載可動体を持ち上げる状況を説明する図である。

【図 19-14】 (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。

40

【図 19-15】 (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 19-16】 (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 19-17】 (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 19-18】 可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 19-19】 予告演出種別決定処理を示すフローチャートである。

【図 19-20】 (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

50

用テーブルを示す図である。

【図 19-21】(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 19-22】(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 19-23】(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 19-24】(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 19-25】(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 19-26】(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 19-27】(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 19-28】(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 19-29】(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 19-30】(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 19-31】(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 19-32】発光表示部と搭載可動体 LED との関係を示す図である。

【図 19-33】(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 19-34】(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 19-35】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 19-36】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 19-37】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 19-38】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 19-39】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 19-40】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 19-41】(A) ~ (D) は特徴部 241 SG の変形例 1 を示す図である。

【図 19-42】(A) ~ (H) は特徴部 241 SG の変形例 2 を示す図である。

【図 19-43】(A) ~ (C) は特徴部 241 SG 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】

(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。

【0014】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「

10

20

30

40

50

ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

#### 【0015】

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

10

#### 【0016】

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

#### 【0017】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタ及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。

20

#### 【0018】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及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。

30

#### 【0019】

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

#### 【0020】

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

#### 【0021】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

40

#### 【0022】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置6Aと、可変入賞球装置6Bとが設けられている。

#### 【0023】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには

50

、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。

【００２４】

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

10

【００２５】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左右下方４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。

【００２６】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図２参照）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。

20

【００２７】

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

【００２８】

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始動入賞口及び一般入賞口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。

30

【００２９】

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始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【００３０】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）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。

40

【００３１】

画像表示装置５の左方には、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。

【００３２】

普通図柄表示器２０の上方には、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。

50

## 【0033】

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及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。

## 【0034】

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が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。

## 【0035】

遊技盤2の所定位置（図1では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

10

## 【0036】

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

## 【0037】

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

20

## 【0038】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図2参照）により検出される。

## 【0039】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図2参照）により検出される。

30

## 【0040】

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

## 【0041】

## （遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

40

## 【0042】

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）。

## 【0043】

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

50

装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 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。所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

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（後述の、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、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0054】

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。

【0055】

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。

【0056】

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」となる確率及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。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0061】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）

10

20

30

40

50

も停止表示（導出）される。

【0062】

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。

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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。

【0066】

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5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（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。

【0067】

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

【0068】

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

10

20

30

40

50

いる可変表示)における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0069】

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。

【0070】

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

【0071】

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)。

【0072】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図2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、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0073】

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

【0074】

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。

【0075】

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又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0076】

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

10

20

30

40

50

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。

【0077】

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。

【0078】

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（遊技球が通過又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、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0079】

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。

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0083】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0084】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0085】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0086】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行す

10

20

30

40

50

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 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 4 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイク

10

20

30

40

50

ロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【００９７】

また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【００９８】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【００９９】

ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。

【０１００】

ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（ステップＳ５；Ｎｏ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【０１０１】

ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【０１０２】

そして、ＣＰＵ１０３は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ７）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、

演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

#### 【0103】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、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S10）。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S11）、割込みを許可する（ステップS12）。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。

#### 【0104】

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4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4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り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

#### 【0105】

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、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

#### 【0106】

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）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「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。

#### 【0107】

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

#### 【0108】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

#### 【0109】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報

10

20

30

40

50

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み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ 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。

#### 【0110】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 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。

#### 【0111】

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 特図ゲーム又は第 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 始動入賞口及び第 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）。

#### 【0112】

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

#### 【0113】

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。

#### 【0114】

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。

#### 【0115】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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

10

20

30

40

50

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。

#### 【 0 1 1 6 】

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

10

#### 【 0 1 1 7 】

ステップ S 1 1 4 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 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

20

#### 【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 5 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 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

30

#### 【 0 1 1 9 】

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

40

#### 【 0 1 2 0 】

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

#### 【 0 1 2 1 】

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

50

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 2 2 】

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。

10

#### 【 0 1 2 3 】

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 2 4 】

##### (演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 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 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して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。

20

#### 【 0 1 2 5 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3 ; N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

30

#### 【 0 1 2 6 】

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

40

#### 【 0 1 2 7 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 ; Y e

50

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

#### 【0128】

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

#### 【0129】

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

#### 【0130】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6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7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み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。

#### 【0131】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0132】

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。

#### 【0133】

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

10

20

30

40

50

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。

【0134】

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

10

【0135】

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又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、大当り遊技状態又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、大当り遊技状態又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。

20

【0136】

ステップ S174 の小当り中演出処理は、演出制御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。

30

【0137】

ステップ S175 の小当り終了演出処理は、演出制御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。

40

【0138】

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、演出制御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

50

る“ 7 ”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

【0139】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0140】

(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、様々な変形及び応用が可能である。

【0141】

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。

【0142】

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）。

【0143】

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。

【0144】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、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及びデータは、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。

【0145】

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及びデータを、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。

【0146】

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%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0147】

(特徴部030IWに関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部 030IW について説明する。

【0148】

(大当たり判定テーブル)

図 8-1 は、大当たり判定テーブルおよび変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。このうち、図 8-1 (A) は、本特徴部 030IW で用いられる大当たり判定テーブルの一例である。図 8-1 (A) に示すように、本例では、大当たり判定用乱数にもとづいて、低確率状態においては約  $1/300$  の確率で大当たりとすることに決定され、高確率状態においては約  $1/30$  の確率で大当たりとすることに決定される。

【0149】

なお、図 8-1 (A) に示す構成に限らず、例えば、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合と第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合とのいずれであるかに応じて、大当たり確率が異なるようにしてもよい。

【0150】

また、例えば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成され、パチンコ遊技機 1 への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能とする場合には、いずれの設定値に設定されているかに応じて大当たり確率が異なるようにしてもよい。

【0151】

また、複数の大当たり種別を設け、それぞれ有利度が異なるようにしてもよい。具体的には、大当たり種別に応じて、大当たり遊技におけるラウンド数や大当たり遊技後の遊技状態が異なるようにしてもよい。この場合には、大当たり判定用乱数にもとづいて大当たりとすることに決定したときに、種別判定用の乱数にもとづいて大当たりの種別を決定する。

【0152】

(変動パターンテーブル)

図 8-1 (B) , (C) は、特徴部 030IW における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 8-1 (B) は、はずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図 8-1 (C) は、大当たり用の変動パターンテーブルの具体例を示している。なお、図 8-1 (B) , (C) に示す変動パターンテーブルは、いずれも低確率状態において用いられるものである。高確率状態や高ベース状態においては判定値の割合が異なる変動パターンテーブル (図示略) が用いられるようにしてもよい。

【0153】

本例では、図 8-1 (B) に示すように、はずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン PA1-1 (通常変動)、変動パターン PA1-2 (短縮変動)、変動パターン PA2-1 (ノーマルリーチ)、変動パターン PA2-2 (スーパーリーチ A)、変動パターン PA2-3 (スーパーリーチ B)、変動パターン PA2-4 (スーパーリーチ A (チャンスアップ有)) および変動パターン PA2-5 (スーパーリーチ B (チャンスアップ有)) のいずれかに決定される。

【0154】

また本例では、図 8-1 (C) に示すように、大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン PB2-1 (ノーマルリーチ)、変動パターン PB2-2 (スーパーリーチ A)、変動パターン PB2-3 (スーパーリーチ B)、変動パターン PB2-4 (スーパーリーチ A (チャンスアップ有)) および変動パターン PB2-5 (スーパーリーチ B (チャンスアップ有)) のいずれかに決定される。

【0155】

本例では、リーチ成立後のスーパーリーチ中に、アイテム (本例では鍵) をストックするストック演出と、ストックしたアイテム (鍵) を用いて他の演出の演出態様を変化させる (すなわち他の演出により示唆される大当たり期待度を高める) チャンスアップ演出とを実行可能に構成されている。このような構成により、スーパーリーチ中の興趣を向上させることができるとともに、ストック演出およびチャンスアップ演出に対する期待感を高めることができる。以下、ストックしたアイテム (鍵) を用いてチャンスアップ演出を実行

10

20

30

40

50

することを、ストックしたアイテム（鍵）を開放するともいう。

#### 【0156】

本例では、スーパーリーチは、リーチ成立後に繰り広げられる一連の演出である。チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行されない変動パターンPA2-2, PA2-3, PB2-2, PB2-3にもとづいて演出制御が行われる場合には、スーパーリーチ中に、バトル演出の前哨となる前哨演出が実行されるスーパーリーチ前半パートAと、バトル演出が実行されるスーパーリーチ後半パートという2つのパートが存在する。また、チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行される変動パターンPA2-4, PA2-5, PB2-4, PB2-5にもとづいて演出制御が行われる場合には、スーパーリーチ中に、ストック演出が実行されるスーパーリーチ導入パートと、前哨演出とともにチャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートBと、バトル演出が実行されるスーパーリーチ後半パートという3つのパートが存在する。このような構成により、スーパーリーチの盛り上がりが最高潮となるバトル演出が開始される前の期間において、ストック演出およびチャンスアップ演出が実行されるため、演出を徐々に盛り上げて演出効果を高めることができる。

#### 【0157】

本例では、図8-1（B）,（C）に示すように、チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行されるスーパーリーチの方が、チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行されないスーパーリーチよりも大当たり期待度が高く、さらにスーパーリーチBの方がスーパーリーチAよりも大当たり期待度が高くなるように構成されている。このような構成により、チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行されることや、いずれのスーパーリーチで実行されるかに対して期待を持たせることができる。

#### 【0158】

なお、図8-1に示す例に限らず、例えば、スーパーリーチの前に擬似連演出が1回または複数回実行される変動パターンを設け、擬似連演出の回数に応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

#### 【0159】

次に、各変動パターンの構成について説明する。図8-2は、変動パターンの構成と変動時間の内訳の一例を示す説明図である。本例では、図8-2に示すように、変動パターンを構成する要素（当該変動パターンで実行される演出ともいえる）として、通常の態様で変動表示を行う「通常変動」と、通常変動よりも短縮された態様で変動表示を行う「短縮変動」と、リーチ演出としてノーマルリーチを行う「ノーマルリーチ」と、リーチ演出としてスーパーリーチ導入パートでストック演出を行う「スーパーリーチ導入（ストック演出）」と、スーパーリーチ前半パートAで前哨演出を行う「スーパーリーチ前半A（チャンスアップ演出なし）」と、スーパーリーチ前半パートBで前哨演出とともにチャンスアップ演出を行う「スーパーリーチ前半B（チャンスアップ演出あり）」と、スーパーリーチ後半パートでバトル演出を行う「スーパーリーチ後半（バトル演出）」と、大当たりとなったことを祝福する当り時祝福演出を行う「当り時祝福演出」とがある。なお、図8-2に示す例に限らず、例えば、擬似連演出を行う要素など他の要素が設けられていてもよい。

#### 【0160】

図8-2に示すように、変動パターンPA1-1は、通常変動ではずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「通常変動」（15秒）を含み、トータルの変動時間は15秒である。また、変動パターンPA1-2は、短縮変動ではずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「短縮変動」（5秒）を含み、トータルの変動時間は5秒である。

#### 【0161】

また、変動パターンPA2-1は、ノーマルリーチを経てはずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「ノーマルリーチ」（20秒）を含み、トータルの変動時間は20秒である。

## 【0162】

また、変動パターンPA2-2, PA2-3は、チャンスアップ演出が実行されないスーパーリーチ前半パートAと、スーパーリーチ後半パートとを経て、はずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ前半A（チャンスアップ演出なし）」（30秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）とを含み、トータルの変動時間は70秒である。

## 【0163】

また、変動パターンPA2-4, PA2-5は、スーパーリーチ導入パートと、チャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートBと、スーパーリーチ後半パートとを経て、はずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ導入（ストック演出）」（30秒）と、「スーパーリーチ前半B（チャンスアップ演出あり）」（40秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）とを含み、トータルの変動時間は110秒である。

## 【0164】

また、変動パターンPB2-1は、ノーマルリーチから大当たりとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「ノーマルリーチ」（20秒）と「当り時祝福演出」（20秒）とを含み、トータルの変動時間は40秒である。

## 【0165】

また、変動パターンPB2-2, PB2-3は、チャンスアップ演出が実行されないスーパーリーチ前半パートAと、スーパーリーチ後半パートとを経て、大当たりとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ前半A（チャンスアップ演出なし）」（30秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）と、「当り時祝福演出」（20秒）とを含み、トータルの変動時間は90秒である。

## 【0166】

また、変動パターンPB2-4, PB2-5は、スーパーリーチ導入パートと、チャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートBと、スーパーリーチ後半パートとを経て、大当たりとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ導入（ストック演出）」（30秒）と、「スーパーリーチ前半B（チャンスアップ演出あり）」（40秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）と、「当り時祝福演出」（20秒）とを含み、トータルの変動時間は130秒である。

## 【0167】

なお、図8-2に示す例では、スーパーリーチAとスーパーリーチBとで、スーパーリーチ前半パートおよびスーパーリーチ後半パートの演出時間が共通であるが、このような構成に限らず、スーパーリーチの種類に応じて演出時間が異なるようにしてもよい。

## 【0168】

（スーパーリーチ中の各演出の実行タイミング）

次に、ストック演出およびチャンスアップ演出の実行タイミングについて説明する。図8-3は、各演出の実行タイミングの一例を示すタイミングチャートである。

## 【0169】

本例では、主基板11側で決定される変動パターンにより変動時間（すなわち総演出実行時間ともいえる）が決定され、演出制御基板12側で変動パターンにもとづいてストック演出やチャンスアップ演出の実行タイミングや、演出実行時間が決定される。ただし、詳細については後述するが、演出の種類によっては、変動パターンに対応して実行タイミングが予め定められているものもある。なお、本例の構成に限らず、ストック演出やチャンスアップ演出の実行タイミングや演出実行時間が予め定められた変動パターンを設けておき、主基板11側でいずれかの変動パターンに決定するようにしてもよい。

## 【0170】

図8-3（A）には、チャンスアップなしのスーパーリーチが実行される場合が示されている。この場合には、図8-3（A）に示すように、スーパーリーチ前半パートAにおいて前哨演出が実行され、スーパーリーチ後半パートにおいてバトル演出が実行される。

## 【0171】

図8-3(B)には、チャンスアップありのスーパーリーチが実行される場合が示されている。この場合には、まずスーパーリーチ導入パートにおいてストック演出が実行される。そして、スーパーリーチ前半パートBにおいて前哨演出とともにチャンスアップ演出が実行される。そして、スーパーリーチ後半パートにおいてバトル演出が実行される。

## 【0172】

図8-3(B)に示すように、本例では、ストック演出中のタイミングA～C(図8-3(B)に示す(A)～(C)のタイミング)の最大3つのタイミングにおいてアイテム(鍵)をストックする機会が設けられている。なお本例では、ストック演出においてアイテム(鍵)をストックする機会として、最大3つのタイミングが設けられているが、この

10

## 【0173】

また本例では、スーパーリーチ前半パートにおけるタイトル表示(タイトル表示を表示する演出)と、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)と、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)と、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)とは、それぞれ演出態様によって示唆する大当たり期待度が異なり、対応するチャンスアップ演出が実行されると演出態様が変化する(すなわち示唆する大当たり期待度が高くなる)ように構成されている。

## 【0174】

具体的には、ストック演出においてアイテム(鍵)が1つストックされた場合には、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)のいずれかを対象とするチャンスアップ演出が1回実行され、ストック演出においてアイテム(鍵)が2つストックされた場合には、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)のうちの2つを対象としてチャンスアップ演出がそれぞれ1回実行され、ストック演出においてアイテム(鍵)が3つストックされた場合には、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)のうちの3つ

20

30

## 【0175】

図8-3(B)に示すように、本例では、スーパーリーチ前半パートにおいてチャンスアップ演出を実行可能なタイミングとして、第1～第5タイミング(図8-3(B)に示す(1)～(5)のタイミング)が設けられている。なお本例では、スーパーリーチ前半パートにおける第1～第5タイミングは、変動パターンごと(またはスーパーリーチの種類ごと)にそれぞれ定められているが、いずれの変動パターン(またはスーパーリーチの種類)でも共通のタイミングであってもよい。

40

## 【0176】

また本例では、図8-3(C)に示すように、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第1タイミングにおいて実行可能であり、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第2タイミングまたは第4タイミングにおいて実行可能であり、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第3タイミングにおいて実行可能であり、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第5タイミングにおいて実行可能であるように構成されている。

## 【0177】

50

アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）を対象とするチャンスアップ演出が第2タイミングと第4タイミングとのいずれにおいて実行されるかは、抽選により決定される。一方で、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）または飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングは、変動パターンごとに固定的に定められている。なお、このような構成に限らず、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングが、固定的に定められているようにしてもよいし、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）または飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングが、複数のタイミングのうちのいずれかに抽選により決定されるようにしてもよい。

10

#### 【0178】

なお、チャンスアップ演出の対象となる演出の実行順序は、図8-3に示す例に限らず、他の順序であってもよい。ただし、チャンスアップ演出の対象となる順序が後になるほど、チャンスアップ演出により大当り期待度が向上しやすい（例えば、大当り期待度が高い演出態様に変化しやすい）ようにすることが望ましい。そのような構成により、いずれのタイミングでチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った（例えば、スーパーリーチ前半パートが進むにつれて期待が高まった）遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

#### 【0179】

20

また本例では、スーパーリーチ中にチャンスアップ演出が実行される場合には、必ずストック演出も実行されるように構成されているが、このような構成に限らず、ストック演出が実行されることなくチャンスアップ演出が実行されるパターンも存在するようにしてもよい。このように構成する場合には、例えば、ストック演出とチャンスアップ演出とを含む変動パターンと、ストック演出を含まずチャンスアップ演出を含む変動パターンとを予め設けておき、主基板11側で前者の変動パターンに決定したときには、決定された変動パターンにもとづいて演出制御基板12側で後述する図8-5～図8-8に示す態様によりストック演出およびチャンスアップ演出の演出内容を決定し、主基板11側で後者の変動パターンに決定したときには、決定された変動パターンにもとづいて演出制御基板12側でチャンスアップ演出の実行の有無と、実行するチャンスアップ演出の種類を決定する。このように、ストック演出が実行されることなくチャンスアップ演出が実行されるパターンも設けることにより、チャンスアップ演出の存在感が増し、チャンスアップ演出が将来的に実行されることが可視化されている状況において遊技者が優越感を持ちながら演出を楽しむことができる。さらにこのような場合に、ストック演出が事前に実行される方が、実行されない場合よりも数多くのチャンスアップ演出が実行される割合が高くなるように構成し（すなわちチャンスアップ演出により大当り期待度が高くなりやすいように構成し）、ストック演出が実行されることを優位に位置づけ、ストック演出が実行されることに期待させることができるようにしてもよい。

30

#### 【0180】

また本例では、スーパーリーチにおいて、常にスーパーリーチ前半パートとスーパーリーチ後半パートとが存在するが、このような構成に限らず、例えば、ストック演出が実行される場合には、スーパーリーチ前半パートを省略して、スーパーリーチ導入パートの次はスーパーリーチ後半パートとなるようにし、後半パートの中でチャンスアップ演出を行うようにしてもよい。このような構成により、期待度が高いリーチの総演出実行時間が長くなりすぎないようにすることができる。

40

#### 【0181】

なお、スーパーリーチ前半パートが省略される例外パターンを設ける場合には、前提となる省略されない基本パターンでは、スーパーリーチ前半からスーパーリーチ後半へ発展する際に、前半と後半の境目でスーパーリーチに係る演出画像を全て覆う態様で他の演出画像が表示されたり、前半と後半とで演出内容がはっきり分けられたりしていることが望

50

ましい。例えば、前半と後半の境目で、後述する図8-15(13)に示すチャンスアップ演出に係るエフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」の文字表示のような画像を、スーパーリーチに係る演出画像を全て覆う態様で表示するようにしてもよい。また例えば、前半パートでは前哨演出が実行され、後半パートではバトル演出が実行されるようにして演出内容を分けてもよいし、前半パートでは戦闘シーンが表示され、後半パートではキャラクタが必殺技を繰り出すなどの決着シーンが表示されるようにして演出内容を分けてもよい。このようにすることにより、スーパーリーチ前半パートが省略されるときにも、演出の流れに違和感がないようにすることができる。

#### 【0182】

また、図8-3に示す例では、便宜上ストックするタイミングや、チャンスアップ演出が実行されるタイミングについて、間隔が均一になっているが、均一でなくてもよく、それぞれ期間内の任意のタイミングでよい。

#### 【0183】

(スーパーリーチにおける各演出の実行時間)

次に、スーパーリーチにおける各演出の実行時間について説明する。図8-4は、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける各演出の実行時間を示す説明図である。

#### 【0184】

図8-4に示す例のうち、図8-4(A)には、スーパーリーチ前半パートの第1タイミング(図8-4に示す(1)のタイミング)でタイトル表示(タイトル表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第3タイミング(図8-4に示す(3)のタイミング)でセリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第5タイミング(図8-4に示す(5)のタイミング)で飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行される例(後述するチャンスアップ演出の第8演出パターンに相当する)が示されている。

#### 【0185】

また、図8-4(B)には、スーパーリーチ前半パートの第1タイミングでタイトル表示(タイトル表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第5タイミングで飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行される例(後述するチャンスアップ演出の第7演出パターンに相当する)が示されている。

#### 【0186】

また、図8-4に示す例では、スーパーリーチ後半パートにおいて、変動終了前に(例えば、大当りに制御されることを報知する際に)可動体32が動作する可動体演出が実行される。

#### 【0187】

本例では、図8-4(A)に示すチャンスアップ演出を伴わないセリフ演出が実行される場合と、図8-4(B)に示すチャンスアップ演出を伴うセリフ演出が実行される場合とに示されるように、チャンスアップ演出の対象となる演出は、チャンスアップ演出により演出態様が変化するときには、チャンスアップ演出により演出態様が変わらないときよりも、実行時間が長くなるように構成されている。具体的には、図8-4(A)に示すセリフ演出の演出実行時間T11の方が、図8-4(B)に示すセリフ演出の演出実行時間T12よりも長い。このような構成により、チャンスアップ演出が実行されるときに、チャンスアップ演出およびその対象となる演出を実行する期間(例えば、変化したことや、変化後の演出態様を報知する期間)を確保することができる。

#### 【0188】

なお、演出の演出実行時間がチャンスアップ演出の有無により変化する構成とすると、他の演出の実行タイミングに影響を及ぼすことから、演出制御に係るデータ量が増大したり、処理が複雑化したりするおそれがある。また変動時間(すなわち総演出実行時間)は変動パターンごとに予め固定的に定められていることから、演出が時間内に収まらない、または時間が余ってしまうというおそれがある。そこで本例では、可動体演出の実行期間

10

20

30

40

50

をチャンスアップ演出の有無に応じて異ならせることで、他の演出への影響を抑えとともに、全ての演出が違和感なく時間内に収まるようにしている。

【0189】

すなわち本例では、図8-4(A)に示すセリフ演出の演出実行時間T11の方が、図8-4(B)に示すセリフ演出の演出実行時間T12よりも長い一方で、図8-4(A)に示す可動体演出の演出実行時間T21の方が、図8-4(B)に示す可動体演出の演出実行時間T12よりも短い。そして、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出の演出実行時間は共通である。

【0190】

可動体演出として、例えば、可動体32を初期位置から画像表示装置5の表示領域前面の演出位置に移動させて当該演出位置に所定期間位置するように制御するとともに、当該所定期間に画像表示装置5において可動体演出を強調するようにエフェクト画像などを表示する制御を行い(この際、可動体32自体が演出位置で動作するようにしてもよい)、その後、可動体32が演出位置から初期位置に移動するという制御を行う場合には、可動体32が演出位置に位置する期間を長くする、または短くすることで可動体演出の演出実行時間を調整することができる。このように可動体演出の演出実行時間を調整することで、チャンスアップの有無による演出時間の細かな変化に対応することができる。このような構成により、演出の演出実行時間がチャンスアップ演出の有無により変化する構成としながら、演出制御に係るデータ量が増大したり処理が複雑化したりすることを防ぐとともに、全ての演出を違和感なく時間内に収めることができる。

【0191】

なお演出時間の調整については、例えば、可動体演出以外の演出で行うようにしてもよい。例えば、可変表示結果がはずれであって変動終了前に可動体演出が実行されない場合には、変動終了前にスーパーリーチに係る演出画像から通常の背景画像に復帰させた後、はずれを示す飾り図柄の仮停止表示を行う時間を長くする、または短くすることで調整するようにしてもよい。

【0192】

また本例では、チャンスアップ演出を複数回実行可能であり、実行されるチャンスアップ演出に応じて、実行時間を異ならせるように構成されている。具体的には、図8-4(A)に示すように、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも演出実行時間が長い。詳細については後述するが、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高いため、演出実行時間を長くすることで、演出効果を高めることができる。このような構成により、各種のチャンスアップ演出を好適な実行時間で実行することができ、演出効果を高めることができる。

【0193】

また本例では、一の演出を対象とする一のチャンスアップ演出を実行しているときに、他の演出を対象とする他のチャンスアップ演出を実行しない。例えば、図8-4に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される。このような構成により、実行中のチャンスアップ演出に注目させることができる。

【0194】

(可変表示開始設定処理)

図8-5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、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ030IWS801)。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ030IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および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(すなわち、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030IWS802)。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ030IWS802の処理が実行されること

によって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ030IWS802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせや、図柄の組み合わせのうち中図柄が擬似連専用の特殊図柄（「NEXT」などの文字が記載され、数字が記載されておらず大当りの組み合わせを構成し得ないもの）となるもの）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、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。なお、ステップ030IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

10

【0195】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

【0196】

20

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決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、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る。

【0197】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンであるか否かを確認する（ステップ030IWS803）。そして、スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンではない場合には、ステップ030IWS811に移行する。

【0198】

30

スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンである場合には、演出制御用CPU120は、ストック演出の演出パターンを決定する（ステップ030IWS804）。次いで、演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出の演出パターンを決定する（ステップ030IWS805）。次いで、演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出の対象となる演出の変化後の演出態様を決定する（ステップ030IWS806）。その後、ステップ030IWS811に移行する。なお、ステップ030IWS804、S805、S806の詳細については後述する。

【0199】

ステップ030IWS811では、演出制御用CPU120は、変動パターンおよび決定した演出の内容に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ030IWS811）。

40

【0200】

次いで、演出制御用CPU120は、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030IWS812）。

【0201】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセステータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセステータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変

50

動時間) 中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置 5 の表示画面の変更に關わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 CPU 120 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板 80 における ROM に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

#### 【0202】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセステータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

#### 【0203】

また、演出制御用 CPU 120 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、音番号データ 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および演出用部品としてのスピーカ 8L, 8R) の制御を実行する (ステップ 030 IWS 813)。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。

#### 【0204】

ステップ 030 IWS 813 の処理が実行されることにより、変動パターンおよび実行決定した内容に応じた演出が実現される。

#### 【0205】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する (ステップ 030 IWS 814)。

#### 【0206】

そして、演出制御用 CPU 120 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) に対応した値にする (ステップ 030 IWS 815)。

#### 【0207】

次に、可変表示開始設定処理においてストック演出の演出パターンを決定する処理 (ステップ 030 IWS 804) の詳細について説明する。

#### 【0208】

ステップ 030 IWS 804 では、例えば、図 8-6 (A) ~ (B) に示すストック演出パターン決定テーブルを参照して、ストック演出の演出パターンを決定する。

#### 【0209】

具体的には、変動パターンがスーパーリーチ A (チャンスアップ有) の変動パターン PA2-4, PB2-4 のときには、図 8-6 (A) 示す第 1 スtock演出パターン決定テーブル (スーパーリーチ A) を参照して、演出結果としてアイテム (鍵) を 1 つストックする第 1 演出パターン、演出結果としてアイテム (鍵) を 2 つストックする第 2 ~ 第 3 演出パターンのいずれかに決定する。

#### 【0210】

また、変動パターンがスーパーリーチ B (チャンスアップ有) の変動パターン PA2-5, PB2-5 のときには、図 8-6 (B) 示す第 2 スtock演出パターン決定テーブル (スーパーリーチ B) を参照して、演出結果としてアイテム (鍵) を 1 つストックする第 1 演出パターン、演出結果としてアイテム (鍵) を 2 つストックする第 2 ~ 第 3 演出パターン、演出結果としてアイテム (鍵) を 3 つストックする第 4 ~ 第 5 演出パターンのい

れかに決定する。

#### 【0211】

本例では、図8-3、図8-6に示すように、ストック演出中のタイミングA、タイミングBおよびタイミングCにおいてアイテム（鍵）をストックする機会があり、例えば、第1演出パターンでは、タイミングAにおいてアイテム（鍵）を1つストックし、タイミングBおよびタイミングCにおいてはアイテム（鍵）をストックしない。また例えば、第5演出パターンでは、タイミングAにおいてアイテム（鍵）を1つストックし、タイミングBにおいてはアイテム（鍵）をストックせず、タイミングCにおいてアイテム（鍵）を2つストックする。このように本例では、各タイミングにおいて1つまたは複数のアイテム（鍵）をストックする機会が設けられている。

