

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7503920号
(P7503920)

(45)発行日 令和6年6月21日(2024.6.21)

(24)登録日 令和6年6月13日(2024.6.13)

(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199頁)

(21)出願番号	特願2020-41929(P2020-41929)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年3月11日(2020.3.11)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-142045(P2021-142045 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年9月24日(2021.9.24)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和5年1月18日(2023.1.18)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	温井 脩市

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】

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

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、

遊技者の操作に応じて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

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

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

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、

演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記有利状態の制御の開始に関する開始演出が実行されている所定期間中の第1期間において、前記第2案内表示を行い、前記所定期間中であって前記第1期間よりも後の第2期間において、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い、その後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を行い、

10

20

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第 2 案内表示を行い、
前記案内発光手段は、
前記第 1 期間において、前記案内発光とは異なる発光態様により前記発光手段を発光可
能であり、
前記第 1 案内表示を実行するときに、前記発光手段を消灯させた後、前記案内発光を行
い、

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殊演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特殊演出において前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特殊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る、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2019 - 92949 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、

遊技者の操作に応じて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

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

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

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

10

20

30

40

50

可能な表示手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記案内表示は、第 1 案内表示と第 2 案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記有利状態の制御の開始に関する開始演出が実行されている所定期間中の第 1 期間において、前記第 2 案内表示を行い、前記所定期間中であって前記第 1 期間よりも後の第 2 期間において、前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行い、その後の期間において、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を行い、

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

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

前記第 1 案内表示を実行するときに、前記発光手段を消灯させた後、前記案内発光を行い、

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殊演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特殊演出において前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特殊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る、

ことを特徴としている。

さらに、(1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、

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

前記案内表示は、第 1 案内表示と第 2 案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

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

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

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第 2 案内表示を継続し、
前記第 2 案内表示は、前記有利状態の制御に関連して行われる背景画像の切替表示（たとえば、フェードアウトおよびフェードインによる切替表示）による影響を受けず（たとえば、図 10 - 38 (d 1) ~ 図 10 - 39 (d 4) に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されことなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

さらに、

前記表示手段は、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であり、

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い、

ことを特徴としている。

【0007】

この特徴によれば、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。さらに、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。

【0008】

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

【0009】

手段(A)記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

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

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

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

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

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

ことを特徴としている。

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

【0010】

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

【図面の簡単な説明】

【0011】

10

20

30

40

50

- 【図 1】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 2】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 1】本実施の形態の特徴部に係るパチンコ遊技機の正面図である。 10
- 【図 10 - 2】枠ランプを示す説明図である。
- 【図 10 - 3】特図 L E D 基板および第 4 図柄ユニットを示す説明図である。
- 【図 10 - 4】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 10 - 5】画像表示装置の正面図である。
- 【図 10 - 6】当り種別表を示す説明図である。
- 【図 10 - 7】各乱数を示す説明図である。
- 【図 10 - 8】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 10 - 9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 10 - 10】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 11】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 10 - 12】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 13】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 14】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 15】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 16】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 17】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 18】大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 19】当り変動中における処理の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 10 - 20】大当り中における処理の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 10 - 21】大当り終了後における処理の一例を示すタイミングチャートである。 30
- 【図 10 - 22】ランプの点灯態様を示す説明図である。
- 【図 10 - 23】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10 - 24】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10 - 25】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10 - 26】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10 - 27】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10 - 28】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10 - 29】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10 - 30】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10 - 31】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。 40
- 【図 10 - 32】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10 - 33】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10 - 34】点灯データテーブルにおける親テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 10 - 35】点灯データテーブルにおける子テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 10 - 36】点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 10 - 37】点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 10 - 38】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10 - 39】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10 - 40】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10 - 41】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。 50

- 【図 1 0 - 4 2】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 4 3】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 4 4】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 4 5】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 4 6】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 4 7】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 4 8】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 4 9】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 5 0】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 5 1】特図 1 当りによるファンファーレ演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。 10
- 【図 1 0 - 5 2】特図 1 当り時の大当り 1 ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 5 3】特図 1 当り時の大当り 1 ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 5 4】特図 1 当り時の大当り 2 ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 5 5】特図 1 当り時の大当り 2 ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 5 6】特図 1 当り時の大当り 3 ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。 20
- 【図 1 0 - 5 7】特図 1 当り時の大当り 4 ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 5 8】特図 1 当り時の大当り 4 ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 5 9】特図 1 当り時の大当り最終ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 6 0】特図 1 当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 1】表示結果判定テーブルを示す説明図である。 30
- 【図 1 2】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 1 3】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 1 4 - 1】特徴部 2 4 1 S G としてのパチンコ遊技機を示す正面図である。
- 【図 1 4 - 2】特徴部 2 4 1 S G としてのパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 1 4 - 3】(A) , (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 1 4 - 4】各乱数を示す説明図である。
- 【図 1 4 - 5】(A) は表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、(B) は表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。 40
- 【図 1 4 - 6】(A) は大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は各種大当りの内容を示す図である。
- 【図 1 4 - 7】変動パターンを例示する図である。
- 【図 1 4 - 8】(A) (B) は可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
- 【図 1 4 - 9】ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。
- 【図 1 4 - 1 0】スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。
- 【図 1 4 - 1 1】発展演出 A と発展演出 B の実行状況別の大当り期待度を示す図である。 50

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

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

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

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

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

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

10

【図 1 4 - 1 8】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 1 9】予告演出種別決定処理を示すフローチャートである。

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

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

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

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 2 】

< 基本説明 >

50

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

【 0 0 1 3 】

〔パチンコ遊技機 1 の構成など〕

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

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

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

【 0 0 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の LED を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、LED の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、LED の点灯個数によ

10

20

30

40

50

て、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 2 1 】

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

【 0 0 2 2 】

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

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの 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

10

20

30

40

50

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。

【００３０】

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

【００３１】

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、たとえば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【００３２】

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。

【００３３】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。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。さらに、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。

【００３４】

遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。なお、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。

【００３５】

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

【００３６】

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

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

【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、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図３参照）により検出される。

【００３９】

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

【００４０】

10

20

30

40

50

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

【0041】

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

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

[遊技の進行の概略]

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

【0046】

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）。

【0047】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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

10

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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

20

【 0 0 5 2 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（たとえば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。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（ 1 5 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 5 3 】

30

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

【 0 0 5 4 】

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

40

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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などにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

20

【0061】

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

【0062】

30

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。

【0063】

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

（演出の進行ど）

【0064】

40

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

【0065】

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

50

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。

【0066】

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。

【0067】

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、たとえば、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。

【0068】

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（たとえば、「7」など）が揃って停止表示される。

【0069】

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（たとえば、「7」など）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（たとえば、「6」など）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0070】

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（たとえば、「1 3 5」など）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」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。

【0071】

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。

【0072】

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

10

20

30

40

50

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

【0073】

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。

10

【0074】

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

20

【0075】

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

【0076】

[基板構成]

パチンコ遊技機1には、たとえば図3に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ91に接続された電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装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。

30

【0077】

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

【0078】

40

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

【0079】

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

50

）１０６とを備える。

【００８０】

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

10

【００８１】

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

【００８２】

Ｉ／Ｏ１０５は、たとえば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普通保留表示器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。

20

【００８３】

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

【００８４】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

30

【００８５】

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

40

【００８６】

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

【００８７】

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

50

大当り種別を含む。)、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン(詳しくは後述))、遊技の状況(たとえば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態)、エラーの発生などを指定するコマンドなどが含まれる。

【0088】

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

【0089】

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。

10

【0090】

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などを含む)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。

【0091】

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。

20

【0092】

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。

【0093】

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

30

【0094】

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。

【0095】

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。

40

【0096】

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

【0097】

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

50

れるもの)であってもよい。

【0098】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、たとえば主基板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。

【0099】

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。

【0100】

[動作]

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0101】

(主基板11の主要な動作)

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図4は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【0102】

図4に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポートなど)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

【0103】

次に、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、たとえば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92が押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【0104】

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

【0105】

復旧条件が成立しなかった場合には(ステップS3;N)、初期化处理(ステップS6)を実行した後に、設定変更処理(ステップS7)を実行する。ステップS6の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0106】

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、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する

10

20

30

40

50

。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【 0 1 0 7 】

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

10

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

20

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

【 0 1 1 0 】

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。

30

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

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

40

【 0 1 1 3 】

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

50

4の復旧処理とともにステップS5の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオフである場合、または設定キー51がオフである場合には、クリアスイッチ92がオンであればステップS6の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ92がオフであればステップS4の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【0114】

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

【0115】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図5のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図5に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、たとえばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報(大当りの発生回数などを示す情報)、始動情報(始動入賞の回数などを示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数などを示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

【0116】

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がタイマ割込みごとに特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0117】

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

【0118】

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

【0119】

10

20

30

40

50

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

【 0 1 2 0 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 5 に示すステップ 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。

10

【 0 1 2 1 】

ステップ 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。

20

【 0 1 2 2 】

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

30

【 0 1 2 3 】

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 1 2 4 】

40

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などに基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【 0 1 2 5 】

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

50

呼ばれる。

【 0 1 2 6 】

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 1 2 7 】

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」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【 0 1 2 8 】

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、大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、たとえば大当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。

【 0 1 2 9 】

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、大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 1 3 0 】

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 1 3 1 】

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

10

20

30

40

50

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 3 2 】

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、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 1 9 の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 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。たとえば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出玉率が変わるようになっている。たとえば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当たりの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当たりの当選確率は設定値に関わらず一定であるのに対し、大当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。

【 0 1 3 6 】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【 0 1 3 7 】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図

10

20

30

40

50

表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【 0 1 3 8 】

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

10

【 0 1 3 9 】

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

20

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【 0 1 4 2 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【 0 1 4 3 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

50

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

（演出制御基板12の主要な動作）

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

処理を実行する（ステップ 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。

【 0 1 4 8 】

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、たとえば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（たとえば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3 ; N）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 1 4 9 】

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、たとえば主基板 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）を発光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、たとえば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / 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、たとえば 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。

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

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

【 0 1 5 3 】

図 9 は、演出制御プロセス処理として、図 8 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 9 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用

10

20

30

40

50

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

【 0 1 5 4 】

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

【 0 1 5 5 】

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

【 0 1 5 6 】

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

【 0 1 5 7 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L , 8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、たとえば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態また

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 5 9 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、たとえば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、たとえば主基板 1 1 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。

10

【 0 1 6 0 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、たとえば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 1 6 1 】

ステップ S 1 7 6 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 C P U 1 2 0 は、たとえば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、たとえば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

20

【 0 1 6 2 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、たとえば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

30

【 0 1 6 3 】

[基本説明の変形例]

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【 0 1 6 4 】

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。

40

【 0 1 6 5 】

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

【 0 1 6 6 】

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

50

せ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナスなど）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0167】

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

10

【0168】

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

20

【0169】

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

【0170】

<特徴部075Fに関する説明>

次に、本実施の形態の特徴部075Fに係る遊技機について、図10-1～図10-6を参照して説明する。

【0171】

30

[特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1の構成など]

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

【0172】

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

40

【0173】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ23によって検出される。遊技球がカウントスイッチ23によって

50

検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、1回の検出ごとに10個）が遊技者に払い出される。また、カウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数が上限数（たとえば、10個）に達すると、1ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

【0174】

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

10

【0175】

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

【0176】

20

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

【0177】

パチンコ遊技機1は、遊技盤2において複数のランプを備える。具体的には、パチンコ遊技機1は、可動体32に設けられた可動体ランプ9d、および通常大入賞口やV大入賞口付近に設けられたアタッカランプ9cの他に、アタッカの上方に設けられたアタッカ上ランプ075F009Uと、遊技盤2の左下に設けられた左下ランプ075F009Dと、画像表示装置5の右側方に設けられた盤右ランプ075F009Fと、画像表示装置5の左側方に設けられた盤左ランプ075F009Eとを備える。

30

【0178】

可動体ランプ9dは、可動体32の停止状態あるいは動作状態においてLEDなどの点灯手段が点灯または点滅することで、可動体32に付された文字（たとえば、パチンコ遊技機1のタイトル、この例では「XXX」）を発光させる。アタッカランプ9cは、LEDなどの点灯手段が点灯または点滅することで、アタッカ付近を発光させる。アタッカ上ランプ075F009Uは、LEDなどの点灯手段が点灯または点滅することで、アタッカの上方付近を発光させる。左下ランプ075F009Dは、LEDなどの点灯手段が点灯または点滅することで、遊技盤2の左下付近を発光させる。盤右ランプ075F009Fは、キャラクタを模した筐体に設けられたランプであり、LEDなどの点灯手段が点灯または点滅することで、画像表示装置5の右側方のキャラクタを模した筐体を発光させる。盤左ランプ075F009Eは、LEDなどの点灯手段が点灯または点滅することで、画像表示装置5の左側方付近を発光させる。なお、盤左ランプ075F009Eは、盤右ランプ075F009Fと同様に、キャラクタを模した筐体に設けられてもよい。また、盤右ランプ075F009Fおよび盤左ランプ075F009Eは、可動体ランプ9dと同様に、所定方向（左右方向や上下方向など）に移動可能であってもよい。

40

【0179】

50

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

【 0 1 8 0 】

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

10

【 0 1 8 1 】

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

20

【 0 1 8 2 】

ここで、図 1 0 - 3 は、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 を示す説明図である。図 1 0 - 3 (a) に示すように、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 は、第 1 特図の可変表示を示す特図 1 可変表示部 0 7 5 F 0 2 1 と、第 2 特図の可変表示を示す特図 2 可変表示部 0 7 5 F 0 2 2 と、第 1 特図ゲームに対応する第 1 保留記憶数を示す特図 1 記憶表示部 0 7 5 F 0 2 3 と、第 2 特図ゲームに対応する第 2 保留記憶数を示す特図 2 記憶表示部 0 7 5 F 0 2 4 と、普通図保留記憶数を示す普通図記憶表示部 0 7 5 F 0 2 5 と、普通図柄の可変表示を示す普通図表示部 0 7 5 F 0 2 6 と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 と、確変状態の有無を示す確変表示部 0 7 5 F 0 2 8 と、時短状態の有無を示す時短表示部 0 7 5 F 0 2 9 と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部 0 7 5 F 0 2 7 とを備える。各表示部は、L E D などの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

30

【 0 1 8 3 】

たとえば、特図 1 可変表示部 0 7 5 F 0 2 1 は、第 1 特図ゲームにおける第 1 特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第 1 特別図柄の停止図柄を、L E D などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって遊技者に報知する。特図 2 可変表示部 0 7 5 F 0 2 2 は、第 2 特図ゲームにおける第 2 特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第 2 特別図柄の停止図柄を、L E D などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって遊技者に報知する。

40

【 0 1 8 4 】

さらに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 は、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 における L E D などの点灯手段による点灯 / 点滅 / 消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 における L E D などの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 における L E D などの点灯手段が消灯する。C P U 1 0 3 は、図柄確定後に

50

、演出制御用CPU120に右打ち表示点灯コマンドを送信するとともに、右打ち表示部075F030を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用CPU120に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部075F030を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当たり遊技球状態後に高ベースに制御されない大当たりや小当たりを有する場合、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部075F030を点灯させてもよい。この場合、CPU103は、演出制御用CPU120に大当たり終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部075F030を消灯させる。

【0185】

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

【0186】

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

【0187】

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

以下では、特図 1 可変表示部 0 7 5 F 0 2 1 における L E D などの点灯手段によって第 1 特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第 1 特別図柄の変動表示とも称する。また、特図 2 可変表示部 0 7 5 F 0 5 4 における L E D などの点灯手段によって第 2 特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第 2 特別図柄の変動表示とも称する。

【 0 1 8 8 】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 における L E D などの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 における L E D などの点灯手段が消灯する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄確定後に、C P U 1 0 3 から右打ち表示点灯コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、C P U 1 0 3 から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 を消灯させる。なお、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技球状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 を点灯させてもよい。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から大当り終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 を消灯させる。

【 0 1 8 9 】

図 1 0 - 4 は、パチンコ遊技機 1 に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。図 1 0 - 4 に示すように、可動体ランプ 9 d、アタッカランプ 9 c、アタッカ上ランプ 0 7 5 F 0 0 9 U、左下ランプ 0 7 5 F 0 0 9 D、盤右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 F、盤左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 E、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R、および枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の各々は、ランプ制御基板 1 4 に接続されており、該ランプ制御基板 1 4 を介した演出制御用 C P U 1 2 0 の制御によって点灯（点滅）可能となっている。なお、これら可動体ランプ 9 d、アタッカランプ 9 c、アタッカ上ランプ 0 7 5 F 0 0 9 U、左下ランプ 0 7 5 F 0 0 9 D、盤右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 F、盤左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 E、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R、および枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の各々、あるいはこれらをまとめて遊技効果ランプ 9 とも称する。

【 0 1 9 0 】

第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 は、演出制御基板 1 2 に接続されており、制御用 C P U 1 2 0 の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【 0 1 9 1 】

特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 は、主基板 1 1 に接続されており、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【 0 1 9 2 】

[画像表示装置]

図 1 0 - 5 は、画像表示装置 5 の正面図である。画像表示装置 5 の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの演出を表示するための第 1 表示領域 0 7 5 F 0 0 5 F を構成している。また、画像表示装置 5 の下端部は、第 1 保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第 1 保留記憶表示エリア 0 7 5 F 0 0 5 D と、第 2 保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第 2 保留記憶表示エリア 0 7 5 F 0 0 5 U とを含む第 2 表示領域 0 7 5 F 0 0 5 S a を構成している。

【 0 1 9 3 】

画像表示装置 5 の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第 4 図柄 0 7 5 F 0 0 5 J と第 1 保留記憶数の表示および第 2 保留記憶数の表示を含む第 3 表示領域 0 7 5 F 0 0 5 S b を構成している。

【 0 1 9 4 】

このうち第 1 表示領域 0 7 5 F 0 0 5 F の中央部には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R が配置されており、飾り図柄の可変表示を実行可能と

10

20

30

40

50

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

【0195】

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

10

【0196】

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

【0197】

[各種テーブル]

図10-6～図10-8を参照しながら、各種テーブルについて説明する。

20

【0198】

(大当たり種別)

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

【0199】

具体的には、大当たりの種別としては、5R通常大当たり、5R確変大当たり、および10R確変大当たりが設けられている。なお、以下では、各ラウンドの標記を「R」で表すことがある。たとえば、1ラウンド目は1R目、2ラウンド目は2R目とも称する。5R通常大当たりは、アタッカ内の振分部材(図示せず)の制御パターンがV入賞し難い制御パターン(たとえば、V大入賞口を開閉する蓋を開ける時間を所定時間よりも短くする制御や蓋の開閉を繰り返すことで遊技球を特定領域内に進入させない制御など)であり、5ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当たりである。通常大当たりにおいては、このような低確高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

30

【0200】

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

40

【0201】

10R確変大当たりは、アタッカ内の振分部材(図示せず)の制御パターンがV入賞し易い制御パターン(たとえば、V大入賞口を開閉する蓋を常にかける制御や蓋を開ける時間を特定時間よりも長くする制御など)であり、10ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当たりである。確変大当たりにおいては、この

50

ような高確高ベース状態が、変動表示が150回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【0202】

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

10

【0203】

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

【0204】

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

20

【0205】

（各乱数）

図10-7は、各乱数を示す説明図である。図10-7に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダムRは、大当たりにするか否かを判定する当たり判定用のランダムカウンタである。ランダムRは、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後、再度0から加算更新される。ランダム1は、大当たり種別を5R通常大当たり、5R確変大当たり、および10R確変大当りのいずれかに決定する（大当たり種別決定用）ランダムカウンタである。ランダム2は、変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）ランダムカウンタである。ランダム3は、変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）ランダムカウンタである。ランダム4は、普通図柄に基づく当たりが発生させるか否か決定する（普通図柄当たり判定用）ランダムカウンタである。ランダム5は、ランダム4の初期値を決定する（ランダム4初期値決定用）ランダムカウンタである。

30

40

【0206】

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

【0207】

50

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

【０２０８】

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

10

【０２０９】

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

【０２１０】

20

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

30

【０２１１】

また、変動パターンは、変動パターン種別を決定してから変動パターンを決定する２段階の決定方法ではなく、１回の乱数抽選により変動パターンが決定される１段階の決定方法としてもよい。

【０２１２】

（大当たり判定テーブル、大当たり種別判定テーブル）

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

【０２１３】

図１０－８（Ａ）は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ＲＯ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。

40

【０２１４】

通常時大当たり判定テーブルには、図１０－８（Ａ）の左欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図１０－８（Ｂ）の右欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定されている。確変時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値は、通常時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値と共通の大当たり判定値（通常時大当たり判定値または第１大当たり判定値という）に、確変時固有

50

の大当り判定値が加えられたことにより、確変時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値（確変時大当り判定値または第2大当り判定値という）が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

【0215】

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

【0216】

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

【0217】

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

【0218】

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

【0219】

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

【0220】

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

【0221】

（演出制御コマンド）

図10-9は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用CPU120へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を示す。なお、図10-9に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いて

10

20

30

40

50

もよい。なお、以下において、「(H)」は16進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

【0222】

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

【0223】

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

10

【0224】

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

20

【0225】

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

30

【0226】

コマンド9000(H)は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定(電源投入時の初期画面を表示することを指定)する初期化指定コマンドである。コマンド9200(H)は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定(停電復旧画面を表示することを指定)する停電復旧指定コマンドである。コマンド9500(H)は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド9501(H)は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド9502(H)は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて95系コマンドや背景指定コマンドとも称する。コマンド9F00(H)は、客待ちのデモンストレーションを指定する客待ちデモ指定コマンドである。

40

【0227】

コマンドA001(H)は、5R通常大当りの開始を指定する大当り開始1指定コマンドである。コマンドA002(H)は、5R確変大当りの開始を指定する大当り開始2指定コマンドである。コマンドA003(H)は、10R確変大当りの開始を指定する確変大当り開始3指定コマンドである。大当り開始1指定コマンド、大当り開始2指定コマンド、および大当り開始3指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてA0系コマンドとも称する。

【0228】

50

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

【0 2 2 9】

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

10

【0 2 3 0】

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

【0 2 3 1】

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

20

【0 2 3 2】

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

【0 2 3 3】

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

30

【0 2 3 4】

C 7 X X (H) は、X X で示す回数目 (ラウンド) の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

【0 2 3 5】

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

40

【0 2 3 6】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、始動入賞時に、大当りとなるか否か、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドの E X T データに、大当りとなることを指定する値、および、大当りの種別を指定する値を設定し、演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動種別コマンドの E X T データに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用 C P

50

U 1 2 0 に送信する制御を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

【 0 2 3 7 】

[動作]

次に、特徴部 0 7 5 F に係るパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。まず、主基板 1 1 に搭載された C P U 1 0 3 による処理について説明する。

【 0 2 3 8 】

（特別図柄通常処理）

図 1 0 - 1 0 は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 - 1 0 に示すように、特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、第 1 保留記憶バッファ（第 1 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第 2 保留記憶バッファ（第 2 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップ 0 7 5 F S 0 0 1）。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップ 0 7 5 F S 0 0 1 で N）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップ 0 7 5 F S 0 0 2）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップ 0 7 5 F S 0 0 2 で N）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合（ステップ 0 7 5 F S 0 0 2 で Y）、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし（ステップ 0 7 5 F S 0 0 3）、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【 0 2 3 9 】

第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには（ステップ 0 7 5 F S 0 0 1 で Y）、C P U 1 0 3 は、保留特定領域に設定されているデータのうち 1 番目のデータが「第 2」を示すデータであるか否かを判定する（ステップ 0 7 5 F S 0 0 4）。保留特定領域に設定されている 1 番目のデータが「第 2」を示すデータでない（すなわち、「第 1」を示すデータである）場合（ステップ 0 7 5 F S 0 0 4 で N）、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタ（第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第 1」を示すデータを設定する（ステップ 0 7 5 F S 0 0 5）。保留特定領域に設定されている 1 番目のデータが「第 2」を示すデータである場合（ステップ 0 7 5 F S 0 0 4 で Y）、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータを設定する（ステップ 0 7 5 F S 0 0 6）。

【 0 2 4 0 】

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

【 0 2 4 1 】

ステップ 0 7 5 F S 0 0 4 ~ ステップ 0 7 5 F S 0 0 6 の制御により、第 2 保留記憶バッファ内に第 2 保留記憶のデータが 1 つでも存在すれば、その第 2 保留記憶のデータに基づいた第 2 特別図柄の変動表示が、第 1 保留記憶のデータに基づいた第 1 特別図柄の変動

10

20

30

40

50

表示に優先して実行される。

【0242】

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

10

【0243】

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

【0244】

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

20

【0245】

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

【0246】

次に、CPU103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ075FS009）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

30

【0247】

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

40

【0248】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（図10-8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり

50

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

10

【0249】

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

【0250】

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

20

【0251】

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

30

【0252】

次に、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、ステップ075FS013で選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した大当たり種別および大当たり図柄を決定する（ステップ075FS014）。

40

【0253】

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

【0254】

また、CPU103は、決定した大当たりの種別を示す大当たり種別データをRAM102における大当たり種別バッファに設定する（ステップ075FS015）。たとえば、大当たり種別が「5R通常大当たり」の場合には、大当たり種別データとして「01」が設定される

50

。大当り種別が「5 R 確変大当り」の場合には、大当り種別データとして「02」が設定される。大当り種別が「10 R 確変大当り」の場合には、大当り種別データとして「03」が設定される。

【0255】

次に、CPU103は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップ075FS016）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、ステップ075FS014により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。すなわち、大当り種別が「5 R 通常大当り」に決定されたときには「1」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「5 R 確変大当り」に決定されたときには「3」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「10 R 確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。

10

【0256】

そして、CPU103は、表示結果指定コマンドを送信し（ステップ075FS017）、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（S111）に対応した値に更新する（ステップ075FS018）。

【0257】

（変動パターン設定処理）

図10-11は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図10-11に示すように、変動パターン設定処理において、CPU103は、変動パターンを決定する（ステップ075FS101）。具体的には、CPU103は、大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別に応じた大当り用変動パターン種別判定テーブルを選択し、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ用変動パターン種別判定テーブルを選択する。そして、CPU103は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファからランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する。

20

【0258】

次に、CPU103は、決定した変動パターンに対応する変動パターンコマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ075FS102）。

【0259】

次に、CPU103は、RAM102に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ075FS103）。そして、CPU103は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行い（ステップ075FS104）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（S112）に対応した値に更新する（ステップ075FS105）。

30

【0260】

（特別図柄変動処理）

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

40

【0261】

（特別図柄停止処理）

図10-13は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図10-13に示すように、特別図柄停止処理において、CPU103は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図1可変表示部075F021または特図2可変表示部075F022に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップ075FS301）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には特図1可変表示

50

部 0 7 5 F 0 2 1 での第 1 特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されている場合には特図 2 可変表示部 0 7 5 F 0 2 2 での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップ 0 7 5 F S 3 0 2）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用 CPU 1 2 0 に送信される。次に、CPU 1 0 3 は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 0 7 5 F S 3 0 3）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ 0 7 5 F S 3 0 3 で N）、ステップ 0 7 5 F S 3 0 9 に移行する。