10

#### 【0212】

また本例では、図8-6（A）～（B）に示すように、ストック演出の各演出パターンは大当たり時に決定される割合が異なるように構成されている。すなわち、ストックされるアイテム（鍵）の数、ストックされるタイミングに応じて、大当たり期待度が異なるように構成されている。このような構成により、ストック演出の演出パターンに注目させることができる。

#### 【0213】

また本例では、図8-6（A）～（B）に示すように、スーパーリーチAとスーパーリーチBとで、決定され得るストック演出の演出パターンが異なるように構成されている。具体的には、スーパーリーチAのときには最大2つのアイテム（鍵）をストック可能であり、スーパーリーチBのときには最大3つのアイテム（鍵）をストック可能である。このような構成により、いずれの種類のスーパーリーチにおいてストック演出が実行されるかに注目させることができる。

20

#### 【0214】

また本例では、図8-6（A）～（B）に示すように、いずれの演出パターンであっても、タイミングAでアイテム（鍵）がストックされる（換言すれば、ストック演出が実行されると少なくとも1つアイテム（鍵）がストックされる）ように構成されている。このような構成により、ストック演出が実行されてもアイテムがストックされないケースにより遊技者がストック演出に対して期待感を一切持たなくなってしまうことや、ストック演出に注目しなくなってしまうことを防止することができる。

30

#### 【0215】

本例では、ストック演出が実行されたとき方が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなるため、遊技者としてはストック演出の発生に期待する展開となる。そのため、例えば、スーパーリーチが開始される前のノーマルリーチ（画像表示装置5において左右図柄がテンパイして中図柄が変動している状態）において、ストック演出が実行されることを示唆する演出や、実行されるか否かを煽る演出を実行するようにしてもよい。例えば、ストック演出が実行される場合には、ノーマルリーチ状態において、中図柄として「キーストックタイム図柄」などの特殊図柄を停止させてストック演出に移行させるようにしてもよい。また例えば、ストック演出が実行される場合には、ノーマルリーチ状態において、中図柄の高速変動を開始し、スーパーリーチへの画面転換（ホワイトアウトなどさせて画像表示装置5の表示領域を覆う）後にスーパーリーチ前半パート（前哨演出）ではなく、ストック演出に移行させるようにしてもよい。

40

#### 【0216】

次に、可変表示開始設定処理においてチャンスアップ演出の演出パターンを決定する処理（ステップ030IWS805）の詳細について説明する。

#### 【0217】

ステップ030IWS805では、例えば、図8-7（A）～（E）に示すチャンスアップ演出パターン決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出の演出パターンを決定する。

#### 【0218】

50

具体的には、変動パターンがスーパーリーチA（チャンスアップ有）の変動パターンPA2-4, PB2-4のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が1の場合には、図8-7（A）示す第1チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチA：チャンスアップ1回）を参照して、チャンスアップ演出を1回行う第1～第3演出パターンのいずれかに決定する。

【0219】

また、変動パターンがスーパーリーチA（チャンスアップ有）の変動パターンPA2-4, PB2-4のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が2の場合には、図8-7（B）示す第2チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチA：チャンスアップ2回）を参照して、チャンスアップ演出を2回行う第5～第6演出パターンのいずれかに決定する。

10

【0220】

また、変動パターンがスーパーリーチB（チャンスアップ有）の変動パターンPA2-5, PB2-5のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が1の場合には、図8-7（C）示す第3チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチB：チャンスアップ1回）を参照して、チャンスアップ演出を1回行う第1～第4演出パターンのいずれかに決定する。

【0221】

また、変動パターンがスーパーリーチB（チャンスアップ有）の変動パターンPA2-5, PB2-5のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が2の場合には、図8-7（D）示す第4チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチB：チャンスアップ2回）を参照して、チャンスアップ演出を2回行う第5～第7演出パターンのいずれかに決定する。

20

【0222】

また、変動パターンがスーパーリーチB（チャンスアップ有）の変動パターンPA2-5, PB2-5のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が3の場合には、図8-7（E）示す第5チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチB：チャンスアップ3回）を参照して、チャンスアップ演出を3回行う第8演出パターンに決定する。

【0223】

例えば、チャンスアップ演出の第1演出パターンでは、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出が1回実行される。また例えば、チャンスアップ演出の第8演出パターンでは、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出と、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出と、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出とがそれぞれ実行される。

30

【0224】

なお本例では、チャンスアップ演出が実行される前に、チャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出が実行される。チャンスアップ煽り演出には、演出後にチャンスアップ演出が実行されるものと、実行されないものとがあり、両者を区別するときには、前者をチャンスアップ煽り演出（真）、後者をチャンスアップ煽り演出（偽）ともいう。

40

【0225】

チャンスアップ煽り演出（真）では、ストックされたアイテム（鍵）に対応する鍵穴を示唆する画像（例えば、鍵穴（示唆）画像030IWG13）が表示された後に、鍵穴を示す画像（例えば、鍵穴（実体）画像030IWG11）が表示される。一方、チャンスアップ煽り演出（偽）では、ストックされたアイテム（鍵）に対応する鍵穴を示唆する画像（例えば、鍵穴（示唆）画像030IWG13）が表示された後に、鍵穴を示す画像（例えば、鍵穴（実体）画像030IWG11）が表示されることなく、鍵穴を示唆する画

50

像（例えば、鍵穴（示唆）画像 0 3 0 I W G 1 3）が消去される。

【0 2 2 6】

本例では、チャンスアップ演出が実行される前に必ずチャンスアップ煽り演出（真）が実行される。そして、図 8-7 に示すように、例えば、チャンスアップ演出の第 4 演出パターンおよび第 7 演出パターンでは、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るが、結果的に実行されないチャンスアップ煽り演出（偽）が実行される。このような構成とすることにより、いずれの演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。なお、図 8-7 に示す例に限らず、チャンスアップ演出が実行されないタイミングであって、ストックされているアイテム（鍵）が残存する状態であるときには、チャンスアップ煽り演出（偽）が実行されるようにしてもよい。

10

【0 2 2 7】

本例では、図 8-7（A）～（E）に示すように、チャンスアップ演出の各演出パターンは大当たり時に決定される割合が異なる（すなわち大当たり期待度が異なる）ように構成されている。このような構成により、チャンスアップ演出の演出パターンに注目させることができる。また特に、チャンスアップ演出の対象となって変化するタイミングが後になるほど（つまり飾り図柄変化>セリフ表示変化>タイトル表示変化の順に）、大当たり期待度が高くなるように構成されている。このような構成により、いずれのタイミングでいずれの演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。

20

【0 2 2 8】

また本例では、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出は、スーパーリーチ A のときには実行されず、スーパーリーチ B のときにのみ実行可能に構成されている。このような構成により、いずれの種類のスーパーリーチにおいてチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。

【0 2 2 9】

なお、図 8-7 に示す例に限らず、いずれの種類のスーパーリーチのときにも飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出が実行可能に構成されていてもよい。また本例では、最大 3 回のチャンスアップ演出が実行されるように構成されているが、このような構成に限らず、対象となり得る全ての演出に対応して最大 4 回のチャンスアップ演出が実行されるようにしてもよいし、さらにアクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出を第 2 タイミングと第 4 タイミングとの両方で実行可能として、最大 5 回のチャンスアップ演出が実行されるようにしてもよい。

30

【0 2 3 0】

次に、可変表示開始設定処理においてチャンスアップ演出の対象となる演出の変化後の演出態様を決定する処理（ステップ 0 3 0 I W S 8 0 6）の詳細について説明する。

【0 2 3 1】

ステップ 0 3 0 I W S 8 0 6 では、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図 8-8（A）に示すタイトル表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図 8-8（B）に示すアクティブ表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図 8-8（C）に示すセリフ表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図 8-8（D）に示す飾り図柄変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。

40

【0 2 3 2】

本例では、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、アクティブ表示（アクティ

50

ブ表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)および飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)において、演出に係る演出画像の色調により大当り期待度が示唆されるように構成されている。例えば、金色>赤色>緑色>青色>通常色(白色)の順に大当り期待度が高いことが示唆されるように構成されている。

#### 【0233】

タイトル表示の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、タイトル表示が通常色(白色)から青色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、タイトル表示が通常色(白色)から緑色に変化する。

#### 【0234】

また、アクティブ表示の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、スーパーリーチ前半パートの第1タイミングでアクティブ表示が通常色(白色)から青色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、第1タイミングでアクティブ表示が通常色(白色)から緑色に変化し、第3変化パターンに決定された場合には、第3タイミングでアクティブ表示が通常色(白色)から緑色に変化し、第4変化パターンに決定された場合には、第3タイミングでアクティブ表示が通常色(白色)から赤色に変化する。

#### 【0235】

なお、保留表示(およびアクティブ表示)を変化させる先読み予告演出を実行可能とする場合には、始動入賞時に先読み予告演出として決定された演出パターン(例えば変化タイミングと変化後の表示態様が定められている)に従って、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出を実行するようにしてもよい。

#### 【0236】

セリフ表示の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通常色(白色)から青色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通常色(白色)から緑色に変化し、第3変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通常色(白色)から赤色に変化する。

#### 【0237】

また、飾り図柄の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色(白色)から緑色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色(白色)から赤色に変化し、第3変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色(白色)から金色に変化する。

#### 【0238】

本例では、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様に変化する場合、変化するタイミングに応じて変化後の演出態様の傾向が異なるように構成されている。具体的には、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出は、第1タイミングよりも後の第3タイミングの方が、期待度が高い演出態様に変化しやすいように構成されている。また、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも、実行されるタイミングが遅く、かつ期待度が高い演出態様に変化しやすいように構成されている。このような構成により、いずれのタイミングでチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った(例えば、スーパーリーチ前半パートが進むにつれて期待が高まった)遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

#### 【0239】

なお、先のタイミングで変化後に表示される色の方が、後のタイミングで変化後に表示される色よりも期待度が高いことを示唆するものである場合には、後のタイミングで変化後に表示される演出態様(色)を、期待度の成り下がりが発生しないように再決定するようにしてもよい。

#### 【0240】

(演出例)

次に、ストック演出およびチャンスアップ演出を含むスーパーリーチの演出態様の具体例について説明する。図8-9~図8-10は、ストック演出の具体例を示す説明図であ

10

20

30

40

50

る。なお、図 8-9～図 8-10 において、(1) (2) (3) の順に演出画面が遷移する。

#### 【0241】

(ストック演出 (第 5 演出パターン))

図 8-9～図 8-10 には、タイミング A においてアイテム (鍵) を 1 つストックし、タイミング B においてはアイテム (鍵) をストックせず、タイミング C においてアイテム (鍵) を 2 つストックする第 5 演出パターンのストック演出が示されている。

#### 【0242】

具体的には、変動表示が開始されてリーチが成立すると、画像表示装置 5 の左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R とにおいて、「6」を示す飾り図柄が表示される。そして、ストック演出の開始タイミングになると、図 8-9 (1) に示すように、画像表示装置 5 において「キーストック」「TIME」というストック演出のタイトル表示が表示される。なお、タイトル表示の表示態様により、この後に開始されるストック演出においてストックされるアイテム (鍵) の数や、多くのアイテム (鍵) がストックされることが示唆されるようにしてもよい。例えば、タイトル表示は原則として通常色 (白) で表示されるが、赤色で表示されるときには通常色 (白) で表示されるときよりもストックされるアイテム (鍵) の数が多いことが示唆されるようにしてもよい。

#### 【0243】

なお本例では、図 8-9 (1) に示すように、特殊な演出中等を除き、アクティブ表示としてアクティブ表示 A H が画像表示装置 5 の表示領域の下部左側に表示され、特別図柄に対応する小図柄 K Z と、保留記憶数を示す保留記憶数 H S とが画像表示装置 5 の表示領域の中央右側に表示されている。

#### 【0244】

次いで、ストック演出が開始されると、図 8-9 (2) に示すように、ストック演出の残り時間を示すタイマ画像 030 IWG 01 と、ストック演出中であることを示す「キーストック TIME」表示 030 IWG 02 とが表示される。また、ストック演出のタイミング A となると、図 8-9 (2) に示すように、プッシュボタン 31 B の押下操作を促すキャラクタ A と、操作有効期間およびプッシュボタン 31 B を模した画像とが表示される。

#### 【0245】

第 5 演出パターンのストック演出では、タイミング A において鍵が 1 つストックされるため、操作有効期間中にプッシュボタン 31 B の押下操作が検出されると (または操作有効期間が経過すると)、図 8-9 (3) に示すように、アイテムとして鍵を 1 つストックしたことを示す「ストック×1」の文字表示と、鍵を模した画像と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示される。

#### 【0246】

次いで、図 8-9 (4) に示すように、1 つの鍵が画像表示装置の画面左上から画面右下に移動してストックされる演出表示 (例えば、画面左奥側から鍵が飛んできて画面右手前側でストックされるように見える態様の表示) が行われる。

#### 【0247】

鍵がストックされる演出表示が終了すると、図 8-9 (5) に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示される。具体的には、画像表示装置 5 の表示領域中央でキャラクタ A がブランコに乗る演出表示が行われるとともに、タイマ画像 030 IWG 01 に示される残り時間が減少していく表示が行われる。またこのとき、現時点でストックされている鍵の数を示すストック鍵画像 030 G 03 が表示される。

#### 【0248】

次いで、ストック演出のタイミング B となると、図 8-9 (6) に示すように、プッシュボタン 31 B の押下操作を促すキャラクタ A と、操作有効期間およびプッシュボタン 31 B を模した画像とが表示される。なお本例では、ストック演出のタイミング A、タイミング B およびタイミング C においてプッシュボタン 31 B の押下操作を促す演出表示が行われるが、それぞれキャラクタ A のポーズが異なるように構成されている。そのため、押

10

20

30

40

50

下操作を促す演出を複数回行う構成でも、遊技者を飽きさせることなく各タイミングの興趣を向上させることができる。

#### 【0249】

第5演出パターンのストック演出では、タイミングBにおいて鍵がストックされないため、操作有効期間中に押しボタン31Bの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図8-9（7）に示すように、キャラクタAの顔がアップされた画像と、「!？」の文字表示と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示され、鍵がストックされることを示す画像は表示されない。

#### 【0250】

このように、鍵がストックされないときにキャラクタ画像を代わりに表示するといった演出を実行することによって、鍵がストックされなかった残念感を薄れさせることができる。また本例のストック演出では、1つしか鍵がストックされない場合であっても3つ鍵がストックされる場合と同等の演出実行時間である。そのため、ボタンを押しても鍵がストックされない期間が続くと演出が冗長となり、興趣が低下してしまうおそれがある。そこで、このように鍵がストックされないときにキャラクタ画像を代わりに表示して演出を盛り上げることによって、少ないストック数であってもストック演出が盛り下がらないようにしている。なお、ストックされない場合に表示されるキャラクタ画像は1種類ではなく、実行されるスーパーリーチの種類などに応じて異ならせるようにしてもよい。そうすることにより、表示されるキャラクタ画像によって先々の展開を予想することができ、該キャラクタ画像に演出的な意味を持たせることができる。

#### 【0251】

図8-9（7）に示す演出表示は、鍵がストックされないときに行われる（すなわち鍵がストックされないことを示す）ものであるため、図8-9（7）に示す演出表示で表示された画像が消去された後に、図8-9（8）に示すストック演出が進行する演出表示が表示されるが、ストック鍵画像030G03により示されるストックされている鍵の数は増加していない。なお、図8-9（3）に示すアイテムがストックされる場合の演出表示と、図8-9（7）に示すアイテムがストックされない場合の演出表示とでは、後者の方が前者よりも表示期間が短く設定されている。このような構成により、ストック数が増加するという効果もなく好ましいものではない演出を長く表示することによって遊技者に煩わしく感じさせてしまうことや、興趣を低下させてしまうことを防止することができる。

#### 【0252】

次いで、図8-10（9）に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示され、ストック演出のタイミングCとなると、図8-10（10）に示すように、押しボタン31Bの押下操作を促すキャラクタAと、操作有効期間および押しボタン31Bを模した画像とが表示される。

#### 【0253】

第5演出パターンのストック演出では、タイミングCにおいて鍵が2つストックされるため、操作有効期間中に押しボタン31Bの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図8-10（11）に示すように、アイテムとして鍵を2つストックしたことを示す「ストック×2」の文字表示と、鍵を模した画像と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示される。

#### 【0254】

次いで、図8-10（12）に示すように、2つの鍵が画像表示装置の画面左上から画面右下に移動してストックされる演出表示（例えば、画面左奥側から鍵が飛んできて画面右手前側でストックされるように見える態様の表示）が行われる。

#### 【0255】

鍵がストックされる演出表示が終了すると、図8-10（13）に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示される。そして、図8-10（14）に示すように、タイマ画像030IWG01に示される残り時間が0になると、図8-10（15）に示すように、押しボタン31Bの押下操作を促す表示が行われる。

## 【0256】

そして、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図8-10（16）に示すように、バトル演出における対戦カードを示す「キャラクタA VS 敵キャラクタB」の文字表示と、キャラクタAおよび敵キャラクタBとが表示され、ストック演出が終了する。

## 【0257】

本例では、チャンスアップ有のスーパーリーチを実行する場合には、まずスーパーリーチ導入パートにおいて、ストック演出が実行される。そして、スーパーリーチ前半パートにおいて、キャラクタAと敵キャラクタBとが対峙して会話するセリフ演出等の前哨演出が主として実行され、チャンスアップ演出が付带的に実行される。その後、スーパーリーチ後半パートにおいて、キャラクタAと敵キャラクタBとが剣を交えるバトル演出が実行される。なお、チャンスアップなしのスーパーリーチを実行する場合には、スーパーリーチ前半パートにおいて、キャラクタAと敵キャラクタBとが対峙して会話するセリフ演出等の前哨演出が実行され、スーパーリーチ後半パートにおいて、キャラクタAと敵キャラクタBとが剣を交えるバトル演出が実行される。

## 【0258】

図8-10（16）に示す例では、バトル演出の対戦カードが「キャラクタA VS 敵キャラクタB」であるが、実際には複数種類の対戦カード（味方側のキャラクタや敵側のキャラクタの種類が異なる）が設けられおり、スーパーリーチの種類に応じて対戦カードが決定される。すなわち、プッシュボタン31Bの押下操作を契機として、バトル演出の対戦カードが表示されることによりスーパーリーチの種類が報知される。このような構成により、図8-10（15）に示すタイミングにおいてプッシュボタン31Bの押下操作を行うときの期待感や緊張感を高めることができる。なお例えば、スーパーリーチの種類に加えて、または代えて大当たり期待度に応じて味方側のキャラクタや敵側のキャラクタの種類が異なるようにしてもよい。また例えば、変動回数等の遊技期間や遊技状態に応じて演出ステージが遷移するように構成されている場合には、予め演出ステージに対応付けられたキャラクタが、いずれかの敵キャラクタ（予め演出ステージに対応付けられた複数の敵キャラクタのいずれかであってもよいし、抽選により決定された敵キャラクタであってもよい）と対戦するようにしてもよい。

## 【0259】

## （ストック演出（第1演出パターン））

次に、タイミングAにおいてアイテム（鍵）を1つストックし、タイミングBおよびタイミングCにおいてはアイテム（鍵）をストックせず、結果的に鍵を1つストックする第1演出パターンのストック演出について説明する。

## 【0260】

第1演出パターンのストック演出が実行されるときには、図8-9（1）～（8）の画面遷移の後に、図8-11（9）に示すように、鍵のストック数が1つであることを示すストック鍵画像030G03が表示され、ストック演出が進行する演出表示が表示される。そして、図8-11（10）に示すように、タイマ画像030IWG01に示される残り時間が0になると、図8-11（11）に示すように、プッシュボタン31Bの押下操作を促す表示が行われる。

## 【0261】

そして、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図8-11（12）に示すように、バトル演出における対戦カードを示す「キャラクタA VS 敵キャラクタB」の文字表示と、キャラクタAおよび敵キャラクタBとが表示され、ストック演出が終了する。

## 【0262】

## （スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要）

次に、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける演出の概要について説明する。図8-12～図8-13は、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける演

出の概要を示す説明図である。なお、図 8-12～図 8-13 において、(1) (2) (3) の順に演出画面が遷移する。

【0263】

スーパーリーチ導入パート（ストック演出）が終了して、スーパーリーチ前半パートとなると、図 8-12 (1) に示すように、「二人の死闘」と記されたスーパーリーチ B のタイトル表示が表示される。

【0264】

また、図 8-12 (1) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域右下において、ミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 と、ストック演出でストックされた数のミニ鍵画像 030 IWG10 とが表示される。本例では、事前にストック演出で 3 つの鍵がストックされたものとし、その 3 つの鍵がミニキャラクタ A の周囲を回るように移動する態様で表示される。なお本例では、スーパーリーチ導入パートのストック演出でストックされた鍵は、スーパーリーチ前半パートにおいてミニ鍵画像 030 IWG10 または鍵画像 030 IWG12 で表示される。

【0265】

また、画像表示装置 5 の左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R とにおいて「6」を示す飾り図柄が表示され、アクティブ表示としてアクティブ表示 A H が画像表示装置 5 の表示領域の下部左側に表示され、特別図柄に対応する小図柄 K Z と、保留記憶数を示す保留記憶数 H S とが画像表示装置 5 の表示領域の中央右側に表示されている。

【0266】

次いで、前哨演出として、図 8-12 (2) に示すようにキャラクタ A 画像 030 IWC01 と敵キャラクタ A 画像 030 IWC02 とが対峙した状態で「勝負だ」のセリフ画像 030 IWG20 が表示された後に、図 8-12 (3) に示すように「振り返りにしてやる」のセリフ画像 030 IWG20 が表示される。

【0267】

次いで、図 8-12 (4) に示すようにキャラクタ A 画像 030 IWC01 が単独で表示されるとともに「手加減しないぞ」のセリフ画像 030 IWG20 が表示される。

【0268】

なお、図 8-12 (2)～(4) に示すように、前哨演出の実行中、チャンスアップ演出が実行されていないときには、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 が画像表示装置 5 の表示領域端部を移動する演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像 030 IWG10 がミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 の周囲を回るように移動する演出表示が行われる。

【0269】

ここで、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されると、図 8-12 (5) に示すように、鍵穴を模した鍵穴（実体）画像 030 IWG11 が、セリフ画像 030 IWG20 に重なる態様で表示される。またこのとき、鍵穴（実体）画像 030 IWG11 の傍らにおいて、鍵を 1 つ持ったミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 が表示される。このような演出表示により、チャンスアップ演出の対象がセリフ演出であることが示される。

【0270】

次いで、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図 8-12 (6) に示すように鍵画像 030 IWG12 と鍵穴（実体）画像 030 IWG11 とが表示され、その後、鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示として、図 8-12 (7) に示すように鍵穴（実体）画像 030 IWG11 で回転した鍵画像 030 IWG12 が表示される。

【0271】

鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示が行われると、図 8-12 (8) に示すように、セリフ画像 030 IWG20 が通常色（白）から青色に変化する。このような演出表示により、チャンスアップ演出の結果としてセリフ演出の演出態様が変化する。

【0272】

その後、スーパーリーチ前半パート（前哨演出およびチャンスアップ演出）が終了して、スーパーリーチ後半パートとなると、図 8-13（9）に示すように、キャラクタ A 画像 030IWC01 と敵キャラクタ A 画像 030IWC02 とが剣を交えるバトル演出が開始される。

【0273】

そして、キャラクタ A が敵キャラクタ A に勝利すると、図 8-13（10）に示すように「勝利」の文字表示が行われ、その後、図 8-13（11）に示すように大当り図柄となる「666」の飾り図柄の組み合わせが表示される。

【0274】

（チャンスアップ演出）

次に、図 8-12 において概要を示したチャンスアップ演出について、図 8-14～図 8-18 を参照して詳細に説明する。図 8-14～図 8-18 には、チャンスアップ演出について、図 8-12 では図示が省略されている部分も示されている。

【0275】

図 8-14～図 8-15 は、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。なお、図 8-14～図 8-15 において、（1）（2）（3）の順に演出画面が遷移する。

【0276】

スーパーリーチ前半パートでは、図 8-14（1）に示すように、キャラクタ A 画像 030IWC01 と敵キャラクタ A 画像 030IWC02 とが対峙する前哨演出が実行される。また、図 8-14（1）に示すように、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 が画像表示装置 5 の表示領域端部を移動する演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像 030IWG10 がミニキャラクタ A 画像 030IWC10 の周囲を回るように移動する演出表示が行われる。

【0277】

なお、前哨演出に係る演出画像（例えば、キャラクタ A 画像 030IWC01 や敵キャラクタ A 画像 030IWC02 など）は、図 8-14（1）以降も表示されるが、簡単のため図示を省略する。本例では、前哨演出に係る演出画像は、チャンスアップ演出に係る演出画像（例えば、鍵画像や鍵穴画像、ミニキャラクタ画像など）や、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像（例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄）よりも表示優先度が低く、それらの画像よりも下位レイヤに表示される。また詳細については後述するが、前哨演出に係る演出画像は、図 8-15（13）～（14）のタイミングではチャンスアップ演出に係る演出画像に覆い隠される。

【0278】

次いで、チャンスアップ煽り演出（真）が実行されると、図 8-14（2）に示すように、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴（示唆）画像 030IWG13 が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 は画像表示装置 5 の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像 030IWG10 はミニキャラクタ A 画像 030IWC10 の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像 030IWG13 の存在を示す「！」表示が行われる。

【0279】

次いで、図 8-14（3）に示すように、鍵穴（示唆）画像 030IWG13 が徐々に縮小する演出表示が開始される。そして、図 8-14（4）に示すように、徐々に縮小する鍵穴（示唆）画像 030IWG13 がチャンスアップ演出の対象となるアクティブ表示 AH に接近し、やがて図 8-14（5）に示すように、鍵穴（示唆）画像 030IWG13 がアクティブ表示 AH に重なる演出表示が行われる。このとき、鍵穴（示唆）画像 030IWG13 の周囲には縮小されていることを示す三角形のマークが表示されている。

【0280】

また、図 8-14（2）～（5）に示すように、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミ

10

20

30

40

50

ニキャラクタA画像030IWC10は、アクティブ表示AHに接近する鍵穴（示唆）画像030IWG13に追従するように移動する。このような構成により、チャンスアップ煽り演出と、チャンスアップ演出の対象となる演出とに注目させることができる。

【0281】

次いで、図8-14（6）に示すように、鍵穴（示唆）画像030IWG13がアクティブ表示AH上でシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。

【0282】

次いで、図8-14（7）に示すように、アクティブ表示AH上に鍵穴を模した鍵穴（実体）画像030IWG11が表示される。このような演出表示により、実行中のチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出（真）であることが判明するとともに、チャンスアップ演出の対象がアクティブ表示であることが判明することになる。

【0283】

次いで、図8-14（8）に示すように、画面手前側に位置するキャラクタAが、画面奥側に位置する鍵穴（実体）画像030IWG11に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。すると、図8-15（9）に示すように、鍵画像030IWG12が、画面手前側から奥側の鍵穴（実体）画像030IWG11に向かって移動するように見える演出表示が行われる。そのため、鍵画像030IWG12は、図8-15（9）に示すように当初は鍵穴（実体）画像030IWG11よりも大きい表示サイズにて表示され、その後、図8-15（10）に示すように縮小しながら（遠ざかっていくことの表現として徐々に小さくなりながら）鍵穴（実体）画像030IWG11に向かって移動するように表示される。このような構成により、鍵穴（実体）画像030IWG11に作用する鍵画像030IWG12に注目させることができ、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

【0284】

そして、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図8-15（11）に示すように鍵画像030IWG12と鍵穴（実体）画像030IWG11とが表示され、鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示として、図8-15（12）に示すように鍵穴（実体）画像030IWG11で回転した鍵画像030IWG12が表示される。

【0285】

鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示が行われると、図8-15（13）に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタAと「保留ランクアップ」の文字表示とが表示される。本例では、図8-15（13）に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタAをアップで表示することにより、前哨演出の途中でチャンスアップ演出が実行されることの違和感を低減している。

【0286】

そして、図8-15（14）に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像が表示されたままキャラクタAと「保留ランクアップ」の文字表示とが消去され、アクティブ表示AHがシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10が再び表示されるとともに、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。

【0287】

本例では、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるときに、図8-15（14）に示すように、画像表示装置5において、飾り図柄>ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10>前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像>アクティブ表示AH>前哨演出に係る画像の順に、上位のレイヤに表示され

10

20

30

40

50

る。

#### 【0288】

その後、図8-15(15)に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像が消去され、通常色(白)から青色に変化したアクティブ表示AHが表示される。また、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出によりストックの1つが開放されてアイテム(鍵)が消費されたため、ミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回るように移動するミニ鍵画像030IWG10の数が1つ少なくなっている。