【 0 2 6 2 】

大当りフラグがセットされている場合には（ステップ 0 7 5 F S 3 0 3 で Y）、CPU 1 0 3 は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップ 0 7 5 F S 3 0 4）。次に、演出制御用 CPU 1 2 0 に、大当り開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する（ステップ 0 7 5 F S 3 0 5）。

【 0 2 6 3 】

また、R O 1 0 1 に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口および V 大入賞口について、開放回数（たとえば、5 回や 1 0 回）、開放時間（たとえば、2 9 秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、0 . 5 秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップ 0 7 5 F S 3 0 6）。具体的には、5 R 通常大当りの場合、1 ~ 5 R の全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などを R A M 1 0 2 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5 R 確変大当りの場合、1 ~ 3 R 目および 5 R 目に通常大入賞口を開放させ、4 R 目に V 大入賞口を開放させる開放態様などを R A M 1 0 2 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、1 0 R 確変大当りの場合、1 ~ 8 R 目および 1 0 R 目に通常大入賞口を開放させ、9 R 目に V 大入賞口を開放させる開放態様などを R A M 1 0 2 に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（5 回や 1 0 回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

【 0 2 6 4 】

また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間であるファンファーレ時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置 5 において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ 0 7 5 F S 3 0 7）。以降、大当り開放前処理において、大入賞口制御タイマが 1 減算されて、0 になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S 1 1 4）に対応した値に更新し（ステップ 0 7 5 F S 3 0 8）、処理を終了する。

【 0 2 6 5 】

ステップ 0 7 5 F S 3 0 3 で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップ 0 7 5 F S 3 0 3 で N）、CPU 1 0 3 は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 0 7 5 F S 3 0 9）。時短フラグがセットされていない場合は（ステップ 0 7 5 F S 3 0 9 で N）、ステップ 0 7 5 F S 3 1 6 の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には（ステップ 0 7 5 F S 3 0 9 で Y）、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウント値を 1 減算する（ステップ 0 7 5 F S 3 1 0）。次に、CPU 1 0 3 は、時短回数カウンタの値が 0 になったか否かを確認する（ステップ 0 7 5 F S 3 1 1）。時短回数カウンタの値が 0 になった場合は（ステップ 0 7 5 F S 3 1 1 で Y）、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする（ステップ 0 7 5 F S 3 1 2）。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数（1 5 0 回）行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップ 0 7 5 F S 3 1 1 において、時短回数カウンタの値が 0 になっていない場合には（ステップ 0 7 5 F S 3 1 1 で N）、ステップ 0 7 5 F S 3 1 6 の処理へ移行する。

【 0 2 6 6 】

ステップ 0 7 5 F S 3 1 2 の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 0 7 5 F S 3 1 3）。確変フラグがセットされている場合には（ステップ 0 7 5 F S 3 1 3 で Y）、確変フラグをリセットする（ステップ 0 7

10

20

30

40

50

5 F S 3 1 4)。次に、C P U 1 0 3 は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行したことに応じて、演出制御用 C P U 1 2 0 に通常状態指定コマンドを送信し（ステップ 0 7 5 F S 3 1 5）、ステップ 0 7 5 F S 3 1 6 に進む。ステップ 0 7 5 F S 3 1 3 において確変フラグがセットされていない場合には（ステップ 0 7 5 F S 3 1 3 で N）、ステップ 0 7 5 F S 3 1 4 の処理を行わずに、ステップ 0 7 5 F S 3 1 5 に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S 1 1 0）に対応した値に更新し（ステップ 0 7 5 F S 3 1 6）、処理を終了する。

【 0 2 6 7 】

（大当り開放前処理）

図 1 0 - 1 4 は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 - 1 4 に示すように、大当り開放前処理において、C P U 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値を - 1（減算更新）する（ステップ 0 7 5 F S 4 0 1）。そして、大入賞口制御タイマの値が 0 であるか否かを判定し（ステップ 0 7 5 F S 4 0 2）、大入賞口制御タイマの値が 0 になっていなければ（ステップ 0 7 5 F S 4 0 2 で N）、処理を終了する。

【 0 2 6 8 】

大入賞口制御タイマの値が 0 になっている場合には（ステップ 0 7 5 F S 4 0 2 で Y）、演出制御用 C P U 1 2 0 に大入賞口開放中指定コマンドを送信する（ステップ 0 7 5 F S 4 0 3）。そして、開放パターンに応じてソレノイド 8 2 を駆動して通常大入賞口を開放する（ステップ 0 7 5 F S 4 0 4）。これにより、1 R 目においては通常大入賞口が開放する。

【 0 2 6 9 】

次に、C P U 1 0 3 は、開放パターンデータ（たとえば、ステップ 0 7 5 F S 3 0 6 により R A M 1 0 2 に記憶されたデータ）に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた大入賞口開放時間（2 9 秒）を設定する（ステップ 0 7 5 F S 4 0 5）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（S 1 1 5）に応じた値に更新し（ステップ 0 7 5 F S 4 0 6）、処理を終了する。

【 0 2 7 0 】

（大当り開放中処理）

図 1 0 - 1 5 は、大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 - 1 5 に示すように、大当り開放中処理において、C P U 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値を - 1（減算更新）する（ステップ 0 7 5 F S 5 0 1）。

【 0 2 7 1 】

そして、C P U 1 0 3 は、大入賞口制御タイマの値が 0 になったか否かを確認する（ステップ 0 7 5 F S 5 0 2）。大入賞口制御タイマの値が 0 になっているときは（ステップ 0 7 5 F S 5 0 1 で Y）、ステップ 0 7 5 F S 5 1 1 の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が 0 になっていないときは（ステップ 0 7 5 F S 5 0 2 で N）、通常大入賞口または V 大入賞口を開放中か否かを判定する（ステップ 0 7 5 F S 5 0 3）。通常大入賞口または V 大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

【 0 2 7 2 】

ステップ 0 7 5 F S 5 0 3 で、通常大入賞口または V 大入賞口が開放中でないと判定された場合には（ステップ 0 7 5 F S 5 0 3 で N）、処理を終了する。

【 0 2 7 3 】

通常大入賞口または V 大入賞口が開放中であれば（ステップ 0 7 5 F S 5 0 3 で Y）、カウントスイッチ 2 3 または V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 がオンになっているか否かを判定する（ステップ 0 7 5 F S 5 0 4）。カウントスイッチ 2 3 と V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 のいずれもがオンになっていなければ（ステップ 0 7 5 F S 5 0 4 で N）、処理を終了する。一方、カウントスイッチ 2 3 または V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 のいずれか一方がオンとなっていれば（ステップ 0 7 5 F S 5 0 4 で Y）、入賞個数カウンタを + 1（加算更新）する（ステップ 0 7 5 F S 5 0 5）。

【 0 2 7 4 】

10

20

30

40

50

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

10

【0275】

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

【0276】

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

20

【0277】

（大当り開放後処理）

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

【0278】

開放回数カウンタの値が0であれば（ステップ075FS601でY）、演出制御用CPU120に大当り終了指定マンドを送信し（ステップ075FS602）、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップ075FS603）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（S117）に応じた値に更新し（ステップ075FS604）、処理を終了する。

30

【0279】

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

40

【0280】

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

【0281】

ステップ075FS608またはステップ075FS609の後、CPU103は、演

50

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

【0282】

(大当り終了処理)

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

10

【0283】

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

20

【0284】

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

【0285】

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

30

【0286】

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

【0287】

(大当り中演出処理)

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

40

【0288】

50

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

【0289】

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

10

【0290】

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

20

【0291】

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

30

【0292】

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

【0293】

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

40

【0294】

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

50

りの種別（この場合、5 R 確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、2 R）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、V 確変示唆演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0 2 9 5】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、5 R 確変大当りの 3 R 開始時において CPU 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）を受信した場合、次の 4 R 目が V 開放ラウンドであることを予告する V 予告演出（図 1 0 - 4 2 参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（A 0 系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、5 R 確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、3 R）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、V 予告演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

10

【0 2 9 6】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、5 R 確変大当りの 3 R 後において CPU 1 0 3 から大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 3 コマンド）を受信した場合、ラウンド間において特定領域である V 大入賞口に遊技球を進入させることを狙わせる V を狙え演出（図 1 0 - 4 3 参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（A 0 系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、5 R 確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 3 コマンド）に基づき終了した大当りのラウンド（この場合、3 R）を特定し、特定した大当り中のラウンド後に応じた演出（この場合、V を狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。V を狙え演出は、特定領域である V 大入賞口に関する画像表示を用いた案内表示である。具体的には、V を狙え演出においては、特定領域である V 大入賞口を狙って遊技球を発射させるように遊技者に右打ちを促す画像が表示される。V を狙え演出においては、特定領域である V 大入賞口そのものを指すような画像が表示されてもよいし、特定領域である V 大入賞口付近を指すような画像が表示されてもよいし、特定領域である V 大入賞口に至るまでの経路を指すような画像が表示されてもよい。

20

【0 2 9 7】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、5 R 確変大当りの 4 R の開始時において CPU 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 4 コマンド）を受信した場合、引き続き V を狙え演出（図 1 0 - 4 4 参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（A 0 系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、5 R 確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 4 コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、4 R）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、V を狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

30

【0 2 9 8】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、1 0 R 確変大当りの 8 R 開始時において CPU 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 8 コマンド）を受信した場合、次の 9 R 目が V 開放ラウンドであることを予告する V 予告演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（A 0 系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、1 0 R 確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 8 コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、8 R）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、V 予告演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

40

【0 2 9 9】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、1 0 R 確変大当りの 8 R 後において CPU 1 0 3 から大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 8 コマンド）を受信した場合、ラウンド間において特定領域である V 大入賞口に遊技球を進入させることを狙わせる V を狙え演出を実行す

50

るためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき大当りの種別(この場合、10R確変大当り)を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド(A208コマンド)に基づき終了した大当りのラウンド(この場合、8R)を特定し、特定した大当り中のラウンド後に応じた演出(この場合、Vを狙え演出)を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0300】

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

10

【0301】

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

20

【0302】

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

【0303】

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

【0304】

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

30

【0305】

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

【0306】

[遊技の進行の概略]

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

40

【0307】

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

【0308】

50

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

【0309】

10

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

【0310】

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

20

【0311】

5R確変大当りの場合、1R目～3R目、および5R目においては通常大入賞口が開放するが、4R目に限ってはV大入賞口が開放する。具体的には、5R確変大当りの場合、5R通常大当りと同様に、1R目および2R目において通常大入賞口が開放するとともに、2R目においては、確変大当りであるか否かを示唆するV確変示唆演出が実行される。そして、V確変示唆演出の結果、確変大当りであることが報知される。そして、その後の3R目においては、次の4R目がV開放ラウンドであることを予告するV予告演出が実行される。4R目においては、V大入賞口が開放し、V大入賞口に進入した遊技球がV入賞スイッチ075F024によって検出されると、V入賞が発生する。これにより、大当りラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、5R目においては、再び通常大入賞口が開放し、5R目が終了するとエンディング演出が実行される。

30

【0312】

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

40

【0313】

50

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

【0314】

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

10

【0315】

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

20

【0316】

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

【0317】

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

30

【0318】

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

【0319】

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

40

【0320】

そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数（たとえば、150回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベ

50

ース状態)に制御される。連チャン当りにおける大当たりラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部075F030、および右打ち表示部075F055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当たりが発生した以降、大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【0321】

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

10

【0322】

[処理の一例のタイミングチャート]

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

20

【0323】

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

30

【0324】

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

40

【0325】

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

【0326】

特別図柄の変動停止の結果、大当たりが発生すると、その後のt3において、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大当たり開始指定コマンド(A0系コマンド)および右打ち表示点灯コマンド(FD系コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用

50

CPU120は、ファンファーレ演出を実行するためのプロセスデータを設定するとともに、第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055におけるLEDなどの点灯手段を点灯させる。たとえば、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出として、大当たりとなったことを祝福する画像を画像表示装置5に表示させたり、大当たりとなったことを祝福する音をスピーカ8L, 8Rから出力させたりするためのプロセスデータを設定する。また、演出制御用CPU120は、右打ち促進演出として、右打ちを促す画像を画像表示装置5に表示させたり、右打ちを促す音をスピーカ8L, 8Rから出力させたりする。

【0327】

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

10

【0328】

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

【0329】

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

20

【0330】

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

30

【0331】

その後、t8で3R目が開始すると、CPU103は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、3R目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)に基づいて、V予告演出(図10-42参照)を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0332】

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

40

【0333】

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

50

ば、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)に基づいて、V予告演出(図10-42参照)を実行した後、Vを狙え演出(図10-43参照)を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0334】

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

【0335】

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

【0336】

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

【0337】

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

【0338】

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

【0339】

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

【0340】

たとえば、t16において、CPU103は、保留記憶数が0を超えている場合、演出制御用CPU120に対して、保留記憶数指定コマンド(C2系コマンド)、背景指定コマンド(95系コマンド)、図柄変動指定コマンド(8D系コマンド)、表示結果指定コマンド(8C系コマンド)、および変動パターン指定コマンド(81系コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、第2特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第2特別図柄の変動に合わせて変動中演出(たとえば、リーチ演出や予告演出など)を実行させたりするためのプロセスデータを設定する。

【0341】

一方、CPU103は、保留記憶数が0を超えていない場合、演出制御用CPU120に対して、背景指定コマンド(95系コマンド)および客待ちデモ指定コマンド(9F系コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、遊技が行われていないことを特定可能な客待ちデモンストレーション演出(図10-60参照)を行う。たとえば、演出制御用CPU120は、飾り図柄や小図柄として初期値(たとえば、123)の画像を画像表示装置5に表示させたり、スピーカ8L, 8Rからの音の出力を停止したりする。なお、客待ちデモンストレーション演出は、図10-60に示すような態様に限らず、キャラクタ画像やパチンコ遊技機1のメーカのロゴが表示されるようなものなど、遊技が行われていないことを遊技者が特定可能な演出であればいずれのものであってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 4 2 】

〔 ランプの点灯態様 〕

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

【 0 3 4 3 】

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

【 0 3 4 4 】

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

【 0 3 4 5 】

〔 パチンコ遊技機 1 の演出態様 〕

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

【 0 3 4 6 】

図 1 0 - 2 3（a）に示すように、前回ゲームの特別図柄の変動によってハズレ図柄が停止すると、遊技効果ランプ 9 がハズレ図柄の停止に応じた態様で点灯する。その後、第 1 保留記憶数がある場合、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、保留記憶数指定コマンド（C 1 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 からのコマンドに基づき、第 1 特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第 1 特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 0 - 2 3（b 1）~ 図 1 0 - 2 4（b 3）の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（C 1 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図 1 0 - 2 3（b 1）~ 図 1 0 - 2 4（b 3）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【 0 3 4 7 】

図 1 0 - 2 3（b 1）に示すように、第 1 特別図柄の変動に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯する。また、図 1 0 - 2 3（b 2）に示すように、大当たり変動である場合、画像表示装置 5 においてリーチ演出に対応する画像が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からリーチ演出に対応する音が出力し、遊技効果ランプ 9 が、リーチ演出に応じた

10

20

30

40

50

態様で点灯する。

【0348】

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

【0349】

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

【0350】

ここで、ファンファーレ演出について詳細に説明する。ファンファーレ演出は、複数の演出パートに分かれている。本実施の形態においては、ファンファーレ演出は、祝福パートと、名称表示パートと、右打ち促進パートとを含む。祝福パートは、大当たりとなったことを祝福する演出が実行される演出パートであり、図10-24(c1)で後述するように、大当たりとなったことを祝福する画像が画像表示装置5に表示されたり、大当たりとなったことを祝福する音がスピーカ8L, 8Rから出力されたり、大当たりとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。名称表示パートは、発生した大当たり遊技状態の名称を報知することで、大当たりラウンドを開始することを遊技者に知らせるとともに、発生した大当たり遊技状態の種類を遊技者に知らせる演出パートであり、図10-24(c2), (c3)で後述するように、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像が画像表示装置5に表示されたり、大当たりの開始に対応する音がスピーカ8L, 8Rから出力されたり、大当たりの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。右打ち促進パートは、右打ちすることを遊技者に促す演出パートであり、図10-24(c4)~図10-33(c29)で後述するように、文字および図形の画像表示を用いて遊技者に右打ちすることを促す大右打ち促進演出が実行される。演出制御用CPU120は、大当たり図柄が停止して図柄が確定した後に図柄確定指定コマンド(8F00)をCPU103から受信し、その後、大当たり開始指定コマンド(A0系コマンド)をCPU103から受信したことに基づいて、ファンファーレ演出を開始し、通常大入賞口が開放して大当たりラウンドを開始するまで、ファンファーレを実行する。

【0351】

図10-24(c1)に示すように、ファンファーレ演出における祝福パートとして、大当たりとなったことを祝福する画像(この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー!!」の文字画像)が画像表示装置5に表示されたり、大当たりとなったことを祝福する音がスピーカ8L, 8Rから出力されたり、大当たりとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。また、右打ち促進演出として、図形(この例では右方向を示す矢印)および文字(この例では「右打ち」の文字)からなる画像を画像表示装置5の右上に小さく表示させる小右打ち促進演出が実行される。画像表示装置5は、複数の層を有しており、各々の層において所定の画像を表示させることができる。図10-24(c1)に示すように、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像は、大当たりとなったことを祝福する画像(この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー!!」の文字画像)よりも前面側(パチンコ遊技機1側から見て遊技者の方向)の層に表示される。また、ファンファーレ演出においては、右打ちを促す音がスピーカ

10

20

30

40

50

8 L , 8 R から出力されたり、さらに、右打ち促進演出として、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 の点灯態様が右打ちを促す態様（この例では点灯）に変化したりする。なお、上述した画像表示や点灯などの開始順は以下となる。まず、CPU 1 0 3 は、図柄確定後に、大当り開始指定コマンド（A 0 系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（F D 系コマンド）を送信するとともに、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 を点灯させる。演出制御用 CPU 1 2 0 は、受信した右打ち表示点灯コマンド（F D 系コマンド）に基づき右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 を点灯する一方で、受信した大当り開始指定コマンド（A 0 系コマンド）に基づき、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像、および大当りとなったことを祝福する画像を画像表示装置 5 に表示させる。このとき、より前面側に位置する小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像は、大当りとなったことを祝福する画像よりも早いタイミングで画像表示装置 5 に表示される。つまり、まず、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0、右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 の順番でランプが点灯し、その後、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像、大当りとなったことを祝福する画像の順番で画像が表示される。また、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の表示と、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 における点灯は、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定するまで行われる。その際、まず、CPU 1 0 3 は、図柄確定後に、背景指定コマンドとともに右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 を消灯させる。演出制御用 CPU 1 2 0 は、受信した右打ち表示消灯指定コマンドに基づき右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 を消灯する一方で、受信した背景指定コマンドに基づき、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の表示を終了するとともに通常状態の背景画像を画像表示装置 5 に表示させる。なお、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像と、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 による点灯とは、同じタイミングで開始し、同じタイミングで終了してもよい。このようにすれば、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の表示期間と、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 による点灯期間とが一致するため、右打ちする期間を遊技者がより分かり易くなる。

【 0 3 5 2 】

図 1 0 - 2 4 (c 2) に示すように、ファンファーレ演出における名称表示パートとして、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像の一部（この例では「CHANCE BONUS !!」の文字画像のうちの「CHANCE」）が画像表示装置 5 の中央に表示されたり、大当りの開始に対応する音がスピーカ 8 L , 8 R から出力されたり、大当りの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ 9 の点灯態様が変化したりする。

【 0 3 5 3 】

図 1 0 - 2 5 (c 3) に示すように、ファンファーレ演出における名称表示パートとして、図 1 0 - 2 4 (c 2) に続いて、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像の残りの部分（この例では「CHANCE BONUS !!」の文字画像のうちの「BONUS !!」）が新たに追加されて画像表示装置 5 の中央に表示される。これにより、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像として、「CHANCE BONUS !!」の文字画像が画像表示装置 5 の中央に表示される。また、次のタイミングから始まるファンファーレ演出における右打ち促進パートで実行される大右打ち促進演出に控えて、一旦、遊技効果ランプ 9 が消灯する。その後、図 1 0 - 2 4 (c 4) ~ 図 1 0 - 3 3 (c 2 9) に亘って、右打ち促進演出として、図形（この例では右方向を示す矢印）および文字（この例では「右打ち」の文字）からなる画像を画像表示装置 5 の中央に大きく表示させる大右打ち促進演出が実行される。

【 0 3 5 4 】

ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 0 - 3 4 ~ 図 1 0 - 3 7 に示す点灯データテーブルに格納された点灯データに基づき、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出において遊技効果ランプ 9 を制御する。これら点灯データテーブルは、ROM 1 2 1 に格納されている。たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、点灯データテーブルに格納された点

10

20

30

40

50

灯データに基づき、右打ちすることを枠ランプの発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う。本実施の形態において、発光箇所とは、文字通り発光している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所と言い、その他の点灯していないランプ（つまり、消灯しているランプ）が位置する箇所を発光箇所とは言わない。なお、他の例において、発光箇所とは、高い輝度で発光している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、高い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所と言い、当該発光箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所とは言わないものであってもよい。以下、演出制御用CPU120による各種ランプの点灯制御（発光制御）について具体的に説明する。

10

【0355】

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

20

【0356】

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

【0357】

ここで、大右打ち促進演出について、枠右ランプ075F009Rおよび枠左ランプ075F009Lは互いに共通の孫テーブルW11が指定されている。また、左下ランプ075F009D、アタッカ上ランプ075F009U、および盤左ランプ075F009Eは、大右打ち促進演出において用いられずに消灯するため、孫テーブルが設けられていない。このため、ROM121において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。アタッカランプ9cについては、大右打ち促進演出の実行時間である2000msecをさらに複数期間に細分化して、複数の孫テーブルが指定されている。たとえば、330msecに対しては孫テーブルA11aが指定され、1350msecに対しては孫テーブルA11bが指定され、320msecに対しては孫テーブルA11cが指定されている。

30

【0358】

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

40

50

【 0 3 5 9 】

孫テーブルW 1 1におけるデータを参照すると、最初にT 1で枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 Lの第4ランプが点灯し、次にT 2で枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 Lの第3ランプが点灯し、次にT 3で枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 Lの第2ランプが点灯し、次にT 4で枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 Lの第1ランプが点灯し、次にT 5で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第2ランプが点灯し、次にT 6で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第3ランプが点灯し、次にT 7で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第4ランプが点灯し、次にT 8で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第5ランプが点灯し、次にT 9で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第6ランプが点灯し、次にT 1 0で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第7ランプが点灯し、次にT 1 1で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第8ランプが点灯する。点灯を開始した後、各ランプは、七色となるように色変化させながら点灯し続ける。その後、最初にT 4 6で枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 Lの第4ランプが消灯し、次にT 4 7で枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 Lの第3ランプが消灯し、次にT 4 8で枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 Lの第2ランプが消灯し、次にT 4 9で枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 Lの第1ランプが消灯し、次にT 5 0で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第2ランプが消灯し、次にT 5 1で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第3ランプが消灯し、次にT 5 2で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第4ランプが消灯し、次にT 5 3で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第5ランプが消灯し、次にT 5 4で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第6ランプが消灯し、次にT 5 5で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第7ランプが消灯し、次にT 5 6で枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第8ランプが消灯する。その後、各ランプは、1回の大右打ち促進演出における2 0 0 0 m s e cが経過するまで消灯する。なお、T 5 6で全てのランプが消灯した後、1回の大右打ち促進演出における2 0 0 0 m s e cが経過するまでの残り時間は3 2 0 m s e cほどである。すなわち、点灯に使った時間が3 0 m s e c \times 5 6 = 1 6 8 0 m s e cであるため、残りは3 2 0 m s e cほどしか残っていないが、その残り時間を確実に消灯させるために、最後の消灯時間は残り時間よりも多い1 0 0 0 m s e c (T 5 7) となっている。なお、枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 Lの第1、第5～第1 1ランプ、および枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第1、第9～第1 1ランプは全時間において消灯する。

【 0 3 6 0 】

上述したようなデータが格納された、孫テーブルW 1 1を用いれば、図1 0 - 2 5 (c 4) ~ 図1 0 - 3 2 (c 2 4) に示すように、枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 Lの第4ランプの点灯から始まって、枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第8ランプまで、左側から右側に向かってアーチを描くように枠ランプが七色に点灯するようになる。このような枠ランプによる大右打ち促進演出が2回に亘って行われる。

【 0 3 6 1 】

図1 0 - 3 7には、可動体ランプ9 d用の孫テーブルK 1 1およびアタッカランプ9 c用の孫テーブルA 1 1 a ~ A 1 1 cにおけるデータが示されている。図1 0 - 3 7に示すように、可動体ランプ9 d用の孫テーブルK 1 1においては、3 0 m s e c間隔でT 1 ~ T 5 6に亘ってR G Bのデータが規定され、さらに最後の時間である1 0 0 0 m s e c (T 5 7) では全てのランプに消灯 (0 \times 0 0 0 0 0 0) のデータが規定されている。なお、孫テーブルK 1 1では、可動体ランプ9 dについて、可動体3 2に付された文字「X X X」のうち、左のX (左X)、中のX (中X)、右のX (右X)の各々について、データが規定されている。また、図1 0 - 3 7においては、可動体ランプ9 dに含まれる各ランプについて、点灯期間を分かり易く示すために、点灯を開始するタイミングにおけるデータ (F 0 0)、および点灯を終了するタイミングにおけるデータ (0 0 0) に対して破線の丸印が付されている。

【 0 3 6 2 】

孫テーブルK 1 1におけるデータを参照すると、最初にT 3で可動体ランプ9 dの左Xのランプが点灯し、次にT 4で可動体ランプ9 dの中Xのランプが点灯し、次にT 5で可動体ランプ9 dの右Xのランプが点灯する。点灯を開始した後、各ランプは、七色となるように色変化させながら点灯し続ける。その後、最初にT 4 8で可動体ランプ9 dの左X

のランプが消灯し、次にT 4 9で可動体ランプ9 dの中Xのランプが消灯し、次にT 5 0で可動体ランプ9 dの右Xのランプが消灯する。その後、各ランプは、1回の大右打ち促進演出における2 0 0 0 m s e cが経過するまで消灯する。なお、T 5 0で全てのランプが消灯し、その後T 5 6に至るまで消灯を継続した後、1回の大右打ち促進演出における2 0 0 0 m s e cが経過するまでの残り時間は3 2 0 m s e cほどである。すなわち、点灯などに使った時間が3 0 m s e c \times 5 6 = 1 6 8 0 m s e cであるため、残りは3 2 0 m s e cほどしか残っていないが、その残り時間を確実に消灯させるために、最後の消灯時間は残り時間よりも多い1 0 0 0 m s e c (T 5 7) となっている。また、枠ランプの孫テーブルW 1 1と比較すると、可動体ランプ9 dは、枠ランプよりも遅れて点灯し始め(つまり、最初のT 1およびT 2は消灯のまま)、枠ランプよりも早くに消灯する。