#### 【0289】

本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が実行されているときに鍵穴(実体)画像030IWG11を表示し、鍵穴(実体)画像030IWG11に対して鍵画像030IWG12が作用する態様にてチャンスアップ演出を実行する。具体的には、図8-14~図8-15に示すように、アクティブ表示AHに対応する鍵穴(実体)画像030IWG11を表示し、鍵穴(実体)画像030IWG11に鍵画像030IWG12が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。このような構成により、鍵画像030IWG12を用いるチャンスアップ演出が実行される際に、鍵画像030IWG12が鍵穴(実体)画像030IWG11に刺しこまれて回る(すなわち鍵が開けられる)というストーリー性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。

#### 【0290】

また本例では、鍵穴(実体)画像030IWG11は、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像の略中央位置に表示され(例えば、図8-14(7)参照)、鍵穴(実体)画像030IWG11が表示されるタイミングでは、他の演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されない。例えば、アクティブ表示AHに対応する鍵穴(実体)画像030IWG11が表示されるタイミングでは、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出は実行されない。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができるとともに、どのタイミングで鍵穴(実体)画像030IWG11が表示されるかに注目させることができる。

#### 【0291】

また本例では、図8-14(1)~(8)に示すように、ストックされた鍵画像とキャラクタ画像(すなわちミニ鍵画像030IWG10とミニキャラクタA画像030IWC10)が移動表示され、チャンスアップ演出が実行されるときには、キャラクタが鍵穴に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。このような構成により、鍵画像に注目させることができるとともに、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

#### 【0292】

また本例では、図8-14(1)~(6)に示すように、ミニ鍵画像030IWG10は、ミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る態様で動作し、チャンスアップ演出が実行されるときに、その動作を停止する。このような構成により、鍵画像に注目させることができるとともに、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

#### 【0293】

また本例では、鍵がストックされるときと、鍵が用いられるときとで、鍵の見え方が異なるように構成されている。例えば、図8-9(8)に示すように、ストック演出において表示領域右下に鍵画像が表示されるときと、図8-12(1)に示すように、前哨演出においてキャラクタの周りを移動するように鍵画像が表示されるときとでは、後者の方が鍵画像の表示サイズが小さい。このような構成により、鍵がメインとなるストック演出においては鍵画像を視認しやすくし、前哨演出がメインであるときには鍵が目立ちすぎないようにすることができる。なお例えば、ストック演出において鍵をストックしたときと、チャンスアップ演出においてキャラクタが鍵穴に向かって鍵を投げ込むとき(当初の最も拡大された状態)とで、後者の方が鍵画像の表示サイズが大きくなるようにしてもよい。このような構成により、鍵をストックしたときよりも、ストックを開放する際にインパクトを持たせることができる。またインパクトを持たせることによって、例えばチャンスアップ演出の対象となる演出が期待度の低いものであっても、好ましい演出であると遊技者

10

20

30

40

50

に印象付けることができる。

【0294】

次に、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例について説明する。図8-16～図8-18は、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。なお、図8-16～図8-18において、(1)(2)(3)の順に演出画面が遷移する。

【0295】

スーパーリーチ前半パートでは、図8-16(1)に示すように、キャラクタA画像030IWC01と敵キャラクタA画像030IWC02とが対峙する前哨演出が実行される。また、図8-16(1)に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10が画像表示装置5の表示領域端部を移動する演出表示が行われる。このとき、ミニ鍵画像030IWG10はミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回るように移動する。

【0296】

また、図8-16(1)に示すように、可動体32は、画像表示装置5の表示領域上部の一部を覆う初期位置に位置している。

【0297】

なお、前哨演出に係る演出画像(例えば、キャラクタA画像030IWC01や敵キャラクタA画像030IWC02など)は、図8-16(1)以降も表示されるが、簡単のため図示を省略する。本例では、前哨演出に係る演出画像は、チャンスアップ演出に係る演出画像(例えば、鍵画像や鍵穴画像、ミニキャラクタ画像など)や、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像(例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄)よりも表示優先度が低く、それらの画像よりも下位レイヤに表示される。

【0298】

次いで、チャンスアップ煽り演出(真)が実行されると、図8-16(2)に示すように、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴(示唆)画像030IWG13が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は画像表示装置5の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像030IWG10はミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴(示唆)画像030IWG13の存在を示す「!」表示が行われる。なおチャンスアップ煽り演出において表示される鍵穴(示唆)画像030IWG13は、本例では図8-16等 に示すように点線で表現されているが、実際には下位レイヤの演出画像(例えば前哨演出に係る演出画像)を視認可能な透過性を有しており、チャンスアップ煽り演出が実行されている間もスーパーリーチの内容(すなわち前哨演出)を極力妨げないようになっている。

【0299】

次いで、図8-16(3)に示すように、鍵穴(示唆)画像030IWG13が徐々に縮小する演出表示が開始される。そして、図8-16(4)に示すように、徐々に縮小する鍵穴(示唆)画像030IWG13がチャンスアップ演出の対象となる飾り図柄表示エリアに接近し、やがて図8-16(5)に示すように、鍵穴(示唆)画像030IWG13が、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)付近に到達する演出表示が行われる。このとき、鍵穴(示唆)画像030IWG13の周囲には縮小されていることを示す三角形のマークが表示されている。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、アクティブ表示AHに接近する鍵穴(示唆)画像030IWG13に追随するように移動する演出表示が行われる。

【0300】

次いで、図8-16(6)に示すように、鍵穴(示唆)画像030IWG13がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこの

とき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。本例では、図8-16(5)～図8-16(6)に示すように、ミニキャラクタAのポーズを変化させる際には、一旦シルエット状態の画像を表示して、シルエット状態の画像から変化後のポーズのミニキャラクタA画像を表示している。このように、ミニキャラクタが動作してポーズを変更するような素材データを用いず、シルエット状態の画像を挟んで画像を切り替えることによって、素材データを簡素化して製作にかかる工数やコストを削減することができる。

#### 【0301】

次いで、図8-16(7)に示すように、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)付近に鍵穴(実体)画像030IWG11が表示される。このような演出表示により、実行中のチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出(真)であることが判明するとともに、チャンスアップ演出の対象が飾り図柄であることが判明することになる。

#### 【0302】

なお本例では、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出を実行するときには、図8-12(5)に示すようにセリフ画像030IWG20の略中央位置に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する一方、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出を実行するときには、図8-16(7)に示すように左飾り図柄表示エリア5Lと、右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)から表示領域中央方向にずれた位置に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する。このような構成により、可動体32に覆われて鍵穴(実体)画像030IWG11が視認しづらくなることを避けることができ、対象となる演出の特徴に応じて好適に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示することができる。

#### 【0303】

次いで、図8-16(8)に示すように、画面手前側に位置するキャラクタAが、画面奥側に位置する鍵穴(実体)画像030IWG11に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。すると、図8-17(9)に示すように、鍵画像030IWG12が、画面手前側から奥側の鍵穴(実体)画像030IWG11に向かって移動するように見える演出表示が行われる。このため、鍵画像030IWG12は、図8-17(9)に示すように当初は鍵穴(実体)画像030IWG11よりも大きい表示サイズにて表示され、その後、図8-17(10)に示すように縮小しながら(遠ざかっていくことの表現として徐々に小さくなりながら)鍵穴(実体)画像030IWG11に向かって移動するように表示される。

#### 【0304】

そして、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図8-17(11)に示すように鍵画像030IWG12と鍵穴(実体)画像030IWG11とが表示され、鍵が鍵穴で回る(すなわち鍵が開けられる)演出表示として、図8-17(12)に示すように鍵穴(実体)画像030IWG11で回転した鍵画像030IWG12が表示される。

#### 【0305】

鍵が鍵穴で回る(すなわち鍵が開けられる)演出表示が行われると、図8-17(13)に示すように、キャラクタAと「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される。そして、図8-17(14)に示すように、キャラクタAと「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示されたまま、左飾り図柄表示エリア5Lで左飾り図柄が回転を開始し、右飾り図柄表示エリア5Rで右飾り図柄が回転を開始する演出表示が行われる。本例では、図8-17(13)～(14)に示すように、キャラクタAをアップで表示することにより、前哨演出に係る演出画像を覆い隠し、前哨演出の途中でチャンスアップ演出が実行されることの違和感を低減している。

#### 【0306】

次いで、図8-17(15)に示すように、画像表示装置5の表示領域中央付近でキャ

10

20

30

40

50

ラクタAとキャラクタBとが並んで立つ画像が表示され、その画像に重畳する位置に回転する左飾り図柄と右飾り図柄とが移動する演出表示が行われる。そして、図8-17(16)に示すように、回転する左飾り図柄と右飾り図柄との周りに光るエフェクト画像が表示される。

#### 【0307】

次いで、図8-17(17)に示すように、左飾り図柄と右飾り図柄との周りの光るエフェクト画像が消去されると、通常色(白)から金色に変化するとともに「GOLD」の文字表示が付された左飾り図柄と右飾り図柄とが表示され、左飾り図柄と右飾り図柄との回転が停止する演出表示が行われる。

#### 【0308】

その後、図8-17(18)に示すように、金色の右飾り図柄と左飾り図柄とが、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとにそれぞれ表示され、残りの前哨演出が実行される。飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出が実行されたことにより、ストックされた鍵は全て用いられたため、以降はミニキャラクタA画像030IWC10およびミニ鍵画像030IWG10が表示されないが、表示されないことを示すような特別な演出は実行されない。このような構成により、もはや用いられることのないミニ鍵画像030IWG10が目立ってしまうことを抑制することができる。

#### 【0309】

本例では、鍵穴(実体)画像030IWG11がいずれの位置に表示されるかに関わらず(すなわちいずれの演出がチャンスアップ演出の対象となるかに関わらず)、チャンスアップ煽り演出の少なくとも一部が共通の態様により実行される。具体的には、図8-14(2)~(5)、図8-16(2)~(5)に示すように、チャンスアップ演出の対象となる演出が異なる場合にも、鍵穴(示唆)画像030IWG13は、当初画面全体にアップで表示され、縮小されていくという共通の態様で表示される。このような構成により、鍵穴(実体)画像030IWG11が表示されるか否か、すなわちチャンスアップ演出が実行されるか否かに注目させることができるとともに、いずれの演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

#### 【0310】

また本例では、チャンスアップ演出において、鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する位置に関わらず(すなわち対象となる演出の種類に関わらず)、共通の表示位置に画像を表示して対象となる演出の演出態様が変化することを報知する。具体的には、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とを表示して、演出態様が変化することを報知する。このような構成により、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様が変化することを認識しやすくすることができる。

#### 【0311】

また本例では、鍵穴(実体)画像030IWG11は、チャンスアップ演出において対象となる演出の演出態様が変化するタイミングで表示されない。具体的には、図8-15(13)~(15)、図8-17(13)~図8-18(17)に示すように、鍵穴(実体)画像030IWG11は、アクティブ表示や飾り図柄の態様が変化するタイミングでは表示されない。このような構成により、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様が変化することに注目させることができる。

#### 【0312】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる複数種類の演出のうちの少なくとも一部の演出に係る演出画像は、鍵画像が鍵穴画像に作用する際においても、鍵画像よりも表示優先度が高い。具体的には、飾り図柄は、鍵画像が鍵穴画像に作用する際においても、鍵画像よりも表示優先度が高い。このような構成により、一部の演出については、どのような状況においても視認性を確保することができる。また、一部以外の演出に係る演出画像(例えば、セリフ表示やタイトル表示のような遊技の進行に係る情報でないもの)については、鍵画像が鍵穴画像に作用する際に鍵画像よりも表示優先度が低くなるようにする

10

20

30

40

50

ことで、リアリティのある演出を実現することができ、演出効果を高めることができる。

#### 【0313】

また本例では、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、チャンスアップ演出を実行するときに、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示などの報知画像を表示可能である。そして、それらの報知画像を表示しているときにチャンスアップ演出の対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターン（例えば、図8-17(13)～図8-18(17)に示すように、キャラクタや「図柄ランクアップ」の文字表示が残った状態で飾り図柄の態様に変化するパターン）と、報知画像を表示しているときとは異なるときに対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターン（例えば、図8-15(13)～(15)に示すように、エフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」の文字表示が消去された後にアクティブ表示の態様に変化するパターン）と、によりチャンスアップ演出を実行可能である。このような構成により、報知画像を表示することにより対象となる演出の演出態様を変化することを遊技者に認識させることができるとともに、対象となる演出に応じた演出パターンにより好適にチャンスアップ演出を実行することができる。特に前者については、報知画像が表示されているときにシームレスにチャンスアップ（すなわち対象となる演出の演出態様の変化）を行うことで、演出を派手にすることができ、後者については、報知画像が消去された後にチャンスアップ（すなわち対象となる演出の演出態様の変化）を行うことで、演出制御に係るデータ量が增大することを抑止することができる。

#### 【0314】

また本例では、報知画像を表示しているときにチャンスアップ演出の対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターンの方が、報知画像を表示しているときとは異なるときに対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターンよりも大当り期待度が高い。具体的には、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当り期待度が高い（図8-7参照）。このような構成により、演出パターンの派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

#### 【0315】

また本例では、報知画像は、いずれの演出の演出態様が変わったかを特定可能であって、該演出に係る演出画像とは異なる画像が用いられる。例えば、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示が表示される。そのような構成により、いずれの演出の演出態様が変わったかを認識しやすくすることができる。

#### 【0316】

また本例では、チャンスアップ演出の実行中に表示される報知画像は、スーパーリーチ（前哨演出）に係る演出画像を覆う態様で表示されるが、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものがあり、後者の方が前者よりも大当り期待度が高い。具体的には、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、報知画像として、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示されるが、この報知画像は、アクティブ表示AHを覆い隠す一方、飾り図柄は覆い隠さない。そして、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当り期待度が高い（図8-7参照）。このような構成により、チャンスアップ演出の派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

#### 【0317】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものがあり、後者の方が前者よりも一の可変表示期間内の後のタイミングで実行される割合が高い。具体的には、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出より

も実行されるタイミングが遅い（図 8－3 参照）。このような構成により、遊技者の期待が高まる時期に応じたチャンスアップ演出を実行することができる。

【0318】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものとがあり、後者の場合には、一の報知画像を他の報知画像に切り替えて表示する。具体的には、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出が実行されるときには、図 8－17（13）～（14）に示すようにキャラクタ A 画像が表示された後に、図 8－17（15）～図 8－18（17）に示すようにキャラクタ A とキャラクタ B とが並んで立つ画像が表示される。このような構成により、期待度が高いチャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

10

【0319】

次に、チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例について説明する。図 8－19 は、チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例を示す説明図である。なお、図 8－19 において、（1）（2）（3）の順に演出画面が遷移する。

【0320】

図 8－19（1）には、スーパーリーチ前半パートにおける前哨演出が開始され、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行された直後の状態が示されている。本例では、図 8－19（1）に示すように、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 は、チャンスアップ演出が実行された後に、画像表示装置 5 の表示領域右下の初期位置に表示しなおされる。

20

【0321】

そして、図 8－19（2）に示すように、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 は、チャンスアップ演出の対象となる演出（例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄）の表示位置を通過するように、画像表示装置 5 の表示領域端部を移動する。例えば、図 8－19（1）、（2）に示す例では、セリフ演出が開始される前に、セリフ画像 030 IWG20 の表示される位置（または表示が予定される位置）を通過するように、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 が移動するような演出表示が行われている。このような構成により、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 が移動する態様にて表示されているときに、表示されている位置の演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されて欲しいなどの遊技者の期待感を高めることができ興趣を向上させることができる。

30

【0322】

本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、画像表示装置 5 の表示領域の上部や下部、右下部など様々な位置で表示され、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 は、それらの位置を通過するように移動する。このような構成により、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 が移動して表示されている位置や、その位置で表示されている演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

【0323】

また本例では、一の演出を対象とする一のチャンスアップ演出を実行した後に、他の演出を対象とする他のチャンスアップ演出を実行するときには、一のチャンスアップ演出が実行され所定期間経過した後に他のチャンスアップ演出が実行される（図 8－4 参照）。このような構成により、一のチャンスアップ演出と他のチャンスアップ演出との間隔を空けて、各々を際立たせることができるとともに、図 8－19（1）～（2）に示すように、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 が移動する態様の表示を行う期間を確保することができる。

40

【0324】

また、図 8－19（2）に示すように、ミニ鍵画像 030 IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC10 が画像表示装置 5 の表示領域端部を移動しているときには、

50

ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、チャンスアップ演出の対象となり得る演出に係る演出画像（例えば、アクティブ表示やセリフ表示、飾り図柄など）よりも表示優先度が低く、それらよりも下位レイヤに表示される。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となり得る演出に注目させることができる。なお、このような構成に限らず、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域端部を移動しているときに、チャンスアップ演出の対象となり得る演出のうちの一部の演出に係る演出画像（例えば飾り図柄）よりも下位レイヤに表示され、他の演出の演出に係る演出画像（例えば、アクティブ表示やセリフ表示）よりも上位レイヤに表示されるようにしてもよい。

【0325】

また、図8-19（2）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、スーパーリーチの実行中に表示され、スーパーリーチに係る演出画像（例えば、前哨演出に係るキャラクタ画像）よりも高い表示優先度にて表示されるが、チャンスアップ演出が実行されていないときには、少なくともスーパーリーチに係る演出画像の中央部分の視認を妨げないように表示される。具体的には、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域中央を移動せず、表示領域端部を移動するように表示され、前哨演出に係るキャラクタ画像の顔部分等には重畳して表示されない。このような構成により、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10を表示しながらも、スーパーリーチ（前哨演出）の妨げとなってしまうことを防止することができる。

【0326】

次いで、チャンスアップ煽り演出（偽）が実行されると、図8-19（3）に示すように、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴（示唆）画像030IWG13が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は画像表示装置5の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像030IWG10はミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像030IWG13の存在を示す「！」表示が行われる。

【0327】

また、図8-19（3）に示すように、鍵穴（示唆）画像030IWG13が表示されると、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、鍵穴（示唆）画像030IWG13に接近するように移動する。

【0328】

本例では、図8-19（2）、（3）に示すように、ミニキャラクタA画像030IWC10およびミニ鍵画像030IWG10の移動速度は、用いられる対象となる演出が特定されていないとき（またはチャンスアップ煽り演出が実行されていないとき）には低速移動であり、特定されているとき（またはチャンスアップ煽り演出が実行されているとき）には高速移動である。このような構成により、チャンスアップ煽り演出やチャンスアップ演出の対象となる演出に注目させることができる。

【0329】

次いで、鍵穴（示唆）画像030IWG13が徐々に縮小する演出表示が開始されるが、図8-19（4）に示すように、鍵穴（実体）画像030IWG11が表示されることなく、鍵穴（示唆）画像030IWG13が消去される。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像030IWG13が消去されたことを示す「？」表示が行われる。このような構成により、実行されたチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出（偽）であることが判明することになる。

【0330】

チャンスアップ煽り演出（偽）が終了すると、図8-19（5）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5

10

20

30

40

50

の表示領域右下の初期位置に表示しなおされる。本例では、図 8-19 (1) に示すようにチャンスアップ演出が実行された後と、図 8-19 (5) に示すようにチャンスアップ煽り演出 (偽) が実行された後とで、共通の初期位置に表示される。このような構成により、チャンスアップ煽り演出 (偽) が終了したことを分かりやすくすることができ、仕切り直しの意味合いを表現することができる。また初期位置に表示しなおすようにすることで演出制御に係るデータ量が増大することを抑止することができる。

#### 【0331】

本例では、鍵穴 (示唆) 画像 030IWG13 および鍵穴 (実体) 画像 030IWG11 は、同一の演出に対応して一度のみ表示され得る。例えば、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出 (またはチャンスアップ煽り演出 (偽)) が一度実行された場合には、その後にセリフ表示が表示されていても再びセリフ表示を対象とするチャンスアップ煽り演出は実行されない。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができる。

#### 【0332】

なお、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 は、画像表示装置 5 の表示領域端部を移動しているときに、一部が表示領域外にはみ出る (すなわち一部が表示されない) ようにしてもよい。このような構成により、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 を、他の演出に係る演出画像等に応じて柔軟に移動表示させることができる。

#### 【0333】

また例えば、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 は、画像表示装置 5 の表示領域端部を移動しているときには、チャンスアップ演出の対象とならない演出は実行されないようにしてもよい。このような構成により、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 が画像表示装置 5 の表示領域端部を移動しているときに実行される演出に注目を集めることができる。

#### 【0334】

また本例では、チャンスアップ演出が複数回実行可能であるため、実行された回数を認識できるようにしてもよい。例えば、1 回目のチャンスアップ演出が実行されると、画像表示装置 5 の表示領域端部において、青色の炎を模したエフェクト画像が表示され、2 回目のチャンスアップ演出が実行されると、当該エフェクト画像が緑色に変化し、3 回目のチャンスアップ演出が実行されると、当該エフェクト画像が赤色に変化するようにしてもよい。このような構成により、チャンスアップ演出が終了し、係る演出画像が消去された後でも、チャンスアップが行われたことを認識することができる。

#### 【0335】

次に、チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴 (示唆) 画像および鍵穴 (実体) 画像について説明する。図 8-20 は、チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴 (実体) 画像の具体例を示す説明図である。

#### 【0336】

図 8-20 に示すように、本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が複数種類あり、それぞれ演出に係る演出画像の表示サイズが異なる。具体的には、図 8-20 (1)、(3) に示すように、セリフ表示は、タイトル表示よりも表示サイズが小さい。そして本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が表示される位置に鍵穴 (実体) 画像を表示する態様にてチャンスアップ演出が実行する。そのため、図 8-20 に示すように、対象となる演出に応じて鍵穴 (実体) 画像の表示サイズを異ならせるように構成されている。

#### 【0337】

例えば、図 8-20 (3) に示すセリフ画像 030IWG20 の位置に表示される鍵穴 (実体) 画像 030IWG11 は、図 8-20 (1) に示すタイトル画像 030IWG21 の位置に表示される鍵穴 (実体) 画像 030IWG11 よりも表示サイズが小さい。このような構成により、鍵穴 (実体) 画像 030IWG11 が表示される位置からチャンス

10

20

30

40

50

アップ演出の対象となる演出を遊技者が予測できるようにすることで興趣を向上させることができるとともに、対象となる演出に適した表示サイズにて鍵穴（実体）画像 030IWG11 を表示することで違和感のない演出とすることができる。

#### 【0338】

一方で、図 8-20 に示すように、鍵穴画像が実体化されるときには、チャンスアップ演出の対象となる演出の種類に関わらず共通のサイズで鍵穴（示唆）画像 030IWG13 のシルエットが表示される。そして、その後にチャンスアップ演出の対象となる演出の種に応じた表示サイズで鍵穴（実体）画像 030IWG11 が表示される。このような構成にすることにより、鍵穴が実体化されるまでのアニメーションを共通化することができ、演出制御に係るデータ量が増大することを抑制することができる。

#### 【0339】

以上に説明したように、本特徴部 030IW には、以下に示す手段 1～手段 29 に示す遊技機の構成が開示されている。

#### 【0340】

（手段 1）遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されることを示唆するとともに、演出態様に依拠して期待度が異なる複数種類の示唆演出（例えば、所定の態様によりタイトル表示を表示する演出、所定の態様によりアクティブ表示を表示する演出、所定の態様によりセリフ表示を表示する演出、所定の態様により飾り図柄を表示する飾り図柄演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、特殊画像（例えば、ミニ鍵画像 030IWG10 や鍵画像 030IWG12）を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に变化させる特別演出（例えば、アクティブ表示の表示色を通常色（白）から青色に変化させるチャンスアップ演出）を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに特殊対応画像（例えば、鍵穴（実体）画像 030IWG11）を表示し、該特殊対応画像に対して特殊画像が作用する態様にて特別演出を実行する（例えば、アクティブ表示 AH や飾り図柄に対応する鍵穴（実体）画像 030IWG11 を表示し、鍵穴（実体）画像 030IWG11 に鍵画像 030IWG12 が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。図 8-15（9）～（15）、図 8-17（9）～図 8-18（17）等参照）。そのような構成によれば、特殊画像を用いる特別演出が実行される際に、特殊画像に係るストーリー性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。

#### 【0341】

（手段 2）特殊対応画像は、実行されている示唆演出に係る演出画像の略中央位置に表示され（例えば、図 8-12（5）、図 8-14（7）参照）、特殊対応画像が表示されるタイミングでは、該特殊対応画像に対応する示唆演出以外の示唆演出を対象とする特別演出が実行されない（例えば、アクティブ表示 AH に対応する鍵穴（実体）画像 030IWG11 が表示されるタイミングでは、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出は実行されない）。そのような構成により、特別演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができるとともに、どのタイミングで特殊対応画像が表示されるかに注目させることができる。

#### 【0342】

（手段 3）特殊対応画像は、同一の示唆演出に対応して一度のみ表示され得る（例えば、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出（またはチャンスアップ煽り演出（偽））が一度実行された場合には、その後にセリフ表示が表示されていても再びセリフ表示を対象とするチャンスアップ煽り演出は実行されない）。そのような構成により、特別演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができる。

#### 【0343】

（手段 4）特別演出により示唆演出の演出態様が変化する場合、変化するタイミングに

応じて変化後の演出態様が異なる（例えば、チャンスアップ演出が実行されるタイミングが後の方が有利度の高い演出態様に变化しやすい。図 8-3、図 8-8 参照）。そのような構成により、いずれのタイミングで特別演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

#### 【0344】

（手段 5）特殊対応画像が表示されるか否かを煽る表示煽り演出（例えば、チャンスアップ煽り演出）を実行可能な表示煽り演出実行手段を備え、表示煽り演出実行手段は、特殊対応画像がいずれの位置に表示されるかに関わらず、共通の態様により表示煽り演出を実行可能である（例えば、図 8-14（2）～（5）、図 8-16（2）～（5）に示すように、対象となる演出が異なる場合にも、鍵穴（示唆）画像 030IWG13 は、当初画面全体にアップで表示され、縮小されていくという共通の態様で表示される）。そのような構成により、特殊対応画像が表示されるか否か、すなわち特別演出が実行されるか否かに注目させることができるとともに、いずれの示唆演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

#### 【0345】

（手段 6）特殊画像は、特別演出において用いられる場合、特殊対応画像よりも大きい表示サイズにて表示された後に縮小しながら該特殊対応画像に作用するように表示される（例えば、図 8-15（9）～（12）、図 8-17（9）～（12）に示すように、鍵画像 030IWG12 は、画面手前側から奥側の鍵穴（実体）画像 030IWG11 に向かって移動するように表示されるため、当初は鍵穴（実体）画像 030IWG11 よりも大きい表示サイズにて表示され、その後に縮小しながら（遠ざかっていくことの表現として徐々に小さくなりながら）鍵穴（実体）画像 030IWG11 に刺さって回転するように表示される）。そのような構成により、特殊対応画像に作用する特殊画像に注目させることができ、特別演出の演出効果を高めることができる。

#### 【0346】

（手段 7）特別演出実行手段は、特別演出を複数回実行可能であり、実行される特別演出に応じて、実行時間を異ならせることが可能である（例えば、図 8-4（A）に示すように、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、セリフ表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも演出実行時間が長い。そのような構成により、各種の特別演出を好適な実行時間で実行することができ、演出効果を高めることができる。

#### 【0347】

（手段 8）示唆演出は、特別演出により演出態様が変化するときには、特別演出により演出態様が変化しないときよりも、実行時間が長い（例えば、図 8-4（A）、（B）に示すように、チャンスアップ演出により演出態様が変化するセリフ演出の演出実行時間 T11 は、チャンスアップ演出により演出態様が変化しないセリフ演出の演出実行時間 T12 よりも長い）。そのような構成により、特別演出が実行されるときに、特別演出およびその対象となる示唆演出を実行する期間を確保することができる。

#### 【0348】

（手段 9）示唆演出実行手段は、第 1 示唆演出（例えば、タイトル表示を表示する演出）と、該第 1 示唆演出よりも表示サイズが小さい第 2 示唆演出（例えば、セリフ表示を表示する演出）と、を実行可能であり、特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに、該示唆演出に係る演出画像が表示される位置に特殊対応画像を表示する態様にて特別演出を実行可能であり（例えば、タイトル画像 030IWG21 が表示される位置や、セリフ画像 030IWG20 が表示される位置に鍵穴（実体）画像 030IWG11 が表示される）、特別演出の対象となる示唆演出が第 1 示唆演出であるときは特殊対応画像を第 1 示唆演出の表示サイズに対応する第 1 表示サイズにて表示し、第 2 示唆演出であるときは特殊対応画像を第 2 示唆演出の表示サイズに対応する第 2 表示サイズにて表示し、第 2 表示サイズは、第 1 表示サイズよりも小さい（例えば、図 8-20（3）に示すセリフ画像 030IWG20 の位置に表示される鍵穴（実体）画像 030IWG11 は、図 8-

20 (1) に示すタイトル画像 030 IWG 21 の位置に表示される鍵穴 (実体) 画像 030 IWG 11 よりも表示サイズが小さい)。そのような構成により、特殊対応画像が表示される位置から対象となる示唆演出を遊技者が予測できるようにすることで興趣を向上させることができるとともに、対象となる演出に適した表示サイズにて特殊対応画像を表示することで違和感のない演出とすることができる。