10

【 0 3 6 3 】

上述したようなデータが格納された、孫テーブルK 1 1を用いれば、図1 0 - 2 5 (c 4) ~ 図1 0 - 3 2 (c 2 4) に示すように、枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 Lの第4ランプ、第3ランプが点灯している間は可動体ランプ9 dが消灯し、その後、枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 Lの第2ランプが点灯する同じタイミングで可動体ランプ9 dの左Xが点灯し、その後、中Xおよび右Xのランプが点灯すると、その後は各ランプが七色で点灯し続け、枠左ランプ0 7 5 F 0 0 9 Lの第2ランプが消灯する同じタイミングで可動体ランプ9 dの左Xが消灯し、その後、中Xおよび右Xのランプが消灯する。これにより、左Xの点灯から始まって、中Xのランプ、および右Xのランプへと、左側から右側に向かってアーチを描くように可動体ランプ9 dが七色に点灯するようになる。このような可動体ランプ9 dによる大右打ち促進演出が2回に亘って行われる。

20

【 0 3 6 4 】

また、図1 0 - 3 7には、アタッカランプ9 c用の孫テーブルA 1 1 a、A 1 1 b、A 1 1 cにおけるデータが示されている。図1 0 - 3 7に示すように、アタッカランプ9 cの孫テーブルA 1 1 aにおいては、点灯対象となる3 3 0 m s e cに対して6 0 0 0 0 0 m s e cという非常に長い時間に亘ってR G Bのデータが規定されており、そのデータとしては消灯(0 x 0 0 0 0 0 0)のデータが規定されている。

【 0 3 6 5 】

アタッカランプ9 cの孫テーブルA 1 1 bにおいては、点灯対象となる1 3 5 0 m s e cに対して2 0 m s e c間隔でR G Bのデータが規定されている。ただし、アタッカランプ9 cは、1 3 5 0 m s e cに亘って所定のパターン(たとえば、七色)の色の変化を繰り返すのみであるため、孫テーブルA 1 1 bでは、1回のパターンの色の変化についてのみ2 8 0 n s e c分だけ規定されている。つまり、演出制御用C P U 1 2 0は、1 3 5 0 m s e cにおいて、孫テーブルA 1 1 bを1回参照するごとに2 8 0 n s e cに亘ってアタッカランプ9 cを点灯させ、その後、1 3 5 0 m s e cが終了するまで、孫テーブルA 1 1 bを繰り返し参照して、所定のパターン(たとえば、七色)の色の変化を繰り返す。

30

【 0 3 6 6 】

アタッカランプ9 cの孫テーブルA 1 1 cにおいては、点灯対象となる3 2 0 m s e cに対して6 0 0 0 0 0 m s e cという非常に長い時間に亘ってR G Bのデータが規定されており、そのデータとしては消灯(0 x 0 0 0 0 0 0)のデータが規定されている。

40

【 0 3 6 7 】

演出制御用C P U 1 2 0は、大右打ち促進演出が開始されると、最初の3 3 0 m s e cに亘って孫テーブルA 1 1 aを参照することでアタッカランプ9 cを消灯させ、その後、1 3 5 0 m s e cに亘って孫テーブルA 1 1 bを2 8 0 n s e c間隔で複数回参照することで所定のパターン(たとえば、七色)の色の変化をアタッカランプ9 cに繰り返させ、その後、最後の3 2 0 m s e cに亘って孫テーブルA 1 1 cを参照することでアタッカランプ9 cを消灯させる。これにより、図1 0 - 2 5 (c 4) ~ 図1 0 - 3 2 (c 2 4) に示すように、枠ランプが左側から右側に向かってアーチを描くように点灯し、やがて枠右ランプ0 7 5 F 0 0 9 Rの第8ランプがアタッカ付近に到達した後、アタッカランプ9 cが点灯し、その後、枠ランプが左側から右側に向かってアーチを描くように消灯し、やが

50

て枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 8 ランプが消灯した後、アタッカランプ 9 c が消灯するようになる。このようなアタッカランプ 9 c による大右打ち促進演出が 2 回に亘って行われる。

【 0 3 6 8 】

また、アタッカランプ 9 c の孫テーブル A 1 1 a、A 1 1 b、A 1 1 c のように、最初が消灯し、途中が所定のパターンの色を繰り返し、その後が消灯するような点灯パターンの場合、アタッカランプ 9 c の点灯を 3 段階に分けてシナリオ化するとともに、真ん中の所定のパターンの色の繰り返しについては同じ孫テーブル A 1 1 b を繰り返し参照させることで、2 0 0 0 m s e c の点灯について最初から最後まで全ての時間についてデータを用意する必要がなく、繰り返す部分のみのデータを用意すればよい。このため、R O M 1 2 1 において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。

10

【 0 3 6 9 】

図 1 0 - 2 5 (c 4) に戻り、ファンファーレ演出における右打ち促進パートで実行される大右打ち促進演出における演出態様について説明する。図 1 0 - 2 5 (c 4) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像の先端が表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 4 ランプが点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 3 7 0 】

図 1 0 - 2 5 (c 5) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 3 ランプが点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

20

【 0 3 7 1 】

図 1 0 - 2 6 (c 6) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 2 ランプが点灯を開始する。さらに、枠ランプが可動体ランプ 9 d の付近に到達したため、可動体ランプ 9 d の左 X が点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 3 7 2 】

30

図 1 0 - 2 6 (c 7) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 1 ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ 9 d の中 X が点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 3 7 3 】

図 1 0 - 2 6 (c 8) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 2 ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ 9 d の右 X が点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

40

【 0 3 7 4 】

図 1 0 - 2 7 (c 9) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 3 ランプが点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 3 7 5 】

図 1 0 - 2 7 (c 1 0) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 4 ランプが点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯

50

に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0376】

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

【0377】

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

10

【0378】

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

【0379】

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

20

【0380】

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

30

【0381】

図10-29(c16)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右」の文字画像が表示され続ける。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第3ランプが消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0382】

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

40

【0383】

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

【0384】

図10-30(c19)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ち」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠

50

右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 2 ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ 9 d の右 X も消灯する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 3 8 5 】

図 1 0 - 3 0 (c 2 0) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ち」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 3 ランプが消灯する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 3 8 6 】

図 1 0 - 3 1 (c 2 1) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 4 ランプが消灯する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 3 8 7 】

図 1 0 - 3 1 (c 2 2) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 5 ランプが消灯する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 3 8 8 】

図 1 0 - 3 1 (c 2 3) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 6 ランプが消灯する。さらに、盤右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 F が消灯する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 3 8 9 】

図 1 0 - 3 2 (c 2 4) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 7 ランプが消灯する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 3 9 0 】

図 1 0 - 3 2 (c 2 5) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 8 ランプが消灯する。さらに、点滅していたアタックランプ 9 c も消灯する。スピーカ 8 L , 8 R からも、音の出力が停止する。これにより、一連の 1 回目の大右打ち促進演出が終了する。

【 0 3 9 1 】

図 1 0 - 3 2 (c 2 6) に示すように、2 回目の大右打ち促進演出が開始する。このとき、遊技効果ランプ 9 については、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 4 ランプのみが点灯を開始する。なお、2 回目の大右打ち促進演出においては、スピーカ 8 L , 8 R からは、右打ち促進演出に応じた態様で音出力されないようになっている。これにより、大右打ち促進演出が終了した後に大当りラウンド中に移行したときに、当該大当りラウンド中の B G M (大当りラウンドの背景に応じた音) と大右打ち促進演出における音とが重複しないようになっている。

【 0 3 9 2 】

図 1 0 - 3 3 (c 2 7) ~ (c 2 9) に示すように、2 回目の大右打ち促進演出においては、1 回目の大右打ち促進演出と同様の態様で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅 / 消灯し、その間、スピーカ 8 L , 8 R からは、右打ち促進演出に応じた態様で音出力されない。

【 0 3 9 3 】

このように、大右打ち促進演出は、小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いており、小右打ち促進演出よりも強調する態様で右打ちを遊技者に促す演出

10

20

30

40

50

である。このため、ファンファーレ演出中に大右打ち促進演出が実行されることで、遊技者に対して分かり易く右打ちを促すことができる。

【 0 3 9 4 】

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

【 0 3 9 5 】

また、大右打ち促進演出では、矢印画像および文字画像が段階的に徐々に現れるように表示され、しかも遊技効果ランプ 9 によるランプの点灯や点滅などによって右打ちすることを効果的に促すものであり、その演出は図 1 0 - 2 4 (c 2) で示した大当たり遊技状態の名称画像を表示する演出よりも派手なものである。たとえば、大右打ち促進演出における文字画像は 1 文字ずつ現れるが、大当たり遊技状態の名称画像における文字画像は全ての文字画像が一度に現れる。また、大右打ち促進演出における文字画像の大きさは大当たり遊技状態の名称画像における文字画像は全ての文字画像よりも大きい。さらに、大右打ち促進演出の実行時間は、名称画像を表示する演出の実行時間よりも長くなっている。これにより、大当たり遊技状態の名称画像が表示されて大当たりとなったことを遊技者に報知した後、大右打ち促進演出によって右打ちすることをより強調して遊技者に報知することができる。

【 0 3 9 6 】

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

【 0 3 9 7 】

以下の例では、5 R 確変大当たりが発生した場合のパチンコ遊技機 1 の演出態様を説明する。1 0 R 確変大当たりについてはラウンド数が異なるが、その他の演出態様などは 5 R 確変大当たりと同じである。また、5 通常大当たりについては、V 予告演出や V 入賞演出が実行されない点で異なるが、その他の演出態様などは 5 R 確変大当たりと同じである。

【 0 3 9 8 】

図 1 0 - 3 8 (c 2 6) に示すように、遊技効果ランプ 9 が消灯して大右打ち促進演出の 2 回目が終了すると、図 1 0 - 3 8 (c 2 7) に示すように、大当たりラウンドへの切替が開始する。具体的には、矢印画像および「右打ちだ！！」の文字画像がフェードアウトすることで段階的に視認性が低下する。遊技効果ランプ 9 はフェードアウトに応じた態様で点灯する。その後、図 1 0 - 3 8 (c 2 8) に示すように、画像表示装置 5 の画面全体が真っ白になる。なお、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像はフェードアウトの影響を受けることなく表示が維持される。なお、前述したように大当たり開始指定コマンド (A 0 系コマンド) に基づいては、この図 1 0 - 3 8 (c 2 8) の段階までの一連の演出データが設定される。

【 0 3 9 9 】

ファンファーレ演出が終了すると、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 1 コマンド) を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出からラウンド中演出へと切り替えて、1 R 目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 0 - 3 9 (d 3) ~ 図 1 0 - 4 0 (e 4) の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 1 コマンド) に基づき設定する。言い換えると、図 1 0 - 3 9 (d 3) ~ 図 1 0 - 4 0 (e 4) の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【 0 4 0 0 】

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

【0401】

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

10

【0402】

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

20

【0403】

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

30

40

【0404】

たとえば、本実施の形態においては、図10-38(c26)、(d1)に示すように、矢印画像および「右打ちだ!!」の文字画像を示す画面の第1層目の透明度(透過率)が0%である状態において、当該画面の第1層目の透明度(透過率)を100%へと徐々に高くなるようにすることで、矢印画像および「右打ちだ!!」の文字画像を段階的に透明にして視認困難な状態にさせる(フェードアウト)。これによって、図10-38(d2)に示すように、画面の第1層目よりも奥側に位置する画面の第2層目における白色の

50

画像のみを遊技者に見せる。その後、図 10 - 38 (d 3) に示すように、画面の第 1 層目の透明度 (透過率) が 100 % である状態において、当該画面の第 1 層目の透明度 (透過率) を 0 % へと徐々に低くなるようにすることで、大当たりラウンド中の背景画像を段階的に不透明にして視認容易な状態にさせる (フェードイン)。これによって、画面の第 2 層目よりも手前に位置する第 1 層目における大当たりラウンド中の背景画像を遊技者に見せる。

【 0 4 0 5 】

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

【 0 4 0 6 】

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

【 0 4 0 7 】

図 10 - 39 (d 4) に示すように、大当たりラウンド中の背景画像がフェードインによって現れた後、図 10 - 39 (e 1) に示すように、1 R が開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示される。なお、画像表示装置 5 の画面左下には、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像が表示される。さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像 (矢印および文字) が表示される。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。また、スピーカ 8 L , 8 R からはラウンド中演出に応じた態様で B G M (大当たりラウンドの背景に応じた音) の出力が開始する。なお、前述したように、この B G M が出力される時点においては既に大右打ち促進演出に応じた音の出力は終了している。

【 0 4 0 8 】

図 10 - 40 (e 2) に示すように、1 R 中においては、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像 (矢印および文字) が表示される。

【 0 4 0 9 】

図 10 - 40 (e 3) に示すように、1 R 目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、C P U 103 は、演出制御用 C P U 120 に対して、大入賞口開放後指定コマンド (A 201 コマンド) を送信する。なお、演出制御用 C P U 120 は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【 0 4 1 0 】

図 10 - 40 (e 4) に示すように、ラウンド間においては、通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像 (矢印および文字) が表示される。

【 0 4 1 1 】

ラウンド間が終了すると、CPU 103は、演出制御用CPU 120に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU 120は、CPU 103からのコマンドに基づき、2 R目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用CPU 120は、図10 - 4 1（e 5）～図10 - 4 2（e 8）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図10 - 4 1（e 5）～図10 - 4 2（e 8）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【 0 4 1 2 】

図10 - 4 1（e 5）に示すように、2 R目が開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

10

【 0 4 1 3 】

図10 - 4 1（e 6）に示すように、2 R中においては、V確変示唆演出が実行される。具体的には、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、プッシュボタン31Bの操作を促す画像とともに「P U S H !!」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出（V確変示唆演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ8L，8Rからもラウンド中演出（V確変示唆演出など）に応じた態様で音出力される。

20

【 0 4 1 4 】

図10 - 4 1（e 7）に示すように、V確変示唆演出において、遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにしてV確変大当りであることを報知する演出として「成功!!」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出（V確変示唆演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ8L，8Rからもラウンド中演出（V確変示唆演出など）に応じた態様で音出力される。

【 0 4 1 5 】

30

図10 - 4 2（e 8）に示すように、2 R目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、CPU 103は、演出制御用CPU 120に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 2 コマンド）を送信する。なお、演出制御用CPU 120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【 0 4 1 6 】

図10 - 4 2（e 9）に示すように、ラウンド間においては、通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、「成功!!」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【 0 4 1 7 】

40

ラウンド間が終了すると、CPU 103は、演出制御用CPU 120に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU 120は、CPU 103からのコマンドに基づき、3 R目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用CPU 120は、図10 - 4 2（e 1 0）～図10 - 4 3（e 1 2）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図10 - 4 2（e 1 0）～図10 - 4 3（e 1 2）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【 0 4 1 8 】

図10 - 4 2（e 1 0）に示すように、3 R目が開始すると、通常大入賞口が開放し、

50

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

【 0 4 1 9 】

図 1 0 - 4 3 (e 1 1) に示すように、3 R 中においては、V 予告演出が引き続き実行され、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、キャラクタ画像とともに「次のラウンドで V を掴め！！」の文字画像が表示され、さら

10

【 0 4 2 0 】

図 1 0 - 4 3 (e 1 2) に示すように、3 R 目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 3 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 からのコマンドに基づき、3 R 目後から 4 R 目に至るまでのラウンド間において V を狙え演出を実行する。

【 0 4 2 1 】

20

図 1 0 - 4 3 (e 1 3) に示すように、ラウンド間においては、大入賞口が閉鎖したまま、すなわち遊技球が大入賞口に進入不可能な状態で、V を狙え演出が実行される。具体的には、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、右打ちによって遊技者に狙わせる対象（場所）である V 可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 B（V 大入賞口）を指す矢印画像と「狙え」の文字画像とが表示される。このように、V を狙え演出によれば、V 大入賞口に関する画像表示を用いて、遊技者に V 大入賞口へ遊技球を進入させるように右打ちを促すことができる。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出（V を狙え演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L , 8 R からラウンド中演出（V を狙え演出など）に応じた態様で音出力される。

【 0 4 2 2 】

30

ラウンド間が終了すると、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 4 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 4 からのコマンドに基づき、4 R 目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 0 - 4 4 (e 1 4) , (e 1 5) の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 4 コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図 1 0 - 4 4 (e 1 4) ~ 図 1 0 - 4 4 (e 1 5) の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【 0 4 2 3 】

図 1 0 - 4 4 (e 1 4) に示すように、4 R 目が開始すると、V 大入賞口が開放し、引き続き V を狙え演出が実行される。これにより、遊技者が右打ちをすることで V 大入賞口を狙うようになる。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出（V を狙え演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L , 8 R からラウンド中演出（V を狙え演出など）に応じた態様で音出力される。

40

【 0 4 2 4 】

図 1 0 - 4 4 (e 1 5) に示すように、4 R 中においては、V を狙え演出が実行されるとともに、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出（V を狙え演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L , 8 R からラウンド中演出（V を狙え演出など）に応じた態様で音出力される。

【 0 4 2 5 】

50

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

【0426】

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

10

【0427】

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

【0428】

20

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

【0429】

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

30

【0430】

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

【0431】

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

40

【0432】

図10-46(e21)に示すように、5R目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド(A205コマンド)を送信する。なお、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。さらに、それ以降の所定タイミングにおいて、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大当たり終了指定コマンド(A3

50

系コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、エンディング演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図10-46(f1)~図10-47(f4)の各演出のデータを、大当り終了指定コマンド(A3系コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図10-46(f1)~図10-47(f4)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0433】

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

10

【0434】

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

20

【0435】

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

30

【0436】

図10-47(f4)に示すように、プリペイドカードや会員カードなど、遊技に関する遊技者所有のカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像が画像表示装置5の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ8L, 8Rからもエンディング演出に応じた態様で音出力される。

【0437】

エンディング演出が終了した後、第2保留記憶数がある場合、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、保留記憶数指定コマンド(C2系コマンド)、背景指定コマンド(95系コマンド)、図柄変動指定コマンド(8D系コマンド)、表示結果指定コマンド(8C系コマンド)、および変動パターン指定コマンド(81系コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、第2特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第2特別図柄の変動に合わせて変動中演出(たとえば、リーチ演出や予告演出など)を実行させたりする。なお、演出制御用CPU120は、図10-48(g1), (g2)の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド(C2系コマンド)、背景指定コマンド(95系コマンド)、図柄変動指定コマンド(8D系コマンド)、表示結果指定コマンド(8C系コマンド)、および変動パターン指定コマンド(81系コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図10-48(g1), (g2)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとする

40

50

のではなく、時間経過によって進行する。

【 0 4 3 8 】

図 1 0 - 4 8 (g 1) に示すように、第 2 特別図柄の変動中においても、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 は特別図柄の変動開始に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L , 8 R から特別図柄の変動開始に応じた態様で音出力される。

【 0 4 3 9 】

図 1 0 - 4 8 (g 2) に示すように、第 2 特別図柄の変動が停止してハズレ図柄が表示される。このときも、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はハズレ図柄停止に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L , 8 R からハズレ図柄停止に応じた態様で音出力される。

【 0 4 4 0 】

第 2 特別図柄の変動が停止した後、第 2 保留記憶数がある場合、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して、保留記憶数指定コマンド（C 2 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 からのコマンドに基づき、第 2 特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第 2 特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 0 - 4 8 (g 3) ~ 図 1 0 - 4 9 (g 5) の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（C 2 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図 1 0 - 4 8 (g 3) ~ 図 1 0 - 4 9 (g 5) の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【 0 4 4 1 】

図 1 0 - 4 8 (g 3) に示すように、第 2 特別図柄の変動中においても、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 は特別図柄の変動開始に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L , 8 R から特別図柄の変動開始に応じた態様で音出力される。

【 0 4 4 2 】

図 1 0 - 4 9 (g 4) に示すように、大当たり変動である場合、画像表示装置 5 においてリーチ演出に対応する画像が表示されるとともに、スピーカ 8 L , 8 R からリーチ演出に対応する音出力し、遊技効果ランプ 9 が、リーチ演出に応じた態様で点灯する。画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【 0 4 4 3 】

図 1 0 - 4 9 (g 5) に示すように、大当たり変動中の予告演出として、群予告演出が実行される。群予告演出とは、画像表示装置 5 の画面上において、キャラクタなどのオブジェクトが段階的あるいは一度に出現することでリーチ図柄の視認性を困難な状態にした後、オブジェクトが消えることで特定の図柄揃い（たとえば、7 7 7 など）を出現させるような演出である。このようなリーチ態様において図柄の視認性を困難にさせる予告演出が実行された場合でも、画面の右上においては、引き続き演出画像の表示による影響を受けることなく右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。ここで、「演出画像の表示による影響を受ける」とは、群予告などの演出画像の表示によって、遊技者が小右打ち促進演出の画像を完全に見えなかったり、遊技者が小右打ち促進演出の画像を少しは見えるがその画像が示す意味（小右打ち促進）を理解できなかったりといったように、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりするなど、遊技者の視認性が何らかの影響を与えられることを意味する。反対に、上述したような現象が起こることなく、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり

10

20

30

40

50

低下したりしていない状況は、小右打ち促進演出の画像が演出画像の表示による影響を受けていないと言える。

【 0 4 4 4 】

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

【 0 4 4 5 】

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

10

【 0 4 4 6 】

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

20

【 0 4 4 7 】

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

30

【 0 4 4 8 】

ファンファーレ演出が終了すると、CPU 103は、演出制御用CPU 120に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A101コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU 120は、CPU 103からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出からラウンド中演出へと切り替えて、1R目におけるラウンド中演出を実行する。

【 0 4 4 9 】

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

40

【 0 4 5 0 】

その後、図示は省略するが、図10-40~図10-46に示すようにラウンド中においてV予告演出、Vを狙え演出、およびV入賞などの各種演出を実行し、やがて大当たりラウンドが終了すると、図10-46および図10-47に示すようにエンディング演出が実行される。そして、図10-48に示すように再び大当たり遊技状態後の確変状態に制御される。この一連の遊技において、画像表示装置5の画面右上には、小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示されるとともに、特図LED基板075F020の右打ち

50

表示部 0 7 5 F 0 3 0、および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 の各々が点灯し続ける。やがて、大当たりが発生することなく大当たり遊技状態後の確変状態が終了して通常状態に制御されると、CPU 1 0 3 から演出制御用 CPU 1 2 0 に対して、右打ち表示消灯指定コマンドが送信され、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面右上の小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）を消去するとともに、特図 LED 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0、および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 の各々を消灯する。これにより、遊技者は、通常状態において再び左打ちをすることになる。

【 0 4 5 1 】

〔電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様〕

10

図 1 0 - 5 1 は、特図 1 当りによるファンファーレ演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 1 0 - 5 1 に示す電断は、図 1 0 - 2 0 に示すように、ファンファーレ演出中にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 1 を想定する。

【 0 4 5 2 】

図 1 0 - 5 1 に示すように、大当たりとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 0 - 2 4（c 1）の状態）、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「CHANCE BONUS！！」の文字画像）が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 0 - 2 4（c 2）の状態）、大右打ち促進演出における矢印画像のみが画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 0 - 2 8（c 1 4）の状態）、および大右打ち促進演出における矢印画像とともに「右打ちだ！！」の文字画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 0 - 3 1（c 2 3）の状態）のいずれかの状態において電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中...」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

20

【 0 4 5 3 】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 LED 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

30

【 0 4 5 4 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 1 コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 1 コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 1 コマンド）に基づき、図 1 0 - 3 9（e 1）のような 1 R 中における演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。また、大当たりとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「CHANCE BONUS！！」の文字画像）、大右打ち促進演出における矢印画像、および大右打ち促進演出における矢印画像に加わる「右打ちだ！！」の文字画像のいずれの画像も電源投入後はキャンセルされて表示されない。

40

【 0 4 5 5 】

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

【 0 4 5 6 】

図 1 0 - 5 2 は、特図 1 当り時の大当たり 1 ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 1 0 - 5 2 に示す電断は、図 1 0 - 2 0 に示すように、1 R 中にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供

50

給が復帰した場合の電断2を想定する。

【0457】

図10-52に示すように、1R中の演出に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態(図10-40(e2)の状態)において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中...」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0458】

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

10

【0459】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A102コマンド)を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド(A102コマンド)を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド(A102コマンド)に基づき、図10-41(e5)のような2R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0ptで表示される。その後のラウンド中に賞球を得られた場合、たとえば、10個得られるごとに10pt加算するなど、再び0ptを起点として、ポイントを加算していけばよい。なお、ポイント画像について、電断から復帰後は0ptで表示されるものに限らず、「??」のように所定画像によってポイントが分からないようにしてもよい。

20

【0460】

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

【0461】

図10-53は、特図1当り時の大当たり1ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図10-53に示す電断は、図10-20に示すように、1R後のラウンド間にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断3を想定する。

30

【0462】

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

【0463】

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

40

【0464】

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

50

【 0 4 6 5 】

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

【 0 4 6 6 】

図 1 0 - 5 4 は、特図 1 当り時の大当り 2 ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 1 0 - 5 4 に示す電断は、図 1 0 - 2 0 に示すように、2 R 中にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 4 を想定する。

10

【 0 4 6 7 】

図 1 0 - 5 4 に示すように、2 R 中の V 確変示唆演出に対応する画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 0 - 4 1 (e 7) の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中...」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

【 0 4 6 8 】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

20

【 0 4 6 9 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）に基づき、2 R 中における演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、R A M 1 2 2 におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0 p t で表示される。また、大当りの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図 1 0 - 4 2 (e 1 0) のような V 予告演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、C P U 1 0 3 が大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）に加えて大当り開始指定コマンド（A 0 系コマンド）を演出制御用 C P U 1 2 0 に送信するように構成すれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から受信した、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）および大当り開始指定コマンド（A 0 系コマンド）に基づき、図 1 0 - 4 2 (e 1 0) のような V 予告演出を実行するように構成することもできる。

30

【 0 4 7 0 】

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

40

【 0 4 7 1 】

図 1 0 - 5 5 は、特図 1 当り時の大当り 2 ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 1 0 - 5 5 に示す電断は、図 1 0 - 2 0 に示すように、2 R 後のラウンド間にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 5 を想定する。

【 0 4 7 2 】

図 1 0 - 5 5 に示すように、2 R 後のラウンド間に対応する画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 0 - 4 2 (e 9) の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中...」の文字画像が画像表

50

示装置 5 に表示される。

【 0 4 7 3 】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【 0 4 7 4 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）に基づき、2 R 中における演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、R A M 1 2 2 におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0 p t で表示される。また、大当たりの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図 1 0 - 4 2（e 1 0）のような V 予告演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、C P U 1 0 3 が大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）に加えて大当たり開始指定コマンド（A 0 系コマンド）を演出制御用 C P U 1 2 0 に送信するように構成すれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から受信した、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）および大当たり開始指定コマンド（A 0 系コマンド）に基づき、図 1 0 - 4 2（e 1 0）のような V 予告演出を実行するように構成することもできる。