#### 【0349】

(手段10) 示唆演出実行手段は、第1位置に演出画像を表示する特定示唆演出 (例えば、セリフ表示を表示する演出) と、該第1位置よりも表示手段の表示領域端に近い第2位置 (例えば、画像表示装置5の表示領域上端に近い位置) に演出画像を表示する特別示唆演出 (例えば、飾り図柄を表示する演出) と、を実行可能であり、特別演出実行手段は、特定示唆演出が実行されるときに、第1位置に表示された演出画像の略中央位置に特殊対応画像を表示する一方 (例えば、図8-12(5) に示すようにセリフ画像 030 IWG 20 の略中央位置に鍵穴 (実体) 画像 030 IWG 11 を表示する)、特別示唆演出が実行されるときに、第2位置に表示された演出画像の中央位置から表示手段の表示領域中央方向にずれた位置に特殊対応画像を表示する (例えば、図8-16(7) に示すように左飾り図柄表示エリア5Lと、右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置 (中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置) から表示領域中央方向にずれた位置に鍵穴 (実体) 画像 030 IWG 11 を表示する)。そのような構成により、対象となる示唆演出の特徴に応じて好適に特殊対応画像を表示することができる。

#### 【0350】

(手段11) 特別演出は、特殊対応画像を表示する位置に関わらず共通の表示位置に特別画像を表示して対象となる示唆演出の演出態様が変化することを報知する報知演出を含む (例えば、図8-15(13)、図8-17(13) に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される)。そのような構成により、特別演出により対象となる示唆演出の演出態様が変化することを認識しやすくすることができる。

#### 【0351】

(手段12) 特殊対応画像は、特別演出において対象となる示唆演出の演出態様が変化するタイミングで表示されない (例えば、図8-15(13) ~ (15)、図8-17(13) ~ 図8-18(17) に示すように、鍵穴 (実体) 画像 030 IWG 11 は、アクティブ表示や飾り図柄の態様が変化するタイミングでは表示されない)。そのような構成により、示唆演出の演出態様が変化することに注目させることができる。

#### 【0352】

(手段13) 特殊画像表示手段は、特別演出が実行されるよりも前の期間において、該特別演出の対象となる示唆演出の表示位置を通過するように移動する態様にて特殊画像を表示する (例えば、図8-12(1) ~ (4)、図8-19(1) ~ (2) に示すように、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出が実行される前に期間において、セリフ演出に係るセリフ画像が表示される位置 (または表示が予定されている位置) を通過するようにミニキャラクタA画像 030 IWC 10 およびミニ鍵画像 030 IWG 10 が移動する)。そのような構成により、特殊画像が移動する態様にて表示されているときに、特殊画像が表示されている位置の示唆演出を対象とする特別演出が実行されて欲しいなどの遊技者の期待感を高めることができ興趣を向上させることができる。

#### 【0353】

(手段14) 特殊画像表示手段は、特殊画像が用いられるときに、対象となる示唆演出の表示位置に該特殊画像を移動表示させる (例えば、図8-14(5)、図8-16(5) に示すように、ミニキャラクタA画像 030 IWC 10 およびミニ鍵画像 030 IWG 10 がチャンスアップ演出の対象となるアクティブ表示AHの表示位置や飾り図柄表示エリアに移動する)。そのような構成により、特別演出とその対象となる示唆演出とに注目させることができる。

#### 【0354】

（手段１５）特殊画像は、特別演出の対象となる示唆演出に係る演出画像よりも表示優先度が低い（例えば、図８－１５（１４）、図８－１９（２）に示すように、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０およびミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０は、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄よりも表示優先度が低く、それらよりも下位レイヤに表示される）。そのような構成により、示唆演出に注目させることができる。

【０３５５】

（手段１６）特別演出実行手段は、一の示唆演出を対象とする一の特別演出を実行した後に、他の示唆演出を対象とする他の特別演出を実行可能であり、他の特別演出は、一の特別演出が実行され所定期間経過した後に実行される（例えば、図８－４に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される）。そのような構成により、一の特別演出と他の特別演出との間隔を空けて、各々を際立たせることができる

10

とともに、特殊画像が移動する態様の表示を行う期間を確保することができる。

【０３５６】

（手段１７）特殊画像が移動表示される速度は、用いられる対象となる示唆演出が特定されていないときよりも、用いられる対象となる示唆演出が特定されているときの方が早い（例えば、図８－１９（２）、（３）に示すように、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０およびミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０の移動速度は、用いられる対象となる演出が特定されていないときには低速移動であり、特定されているときには高速移動である）。そのような構成により、対象となる示唆演出に注目させることができる。

20

【０３５７】

（手段１８）特殊画像が移動表示されるときに付加画像が付加されるとともに、該付加画像も移動表示され、特別演出が実行されるときに付加画像が動作する（例えば、図８－１４（１）～（８）、図８－１６（１）～（８）、図８－１９（２）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０とともにミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が移動表示され、チャンスアップ演出が実行されるときには、キャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が鍵画像０３０ＩＷＧ１２を鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に投げ込む動作を行う）。そのような構成により、特殊画像に注目させることができるとともに、特別演出の演出効果を高めることができる。

【０３５８】

（手段１９）特殊画像は、付加画像の周囲を動作する態様にて表示され、特別演出が実行されるときに動作が停止される（例えば、図８－１４（１）～（６）、図８－１６（１）～（６）、図８－１９（２）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０は、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０の周囲を回る態様で動作し、チャンスアップ演出が実行されるときに、その動作を停止する）。そのような構成により、特殊画像に注目させることができるとともに、特別演出の演出効果を高めることができる。

30

【０３５９】

（手段２０）特殊画像および付加画像は、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ）の実行中に表示され、特定演出に係る演出画像よりも高い表示優先度にて表示され（例えば、図８－１２（１）～（４）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、スーパーリーチ前半パートの前哨演出に係るキャラクタ画像よりも高い表示優先度にて表示される）、特定演出の実行中であって特別演出が実行されていないときに、少なくとも特定演出に係る演出画像の中央部分の視認を妨げないように表示される（例えば、図８－１２（１）～（４）、図８－１９（２）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、画像表示装置５の表示領域中央を移動せず、表示領域端部を移動するように表示され、前哨演出に係るキャラクタ画像の顔部分等には重畳して表示されない）。そのような構成により、特殊画像および付加画像を表示しながらも、特定演出の妨げとなってしまうことを防止することができる。

40

【０３６０】

（手段２１）特別演出が実行されることを示唆し、演出後に特別演出が実行される第１

50

特別示唆演出（例えば、チャンスアップ煽り演出（真））と、特別演出が実行されることを示唆し、演出後に特別演出が実行されない第2特別示唆演出（例えば、チャンスアップ煽り演出（偽））とを実行可能な特別示唆演出実行手段を備え、特殊画像は、第2特別示唆演出が実行された後、初期位置に表示しなおされる（例えば、図8-19（1）に示すようにチャンスアップ演出が実行された後と、図8-19（5）に示すようにチャンスアップ煽り演出（偽）が実行された後とで、共通の初期位置に表示される）。そのような構成により、第2特別示唆演出が終了したことを分かりやすくすることができ、仕切り直しの意味合いを表現することができる。また初期位置に表示しなおすようにすることで演出制御に係るデータ量が増大することを抑止することができる。

#### 【0361】

（手段22）特別演出実行手段は、特別演出を複数回実行可能であり、一の示唆演出を対象とする一の特別演出を実行しているときに、他の示唆演出を対象とする他の特別演出を実行しない（例えば、図8-4に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される）。そのような構成により、実行中の特別演出に注目させることができる。

#### 【0362】

（手段23）複数種類の示唆演出のうちの少なくとも一部の示唆演出に係る演出画像（例えば、飾り図柄）は、特殊画像が特殊対応画像に作用する際においても、該特殊画像よりも表示優先度が高い（例えば、図8-15（9）参照）。そのような構成により、一部の示唆演出については、どのような状況においても視認性を確保することができる。また、一部以外の示唆演出に係る演出画像（例えば、セリフ表示やタイトル表示のような遊技の進行に係る情報でないもの）については、特殊画像が特殊対応画像に作用する際に該特殊画像よりも表示優先度が低くなるようにすることで、リアリティのある演出を実現することができる。

#### 【0363】

（手段24）特別演出実行手段は、特別演出を実行するときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図8-15（13）、図8-17（13）に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される）、特定画像を表示しているときに対象となる示唆演出の演出態様を変化させる第1演出パターン（例えば、図8-17（13）～図8-18（17）に示すように、キャラクタや「図柄ランクアップ」の表示が残った状態で飾り図柄の態様に変化するパターン）と、特定画像を表示しているときとは異なるときに対象となる示唆演出の演出態様を変化させる第2演出パターン（例えば、図8-15（13）～（15）に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」の表示が消去された後にアクティブ表示の態様に変化するパターン）と、により特別演出を実行可能である。そのような構成により、特定画像を表示することにより示唆演出の演出態様を変化することを遊技者に認識させることができるとともに、対象となる示唆演出に応じた演出パターンにより好適に特別演出を実行することができる。

#### 【0364】

（手段25）第2演出パターンにより特別演出が実行されたときよりも第1演出パターンにより特別演出が実行されたときの方が有利状態に制御される期待度が高い（例えば、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高い。図8-7参照）。そのような構成により、演出パターンの派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

#### 【0365】

（手段26）特定画像として、いずれの示唆演出の演出態様に変化したかを特定可能であって、該示唆演出に係る演出画像とは異なる画像が表示される（例えば、図8-15（13）、図8-17（13）に示すように、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示が表示される）。そのような構成により、いずれの示唆演出の演出態様が変

10

20

30

40

50

化したかを認識しやすくすることができる。

【0366】

(手段27) 特別演出は、有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出(例えば、スーパーリーチ)の実行中に実行され、特別演出の実行中に表示される特定画像は、特定演出に係る演出画像を覆う態様で表示され(例えば、図8-15(13)、図8-17(13))に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される)、示唆演出は、特定画像によって覆い隠される示唆演出と、特定画像によって覆い隠されない示唆演出と、を含み(例えば、図8-15(13))に示すようにアクティブ表示AHは覆い隠される一方、図8-17(13))に示すように飾り図柄は覆い隠されない)、特定画像によって覆い隠されない示唆演出の方が、特定画像によって覆い隠される示唆演出よりも有利状態に制御される期待度が高い(例えば、飾り図柄の態様が変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様が変化するチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高い。図8-7参照)。そのような構成により、特別演出の派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

10

【0367】

(手段28) 第2演出パターンの特演出よりも、第1演出パターンの特演出の方が、一の変表示期間内の後のタイミングで実行される割合が高い(例えば、飾り図柄の態様が変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様が変化するチャンスアップ演出よりも実行されるタイミングが遅い。図8-3参照)。そのような構成により、遊技者の期待が高まる時期に応じた特別演出を実行することができる。

20

【0368】

(手段29) 第1演出パターンにより特別演出が実行されているときに、一の特定画像を他の特定画像に切り替えて表示する(例えば、図8-17(13)~(14))に示すようにキャラクタA画像が表示された後に、図8-17(15)~図8-18(17))に示すようにキャラクタAとキャラクタBとが並んで立つ画像が表示される)。そのような構成により、期待度が高い特別演出の演出効果を高めることができる。

【0369】

また、可変表示中に示唆演出や特別演出といった予告演出を実行する場合は、可動体演出が実行されていないタイミングで実行するのが好ましい。実行タイミングが重複しないことにより示唆演出や特別演出の視認性が可動物によってさえぎられることなく正確に表示することができ注目させることが可能となる。具体的な可動体を用いた演出等の制御について詳細に説明する。

30

【0370】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【0371】

(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、

40

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)、

50

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19-37参照）、

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。

【0372】

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CPU120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CPU120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に、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う部分）、

前記特定の移動量の方が、前記所定の移動量よりも大きい（例えば、第1擬似可動体表示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19-38参照）、

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。

【0373】

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

10

20

30

40

50

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19-11参照）、

10

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。

【0374】

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、

20

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、

30

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19-25（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19-26（A）～（J）、図19-27（A）参照）、

40

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19-26（F）～（J）、図19-27（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

50

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表示位置へ戻る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。

【0375】

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

10

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、

20

を実行可能であり、

前記表示手段は、

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

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19-27（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19-30（A）～（F）参照）、ことを特徴としている。

30

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表示位置へ戻る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。

【0376】

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、

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19-40（A）～（C）参照）、

40

50

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19-31参照）、

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、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。

【0377】

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、

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19-16（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19-16（C）参照）、

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19-40（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19-40（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19-40参照）、

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19-10、図19-20（B）参照）、

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。

【0378】

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、

10

20

30

40

50

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動したときに一定の移動量の反動動作が行われ（図 19-36 参照）、

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 19-36 参照）、

前記特定の移動量の方が、前記一定の移動量よりも大きい（例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 2 の方が、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 3 よりも多い。図 19-38 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。

【0379】

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 3 2）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 L 2）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 L 1）よりも長い（図 19-16 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0380】

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 Z 1 0 0 A, Z 2 0 0 A）と機構表示部（例えば、機構表示部 Z 1 0 0 B, Z 2 0 0 B）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 19-36（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。

【0381】

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 Z 1 0 0 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 2 は、搭載可動体 3 2 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 1 A よりも大きい。図 19-37 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。

【0382】

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 19-39（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 19-39（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

10

20

30

40

50

とができる。

【0383】

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19-31（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。

【0384】

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19-31参照）、

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。

【0385】

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19-31（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。

【0386】

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19-33参照）、

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。

【0387】

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 19-43 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。

#### 【0388】

（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。

#### 【0389】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 9 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。

#### 【0390】

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。

#### 【0391】

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。

#### 【0392】

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

#### 【0393】

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。

#### 【0394】

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。

10

20

30

40

50

## 【0395】

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。

## 【0396】

遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示する。第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

## 【0397】

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

## 【0398】

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

## 【0399】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図11参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

## 【0400】

遊技盤2の所定位置（図9に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

## 【0401】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図11参照）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。

## 【0402】

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

## 【0403】

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。

## 【0404】

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

10

20

30

40

50

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。

【0405】

遊技盤2の所定位置（図9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「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0406】

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つき、普図ゲームが実行される。

10

【0407】

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。

【0408】

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。

20

【0409】

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。

【0410】

遊技盤2の所定位置（図9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後述する搭載可動体32が設けられている。また、搭載可動体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。

30

【0411】

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。

【0412】

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。

40

【0413】

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11参照）により検出される。

【0414】

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

50

対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 1 1 参照）により検出される。

#### 【0 4 1 5】

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

#### 【0 4 1 6】

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

#### 【0 4 1 7】

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

#### 【0 4 1 8】

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

#### 【0 4 1 9】

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

#### 【0 4 2 0】

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

#### 【0 4 2 1】

##### （遊技の進行の概略）

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

#### 【0 4 2 2】

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（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【0423】

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

【0424】

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

【0425】

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。

【0426】

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特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機 1 における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【0427】

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。

【0428】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミグと、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グと、のうちのいずれか早いタイミグまで継続される。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）に達するまで繰返し実行可能となっている。

【0429】

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。

【0430】

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。

【0431】

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。

【0432】

10

20

30

40

50

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。

#### 【0433】

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。

10

#### 【0434】

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。

#### 【0435】

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。

20

#### 【0436】

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。

#### 【0437】

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。

30

#### 【0438】

（演出の進行など）

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

40

#### 【0439】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

#### 【0440】

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

50

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。

#### 【0441】

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

10

#### 【0442】

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。

#### 【0443】

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。

20

#### 【0444】

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

30

#### 【0445】

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。

40

#### 【0446】

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。

#### 【0447】

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。

#### 【0448】

50

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）。

【0449】

（基板構成）

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

10

【0450】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 100 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（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 12 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【0451】

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

20

【0452】

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

【0453】

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

30

【0454】

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

40

【0455】

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

【0456】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッ

50

チ 2 3) からの検出信号 (遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など) を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【 0 4 5 7 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

10

【 0 4 5 8 】

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

【 0 4 5 9 】

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

20

【 0 4 6 0 】

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。

30

【 0 4 6 1 】

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、搭載可動体 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。

【 0 4 6 2 】

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

【 0 4 6 3 】

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

40

【 0 4 6 4 】

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。

【 0 4 6 5 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character

50

Generator ROM)、V R A M (Video RAM)などを備え、演出制御用C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0466】

表示制御部123は、演出制御用C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、搭載可動体32を動作させる信号を当該搭載可動体32または当該搭載可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

10

【0467】

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

【0468】

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

20

【0469】

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）、搭載可動体32の制御（搭載可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用C P U 1 2 0が実行するようにしてもよい。

【0470】

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C P U 1 2 0が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0471】

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。

30

【0472】

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。

【0473】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

40

【0474】

（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、C P U 1 0 3によって遊技制御メイン処理が実行される。図12は、主基板11におけるC P U 1 0 3が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0475】

図12に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3は、まず、割込禁止に設定する（ステップ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（C T C（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入

50

出力ポート等)のレジスタ設定、RAM 102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

#### 【0476】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する(ステップS3)。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM 102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

10

#### 【0477】

復旧条件が成立した場合には(ステップS3; Yes)、復旧処理(ステップS4)を実行した後に、設定確認処理(ステップS5)を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM 102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

20

#### 【0478】

復旧条件が成立しなかった場合には(ステップS3; No)、初期化处理(ステップS6)を実行した後に、設定変更処理(ステップS7)を実行する。ステップS6の初期化处理は、RAM 102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

#### 【0479】

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

30

#### 【0480】

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

#### 【0481】

パチンコ遊技機1が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

40

#### 【0482】

ステップS7の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの

50

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。

#### 【0483】

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。

10

#### 【0484】

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。

#### 【0485】

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い。

20

#### 【0486】

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

30

#### 【0487】

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

40

#### 【0488】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図 1 3 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 1 3 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2

50

2)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0489】

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

10

【0490】

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。

【0491】

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

20

【0492】

図14は、特別図柄プロセス処理として、図13に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0493】

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

40

【0494】

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

【0495】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常

50

処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 1 0 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 4 9 6 】

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

#### 【 0 4 9 7 】

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」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。

#### 【 0 4 9 8 】

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

#### 【 0 4 9 9 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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。

#### 【 0 5 0 0 】

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

#### 【 0 5 0 1 】

ステップ S 1 1 4 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 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当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

10

20

30

40

50

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。

【 0 5 0 2 】

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

10

【 0 5 0 3 】

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

【 0 5 0 4 】

20

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

【 0 5 0 5 】

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

30

【 0 5 0 6 】

40

図 1 5 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 1 5 (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 1 5 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

50

## 【0507】

図15(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図15(A)に示す通りである。

10

## 【0508】

図15(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15(B)に示す通りである。

20

## 【0509】

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16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。

## 【0510】

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

30

## 【0511】

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

40

## 【0512】

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。

## 【0513】

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

50

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（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65535の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0514】

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

【0515】

設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

【0516】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0517】

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。

【0518】

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

【0519】

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。

【0520】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値の

10

20

30

40

50

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。

#### 【0521】

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。

#### 【0522】

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

#### 【0523】

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

#### 【0524】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65535の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65425の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である65317から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとする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。

#### 【0525】

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。

#### 【0526】

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。

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。

#### 【0527】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図17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17に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、搭載可動体32を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった搭載可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

10

#### 【0528】

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

#### 【0529】

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

20

30

#### 【0530】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73; 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S74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

40

#### 【0531】

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

50

定や決定、設定などが行われる。

【0532】

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

【0533】

図18は、演出制御プロセス処理として、図17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18に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0534】

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～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0535】

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。

【0536】

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。

【0537】

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。

10

20

30

40

50

## 【0538】

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、特図当り待ち処理を終了する。

10

## 【0539】

ステップS174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

## 【0540】

ステップS175のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”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。

20

## 【0541】

## (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。

## 【0542】

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。

30

## 【0543】

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）。

## 【0544】

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）にも本発明を適用可能である。

40

## 【0545】

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

50

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。

#### 【0546】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

10

#### 【0547】

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。

#### 【0548】

（特徴部241SGに関する説明）

次に、本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19-1～図19-40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。

20

#### 【0549】

図19-1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。

#### 【0550】

図19-2に示すように、演出制御基板12には、スティックコントローラ31A内に内蔵された振動モータ61が接続されており、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bを振動させることが可能とされている。また、ランプ制御基板14には、プッシュボタン31Bに内蔵されたボタンLED62が接続されており、演出制御用CPU120は、ボタンLED62を点灯／消灯させることが可能とされている。

30

#### 【0551】

図19-3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19-3（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

40

#### 【0552】

図19-3（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

50

))を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X Hは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるE X Tデータが設定される。

#### 【0553】

コマンド8 C X X Hは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図19-3(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「大当り」や「小当り」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当り種別決定結果)に応じて、異なるE X Tデータが設定される。

10

#### 【0554】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図19-3(B)に示すように、コマンド8 C 0 0 Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 1 Hは、可変表示結果が「大当り」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8 C 0 2 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 3 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 4 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 5 Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

20

#### 【0555】

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

30

#### 【0556】

コマンド9 0 0 0 (H)は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド(初期化指定コマンド:電源投入指定コマンド)である。コマンド9 2 0 0 (H)は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が一時的に停止した後に電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド(停電復旧指定コマンド)である。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップ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。

40

#### 【0557】

コマンドA 0 X X Hは、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。コマンドA 1 X X Hは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを

50

通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

#### 【0558】

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

#### 【0559】

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

#### 【0560】

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

#### 【0561】

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。

#### 【0562】

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

#### 【0563】

尚、図 19-3 (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

10

20

30

40

50

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

【0564】

図 19-4 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 19-4 に示すように、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

【0565】

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

【0566】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「100」の範囲の値をとる。

20

【0567】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「997」の範囲の値をとる。

【0568】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」~「13」の範囲の値をとる。

30

【0569】

図 19-5 (A) は、R O M 1 0 1 に記憶される特図表示結果判定テーブル 1 の構成例を示している。本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、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。

【0570】

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

40

【0571】

本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 M R 1 と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0572】

50

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（本実施の形態では約 $1/300$ ）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制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約 $1/30$ ）。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。

【０５７３】

また、図１９－５（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。本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。

【０５７４】

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。

【０５７５】

図１９－６（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。本実施の形態における大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR２に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お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、大当たり種別判定用の乱数値MR２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当たり」や「確変大当たりＡ」、「確変大当たりＢ」、「確変大当たりＣ」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

【０５７６】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図19-6(B)を用いて説明すると、本実施の形態では、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。

【0577】

「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。

【0578】

また、特に図示はしないが、本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（本実施の形態では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。

【0579】

つまり、本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19-7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。

【0580】

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。

【0581】

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。

【0582】

図19-6(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている

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

10

#### 【0583】

尚、図19-6(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

20

#### 【0584】

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

#### 【0585】

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

#### 【0586】

図19-6は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「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

#### 【0587】

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

50

リーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、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、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチ $\alpha$ 、ノーマルリーチ $\beta$ 、…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 $\alpha$ 、ノーマルリーチ $\beta$ 、…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 $\alpha$ とスーパーリーチ $\beta$ とを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ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。

【0588】

尚、本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。

【0589】

図19-7に示すように、本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 $\beta$ 及びスーパーリーチ $\gamma$ 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 $\alpha$ 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。

【0590】

また、本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、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。

【0591】

図19-8は、本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。本実施の形態では、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。

【0592】

具体的には、図19-8（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 $\alpha$ 大当たりの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ $\beta$ 大当たりの変動パターン）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

【0593】

尚、図19-8（A）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAと大当たり用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1、PB1-2、PB1-3に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に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、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、本実施の形態では、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。

【0594】

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、本実施の形態では、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。

10

【0595】

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

20

【0596】

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

【0597】

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

30

【0598】

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

【0599】

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

40

【0600】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

【0601】

このように、本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（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、

50

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

#### 【0602】

次に、図19-8(B)に示すように、高ベース状態において可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチα大当たりの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチβ大当たりの変動パターン)とPB1-4(スーパーリーチγ大当たりの変動パターン)とから決定する。また、低ベース状態において可変表示結果が確変大当たりAまたは確変大当たりBである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチα大当たりの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチβ大当たりの変動パターン)とPB1-4(スーパーリーチγ大当たりの変動パターン)とから決定する。

#### 【0603】

尚、図19-8(B)に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAと大当たり用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1、PB1-2、PB1-3、PB1-4に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に97個の判定値が割り当てられ、PB1-2に350個の判定値が割り当てられ、PB1-3に300個の判定値が割り当てられ、PB1-4に250個の判定値が割り当てられている。一方で、大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に50個の判定値が割り当てられ、PB1-2に200個の判定値が割り当てられ、PB1-3に347個の判定値が割り当てられ、PB1-4に400個の判定値が割り当てられている。つまり、本実施の形態では、可変表示結果が確変大当たりAや確変大当たりBである場合は、可変表示結果が非確変大当たりである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチ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。

#### 【0604】

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

#### 【0605】

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。

#### 【0606】

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。

#### 【0607】

つまり、本実施の形態では、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（P A 1 - 1）よりも短い短縮用の変動パターン（P A 1 - 4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。尚、変動パターンP A 2 - 4、P B 1 - 4（スーパーリーチ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。

#### 【0608】

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

#### 【0609】

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

#### 【0610】

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

#### 【0611】

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。

#### 【0612】

普図保留記憶部は、通過ゲート4 1を通過した遊技球がゲートスイッチ2 1によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器2 0により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲート4 1を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてC P U 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M R 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值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

#### 【0613】

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。

#### 【0614】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

#### 【0615】

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。

#### 【0616】

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。

#### 【0617】

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。

#### 【0618】

図 19-2 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。

#### 【0619】

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。

#### 【0620】

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。

#### 【0621】

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。

#### 【0622】

10

20

30

40

50

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。

#### 【0623】

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

#### 【0624】

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。

#### 【0625】

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

#### 【0626】

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。

【0627】

（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19-9に基づいて説明する。図19-9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。

【0628】

図19-9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。

【0629】

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 $\alpha$ 、 $\beta$ 、 $\gamma$ ）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。

【0630】

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 $\alpha$ 、 $\beta$ 、 $\gamma$ ）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 $\beta$ 、 $\gamma$ ）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。

【0631】

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 $\beta$ 、 $\gamma$ ）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。

【0632】

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 $\alpha$ 、 $\beta$ 、 $\gamma$ ）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 $\beta$ 、 $\gamma$ ）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。

【0633】

つまり、スーパーリーチ $\alpha$ 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 $\beta$ 、 $\gamma$ 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 $\alpha$ <スーパーリーチ $\beta$ <スーパーリーチ $\gamma$ ）。

【0634】

また、ノーマルリーチやスーパーリーチ $\alpha$ 、 $\beta$ 、 $\gamma$ では、各々異なる種別のノーマルリ

10

20

30

40

50

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。

#### 【０６３５】

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、発展示唆演出、決め演出において、構造物である搭載可動体３２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３２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。

#### 【０６３６】

（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３２、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１９－１２に基づいて説明する。図１９－１２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。

#### 【０６３７】

図１９－１２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、当該機種種のゲーム内容、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。

#### 【０６３８】

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。

#### 【０６３９】

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。

#### 【０６４０】

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）。

#### 【０６４１】

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。

#### 【０６４２】

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

10

20

30

40

50

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 M 1 0 0、第 2 非搭載可動体 M 2 0 0）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 M 1 0 0 と第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 に替えて、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した第 1 擬似可動体表示の移動表示と、第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 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。

【0643】

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 M 1 0 0 と第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 の代用として採用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、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。

【0644】

（搭載可動体 3 2）

以下、搭載可動体 3 2 について、図 19-13 に基づいて説明する。図 19-13 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。

【0645】

図 19-13（A）に示すように、搭載可動体 3 2 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 3 2 A と機構部 3 2 B とから構成され、演出部 3 2 A から左右側方に各々延設された機構部 3 2 B 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 2 0 1 L、2 0 1 R に支持されることにより、上方の原点位置（図 19-13（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 19-13（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 3 2 B とは、駆動機構 2 0 1 L、2 0 1 R の動力を演出部 3 2 A に伝達する伝達部材である。

【0646】

駆動機構 2 0 1 L、2 0 1 R は、搭載可動体モータ 2 0 2 L、2 0 2 R と、搭載可動体モータ 2 0 2 L、2 0 2 R の駆動軸に固着された駆動ギヤ 2 0 3 L、2 0 3 R 及び駆動ギヤ 2 0 3 L、2 0 3 R に噛合する従動ギヤ 2 0 4 L、2 0 4 R と、従動ギヤ 2 0 4 L、2 0 4 R が下端に固着された上下方向を向く回動軸 2 0 5 L、2 0 5 R と、回動軸 2 0 5 L、2 0 5 R に挿入された移動体 2 0 6 L、2 0 6 R と、搭載可動体 3 2 を原点位置に保持可能な搭載可動体ソレノイド 2 0 7 L、2 0 7 R と、演出部 3 2 A に内蔵され「X」の文字からなる発光部 2 0 8 A を発光可能な搭載可動体 LED 2 0 8（図 19-2 参照）と、を主に有する。

【0647】

搭載可動体 3 2 は、機構部 3 2 B の左右端部（被案内部）が回動軸 2 0 5 L、2 0 5 R 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 2 0 7 L、2 0 7 R 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 2 0 7 L、2 0 7 R がオン状態になり係止状態が解除されると、搭載可動体 3 2 は原点位置から自重により落下され、機構部 3 2 B の左右端部が移動体 2 0 6 L、2 0 6 R 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。

【0648】

また、回動軸 2 0 5 L、2 0 5 R の外周には螺旋状の溝部 2 0 5 A が形成される一方で、移動体 2 0 6 L、2 0 6 R は、内周面に溝部 2 0 5 A に係止可能な係止部（図示略）が形成され、かつ、回動軸 2 0 5 L、2 0 5 R 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 2 0 2 L、2 0 2 R により回動軸 2 0 5 L、2 0 5 R 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 3 2 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 19-13（B）に示すように、搭載可動体モータ 2 0 2 L、2 0 2 R により回動軸 2 0 5 L、2 0 5 R を回転させて移動体 2 0 6 L、2 0 6 R 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。

【0649】

(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19-14に基づいて説明する。図19-14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。

【0650】

図19-14(A)に示す第1擬似可動体表示Z100は、図19-14(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。

【0651】

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19-14(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19-14(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。

【0652】

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。

【0653】

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19-14(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。

【0654】

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。

【0655】

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。

【0656】

図19-14(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

10

20

30

40

50

光表示部 Z 1 0 8 A と、を有する。そして、第 1 原点位置に対応する第 1 初期表示位置と、第 1 演出位置に対応する第 1 演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに（図 1 9 - 1 6 （B）参照）、第 1 原点位置とは異なる位置に対応する第 1 初期表示位置と、第 1 演出位置とは異なる位置に対応する第 1 演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である（図 1 9 - 1 7 （A）参照）。また、演出部 M 1 0 0 A は、演出可動部 M 1 1 0 A ~ M 1 1 0 D に対応する演出可動表示部 Z 1 1 0 A ~ Z 1 1 0 D を有し、第 1 演出状態に対応する第 1 演出表示状態と、第 2 演出状態に対応する第 2 演出表示状態とに変化可能とされている。

【0 6 5 7】

（第 2 擬似可動表示と第 2 非搭載可動体）

次に、第 2 擬似可動表示と第 2 非搭載可動体について、図 1 9 - 1 5 に基づいて説明する。図 1 9 - 1 5 は、（A）は第 2 擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、（B）は第 2 非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【0 6 5 8】

図 1 9 - 1 5 （A）に示す第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、図 1 9 - 1 5 （B）（C）に示すように、当該パチンコ遊技機 1 に搭載する予定であったが諸事情により非搭載となった第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 を模した画像とされている。

【0 6 5 9】

尚、第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 については、開発当初に動作態様が異なる 2 通りの搭載案（例えば、図 1 9 - 1 5 （B）に示す搭載案 1 と、図 1 9 - 1 5 （C）に示す搭載案 2）が考案されたが、開発の都合上、第 2 非搭載可動体自体が搭載できなくなってしまったため、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 として、以下に説明する搭載案 1 に対応する移動表示と、搭載案 2 に対応する移動表示とを実行可能とした。

【0 6 6 0】

図 1 9 - 1 5 （B）（C）に示すように、パチンコ遊技機 1 に非搭載の第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 は、正面視円形状に形成され前面に装飾が施された演出部 M 2 0 0 A と機構部 M 2 0 0 B と、から構成され、機構部 M 1 0 0 B の下端が画像表示装置 5 の下側方に配置された第 1 駆動機構 M 2 0 1 A に支持される第 1 演出装置（搭載案 1：図 1 9 - 1 5 （B）参照）と、機構部 M 1 0 0 B の上端が画像表示装置 5 の上方に配置された第 2 駆動機構 M 2 0 1 B に支持される第 2 演出装置（搭載案 2：図 1 9 - 1 5 （C）参照）との各々に組込まれている。

【0 6 6 1】

図 1 9 - 1 5 （B）に示すように、第 1 駆動機構 M 2 0 1 A は、ベース部材 M 2 0 2 に背面側に設けられた可動体モータ（図示略）と、可動体モータ（図示略）により回転する回転体 M 2 0 3 と、演出部 M 2 0 0 A を上下方向に移動可能に案内する案内レール M 2 0 4 と、を有する。機構部 M 2 0 0 B は、ベース部材 M 2 0 2 に対し前後方向を向く回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 M 2 0 3 の前面における周縁部に突設された連結軸 M 2 0 5 が摺動可能に挿入される長孔 M 2 0 6 が形成されている。

【0 6 6 2】

よって、第 1 駆動機構 M 2 0 1 A により駆動する第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 は、可動体モータ（図示略）により回転体 M 2 0 3 が回転して機構部 M 2 0 0 B が回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 1 9 - 1 5 （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 1 9 - 1 5 （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。

【0 6 6 3】

また、演出部 M 2 0 0 A は、正面視円形の回転部 M 2 0 7 と、回転部 M 2 0 7 に設けられた複数（例えば、5 個）の発光部 M 2 0 8 A ~ M 2 0 8 E を発光可能な非搭載可動体 L E D（図示略）と、を有し、回転部 M 2 0 7 が回転しながら非搭載可動体 L E D（図示略）が点灯して発光部 M 2 0 8 A ~ M 2 0 8 E 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。

10

20

30

40

50

## 【0664】

また、図19-15(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は、内周面に溝部M215Aに係止可能な係止部(図示略)が形成され、かつ、回動軸M215を中心とする回転が規制されている。

## 【0665】

よって、第2駆動機構M201Bにより駆動する第2非搭載可動体M200は、可動体モータM212により回動軸M215を正逆回転させることで、左側の第2特定原点位置(図19-15(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19-15(C)において実線で示す位置)との間で左右方向に移動可能とされるとともに、第2特定原点位置と第2特定演出位置との中間の第2中間演出位置にて停止可能とされている。

## 【0666】

図19-15(A)に示すように、第2擬似可動体表示Z200は、上記第2非搭載可動体M200を模した画像であり、演出部M200Aに対応する演出表示部Z200Aと、機構部M200Bに対応する機構表示部Z200Bと、回転部M207に対応する回転表示部Z207と、発光部M208A~M208Eに対応する発光表示部Z208A~Z208Eと、を有する。

## 【0667】

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

## 【0668】

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19-16(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19-17(B)参照)。

## 【0669】

次に、搭載可動体32の移動態様と、第1擬似可動体表示Z100及び第2擬似可動体表示Z200の移動表示態様について、図19-16及び図19-17に基づいて説明する。図19-16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19-17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。

## 【0670】

図19-16(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。

## 【0671】

図19-16(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100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Z100A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Z100A及び機構表示部Z100B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。

## 【0672】

図19-17(A)に示すように、第1擬似可動体表示Z100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Z100A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Z100A及び機構表示部Z100B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とされている。

## 【0673】

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。

10

## 【0674】

次に、図19-16(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。

20

## 【0675】

また、図19-17(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。

## 【0676】

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。

30

## 【0677】

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( $L3A > L2A > L1$ )。

40

## 【0678】

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。

## 【0679】

図19-16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

50

1 駆動機構 M 2 0 1 A、第 2 駆動機構 M 2 0 1 B により演出表示部 Z 1 0 0 A、Z 2 0 0 A が支持されているように見えるので、移動表示をより現実的に表現することが可能である。

【0680】

すなわち、擬似可動体表示（擬似可動体画像）とは、パチンコ遊技機 1 に搭載した可動体、非搭載の可動体、仮想の可動体など、駆動機構により動作可能な構造物としての可動体を模した表示であって、例えば、発展報知画像 Z 3 0 0（図 19-25（H）参照）のように機構表示部を有しない画像とは異なる。

【0681】

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。

【0682】

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 によりブッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A などを振動させたり、スピーカ 8 L、8 R から重低音を出力すること等により擬似的な衝撃を発生させることで、より現実的な演出を遊技者に提供することが可能となる。

【0683】

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 19-10 を用いて説明する。図 19-10 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。

【0684】

（予告演出 A）

図 19-10 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。

【0685】

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 19-25（C）～（F）参照）。

【0686】

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。

【0687】

（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

10

20

30

40

50

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りになる可能性（期待度）が示唆される。

【0688】

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 19-34（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 19-34（D）～（F）参照）。

【0689】

また、第 2 中間演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 中間演出表示位置から第 2 特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 19-33（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 Z 2 0 0 は、第 2 特定演出表示位置から第 2 特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 19-33（D）～（F）参照）。

【0690】

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 P Y B-1 が決定された場合、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置に移動表示され、パターン P Y B-2 が決定された場合、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置に移動表示され、パターン P Y B-3 が決定された場合、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示され、パターン P Y B-4 が決定された場合、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示される。よって、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が移動表示される方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が移動表示されるよりも大当り期待度が高く、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 Z 1 0 0 が第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示されるパターンとなる。

【0691】

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

【0692】

（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 19-25（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。

【0693】

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 19-25（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 Z 3 0 0 が表示されることにより弱スーパーリーチへの発展が報知される（図 19-25（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 Z 3 0 0 の表示により弱スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

【0694】

尚、発展報知画像 Z 3 0 0 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 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 のように、可動体と同じよう

10

20

30

40

50

に移動表示される擬似可動体表示とは異なり、あくまで演出部 3 2 A のみを模した画像（表示）であり、搭載可動体 3 2 の移動とは異なる表示態様にて表示される。例えば、演出開始タイミングにて、移動表示を伴うことなく最初から搭載可動体 3 2 の演出位置に対応する演出表示位置に表示される。

【0695】

（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、遊技者による押しボタン 3 1 B の連打操作（押しボタン 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。

10

【0696】

また、特徴部 2 4 1 S G では、発展示唆演出における押しボタン 3 1 B の連打操作が有効となる操作有効期間において、押しボタン 3 1 B の連打操作を促進する操作促進画像（例えば、押しボタン 3 1 B を模した画像など）を画像表示装置 5 に表示せず、押しボタン 3 1 B に内蔵されたボタン L E D 6 2（図 1 9 - 2 参照）を点灯させることで押しボタン 3 1 B の連打操作を促進する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作有効期間において押しボタン 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。

20

【0697】

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 9 - 2 6（A）～（J）、図 1 9 - 2 7（A）参照）。

【0698】

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 は押しボタン 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 は押しボタン 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 は押しボタン 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 は押しボタン 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

【0699】

尚、発光色及び発光数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、押しボタン 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。

40

【0700】

また、特徴部 2 4 1 S G では、操作有効期間に押しボタン 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、本発明はこれに限定されるものではなく、操作有効期間

50

にプッシュボタン31Bの連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合でも、操作有効期間が終了したタイミングで、決定されたパターンPS-2~4に応じた発光表示色に変化するようにしてもよい。

【0701】

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

【0702】

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

【0703】

（発展演出B）

発展演出Bは、第2擬似可動体表示Z200が第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示することにより、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されること（遊技者にとって有利な内容）が報知される（図19-27（D）参照）。また、第1特定演出表示位置に移動表示された第2擬似可動体表示Z200は、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示することなく消去される（図19-27（D）~（F）参照）。

【0704】

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

【0705】

詳しくは、後述するステップ241SGS280の発展演出B種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第2擬似可動体表示Z200が第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示されることにより、強スーパーリーチへの発展が報知される（図19-27（D）参照）。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第2擬似可動体表示Z200は第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示されず、画像表示装置5にリーチタイトル画像Z51が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展が報知される（図19-27（C）参照）。つまり、発展演出B種別決定処理にて非実行が決定されるとは、第2擬似可動体表示Z200を移動表示させずリーチタイトル画像Z51が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

【0706】

（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31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作促進表示が行われ、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bまたはスティックコント

10

20

30

40

50

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。

【0707】

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。

【0708】

また、パターン K B - 2、K V - 2 では、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、振動モータ 6 1 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 3 1 B またはスティックコントローラ 3 1 A を振動させる振動演出が行われる。

【0709】

また、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 8 2 の決め演出種別決定処理にて、パターン K B - 2 または K V - 2 の実行が決定した場合、搭載可動体 3 2 の落下タイミングにて該搭載可動体 3 2 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 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示し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 Z 1 0 0 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 1 9 - 2 9（E）～（G）、図 1 9 - 3 0（A）～（F）参照）。

【0710】

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 3 2 の落下タイミングにて該搭載可動体 3 2 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 Z 5 7 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 1 9 - 2 9（H）～（J）参照）。

【0711】

次に、スーパーリーチ  $\beta$ 、 $\gamma$ （強スーパーリーチ）における搭載可動体 3 2 を用いた発展演出 A と、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を用いた発展演出 B と、の実行状況別の大当たり期待度について、図 1 9 - 1 1 に基づいて説明する。図 1 9 - 1 1 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。

【0712】

図 1 9 - 1 1 に示すように、パターン A は、スーパーリーチ  $\beta$ 、 $\gamma$ （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。

【0713】

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  $\beta$  またはスーパーリーチ  $\gamma$  の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体 3 2 を用いた発展演出 A と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を用いた発展演出 B とが実行されるときの方が、発展演出 A が実行されずに発展演出 B が実行されるときよりも大当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 とが実行されるときの方が

10

20

30

40

50

、発展演出 A と発展演出 B とが実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。

【0714】

図19-18は、図18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。

10

【0715】

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。

20

【0716】

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。

30

【0717】

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。

40

【0718】

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）。

【0719】

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

50

すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0720】

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りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りCと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、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。

【0721】

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。

【0722】

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19-19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19-21（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。

【0723】

図19-19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。

## 【0724】

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19-20（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19-20（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）。

## 【0725】

図19-20（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19-20（A）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

## 【0726】

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。

## 【0727】

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。

## 【0728】

図19-20（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19-20（B）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

## 【0729】

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」

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0730】

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PYB-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PYB-3」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「パターンPYB-1」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターンPYB-4」が最も大当たり期待度が高く、「パターンPYB-3」>「パターンPYB-3」>「パターンPYB-2」>「パターンPYB-1」の順に大当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。

20

#### 【0731】

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、本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。

#### 【0732】

図19-19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。

30

#### 【0733】

次に、図19-21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。

40

#### 【0734】

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

50

19-21 (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)。

【0735】

図 19-21 (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 19-21 (B) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0736】

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 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。

【0737】

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

【0738】

図 19-21 (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。

【0739】

図 19-18 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 19-22 (A) に示す発展示唆演出種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展示唆演出の演出パターン (演出種別) を決定し (ステップ 241SGS280)、図 19-23 (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 19-24 (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。

【0740】

図 19-22 (A) に示すように、発展示唆演出種別決定処理において演出制御用 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、

10

20

30

40

50

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、予告演出の対象として確変大当たりCの場合を除外してもよい。

#### 【0741】

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19-22（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）。

10

#### 【0742】

図19-22（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19-20（A）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

#### 【0743】

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た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。

20

30

#### 【0744】

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PS-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」が最も大当たり期待度が高く、「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。

#### 【0745】

図19-22（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。

40

#### 【0746】

次に、図19-23（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

50

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

【0 7 4 7】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、発展演出決定用乱数を抽出するとともに、図 1 9 - 2 3 ( 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 2 4 1 S G S 3 3 2）。

【0 7 4 8】

図 1 9 - 2 3 ( 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、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図 1 9 - 2 3 ( B ) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0 7 4 9】

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 2 0 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 8 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「非実行」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ  $\beta \cdot \gamma$  はずれとなる場合については、「非実行」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 7 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ  $\alpha$  はずれとなる場合については、「非実行」に対して 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。つまり、スーパーリーチ  $\alpha$  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。

【0 7 5 0】

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 B 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。

【0 7 5 1】

図 1 9 - 2 3 ( A ) に戻り、ステップ 2 4 1 S G S 3 3 3 においては、ステップ 2 4 1 S G S 3 3 2 において決定された発展演出 B 種別を R A M 1 2 2 の所定領域に記憶する（ステップ 2 4 1 S G S 3 3 3）。そして、ステップ 2 4 1 S G S 3 3 4 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 2 4 1 S G S 3 3 4）、当該処理を終了する。

【0 7 5 2】

図 1 9 - 2 4 ( A ) に示すように、決め演出種別決定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 3 0 1 にて特定された可変表示結果に基づき、図 1 9 - 2 4 ( B ) に示す決め演出種別決定用テーブルを用いて決め演出の演出パターンを決定する（ステップ 2 4 1 S G S 3 4 1）。次いで、決定した決め演出種別を R A M 1 2 2 の所定領域に記憶し（ステップ 2 4 1 S G S 3 4 2）、決め演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ 2 4 1 S G S 3 4 3）、当該処理を終了する。

【0 7 5 3】

図 1 9 - 2 4 ( B ) に示すように、決め演出種別決定用テーブルにおいては、プッシュボタン 3 1 B の操作を有効として遊技者に対しプッシュボタン 3 1 B の単押し操作を促進

10

20

30

40

50



トローラ 3 1 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n (1 ~ N 番まで) に対応付けて時系列に順番配列されている。

#### 【0760】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L、8 R、操作部 (プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 等)) の制御を実行する (ステップ 241 S G S 285)。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 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 13 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

10

#### 【0761】

尚、本特徴部 241 S G では、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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。

#### 【0762】

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 241 S G S 286)。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 241 S G S 287)。尚、所定時間は例えば 33 ms であり、演出制御用 CPU 120 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 123 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。

20

#### 【0763】

次いで、演出制御用 CPU 120 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 172) 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 241 S G S 288)。

30

#### 【0764】

(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 19-25 ~ 図 19-31 に基づいて説明する。図 19-25 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 19-26 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 19-27 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 19-28 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 19-29 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 19-30 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 19-31 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 19-32 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。

40

#### 【0765】

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。

#### 【0766】

図 19-25 (A) に示すように、演出制御用 CPU 120 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、

50

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5SL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。

【0767】

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Z100や第2擬似可動体表示Z200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Z100や第2擬似可動体表示Z200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Z100や第2擬似可動体表示Z200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Z100や第2擬似可動体表示Z200の視認性が低下することが防止されている。

【0768】

可変表示を開始した後、図19-25（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。

【0769】

図19-25（C）に示すように、演出制御用CPU120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Z200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19-25（D）参照）、図19-25（E）に示すように、ステップ241SGS278Aの予告演出種別決定処理にて決定されたパターン（PYA-1～4のいずれか）に対応する表示色にて発光表示部Z208A～Z208E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Z60を表示する。

【0770】

尚、エフェクト画像Z60は、発光表示部Z208A～Z208E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PYA-1に基づき発光表示部Z208A～Z208E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Z60は白色で表示サイズは小さく、パターンPYA-4に基づき発光表示部Z208A～Z208E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Z60は赤色で、表示サイズは期待度に応じて大きくなることが好ましい。

【0771】

次いで、図19-25（F）に示すように、エフェクト画像Z60を消去するとともに、第2擬似可動体表示Z200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Z200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5SR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。

【0772】

そして、ステップ241SGS278B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19-25（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Z300を表示するとともに、その周囲にエフェクト画像Z61A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19-25（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207L、207R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Z61Aとは異なるエフェクト画像Z61B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。

【0773】

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

【0 7 7 4】

図 1 9 - 2 6 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、発展演出 A の実行期間が終了した後、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示するなどして弱スーパーリーチ演出を開始するとともに、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置に表示した後、第 1 特定演出表示位置に移動表示して、発展示唆演出を開始する（図 1 9 - 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。

10

【0 7 7 5】

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

【0 7 7 6】

次いで、図 1 9 - 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 9 - 2 6 (D) に示すように、操作有効期間におけるプッシュボタン 3 1 B の連打操作（操作の検出回数）に応じて、エフェクト画像 Z 6 2 を大きくしていくとともに、所定時間が経過するごとに発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色を変化させていくことで、発展演出 B が実行されることを示唆する。

20

【0 7 7 7】

また、図 1 9 - 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 9 - 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 9 - 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 9 - 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 9 - 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 9 - 2 6 (J) 参照）。

30

【0 7 7 8】

尚、図 1 9 - 2 6 (E) ~ (J) においては、演出の見栄えを考慮して、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示は継続するが、エフェクト画像 Z 6 2 は表示しないことが好ましい。

【0 7 7 9】

40

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 9 - 2 7 における図 1 9 - 2 6 (J) の拡大図に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定演出表示位置を含む領域にて該第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の少なくとも一部の手前側に重複させ、該重複した領域を透して第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を視認できるようにすることで、発展演出 B が実行されることに対する期待感をより好適に煽ることができる。

【0 7 8 0】

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

50

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。

【0781】

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

【0782】

次いで、図 19-27 (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。

【0783】

尚、特徴部 2 4 1 S G では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 19-27 (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、本発明はこれに限定されるものではなく、図 19-26 (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。

【0784】

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。

【0785】

その後、図 19-27 (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 19-27 (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。

【0786】

一方、図 19-27 (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。

【0787】

尚、図 19-27 (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

10

20

30

40

50

されている。

#### 【0788】

次いで、図19-27(E)に示すように、後述するリーチタイトル画像Z51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19-27(F)に示すように、第2擬似可動体表示Z200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。

#### 【0789】

次に、図19-28(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た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19-28(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、操作対象がプッシュボタン31Bである場合は、図19-28(C)に示すように、遊技者に対しプッシュボタン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19-28(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。

#### 【0790】

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31Bの押し操作(プッシュセンサ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、またはプッシュボタン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たりの場合は、図19-29(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。

#### 【0791】

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、本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。

#### 【0792】

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。

#### 【0793】

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19-29(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19-29(G)に示すように、大当た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。

【0794】

次いで、図19-30(A)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示領域に、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散るエフェクト画像Z71を表示するとともに、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示する。そして、図19-30(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19-29(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。

10

【0795】

ここで、図19-30(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19-31にて説明する。

【0796】

図19-31(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19-31(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19-31(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。

20

【0797】

次いで、図19-31(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19-31(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。

30

【0798】

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。

40

【0799】

さらに、図19-31(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19-31(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。

【0800】

また、図19-31(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

50

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。

#### 【0801】

詳しくは、図19-32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ta1～ta2（例えば、33ms）にわたり発光表示した後、第2期間ta2～ta3（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Z100を第1演出表示位置に表示している演出期間ta1～ta4にわたり複数回繰返し行う一方で、搭載可動体LED208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ta1～ta4にわたり複数回繰返し行う。

10

#### 【0802】

このように、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（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ta1～ta2において発光表示部Z108Aを発光表示する時間（例えば、33ms）と搭載可動体LED208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LED208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Z108Aの発光表示と搭載可動体LED208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。

20

#### 【0803】

また、演出期間ta1～ta4において、振動モータ61を駆動してプッシュボタン31B及びスティックコントローラ31A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61の駆動を発光表示部Z108Aの発光表示と搭載可動体LED208の点灯と同期させてもよい。

#### 【0804】

図19-30（C）に戻って、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100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5L、5C、5Rに仮停止表示した後、図19-30（D）に示すように、第1擬似可動体表示Z100を上方向に向けて移動表示し、図19-30（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、小図柄も大当たり図柄の組合せにて停止表示する。

30

#### 【0805】

このように、搭載可動体32を落下させる演出を実行して大当たり確定報知を行った後、第1擬似可動体表示Z100を移動表示させる演出を実行することで、大当たり遊技状態に制御されることを遊技者により好適に実感させることができる。

#### 【0806】

図19-29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31Bの単押し操作（プッシュセンサ35Bからの検出信号）またはスティックコントローラ31Aの単引き操作（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、またはプッシュボタン31Bの単押し操作またはスティックコントローラ31A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19-29（H）に示すように、搭載可動体32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Z57を表示するとともに、図19-29（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Z58を表示した後、図19-29（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。

40

50

## 【0807】

尚、例えば、操作有効期間の開始とともにプッシュボタン31B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31B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31B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Z55～Z58の表示期間、3. 可動体演出の演出期間のうちいずれかの期間を延長したり短縮したりすることで吸収するようにしてもよい。

## 【0808】

(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19-33～図19-34に基づいて説明する。図19-33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19-34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。

10

## 【0809】

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。

## 【0810】

図19-33(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19-33(B)参照)、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第2中間演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示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。

20

## 【0811】

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。

30

## 【0812】

その後、演出制御用CPU120は、図19-33(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。

## 【0813】

図19-33(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19-33(E)参照)、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第2特定演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z81を表示する。

40

## 【0814】

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。

## 【0815】

その後、演出制御用CPU120は、図19-33(F)に示すように、第2擬似可動

50

体表示 Z 2 0 0 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。

【0816】

図 19-34 (A) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 241 S G S 278 B の予告演出種別決定処理にてパターン P Y B-3 が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 B の開始タイミングにおいて、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 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 19-34 (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 Z 1 0 0 の周囲に、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 8 2 を表示する。

10

【0817】

第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 演出表示位置において飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄の視認が一部困難となる。

【0818】

その後、演出制御用 CPU 120 は、図 19-34 (C) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 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。

【0819】

20

図 19-34 (D) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 241 S G S 278 B の予告演出種別決定処理にてパターン P Y B-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 Z 1 0 0 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 19-34 (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 Z 1 0 0 の周囲に、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 8 2 を表示する。

【0820】

第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 2 演出表示位置において飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄の視認が一部困難となる。

30

【0821】

その後、演出制御用 CPU 120 は、図 19-34 (F) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 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。

【0822】

（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 19-35～図 19-40 に基づいて説明する。図 19-35 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 19-36 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 19-37 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 19-38 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 19-39 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 19-40 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

【0823】

図 19-35 に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、図 19-14 (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 M 1 0 0 を模した擬似可動体表示であるが、第 1 初期表示位置と搭載可動体 32 の原点

50

位置はともに画像表示装置 5 の表示領域上部ではほぼ同位置であり、第 1 演出表示位置と搭載可動体 3 2 の演出位置はともに第 1 初期表示位置や原点位置よりも下方の位置であるため、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方方向である。つまり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 と搭載可動体 3 2 とは、共に画像表示装置 5 の表示領域上部の第 1 初期表示位置や原点位置から下方方向に向けて移動可能とされている。

【0824】

尚、図 19-16 にて説明したように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示距離 L 2 は、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置までの移動距離 L 1 よりも長い ( $L 2 > L 1$ )。

【0825】

ここで、図 19-35 (A') ~ (C') に示すように、搭載可動体 3 2 は、上方の原点位置から中間位置を経て下方の演出位置まで自重により落下 (移動) するのに約 300ms を要するのに対し、図 19-35 (A) ~ (C) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 初期表示位置から第 1 中間表示位置を経て第 1 演出表示位置に移動表示するのに約 100ms を要する。つまり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示の方が、移動表示距離が長い上に搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動よりも速い。

【0826】

このように、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 と共通の方向 (例えば、下方方向) に移動可能な構造物としての搭載可動体 3 2 とほぼ同じ位置から同じ方向に移動表示可能とする場合において、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動よりも速くなるようにすることで、実際に搭載されている搭載可動体 3 2 の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

【0827】

次に、図 19-36 (A') (B') に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 原点位置から該第 1 原点位置よりも下方の第 1 演出位置に移動したときに、機構部 M 1 0 0 B が移動体 M 1 0 6 の上部に当接して下方への移動が規制されることにより停止するとともに、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作 (跳ね返り) が行われる第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した表示とされている。

【0828】

よって、図 19-36 (A) (B) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示して該第 1 演出表示位置に停止表示するときに、特定の移動量の反動動作表示 (跳ね返り表示) を行う。

【0829】

より詳しくは、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 は、演出部 M 1 0 0 A の左側方のみが駆動機構 M 1 0 1 により支持される片持ち構造であり、第 1 演出位置まで移動したとき、機構部 M 1 0 0 B が移動体 M 1 0 6 の上部に当接して下方への移動が規制されるので、演出部 M 1 0 0 A よりも先に機構部 M 1 0 0 B に振動による反動動作が生じ、その後、振動が演出部 M 1 0 0 A に伝達されて反動動作が生じる。

【0830】

よって、図 19-36 (B1) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出表示位置に移動表示したとき、機構部 M 1 0 0 B の反動動作表示を行った後、図 19-36 (B2) に示すように、演出部 M 1 0 0 A の反動動作表示を行う。このようにすることで、搭載可動体 3 2 とは異なる第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 をより現実的な態様 (例えば、搭載可動体 3 2 を模した表示とは異なる態様) にて移動表示させることができる。

【0831】

10

20

30

40

50

また、図19-36(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。  
【0832】

次に、決め演出における搭載可動体32と第1擬似可動体の動作態様について説明する。

【0833】

演出制御用CPU120は、図19-28～図19-30にて説明したように、決め演出の実行期間(ta0～ta10)において搭載可動体32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擬似可動体表示を実行可能である。

【0834】

詳しくは、図19-37(A)に示すように、演出制御用CPU120は、タイミングta0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ta1で、搭載可動体32を原点位置から演出位置に落下させる。搭載可動体32は、タイミングta1～ta2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ta2～ta3の期間(例えば、約700msなど)に反動動作が行われる。