【 0 4 7 5 】

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

【 0 4 7 6 】

図 1 0 - 5 6 は、特図 1 当り時の大当たり 3 ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。図 1 0 - 5 6 に示す電断は、図 1 0 - 2 1 に示すように、3 R 後のラウンド間にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 6 を想定する。

【 0 4 7 7 】

図 1 0 - 5 6 に示すように、3 R 後のラウンド間に対応する画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 0 - 4 3（e 1 3）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中...」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

【 0 4 7 8 】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【 0 4 7 9 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 4 コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 4 コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 4 コマンド）に基づき、4 R 中における演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、R A M 1 2 2 におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0 p t で表示される。また、大当たりの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図 1 0 - 4 4（e 1 4）のような V を狙え演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復

帰した後、CPU103が大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)に加えて大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)を演出制御用CPU120に送信するように構成すれば、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した、大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)および大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき、図10-44(e14)のようなVを狙え演出を実行するように構成することもできる。

【0480】

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

10

【0481】

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

【0482】

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

20

【0483】

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

【0484】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A105コマンド)を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド(A105コマンド)を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド(A105コマンド)に基づき、図10-45(e19)のような5R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0ptで表示される。

30

【0485】

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

40

【0486】

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

50

は、図10-21に示すように、4R後のラウンド間にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断8を想定する。

【0487】

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

【0488】

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

【0489】

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

【0490】

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

【0491】

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

【0492】

図10-59に示すように、5R中のラウンド中演出に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態(図10-46(e20)の状態)、または5R終了後の状態(図10-46(e21)の状態)において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中...」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0493】

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

【0494】

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

【0495】

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

10

20

30

40

50

極力防ぐことができる。

【 0 4 9 6 】

図 1 0 - 6 0 は、特図 1 当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 1 0 - 6 0 に示す電断は、図 1 0 - 2 1 に示すように、エンディング演出中にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 1 0 を想定する。

【 0 4 9 7 】

図 1 0 - 6 0 に示すように、エンディング演出のうち、大当り遊技状態後の確変状態におけるステージを選択させる画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 0 - 4 6（f 1）の状態）、キャラクタ画像とともに確変状態の名称を示す名称画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 0 - 4 7（f 2）の状態）、のめり込み抑制報知演出に対応する画像と大当り遊技状態における遊技の結果を示す遊技結果画像とが画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 0 - 4 7（f 3）の状態）、および遊技者所有のカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 0 - 4 7（f 4）の状態）のいずれかにおいて電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

【 0 4 9 8 】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【 0 4 9 9 】

その後、保留記憶数がある場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から保留記憶数指定コマンド（C 1 系コマンド、C 2 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 系コマンド）を受信するまで待機し、これらのコマンドを受信すると、保留記憶数指定コマンド（C 1 系コマンド、C 2 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 系コマンド）に基づき、図 1 0 - 4 8（g 1）のような特別図柄の変動に対応する演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。

【 0 5 0 0 】

一方、保留記憶数がない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から背景指定コマンド（9 5 系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（9 F 0 0 コマンド）を受信するまで待機し、これらのコマンドを受信すると、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（9 F 0 0 コマンド）に基づき、初期図柄（この例では飾り図柄および小図柄として「1 2 3」）が停止した状態で画像表示装置 5 における表示を復帰させる。

【 0 5 0 1 】

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

【 0 5 0 2 】

[特徴部 0 7 5 F により得られる主な効果]

以下に、前述した特徴部 0 7 5 F の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

【 0 5 0 3 】

（ 1 - 1 ） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとつ

10

20

30

40

50

て有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

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

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第 2 流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用 CPU 120 によって右打ち示唆演出や V を狙え演出を実行する処理）と、

10

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

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

前記案内表示手段は、

20

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

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

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

30

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

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

40

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

【0504】

50

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

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体(たとえば、遊技球)を発射可能な発射手段(たとえば、打球操作ハンドル 3 0)と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路(たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路)と第 2 流下経路(たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路)とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示(たとえば、右打ちを促す画像表示)を行う案内表示手段(たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 によって右打ち示唆演出や V を狙え演出を実行する処理)と、

10

前記第 2 流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域(たとえば、特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 B の内部に設けられた V 大入賞口を通過した後の V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 の検出領域)と、を備え、

前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第 1 案内表示(たとえば、図 1 0 - 3 2 (c 2 5) に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示)と、当該第 1 案内表示よりも小さい画像表示を用いた第 2 案内表示(たとえば、図 1 0 - 2 4 (c 1) に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示)と、前記特定領域に関する画像表示を用いた第 3 案内表示(たとえば、図 1 0 - 4 3 (e 1 3) に示す V を狙え演出に対応する画像表示)とを含み、

20

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出(たとえば、ファンファーレ演出)の実行中において、前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行(たとえば、図 1 0 - 2 5 (c 4) ~ 図 1 0 - 3 8 (c 2 6) に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示)、

その後、最初のラウンドに対応するアタッカが開放されることに連動して、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し(たとえば、図 1 0 - 3 8 (d 1) , (d 2) に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

30

その後、特定領域に進入可能とするラウンドの前のラウンドに対応するアタッカが閉鎖することに連動して、前記第 3 案内表示を行うとともに前記第 2 案内表示を継続し(たとえば、図 1 0 - 4 3 (e 1 3) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

その後、特定領域に進入可能とするラウンドの前のラウンドに対応するアタッカが開放されることに連動して、前記第 2 案内表示および前記第 3 案内表示を継続し(たとえば、図 1 0 - 4 4 (e 1 5) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入したことに連動して、前記第 3 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し(たとえば、図 1 0 - 4 4 (e 1 6) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

40

前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行っている間(たとえば、図 1 0 - 3 1 (c 2 3) に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間)に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第 2 案内表示および前記第 3 案内表示を行っている間(たとえば、図 1 0 - 4 4 (e 1 5) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間)に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第 1 案内表示および前記第 3 案内表示が行われずかつ前記第 2 案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる(たとえば、図 1 0 - 5 1 および図 1 0 - 5 7 に示す電源投入後

50

に「復旧中...」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分)。

【 0 5 0 5 】

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

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体(たとえば、遊技球)を発射可能な発射手段(たとえば、打球操作ハンドル 3 0)と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路(たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路)と第 2 流下経路(たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路)とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示(たとえば、右打ちを促す画像表示)を行う案内表示手段(たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 によって右打ち示唆演出や V を狙え演出を実行する処理)と、

10

前記第 2 流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域(たとえば、特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 B の内部に設けられた V 大入賞口を通過した後の V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 の検出領域)と、を備え、

前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第 1 案内表示(たとえば、図 1 0 - 3 2 (c 2 5) に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示)と、当該第 1 案内表示よりも小さい画像表示を用いた第 2 案内表示(たとえば、図 1 0 - 2 4 (c 1) に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示)と、前記特定領域に関する画像表示を用いた第 3 案内表示(たとえば、図 1 0 - 4 3 (e 1 3) に示す V を狙え演出に対応する画像表示)とを含み、

20

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出(たとえば、ファンファーレ演出)の実行中において、前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行い(たとえば、図 1 0 - 2 5 (c 4) ~ 図 1 0 - 3 8 (c 2 6) に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示)、

その後、1 R 開放コマンド(たとえば、大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 1 コマンド))を受信することで、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し(たとえば、図 1 0 - 3 8 (d 1) , (d 2) に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

30

その後、3 R 終了後コマンド(たとえば、大入賞口開放後指定コマンド (A 2 0 3 コマンド))を受信することで、前記第 3 案内表示を行うとともに前記第 2 案内表示を継続し(たとえば、図 1 0 - 4 3 (e 1 3) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

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

40

その後、V 通過コマンド(たとえば、確変判定装置通過指定コマンド (A D 0 0 コマンド))を受信することで、前記第 3 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し(たとえば、図 1 0 - 4 4 (e 1 6) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行っている間(たとえば、図 1 0 - 3 1 (c 2 3) に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間)に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第 2 案内表示および前記第 3 案内表示を行っている間(たとえば、図 1 0 - 4 4 (e 1 5) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間)に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記

50

第 1 案内表示および前記第 3 案内表示が行われずかつ前記第 2 案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる（たとえば、図 10 - 51 および図 10 - 57 に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分）。

【0506】

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

【0507】

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

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

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第 2 流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用 CPU 120 によって右打ち促進演出を実行する処理）と、を備え、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

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

【0508】

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

【0509】

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

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

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

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

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ8L, 8R）と、を備え、

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

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

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

10

20

30

40

50

る画像表示を行う部分)、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行い(図10-25~図10-33に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分)、

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

前記音出力手段は、

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

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

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

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

【0510】

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

【0511】

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

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体(たとえば、遊技球)を発射可能な発射手段

10

20

30

40

50

(たとえば、打球操作ハンドル 30)と、

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

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

10

音を出力する音出力手段(たとえば、スピーカ8L, 8R)と、を備え、

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

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

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

20

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

前記音出力手段は、

30

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

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

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

40

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

【0512】

具体的には、大当たりが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当たり遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、

50

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

【 0 5 1 3 】

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

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体(たとえば、遊技球)を発射可能な発射手段(たとえば、打球操作ハンドル 3 0)と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路(たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路)と第 2 流下経路(たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路)とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示(たとえば、右打ちを促す画像表示)を行う案内表示手段(たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 によって右打ち促進演出を実行する処理)と、

前記第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段(たとえば、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R および枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L)の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段(たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理)と、

音出力する音出力手段(たとえば、スピーカ 8 L , 8 R)と、を備え、

前記案内表示は、第 1 案内表示(たとえば、図 1 0 - 3 2 (c 2 5) に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示)と、第 2 案内表示(たとえば、図 1 0 - 2 4 (c 1) に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示)とを含み、

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

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出(たとえば、ファンファーレ演出)の一部である当該有利状態の名称表示(たとえば、大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示)が完了する前から、前記第 2 案内表示を行い(たとえば、図 1 0 - 2 4 (c 1) に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分)、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第 1 案内表示を行い(図 1 0 - 2 5 ~ 図 1 0 - 3 3 に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分)、

前記案内手段は、前記発光手段を消灯させた後に前記第 1 案内表示に連動して前記案内発光を行い(たとえば、図 1 0 - 2 5 ~ 図 1 0 - 3 3 に示すように一旦消灯した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを

10

20

30

40

50

描くように点灯させることを行う部分)、

前記音出力手段は、

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

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

10

【0514】

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

20

【0515】

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

30

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

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

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

40

音を出力する音出力手段(たとえば、スピーカ8L, 8R)と、を備え、

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

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

50

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

前記案内手段は、

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

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

【0516】

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

【0517】

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

【0518】

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

【0519】

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

前記音出力手段は、

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

10

20

30

40

50

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

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

【 0 5 2 0 】

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

10

【 0 5 2 1 】

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

前記音出力手段は、

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

20

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

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

【 0 5 2 2 】

具体的には、複数回に亘る枠ランプによる右打ち促進演出のうち、1回目の右打ち促進に連動してスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進演出に対応する音出力され、さらにその後の右打ち促進についても連動してスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進演出に対応する音出力されるが、最後の右打ち促進についてはスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進演出に対応する音出力されない。たとえば、枠ランプによる右打ち促進演出が3回に亘って実行される場合、スピーカ 8 L , 8 R は、右打ち促進演出用の音データに基づき1回目および2回目の各々の右打ち促進に連動して音を出力するとともに3回目の右打ち促進に連動して音を出力しない。つまり、右打ち促進演出用の音データには、1回目および2回目の各々の右打ち促進に連動する音データしか含まれない。なお、音データには、1回分の右打ち促進に連動する音データしか含まれず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1回分の右打ち促進に連動する音データを2ループ実行するものであってもよい。あるいは、音データには、2回分の右打ち促進に連動する音データが含まれ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、2回分の右打ち促進に連動する音データを1回実行するものであってもよい。これにより、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当りラウンド中の B G M に対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中の B G M を遊技者に聞こえさせることができる。

30

40

【 0 5 2 3 】

(8) 前記発光手段は、複数のランプによって構成され、当該複数のランプの全てを消灯させた後に前記第 1 案内表示に連動して前記案内発光を行う(たとえば、図 1 0 - 2 5 (c 3) に示すように枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させる部分)。

【 0 5 2 4 】

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

50

促すことができる。

【 0 5 2 5 】

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

前記点灯データテーブルは、前記案内発光の実行時間を規定する親テーブル（たとえば、図 1 0 - 3 4 に示す親テーブル）と、前記発光手段が参照するデータが規定された孫テーブルを示す子テーブル（たとえば、図 1 0 - 3 5 に示す子テーブル）と、当該孫テーブル（たとえば、図 1 0 - 3 6 , 図 1 0 - 3 7 に示す子テーブル）とを含む。

【 0 5 2 6 】

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

10

【 0 5 2 7 】

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

【 0 5 2 8 】

具体的には、図 1 0 - 3 5 に示すように、左下ランプ 0 7 5 F 0 0 9 D、アタッカ上ランプ 0 7 5 F 0 0 9 U、および盤左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 E は、大右打ち促進演出において用いられずに消灯するため、孫テーブルが設けられていない。これにより、ROM 1 2 1 において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。

20

【 0 5 2 9 】

(1 1) 前記案内手段は、遊技者が遊技媒体を発射させる方向に向けて順番に前記発光手段の発光箇所を移動させることで、前記案内発光を行う（たとえば、図 1 0 - 2 5 ~ 図 1 0 - 3 3 に示すように遊技領域の左側から右側に向かって枠ランプに含まれる各ランプを順番に点灯させる部分）。

【 0 5 3 0 】

具体的には、図 1 0 - 2 5 ~ 図 1 0 - 3 3 に示すように、遊技領域の左側から右側に向かって枠ランプに含まれる各ランプを順番に点灯させることで、大右打ち促進演出を実行することで、遊技者に対して右打ちすることを分かり易く促すことができる。