【0835】

その後、タイミングta4で搭載可動体32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32が演出位置から原点位置まで移動するタイミングta4～ta5の期間TL3(例えば、約1000ms)は、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動するタイミングta1～ta2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32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32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。

【0836】

このように、構造物である搭載可動体32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32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32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32が衝撃により損傷すること等を抑制することができる。

【0837】

次いで、演出制御用CPU120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ta6で、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示し、タイミングta6～ta7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ta7～ta8の期間(例えば、約900msなど)に反動動作表示を行う。

【0838】

その後、タイミングta9で第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置から第1初期表示位置まで移動表示(上昇)させた後、第1擬似可動体表示Z100を消去する。ここで、第1擬似可動体表示Z100が第1演出表示位置から第1初期表示位置まで移動するタイミングta9～ta10の期間TL4(例えば、約1000ms)は、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示するタイミングta6～ta7の期間TL2(例えば、約100ms)よりも長い。言い換えると、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示する際の速さは、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する際の速さよりも遅い。

【0839】

このように、第1擬似可動体表示Z100の移動表示では、第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、第1演出表示位置から第1初期表示位置への移動表示よりも速くするなど、搭載可動体32と同じようにすることで、第1擬似可動体表示Z100をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

#### 【0840】

また、図19-37(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。

#### 【0841】

また、図19-37(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。

#### 【0842】

また、図19-38(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。

#### 【0843】

また、図19-38(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。

【0844】

尚、特徴部241SGでは、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100の反動動作における所定の移動量と、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示における特定の移動量との比較は、1回目の反動動作と反動動作表示との比較としていたが、2回目以降のいずれかの反動動作と反動動作表示との比較でもよいし、複数回の反動動作の合計または平均移動量と反動動作表示の合計または平均移動量との比較でもよい。

【0845】

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。

【0846】

次に、図19-39(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。

【0847】

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19-39(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。

【0848】

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19-40を用いて説明する。

【0849】

図19-40(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。

【0850】

一方、図19-40(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。

【0851】

図19-16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、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位

10

20

30

40

50

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。

【0852】

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19-40(A)に示す第1フレーム、図19-40(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。

10

【0853】

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19-40(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。

【0854】

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。

20

【0855】

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19-40(A')に示す第1フレーム、図19-40(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。

【0856】

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

【0857】

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

【0858】

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PB

50

Y-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。

【0859】

また、特徴部241SGでは、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図19-34（D）～（E）に示すように、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示して該第2演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

10

【0860】

また、図19-33（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19-33（D）～（E）に示すように、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示して該第2特定演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

【0861】

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。

20

【0862】

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。

30

【0863】

（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。

40

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。

【0864】

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、本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

50

してもよい。

【0865】

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、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。

10

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。

【0866】

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、本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。

20

【0867】

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。

30

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。

【0868】

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

50

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る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。

【0869】

また、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出と、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されることを報知する発展演出Bと、を実行可能であり、発展演出Bにおいて第2擬似可動体表示Z200を移動表示する場合に、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示させた後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく非表示とするとともに、発展演出Bの実行を示唆するリーチタイトル画像Z51の表示開始時の態様を、第1特定演出表示位置を含む表示領域に表示可能であり、決め演出において第1擬似可動体表示Z100を移動表示する場合に、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、該第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示させてから非表示とする。

10

この特徴によれば、決め演出が実行される前は、第2擬似可動体表示Z200が構造物としての可動体と同じように移動表示することよりも示唆画像の表示を優先して第2表示位置から第1表示位置へ戻ることなく非表示とするため、決め演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる一方で、決め演出では、第1擬似可動体表示Z100が可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく遊技者にとって有利な内容の報知に注目させることができる。

尚、特徴部241SGでは、発展演出B（特定演出）においては第2擬似可動体表示Z200を移動表示させ、決め演出（特別演出）においては第1擬似可動体表示Z100を移動表示させる形態を例示したが、本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。

20

【0870】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行い、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置を含む表示領域で、第1擬似可動体表示Z100の移動表示を強調する特定画像（例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像Z71Aが飛び散るエフェクト画像Z71）を表示可能である。

30

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができるとともに、移動表示を特定画像により強調することで移動表示を遊技者に好適に印象付けることができる。

【0871】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行い、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示の方が、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示よりも速く、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1、PBY-2が実行されるときとで、大当り状態に制御される割合（大当り期待度）が異なる。

40

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200のいずれが移動表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、大当り遊技状態に制御される割合が異なる第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

尚、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演

50

出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置が実行されるときとで、大当たり状態に制御される割合（大当たり期待度）が異なるとは、予告演出BにおいてパターンPBY-3またはパターンPBY-4が実行されるときに大当たり状態に制御される割合が100%で、パターンPBY-1またはパターンPBY-2が実行されるときに大当たり遊技状態に制御される割合が0%の場合や、予告演出BにおいてパターンPBY-1またはパターンPBY-2が実行されるときに大当たり状態に制御される割合が100%で、パターンPBY-3またはパターンPBY-4が実行されるときに大当たり遊技状態に制御される割合が0%の場合を含む。

10

## 【0872】

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。

## 【0873】

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

## 【0874】

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。

30

## 【0875】

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。

## 【0876】

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。

40

## 【0877】

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。

## 【0878】

50

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。

【0879】

また、搭載可動体32の原点位置と演出位置との間での移動期間として、速さが増加する第1期間と、速さが減少する第2期間とを含み、擬似可動体表示の移動表示期間は、第1期間と第2期間とを含まないことで、擬似可動体表示の移動表示を可動体の移動よりもスムーズに行うことができる。

【0880】

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。

10

【0881】

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。

【0882】

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。

20

【0883】

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。

30

【0884】

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。

【0885】

(変形例1)

次に、特徴部241SGの変形例1について、図19-41に基づいて説明する。図19-41は、(A)～(D)は特徴部241SGの変形例1を示す図である。

【0886】

40

前記特徴部241SGでは、図19-25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。

【0887】

ここで、図19-41(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

50

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、演出の興味が低下してしまう。

【0888】

このような場合、図19-41(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19-41(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19-41(C)参照)、図19-41(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。

【0889】

(変形例2)

次に、特徴部241SGの変形例2について、図19-42に基づいて説明する。図19-42は、(A)～(H)は特徴部241SGの変形例2を示す図である。

【0890】

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、本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。

【0891】

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。

【0892】

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、本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。

【0893】

具体的に説明すると、図19-42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。

【0894】

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19-42(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19-42(B)に示す

ように、擬似可動体表示 Z 4 0 2 を第 1 表示位置に表示した後、図 1 9 - 4 2 (C) に示すように、擬似可動体表示 Z 4 0 2 を第 1 表示位置から第 2 表示位置に移動表示する。

【0 8 9 5】

次いで、図 1 9 - 4 2 (D) に示すように、搭載可動体 4 0 1 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 4 0 1 が第 2 表示位置に表示している擬似可動体表示 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。

【0 8 9 6】

次いで、図 1 9 - 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 9 - 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。

【0 8 9 7】

その後、図 1 9 - 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。

【0 8 9 8】

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 9 - 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。

【0 8 9 9】

(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 9 - 4 3 に基づいて説明する。図 1 9 - 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。

【0 9 0 0】

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、本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 9 - 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 9 - 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。

【0 9 0 1】

図 1 9 - 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

10

20

30

40

50

ることができる。

【0902】

以上、本発明の実施の形態における特徴部241SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、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。

【0903】

(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、本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。

【0904】

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、本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。

【0905】

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、本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。

【0906】

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、本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。

【0907】

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、発展演出A、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、本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。

【0908】

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

10

20

30

40

50

が少なくなつて興味が低下することを防止できる。

【0909】

また、上記複数の演出以外、例えば、大当たり確定報知後の再抽選における図柄昇格時や大当たり中演出などにおいて擬似可動体表示の移動表示を行うようにしてもよく、その際に移動表示される擬似可動体表示は、第1擬似可動体表示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。

【0910】

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、本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。

【0911】

また、遊技者にとって有利な内容とは、パチンコ遊技機1においては、擬似連、大当たり、小当たり、リーチ、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、後述する天井時短制御等、可変表示結果や制御や演出が含まれてもよい。また、スロットマシンにおいては、チャンスゾーン(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。

【0912】

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、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。

【0913】

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。

【0914】

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、本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。

【0915】

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、本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。

【0916】

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

Z 2 0 0とは別個の期間に表示可能とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、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Z 1 0 0の移動表示可能範囲と第2擬似可動体表示Z 2 0 0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Z 1 0 0と第2擬似可動体表示Z 2 0 0とを表示する場合、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。

#### 【0917】

また、前記特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z 1 0 0や第2擬似可動体表示Z 2 0 0の機構表示部Z 1 0 0 B、Z 2 0 0 B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。

#### 【0918】

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。

#### 【0919】

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Z 1 0 0や第2擬似可動体表示Z 2 0 0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。

#### 【0920】

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Z 1 0 0を移動表示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Z 1 0 0や第2擬似可動体表示Z 2 0 0の移動表示により、小当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。

#### 【0921】

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。

#### 【0922】

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、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり遊技終了後の時短状態において小当たりを契機としてV入

10

20

30

40

50

賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂１種２種の遊技機であってもよく、遊技性は種々に変更可能である。

【０９２３】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機１などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

10

【０９２４】

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。

【０９２５】

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。

20

【０９２６】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【符号の説明】

【０９２７】

- １ … パチンコ遊技機
- ２ … 遊技盤
- ３ … 遊技機用枠
- ４Ａ、４Ｂ … 特別図柄表示装置
- ５ … 画像表示装置
- ６Ａ … 入賞球装置
- ６Ｂ … 可変入賞球装置
- ７ … 特別可変入賞球装置
- ８Ｌ、８Ｒ … スピーカ
- ９ … 遊技効果ランプ
- １０ … 一般入賞口
- １１ … 主基板
- １２ … 演出制御基板
- １３ … 音声制御基板
- １４ … ランプ制御基板
- １５ … 中継基板
- ２０ … 普通図柄表示器
- ２１ … ゲートスイッチ
- ２２Ａ、２２Ｂ … 始動口スイッチ
- ２３ … カウントスイッチ
- ３０ … 打球操作ハンドル
- ３１Ａ … スティックコントローラ
- ３１Ｂ … プッシュボタン

30

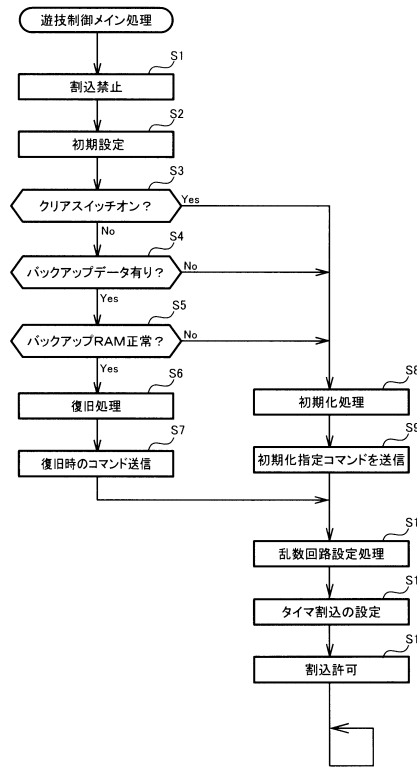
40

50



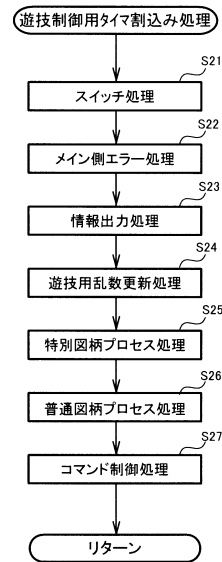
【図 3】

【図3】



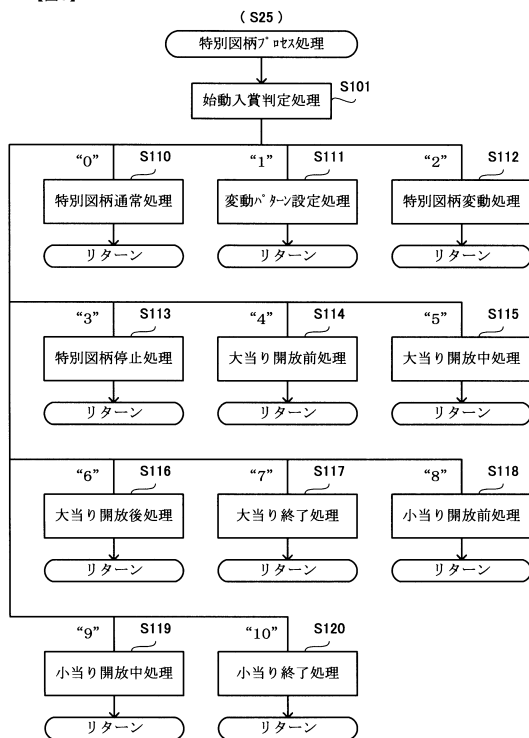
【図 4】

【図4】



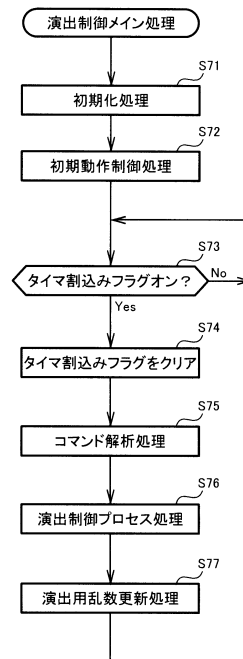
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



10

20

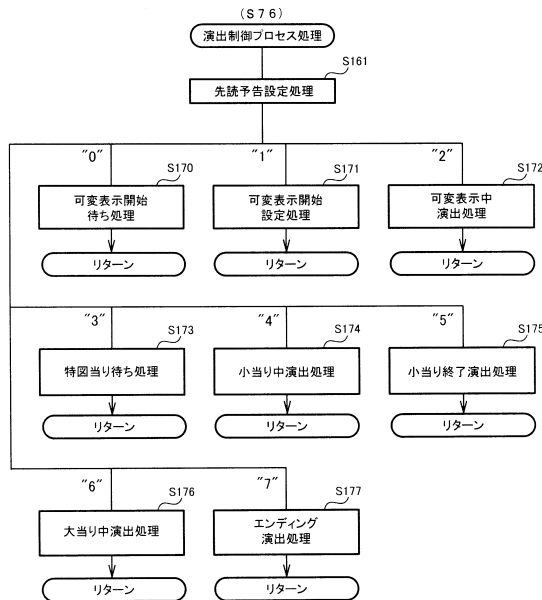
30

40

50

【図 7】

【図7】



【図 8 - 1】

【図8-1】

(A) 大当り判定テーブル

| 大当り判定値 (当り判定用乱数 [0~65535] と比較される) |                       |
|-----------------------------------|-----------------------|
| 低確率状態                             | 高確率状態                 |
| 0~217 (大当り確率: 約1/300)             | 0~2170 (大当り確率: 約1/30) |

(B) 変動パターンテーブル [はずれ用]

| 変動パターン | 変動期間 | 内容                   | 判定値<br>割り振り |
|--------|------|----------------------|-------------|
| PA1-1  | 15秒  | 通常変動                 | 98.95%      |
| PA1-2  | 5秒   | 短縮変動                 |             |
| PA2-1  | 20秒  | ノーマルリーチ              |             |
| PA2-2  | 70秒  | スーパーリーチ A            | 0.4%        |
| PA2-3  | 70秒  | スーパーリーチ B            | 0.2%        |
| PA2-4  | 110秒 | スーパーリーチ A (チャンスアップ有) | 0.1%        |
| PA2-5  | 110秒 | スーパーリーチ B (チャンスアップ有) | 0.05%       |

(C) 変動パターンテーブル [大当り用]

| 変動パターン | 変動期間 | 内容                   | 判定値<br>割り振り |
|--------|------|----------------------|-------------|
| PB2-1  | 40秒  | ノーマルリーチ              | 1%          |
| PB2-2  | 90秒  | スーパーリーチ A            | 20%         |
| PB2-3  | 90秒  | スーパーリーチ B            | 23%         |
| PB2-4  | 130秒 | スーパーリーチ A (チャンスアップ有) | 26%         |
| PB2-5  | 130秒 | スーパーリーチ B (チャンスアップ有) | 30%         |

※ (B), (C) の変動パターンテーブルは低確率状態において用いられる

【図 8 - 2】

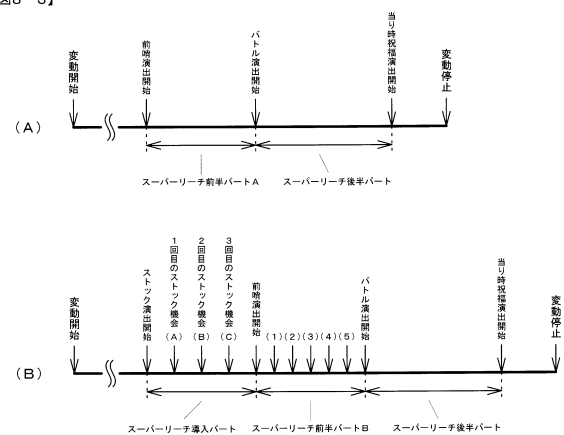
【図8-2】

| 変動パターン                    | 通常変動<br>15秒 | 短縮変動<br>5秒 | ノーマルリーチ<br>20秒 | スーパーリーチ導入<br>(ストック演出)<br>30秒 | チャンスアップ演出なし<br>(スーパーリーチ前演出)<br>30秒 | チャンスアップ演出あり<br>(スーパーリーチ前演出)<br>40秒 | スーパーリーチ後半<br>(バトル演出)<br>40秒 | 当り時祝福演出<br>20秒 | TOTAL |
|---------------------------|-------------|------------|----------------|------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------|----------------|-------|
| PA1-1 通常変動                | ○           |            |                |                              |                                    |                                    |                             |                | 15秒   |
| PA1-2 短縮変動                |             | ○          |                |                              |                                    |                                    |                             |                | 5秒    |
| PA2-1 ノーマルリーチ             |             |            | ○              |                              |                                    |                                    |                             |                | 20秒   |
| PA2-2 スーパーリーチA            |             |            |                |                              | ○                                  |                                    | ○                           |                | 70秒   |
| PA2-3 スーパーリーチB            |             |            |                |                              | ○                                  |                                    | ○                           |                | 70秒   |
| PA2-4 スーパーリーチA (チャンスアップ有) |             |            |                | ○                            |                                    | ○                                  | ○                           |                | 110秒  |
| PA2-5 スーパーリーチB (チャンスアップ有) |             |            |                | ○                            |                                    | ○                                  | ○                           |                | 110秒  |
| PB2-1 ノーマルリーチ             |             |            | ○              |                              |                                    |                                    |                             | ○              | 40秒   |
| PB2-2 スーパーリーチA            |             |            |                |                              | ○                                  |                                    | ○                           | ○              | 90秒   |
| PB2-3 スーパーリーチB            |             |            |                |                              | ○                                  |                                    | ○                           | ○              | 90秒   |
| PB2-4 スーパーリーチA (チャンスアップ有) |             |            |                | ○                            |                                    | ○                                  | ○                           | ○              | 130秒  |
| PB2-5 スーパーリーチB (チャンスアップ有) |             |            |                | ○                            |                                    | ○                                  | ○                           | ○              | 130秒  |

各変動パターンの構成と変動時間の内訳

【図 8 - 3】

【図8-3】



対象毎のチャンスアップ演出の実行タイミング

| タイトル表示変化  | (1)                                             |
|-----------|-------------------------------------------------|
| アクティブ表示変化 | 変動パターンにより固定的に定められる<br>(2) または (4)<br>抽選により決定される |
| セリフ表示変化   | 変動パターンにより固定的に定められる<br>(3)                       |
| 飾り図柄変化    | 変動パターンにより固定的に定められる<br>(5)                       |

10

20

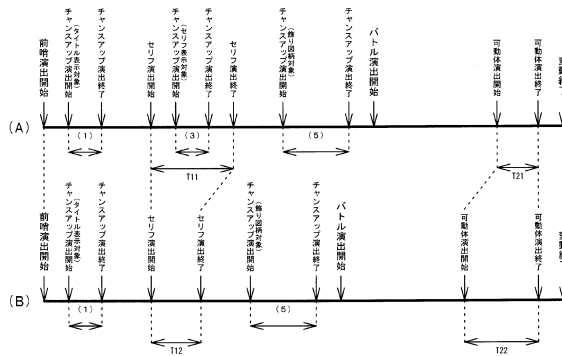
30

40

50

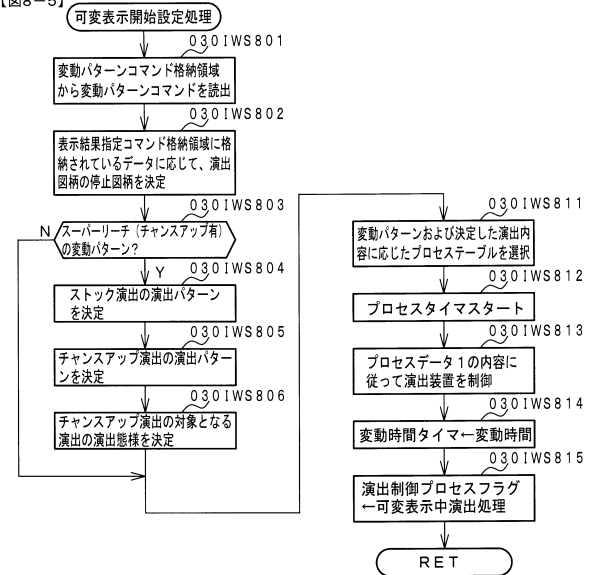
【図 8 - 4】

【図8-4】



【図 8 - 5】

【図8-5】



【図 8 - 6】

【図8-6】

(A) 第1ストック演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA)

| 演出パターン   | 演出内容   |        |        |    | 可変表示結果 |     |
|----------|--------|--------|--------|----|--------|-----|
|          | タイミングA | タイミングB | タイミングC | 合計 | 大当り    | はずれ |
| 第1演出パターン | ストック1  | ×      | ×      | 1  | 20%    | 85% |
| 第2演出パターン | ストック1  | ストック1  | ×      | 2  | 35%    | 10% |
| 第3演出パターン | ストック1  | ×      | ストック1  | 2  | 45%    | 5%  |

(B) 第2ストック演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB)

| 演出パターン   | 演出内容   |        |        |    | 可変表示結果 |     |
|----------|--------|--------|--------|----|--------|-----|
|          | タイミングA | タイミングB | タイミングC | 合計 | 大当り    | はずれ |
| 第1演出パターン | ストック1  | ×      | ×      | 1  | 5%     | 35% |
| 第2演出パターン | ストック1  | ストック1  | ×      | 2  | 15%    | 25% |
| 第3演出パターン | ストック1  | ×      | ストック1  | 2  | 20%    | 20% |
| 第4演出パターン | ストック1  | ストック1  | ストック1  | 3  | 25%    | 15% |
| 第5演出パターン | ストック1  | ×      | ストック2  | 3  | 35%    | 5%  |

【図 8 - 7】

【図8-7】

(A) 第1チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA:チャンスアップ1回)

| 演出パターン   | 演出内容     |           |         |        | 可変表示結果 |     |
|----------|----------|-----------|---------|--------|--------|-----|
|          | タイトル表示変化 | アクティブ表示変化 | セリフ表示変化 | 飾り図柄変化 | 大当り    | はずれ |
| 第1演出パターン | ○        | ×         | ×       | ×      | 20%    | 50% |
| 第2演出パターン | ×(注1)    | ○         | ×       | ×      | 30%    | 30% |
| 第3演出パターン | ×(注1)    | ×         | ○       | ×      | 50%    | 20% |

(B) 第2チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA:チャンスアップ2回)

| 演出パターン   | 演出内容     |           |         |        | 可変表示結果 |     |
|----------|----------|-----------|---------|--------|--------|-----|
|          | タイトル表示変化 | アクティブ表示変化 | セリフ表示変化 | 飾り図柄変化 | 大当り    | はずれ |
| 第5演出パターン | ○        | ○         | ×       | ×      | 40%    | 60% |
| 第6演出パターン | ×(注1)    | ○         | ○       | ×      | 60%    | 40% |

(C) 第3チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ1回)

| 演出パターン   | 演出内容     |           |         |        | 可変表示結果 |     |
|----------|----------|-----------|---------|--------|--------|-----|
|          | タイトル表示変化 | アクティブ表示変化 | セリフ表示変化 | 飾り図柄変化 | 大当り    | はずれ |
| 第1演出パターン | ○        | ×         | ×       | ×      | 10%    | 40% |
| 第2演出パターン | ×(注1)    | ○         | ×       | ×      | 20%    | 30% |
| 第3演出パターン | ×(注1)    | ×         | ○       | ×      | 30%    | 20% |
| 第4演出パターン | ×(注1)    | ×         | ×(注1)   | ○      | 40%    | 10% |

(D) 第4チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ2回)

| 演出パターン   | 演出内容     |           |         |        | 可変表示結果 |     |
|----------|----------|-----------|---------|--------|--------|-----|
|          | タイトル表示変化 | アクティブ表示変化 | セリフ表示変化 | 飾り図柄変化 | 大当り    | はずれ |
| 第5演出パターン | ○        | ○         | ×       | ×      | 20%    | 90% |
| 第6演出パターン | ×(注1)    | ○         | ○       | ×      | 30%    | 8%  |
| 第7演出パターン | ○        | ×         | ×(注1)   | ○      | 50%    | 2%  |

(E) 第5チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ3回)

| 演出パターン   | 演出内容     |           |         |        | 可変表示結果 |      |
|----------|----------|-----------|---------|--------|--------|------|
|          | タイトル表示変化 | アクティブ表示変化 | セリフ表示変化 | 飾り図柄変化 | 大当り    | はずれ  |
| 第8演出パターン | ○        | ×         | ○       | ○      | 100%   | 100% |

※注1 チャンスアップ飾り演出(偽)が実行される

10

20

30

40

50

## 【図 8 - 8】

【図8-8】

(A) タイトル表示変化パターン決定テーブル

| 変化パターン   | 変化内容 | 可変表示結果 |     |
|----------|------|--------|-----|
|          |      | 大当り    | はずれ |
| 第1変化パターン | 青色変化 | 40%    | 60% |
| 第2変化パターン | 緑色変化 | 60%    | 40% |

(B) アクティブ表示変化パターン決定テーブル

| 変化パターン   | 変化内容         | 可変表示結果 |     |
|----------|--------------|--------|-----|
|          |              | 大当り    | はずれ |
| 第1変化パターン | 第1タイミングで青色変化 | 10%    | 40% |
| 第2変化パターン | 第1タイミングで緑色変化 | 20%    | 30% |
| 第3変化パターン | 第3タイミングで緑色変化 | 30%    | 20% |
| 第4変化パターン | 第3タイミングで赤色変化 | 40%    | 10% |

(C) セリフ表示変化パターン決定テーブル

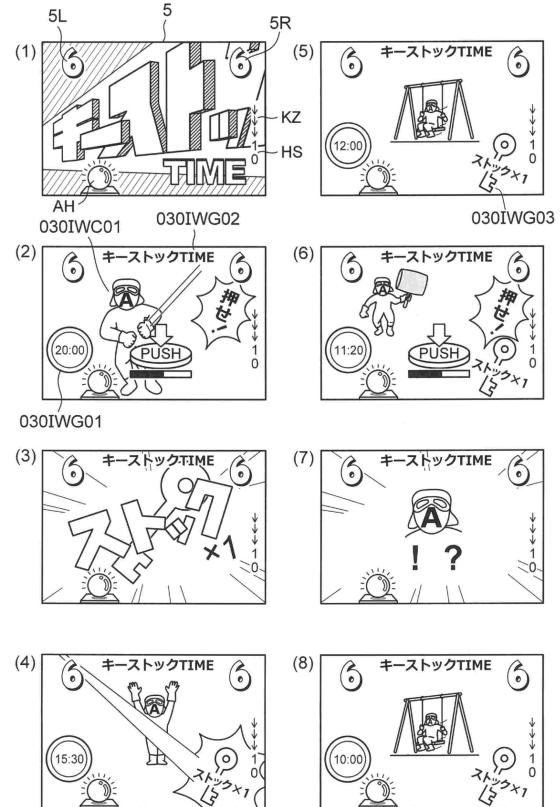
| 変化パターン   | 変化内容 | 可変表示結果 |     |
|----------|------|--------|-----|
|          |      | 大当り    | はずれ |
| 第1変化パターン | 青色変化 | 25%    | 45% |
| 第2変化パターン | 緑色変化 | 35%    | 35% |
| 第3変化パターン | 赤色変化 | 40%    | 20% |

(D) 飾り図柄変化パターン決定テーブル

| 変化パターン   | 変化内容 | 可変表示結果 |     |
|----------|------|--------|-----|
|          |      | 大当り    | はずれ |
| 第1変化パターン | 緑色変化 | 25%    | 50% |
| 第2変化パターン | 赤色変化 | 35%    | 40% |
| 第3変化パターン | 金色変化 | 40%    | 10% |

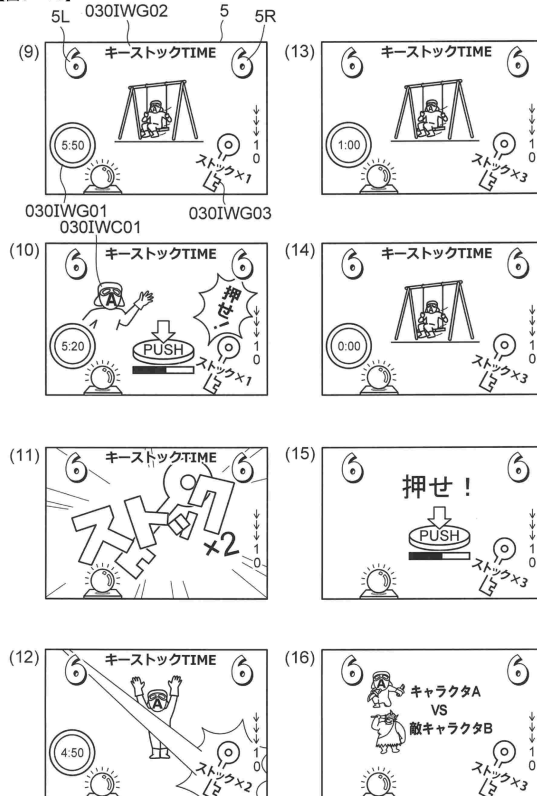
## 【図 8 - 9】

【図8-9】



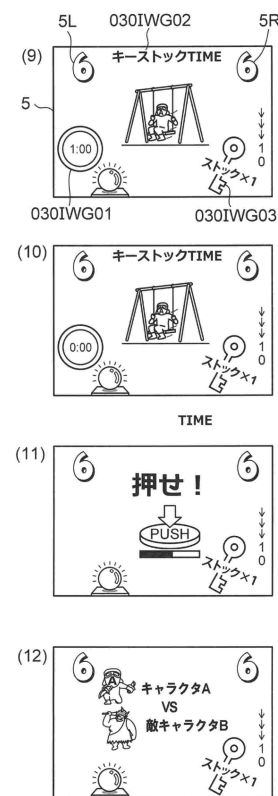
## 【図 8 - 10】

【図8-10】



## 【図 8 - 11】

【図8-11】



10

20

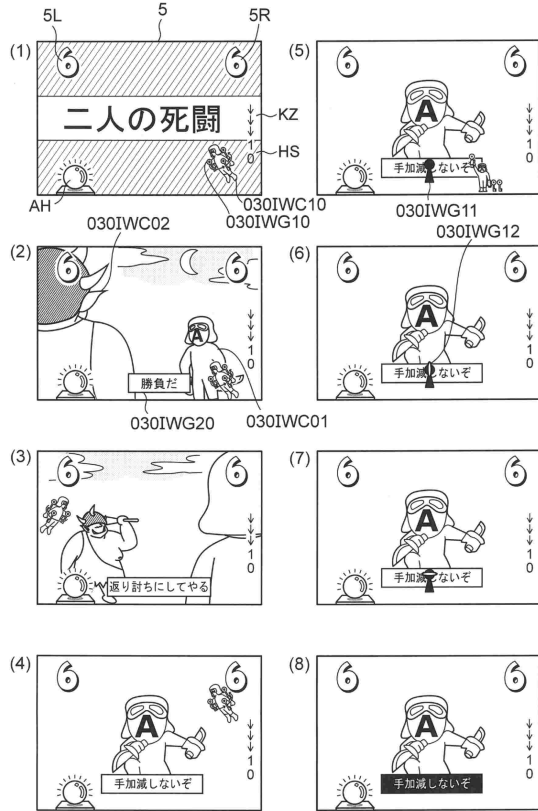
30

40

50

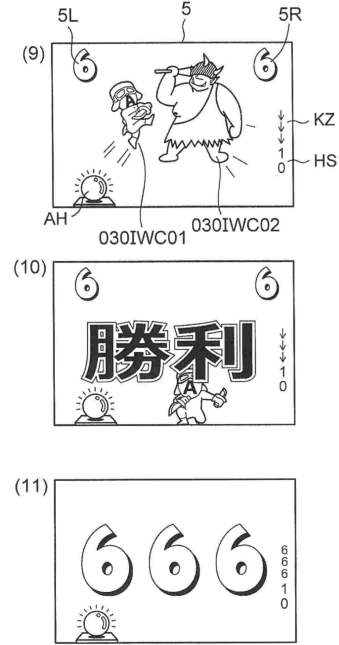
## 【図 8 - 1 2】

【図8-12】



## 【図 8 - 1 3】

【図8-13】

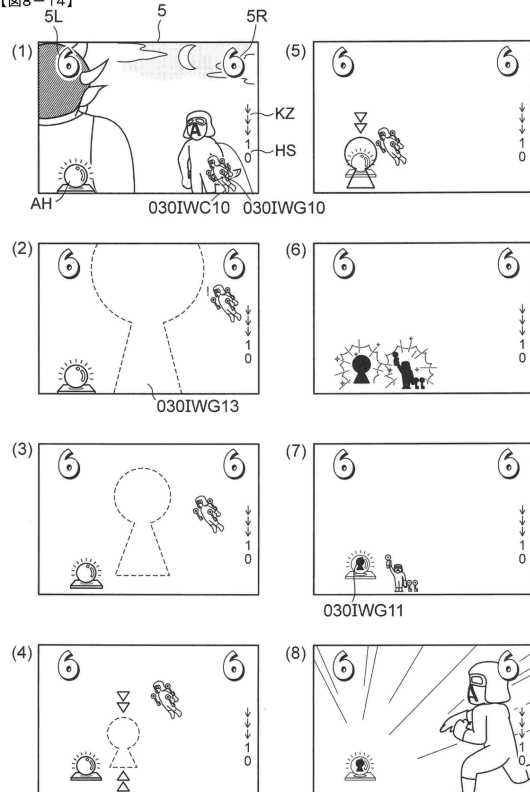


10

20

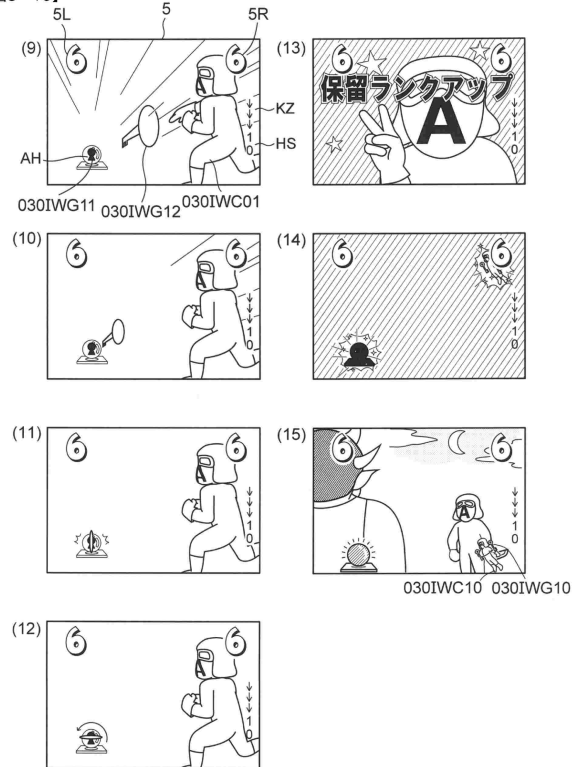
## 【図 8 - 1 4】

【図8-14】



## 【図 8 - 1 5】

【図8-15】



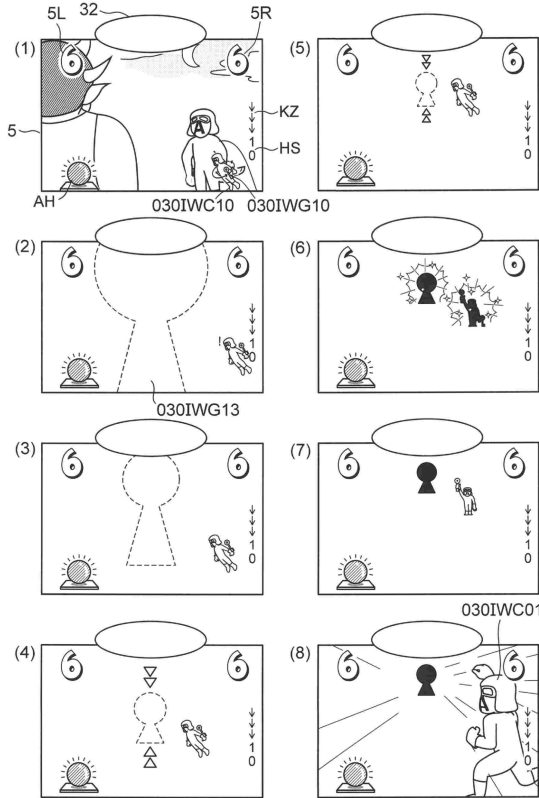
30

40

50

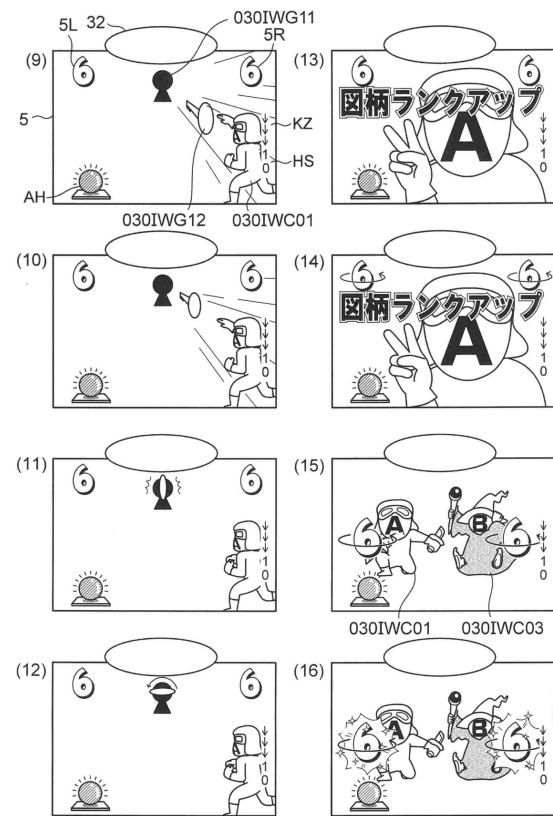
## 【図 8 - 16】

【図8-16】



## 【図 8 - 17】

【図8-17】

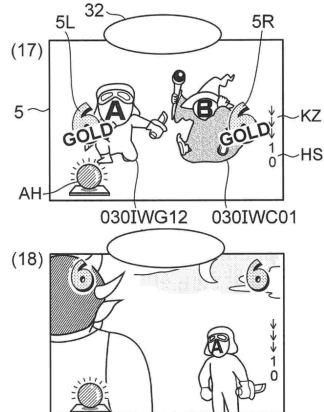


10

20

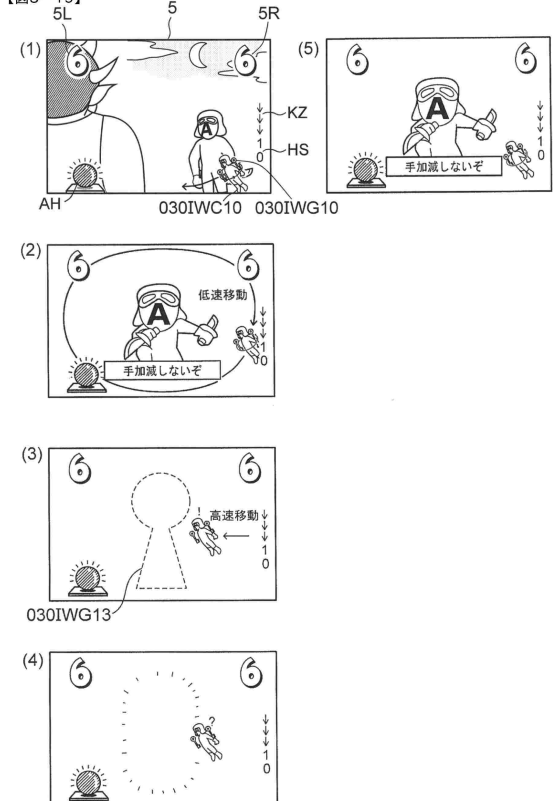
## 【図 8 - 18】

【図8-18】



## 【図 8 - 19】

【図8-19】



30

40

50

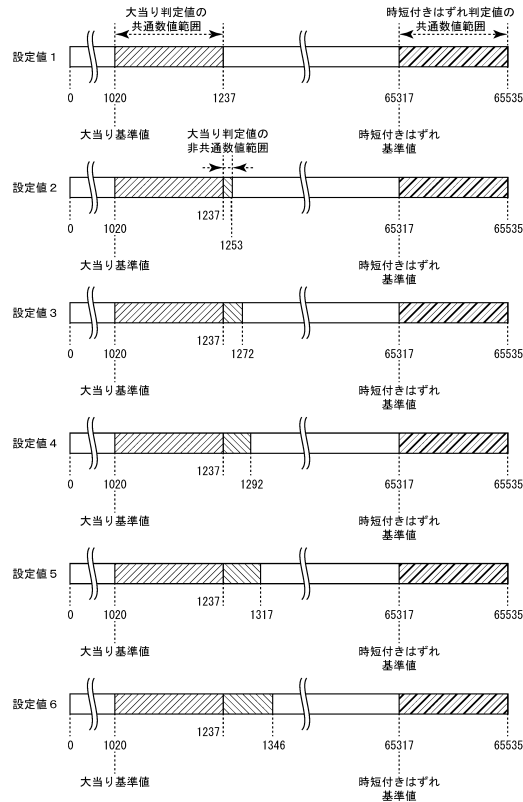




【図 16】

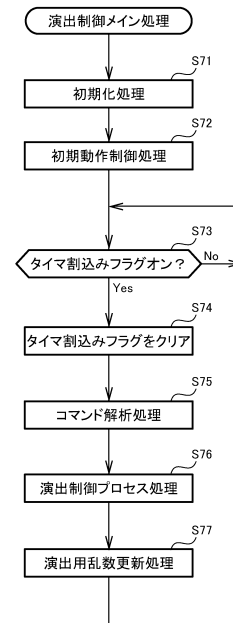
【图16】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【図 17】

【图17】

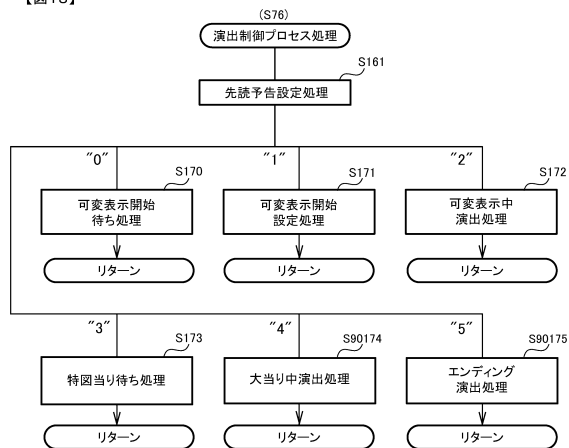


10

20

【図 18】

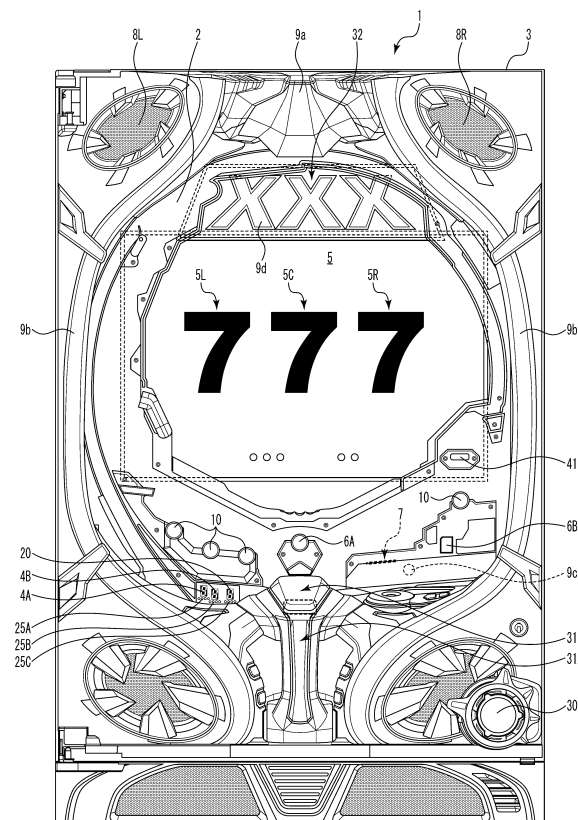
【图18】



【図 19-1】

【图19-1】

特徴部 2 4 1 S G



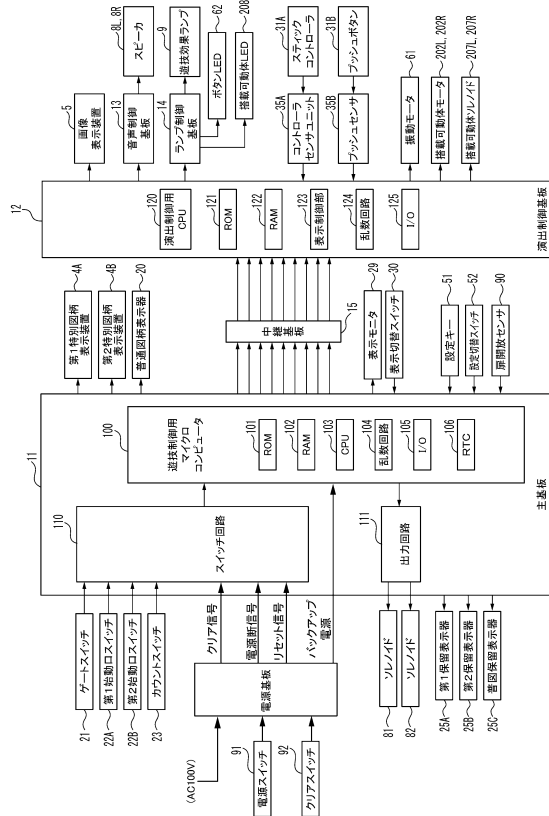
30

40

50

【圖 19-2】

【图19-2】



【圖 19-4】

【图19-4】

| 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 |

【圖 19-3】

【图19-3】

(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  | 停電後旧指定        | 停電後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 | はずり      |
| 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 19-5】

【图19-5】

(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       | 大当たり   |
|      | 上記数値以外      | はずれ    |
| 確変状態 | 10000～12180 | 大当たり   |
|      | 上記数値以外      | はずれ    |

(B)表示結果判定テーブル2

| 特図種別 | 判定値(MR1)           | 特図表示結果 |
|------|--------------------|--------|
| 第1特図 | 54000~54651(1/100) | 小当り    |
| 第2特図 | —                  | 小当り    |

【圖 19-6】

【图19-6】

(A) 大当た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<br>(100回以内の大当りまで) | 10(通常開放ラウンド) |

【図 19-8】

【图19-8】

(A) 低ベース用

| 可変表示結果                      | 非確定<br>大当り        | 確定大当り<br>AorB     | 確定大当り<br>C <small>or</small> 小当り | はずれ<br>(保留数2以下)   | はずれ<br>(保留数3)     | はずれ<br>(保留数4)     |
|-----------------------------|-------------------|-------------------|----------------------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| 変動パターン判定テーブル                | 大当り確定の<br>判定テーブルA | 大当り確定の<br>判定テーブルB | 確率非利用<br>変動判定テーブルC               | はずれ確定の<br>判定テーブルA | はずれ確定の<br>判定テーブルB | はずれ確定の<br>判定テーブルC |
| PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)          | -                 | -                 | -                                | 600               | -                 | -                 |
| PA1-2(非リーチはずれ短縮1)           | -                 | -                 | -                                | -                 | 700               | -                 |
| PA1-3(非リーチはずれ短縮2)           | -                 | -                 | -                                | -                 | -                 | 800               |
| PA1-4(非リーチはずれ時短)            | -                 | -                 | -                                | -                 | -                 | -                 |
| PA2-1(ノーマルリーチはずれ)           | -                 | -                 | -                                | 300               | 200               | 100               |
| PA2-2(スーパーリーチ $\alpha$ はずれ) | -                 | -                 | -                                | 90                | 90                | 90                |
| PA2-3(スーパーリーチ $\beta$ はずれ)  | -                 | -                 | -                                | 7                 | 7                 | 7                 |
| PA2-4(スーパーリーチ $\gamma$ はずれ) | -                 | -                 | -                                | -                 | -                 | -                 |
| PB1-1(ノーマルリーチ大当り)           | 497               | 250               | -                                | -                 | -                 | -                 |
| PB1-2(スーパーリーチ $\alpha$ 大当り) | 300               | 347               | -                                | -                 | -                 | -                 |
| PB1-3(スーパーリーチ $\beta$ 大当り)  | 200               | 400               | -                                | -                 | -                 | -                 |
| PB1-4(スーパーリーチ $\gamma$ 大当り) | -                 | -                 | -                                | -                 | -                 | -                 |
| PC1-1(特殊当り)                 | -                 | -                 | 997                              | -                 | -                 | -                 |

(数値は判定値数)

(B) 高ベース用

| 可変表示結果                       | 非確定<br>大当り        | 確定大当り<br>AorB     | 確定大当り<br>Cor小当り | はずれ            |
|------------------------------|-------------------|-------------------|-----------------|----------------|
| 変動パターン判定テーブル                 | 大当り変動パターン<br>AorB | 大当り変動パターン<br>AorB | 特賞変動パターン<br>C   | はずれ変動パターン<br>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(非リーチははずれ時短)            | -                 | -                 | -               | 800            |
| PA2-1(ノーマルリーチははずれ)           | -                 | -                 | -               | 100            |
| PA2-2(スーパーリーチ $\alpha$ ははずれ) | -                 | -                 | -               | -              |
| PA2-3(スーパーリーチ $\beta$ ははずれ)  | -                 | -                 | -               | 80             |
| PA2-4(スーパーリーチ $\gamma$ 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 $\alpha$ 大当り)  | 350               | 200               | -               | -              |
| PB1-3(スーパーリーチ $\beta$ 大当り)   | 300               | 347               | -               | -              |
| PB1-4(スーパーリーチ $\gamma$ 大当り)  | 250               | 400               | -               | -              |
| PC1-1(特殊大当り)                 | -                 | -                 | 997             | -              |

(数値は判定値数)

【圖 19-7】

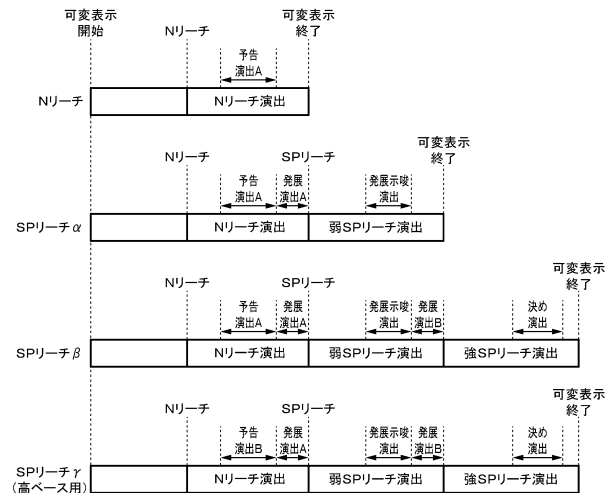
【图19-7】

| 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 $\alpha$ (はずれ)        |
| PA2-3  | 60000        | スーパーリーチ $\beta$ (はずれ)         |
| PA2-4  | 60000        | スーパーリーチ $\gamma$ (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 $\alpha$ (大当り)        |
| PB1-3  | 60000        | スーパーリーチ $\beta$ (大当り)         |
| PB1-4  | 60000        | スーパーリーチ $\gamma$ (大当り)(高ベース用) |
| PC1-1  | 5000         | 特殊当り(小当りまたは突確大当り)             |

10

【圖 19-9】

【图19-9】



20

30

40

50

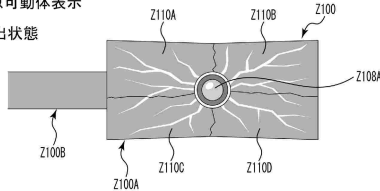


## 【図 19-14】

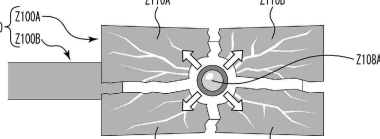
【図19-14】

(A) 第1疑似可動体表示

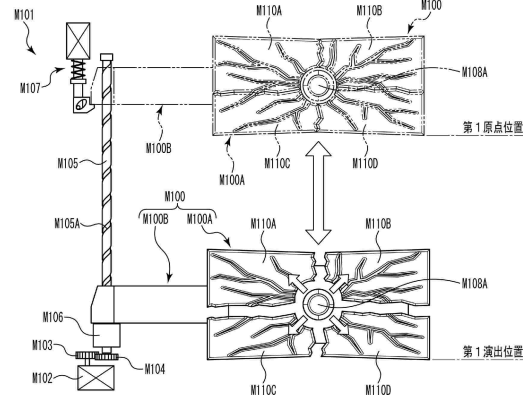
第1演出状態



第2演出状態



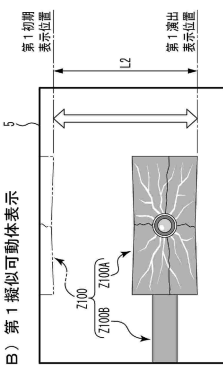
(B) 開発当初搭載予定であった第1非搭載可動体



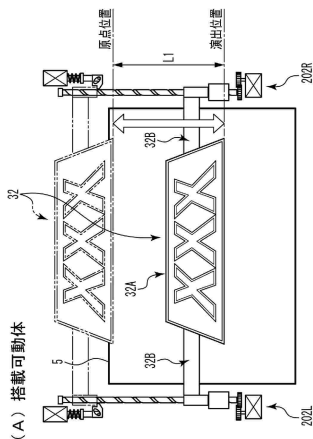
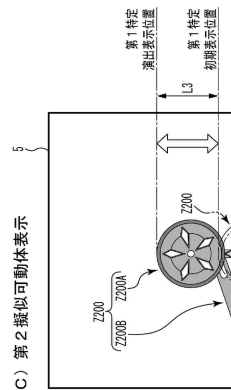
## 【図 19-16】

【図19-16】

(B) 第1疑似可動体表示



(C) 第2疑似可動体表示

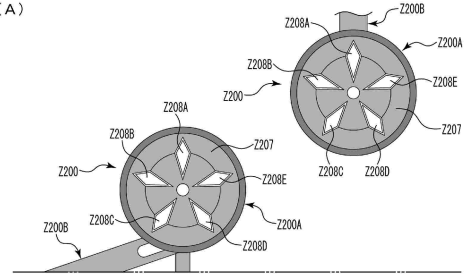
 $L2 > L1 > L3$ 

## 【図 19-15】

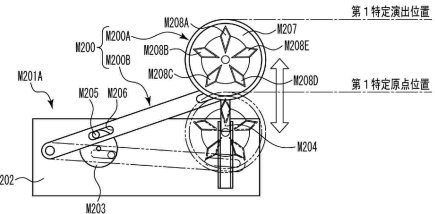
【図19-15】

第2疑似可動体表示

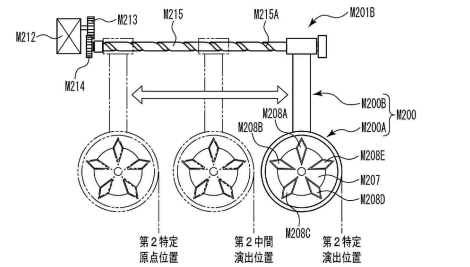
(A)



(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)



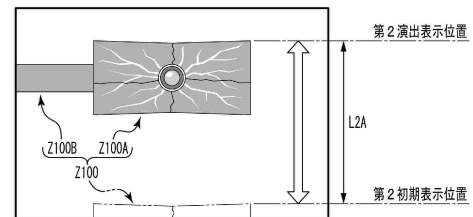
(C) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体 (搭載案2)



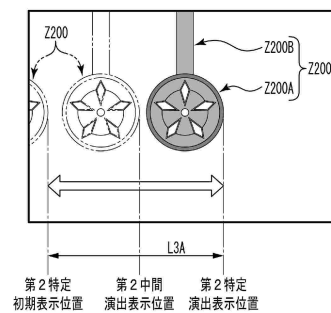
## 【図 19-17】

【図19-17】

(A) 第1疑似可動体表示



(B) 第2疑似可動体表示

 $L3A > L2A > L1$ 

10

20

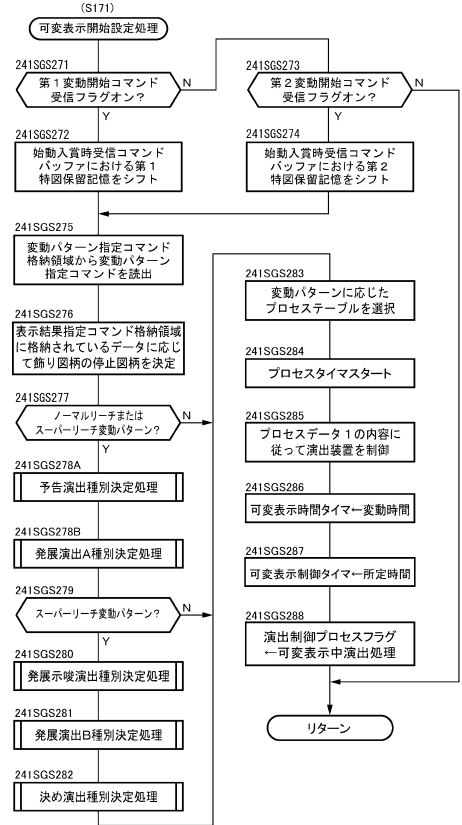
30

40

50

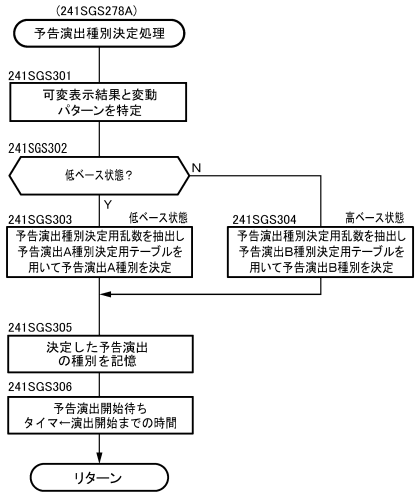
【図 19-18】

【図19-18】



【図 19-19】

【図19-19】



10

20

【図 19-20】

【図19-20】

(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)

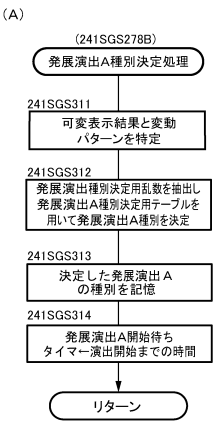
(B) 予告演出B種別決定用テーブル(高ベース用)

| 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 19-21】

【図19-21】



30

40

(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      | -       |

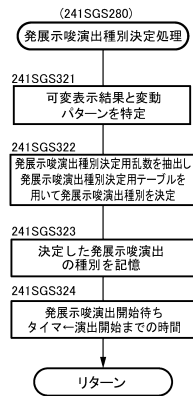
(数値は判定値数)

50

## 【図 19-22】

【図19-22】

(A)



(B) 発展示唆演出種別決定用テーブル

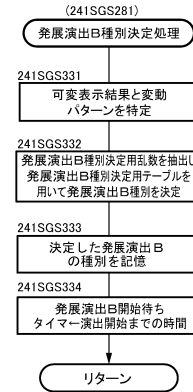
| 演出種別     | 確変大当り | 非確変大当り | Sリーチはずれ |
|----------|-------|--------|---------|
| パターンPS-1 | 5     | 5      | 50      |
| パターンPS-2 | 15    | 15     | 30      |
| パターンPS-3 | 30    | 50     | 15      |
| パターンPS-4 | 50    | 30     | 5       |

(数値は判定値数)

## 【図 19-23】

【図19-23】

(A)



(B) 発展演出B種別決定用テーブル

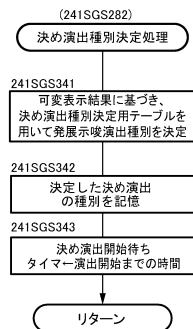
| 演出種別 | 確変大当り | 非確変大当り | Sリーチβ・γ<br>はずれ | Sリーチα<br>はずれ |
|------|-------|--------|----------------|--------------|
| 非実行  | 20    | 30     | 30             | 100          |
| 実行   | 80    | 70     | 70             | -            |

(数値は判定値数)

## 【図 19-24】

【図19-24】

(A)



(B) 決め演出種別決定用テーブル

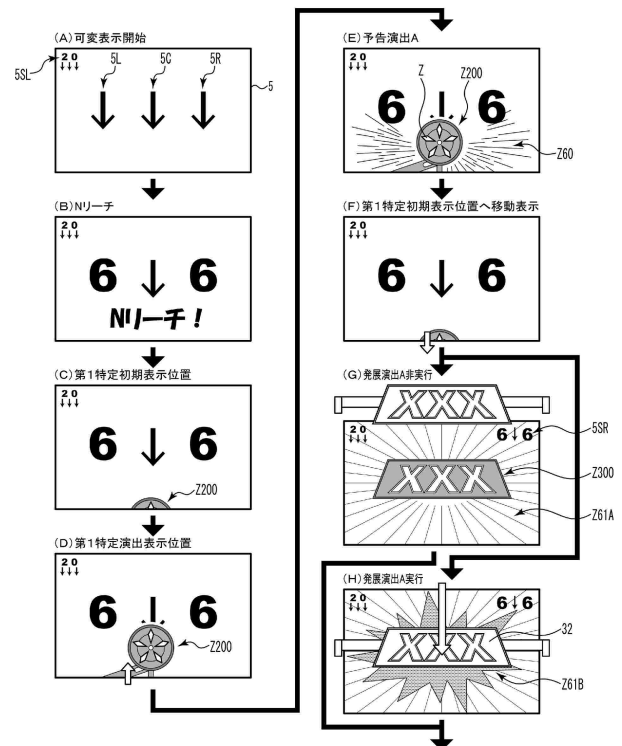
| 演出種別           | 操作対象    | 確変大当り | 非確変大当り | Sリーチβ・γ<br>はずれ |
|----------------|---------|-------|--------|----------------|
| パターンKB-1 (はずれ) | ブッシュボタン | -     | -      | 70             |
| パターンKB-2 (大当り) |         | 30    | 70     | -              |
| パターンKV-1 (はずれ) | スティック   | -     | -      | 30             |
| パターンKV-2 (大当り) | コントローラ  | 70    | 30     | -              |

(数値は判定値数)

## 【図 19-25】

【図19-25】

SPリーチβの流れ



※図19-25以降、白矢印↓は画像ではなく動きを示す

10

20

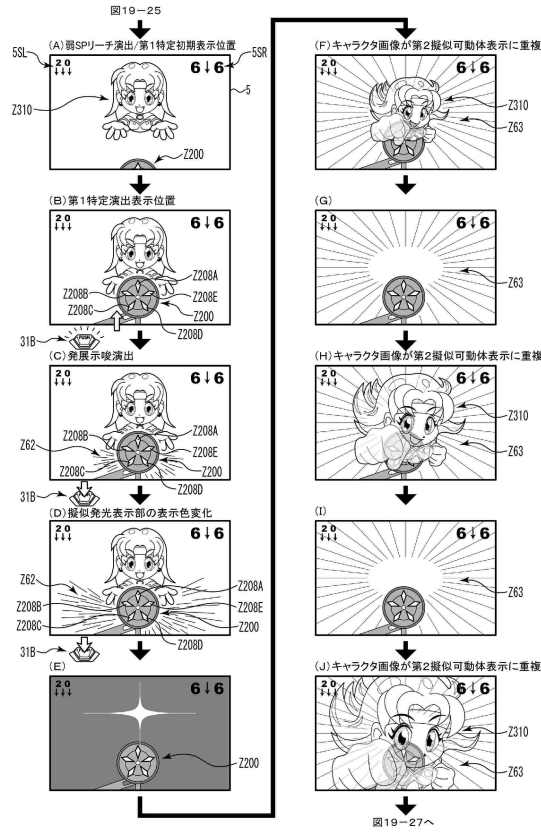
30

40

50

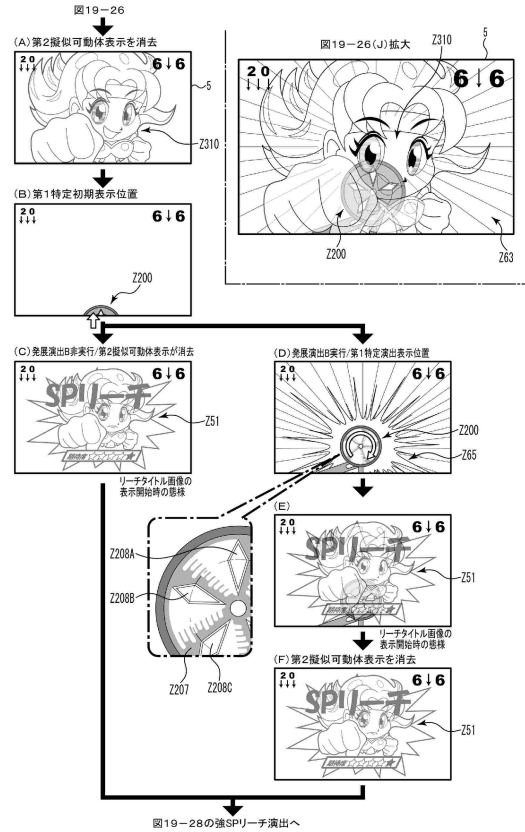
## 【図 19-26】

【図 19-26】 SP リーチ β の流れ



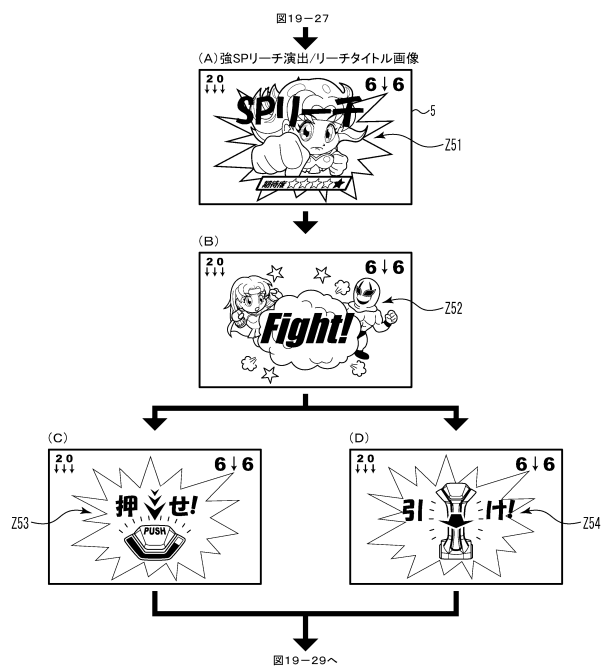
## 【図 19-27】

【図 19-27】 SP リーチ β の流れ



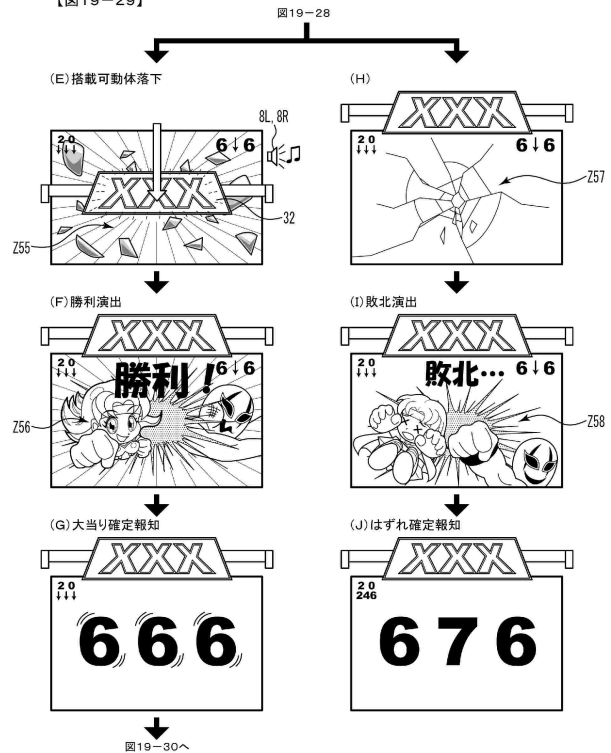
## 【図 19-28】

【図 19-28】 SP リーチ β の流れ



## 【図 19-29】

【図 19-29】



10

20

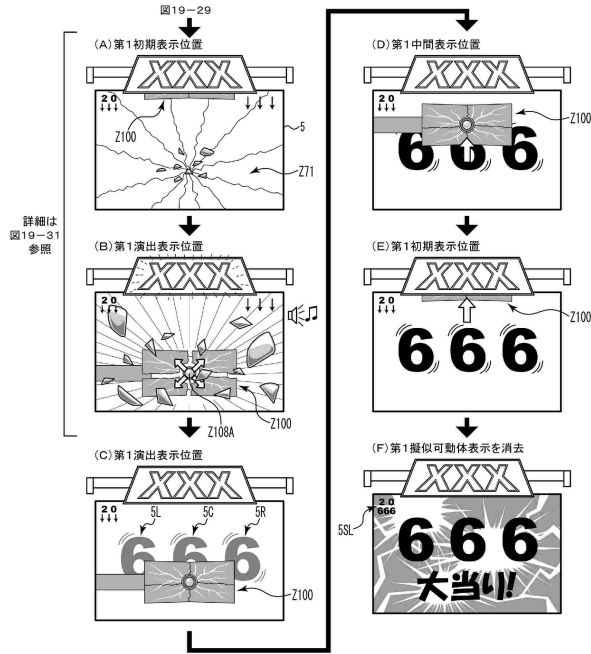
30

40

50

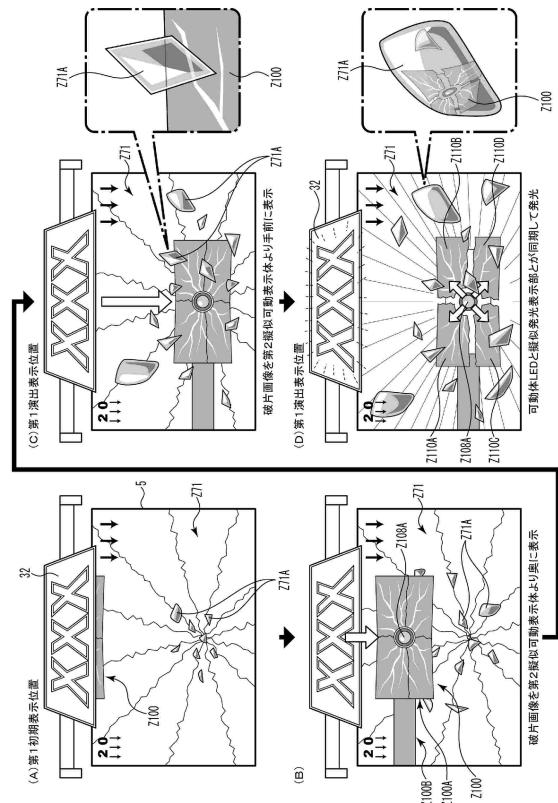
## 【図 19-30】

【図19-30】



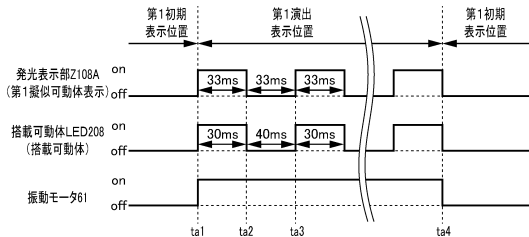
## 【図 19-31】

【図19-31】



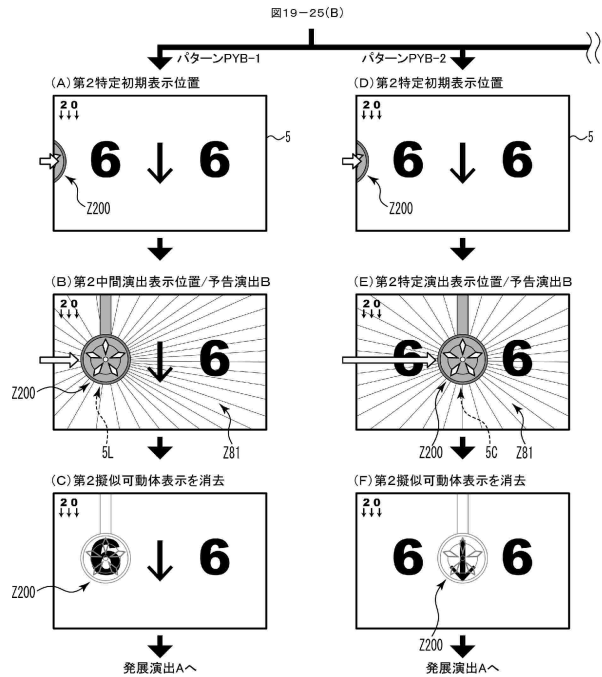
## 【図 19-32】

【図19-32】



## 【図 19-33】

【図19-33】 S P リーチの流れ



10

20

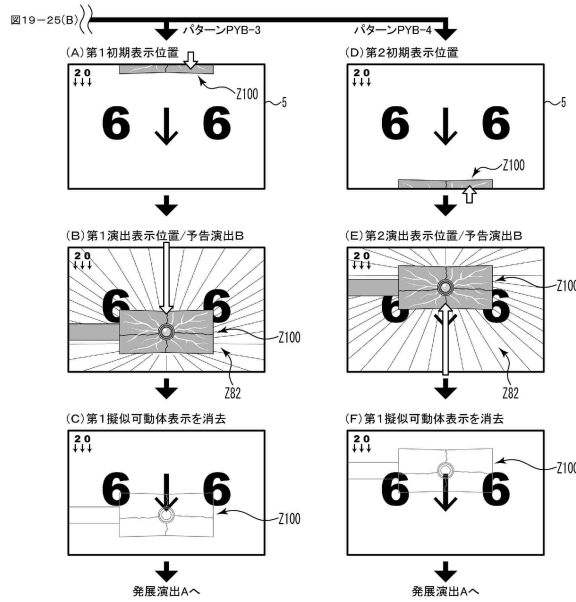
30

40

50

## 【図 19-34】

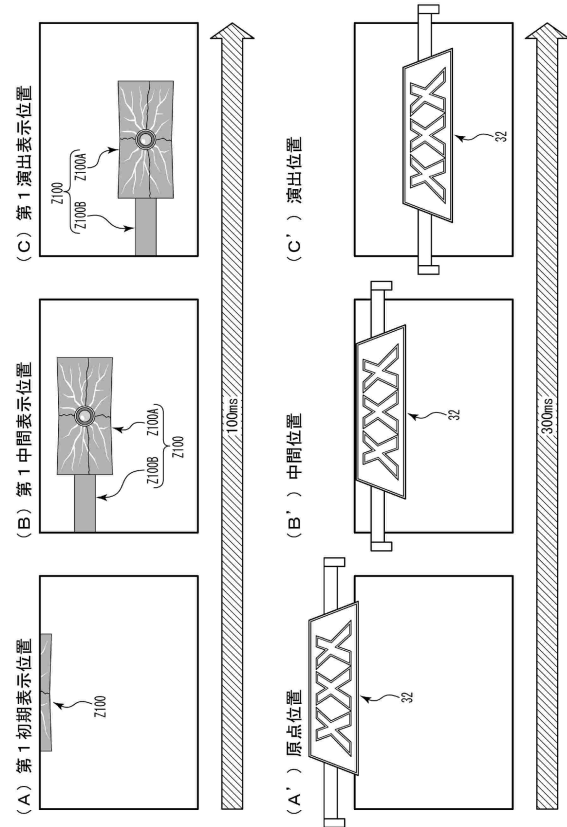
【図19-34】 S Pリーチャの流れ



## 【図 19-35】

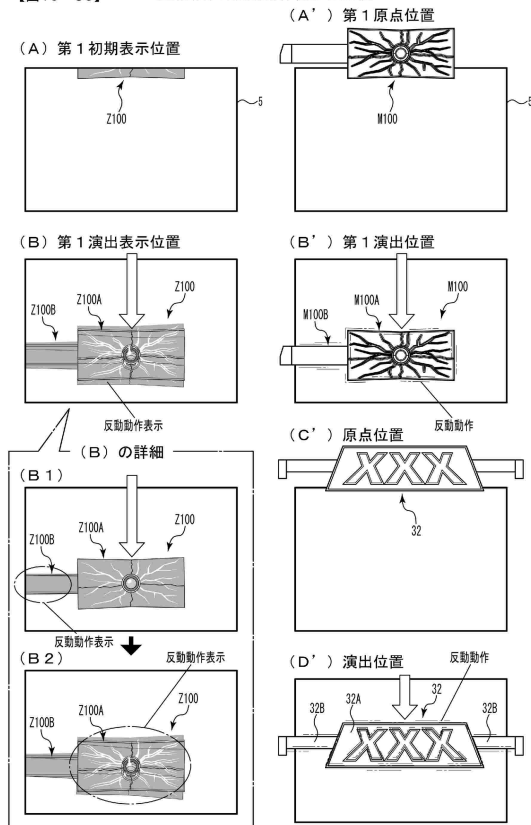
【図19-35】

第1擬似可動体表示と搭載可動体との比較



## 【図 19-36】

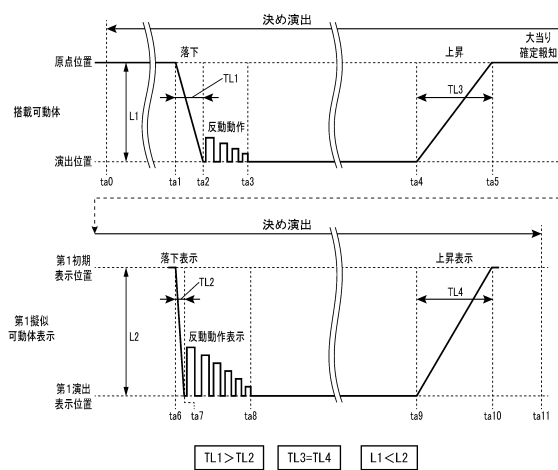
【図19-36】 反動動作と反動動作表示の比較



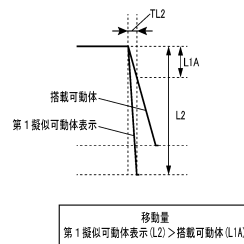
## 【図 19-37】

【図19-37】

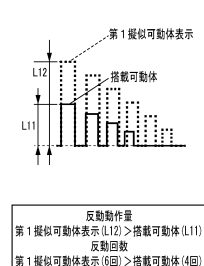
(A) 決め演出における搭載可動体と第1擬似可動体表示の動作態様の比較



(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



10

20

30

40

50

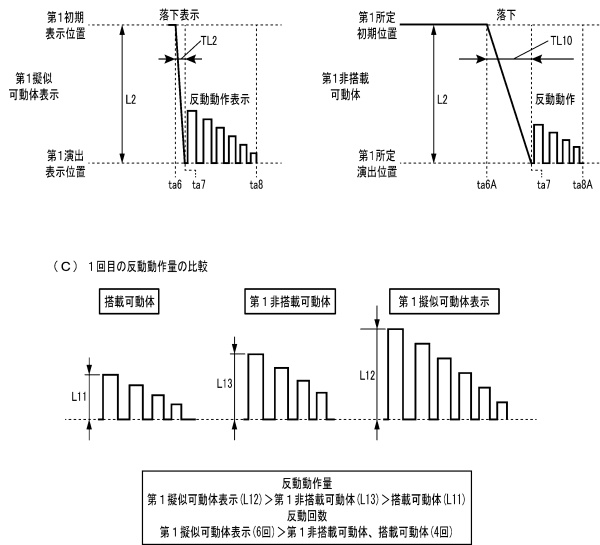
## 【図 19-38】

【図 19-38】

第1擬似可動体表示と第1非搭載可動体及び搭載可動体との動作態様の比較

(A) 第1擬似可動体表示 (図 19-14(A)参照)

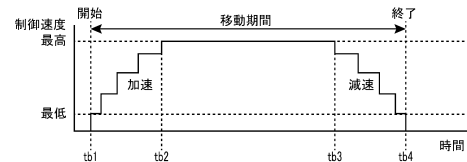
(B) 第1非搭載可動体 (図 19-14(B)参照)



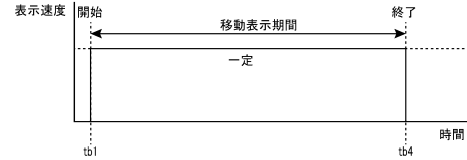
## 【図 19-39】

【図 19-39】

(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



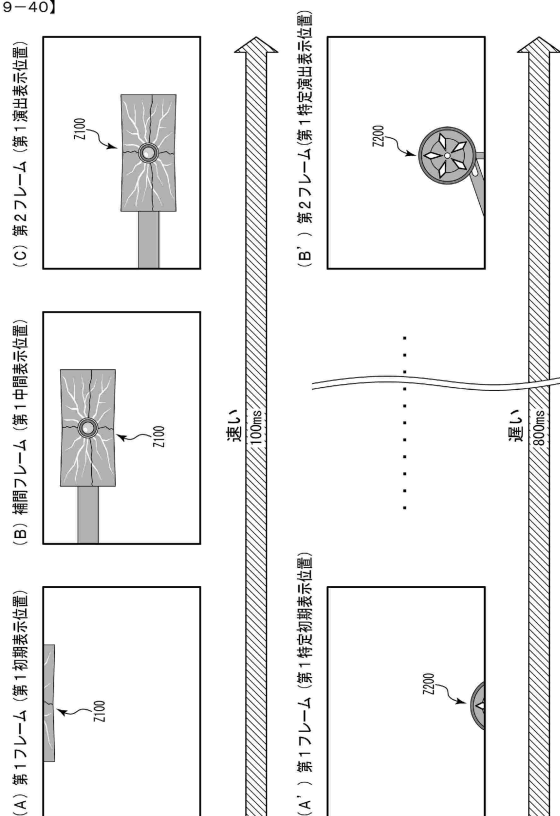
10

20

## 【図 19-40】

【図 19-40】

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

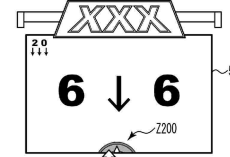


## 【図 19-41】

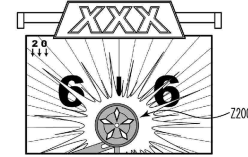
【図 19-41】

特徴部 2 4 1 SG 変形例 1

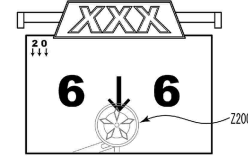
(A) 第1特定初期表示位置



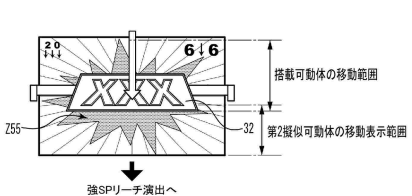
(B) 第1特定演出表示位置



(C) 第2擬似可動体表示を消去



(D)



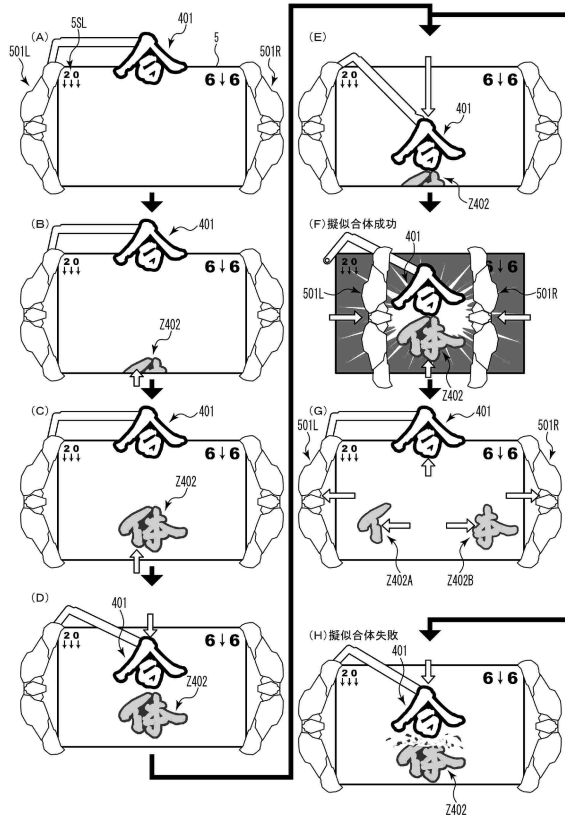
30

40

50

## 【図 19-42】

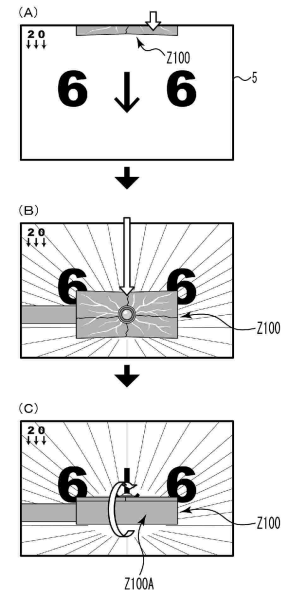
【図19-42】 特徴部 2 4 1 SG 変形例 2



## 【図 19-43】

【図19-43】

特徴部 2 4 1 SG 変形例 3



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特許第 7 4 7 9 9 3 8 ( J P , B 2 )  
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2