30

【 0 5 3 1 】

(1 2) 前記案内手段は、前記発光手段の発光色を変化させながら、前記案内発光を行う（たとえば、枠ランプを七色に点灯させる部分）。

【 0 5 3 2 】

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

【 0 5 3 3 】

(1 3) 前記第 2 案内表示は、前記有利状態の制御に関連して行われる背景画像の切替表示として、フェードインおよびフェードアウトによる切替表示による影響を受けない（たとえば、図 1 0 - 3 8 (d 1) ~ 図 1 0 - 3 9 (d 4) に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

40

【 0 5 3 4 】

具体的には、図 1 0 - 3 8 (d 1) ~ 図 1 0 - 3 9 (d 4) に示すように、小右打ち促進演出は、ファンファーレ演出から大当たりラウンドに切り替わる際のフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されることなく継続される。これにより、背景画像の切替表示によってファンファーレ演出から大当たりラウンドに切り替わったとしても、引き続き右打ちすることを遊技者に促すことができる。

【 0 5 3 5 】

(1 4) 前記第 2 案内表示は、前記特別状態における演出画像の表示として、可変表

50

示の表示結果が前記特定表示結果となることを示唆する予告演出における表示による影響を受けない（たとえば、図 10 - 49（g 5）に示すように群予告演出による画像表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

【 0 5 3 6 】

具体的には、図 10 - 49（g 5）に示すように、小右打ち促進演出は、大当たり有利状態が終了した後の確変状態において、大当たりが発生することを示唆する予告演出における表示に影響されることなく継続される。これにより、予告演出が実行されることで飾り図柄の視認性が困難になったとしても、小右打ち促進演出における矢印画像および文字画像は視認性が阻害されることなく表示され続けるため、引き続き右打ちすることを遊技者に促すことができる。

10

【 0 5 3 7 】

（ 1 5 ） 前記特別状態において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しないとともに、前記案内発光も行わない（たとえば、図 10 - 50（h 2）に示すように、特図 2 当りでの連チャン当りの場合はスピーカ 8 L，8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力せず、かつ枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分）。

【 0 5 3 8 】

具体的には、図 10 - 50（h 2）に示すように、特図 2 当りでの連チャン当りの場合は、初当たり時のようにスピーカ 8 L，8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしない。これにより、頻

20

【 0 5 3 9 】

〔 特徴部 0 7 5 F の変形例 〕

上述した特徴部 0 7 5 F に係るパチンコ遊技機 1 の変形例について説明する。

【 0 5 4 0 】

（ 大右打ち促進演出の実行前の消灯について ）

本実施の形態においては、図 10 - 25（c 3）に示すように、枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるものであったが、全てのランプを消灯するものに限らず一部のランプについては点灯していてもよい。たとえば、大右打ち促進演出において最初に点灯するランプ（この例では、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 4 ランプ）については点灯していてもよい。このようにすれば、その後大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるときの繋がりをよく見せることができる。

30

【 0 5 4 1 】

（ 大当たりラウンド中の切替表示について ）

本実施の形態においては、図 10 - 38（d 1）～図 10 - 39（d 4）に示すように、大当たりラウンド中の切替表示として、ファンファーレ演出から大当たりラウンドへ切り替わる際に、フェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示を実行することを例示したが、これに限らない。たとえば、大当たりラウンド中の切替表示としては、ファン

40

【 0 5 4 2 】

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

【 0 5 4 3 】

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

50

【 0 5 4 4 】

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

【 0 5 4 5 】

(大当たり遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示について)

本実施の形態においては、図 1 0 - 4 9 (g 5) に示すように、大当たり遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示として、群予告演出による画像表示を例示したが、これに限らない。たとえば、大当たり遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示としては、リーチ演出中に真っ白な画面を挿入するホワイトアウトや、真っ黒な画面を挿入するブラックアウトの演出効果を用いてもよいし、複数回の飾り図柄の変動および仮停止を繰り返す擬似連予告の演出効果を用いてもよいし、遊技領域の前面側に設けられた導光板を点灯や点滅させることで飾り図柄の視認性を困難にさせる演出効果を用いてもよい。いずれにおいても、大当たり遊技球状態後の確変状態において特殊な演出表示が行われたとしても、小右打ち促進演出に対応する画像表示が影響されないようにすればよい。

10

【 0 5 4 6 】

(V を狙え演出について)

本実施の形態においては、特定領域として、特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 B の内部に設けられた V 大入賞口を通過した後の V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 の検出領域を例示するとともに、V を狙え演出として、図 1 0 - 4 3 (e 1 3) に示すように V 大入賞口を指す画像を表示するものであった。しかし、これに限らず、特定領域に関する画像表示を用いた第 3 案内表示である V を狙え演出における画像表示は、V 大入賞口そのものを指すものに限らず、V 大入賞口付近を指すものであってもよいし、V 大入賞口に至るまでの経路、たとえば V 大入賞口の上流側に位置する V 大入賞口を開閉させる蓋部分を指すものであってもよい。

20

【 0 5 4 7 】

(大右打ち促進演出について)

本実施の形態においては、図 1 0 - 2 5 (c 4) ~ 図 1 0 - 3 1 (c 2 3) に示すように、先に矢印の図形画像が現れ、その後、「右打ちだ!!」の文字画像が現れるものであったが、これに限らない。たとえば、先に「右打ちだ!!」の文字画像が現れ、その後、矢印の図形画像が現れるものであってもよい。また、第 1 案内表示の一例である大右打ち促進演出の画像表示では、矢印画像および文字画像で構成されるのに対して、第 2 案内表示の一例である小右打ち促進演出の画像表示では、矢印画像のみ、あるいは文字画像のみで構成されてもよい。

30

【 0 5 4 8 】

(有利状態について)

本実施の形態においては、「有利状態」の期間として、図 1 0 - 2 4 (c 1) ~ 図 1 0 - 4 7 (f 4) に示す期間 (図 1 0 - 2 0 の t 3 ~ 図 1 0 - 2 1 の t 1 6 までの期間) を例示したが、これに限らない。たとえば、「有利状態」の期間としては、ファンファーレ演出期間を除く期間、すなわち、図 1 0 - 3 9 (d 3) ~ 図 1 0 - 4 7 (f 4) に示す期間 (図 1 0 - 2 0 の t 4 ~ 図 1 0 - 2 1 の t 1 6 までの期間) であってもよい。また、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出は、大当たりが発生する図柄が確定する期間 (図柄確定期間) に実行されてもよい。

40

【 0 5 4 9 】

(初当りの場合の右打ち促進演出について)

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

50

様で音を出力しないようにし、特図 1 当りでの大当りが確変大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯するとともに、スピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力してもよい。また、特図 1 当りでの大当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯せず、かつスピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにしてもよい。

【 0 5 5 0 】

(特図 2 当りでの連チャン当りの場合の右打ち促進演出について)

本実施の形態においては、図 1 0 - 5 0 (h 2) に示すように、特図 2 当りでの連チャン当りの場合、スピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしないが、これに限らない。たとえば、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方でスピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないものであってもよい。

10

【 0 5 5 1 】

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

20

【 0 5 5 2 】

(第 3 案内表示について)

本実施の形態においては、特定領域に関する画像表示を用いた第 3 案内表示として、確変大当りにおける大当りラウンド中に、V 大入賞口を指す画像を例示したが、これに限らない。たとえば、第 3 案内表示として、大当り遊技状態が終了した後の確変状態において、第 2 始動入賞口を狙って遊技球を発射させることを遊技者に促す画像を表示すること、あるいは、可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) を狙って遊技球を発射させることを遊技者に促す画像を表示することなどを適用してもよい。たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、エンディング演出が終了した後、CPU 1 0 3 から、保留記憶数指定コマンド (C 2 系コマンド)、背景指定コマンド (9 5 系コマンド)、図柄変動指定コマンド (8 D 系コマンド)、表示結果指定コマンド (8 C 系コマンド)、および変動パターン指定コマンド (8 1 系コマンド) を受信したことに基づき、第 2 始動入賞口や可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) を指す矢印画像とともに「狙え！」の文字画像を画像表示装置 5 に表示してもよい。このような画像表示が行われたとしても、小右打ち促進演出における図形および文字画像は継続して表示し続けられよい。

30

40

【 0 5 5 3 】

(ハズレ図柄の表示による時短状態の制御について)

上記した各特徴部や変形例においては、時短状態 (高ベース状態) への移行については、必ず特別可変入賞球装置 7 や特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 A が作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置 7 や特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 A を作動させることなく時短状態 (高ベース状態) に移行するようにしてもよい。

50

【 0 5 5 4 】

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

【 0 5 5 5 】

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

【 0 5 5 6 】

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

10

【 0 5 5 7 】

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

【 0 5 5 8 】

20

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

【 0 5 5 9 】

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

30

【 0 5 6 0 】

なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【 0 5 6 1 】

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

40

【 0 5 6 2 】

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

【 0 5 6 3 】

また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態ごとに応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ご

50

とに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【 0 5 6 4 】

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

【 0 5 6 5 】

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

【 0 5 6 6 】

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

10

【 0 5 6 7 】

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

【 0 5 6 8 】

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

【 0 5 6 9 】

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

20

【 0 5 7 0 】

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

【 0 5 7 1 】

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

30

【 0 5 7 2 】

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

【 0 5 7 3 】

特徴部 0 7 5 F に係るパチンコ遊技機 1 においては、遊技状態が時短状態に制御されるためには必ず大当り遊技状態を経由するものであったので、時短状態において右打ちすることを遊技者に促すための大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を、大当りが発生したときに実行するファンファーレ演出中において行うことができた。しかし、上述したようなハズレ図柄を時短図柄とした場合、大当り遊技状態を経由せずとも遊技状態が時短状態に制御されるため、ハズレ図柄の表示を契機として時短状態に制御される場合、ハズレ図柄が表示されてから時短状態に制御されるまでの間において大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行するための時間を確保しなければならない。そこで、以下に示すような手法で大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行すればよい。

40

【 0 5 7 4 】

たとえば、時短図柄ではないハズレ図柄の変動が停止するまでの図柄確定時間を 0 . 5 秒間とした場合に、時短図柄であるハズレ図柄が停止するまでの図柄確定時間をそれよりも長い 3 0 秒間とし、その間に時短状態の制御の開始を報知する時短ファンファーレ演出

50

を実行してもよい。なお、CPU103は、表示結果指定コマンド（8C系コマンド）において、ハズレ指定のコマンドとして、時短が付与されない通常のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドとは別に、時短が付与される時短用のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを用意し、時短図柄のハズレ変動であるか否かに応じて両者のコマンドを使い分けて演出制御用CPU120に演出制御コマンドを送信すればよい。そして、演出制御用CPU120は、通常のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを受信すれば図柄確定時間を0.5秒間とし、時短用のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを受信すれば図柄確定時間を30秒間とすればよい。

【0575】

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

【0576】

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

【0577】

その後、図10-24(c2)に示す例と同様に、時短ファンファーレ演出による名称画像（「時短RUSH」）が表示される間も引き続き小右打ち促進演出を実行し、その後、図10-25(c3)に示す例と同様に一旦遊技効果ランプ9を消灯させた後に、図10-25(c4)～図10-38(c26)に示す例と同様に時短ファンファーレ演出中において大右打ち促進演出を実行してもよい。この間、小右打ち促進演出は実行され続ける。そして、大右打ち促進演出を実行した後、図10-48～図10-50に示す例と同様に遊技状態を時短状態に制御し、小右打ち促進演出を継続させてもよい。

【0578】

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

【0579】

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

10

20

30

40

50

が確定した遊技の次の遊技（変動）が大当りの場合、その後、図 10 - 24（c1）に示すようなファンファーレ演出が実行されるため、時短ファンファーレ演出を実行しない。

【0580】

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

10

【0581】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

【0582】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

20

【0583】

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

【0584】

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

【0585】

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

30

【0586】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基

づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、

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

40

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

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

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

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

50

前記第 2 案内表示は、前記有利状態の制御に関連して行われる背景画像の切替表示（たとえば、フェードアウトおよびフェードインによる切替表示）による影響を受けず（たとえば、図 10 - 38（d 1）～図 10 - 39（d 4）に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

さらに、

前記表示手段は、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であり、

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

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

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

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

【 0 5 8 7 】

この特徴によれば、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。さらに、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。

【 0 5 8 8 】

つまり、可変表示の表示結果が特定表示結果となった後の所定期間において第 1 案内表示と第 2 案内表示とで所定方向に遊技球を発射させる指示を強調し、その後は第 1 案内表示を引き継ぐことなく第 2 案内表示を引き継いで所定方向に遊技球を発射させることを指示することにより、指示を強調し過ぎないことで煩わしさを感じさせないようにでき、しかも、先に第 2 案内表示を行って控えめにこれから所定方向に遊技球を発射させることを指示し、その後、有利状態の名称を認識させ、認識させた後に第 1 案内表示によって所定方向に遊技球を発射させることをしっかり指示することができるとともに、遊技者は、擬似可動体表示演出が実行されるときに可動体演出が実行されることを期待して演出に注目することになるので、演出の興趣を向上できる。すなわち、遊技場に設置したときに有利状態において遊技球を発射すべき方向の指示が遊技者にわかりやすく遊技者の興味をひきやすく演出の興趣が向上しやすい遊技機を提供することができる。

【 0 5 8 9 】

また、擬似可動体演出が実行される場合であっても案内表示とは重複しないように表示するのが好ましい。そうすることで正確な情報を遊技者に報知しつつより好適な演出を実行でき興趣が向上する。

【 0 5 9 0 】

さらに、擬似可動体表示演出が実行されることに遊技者を注目させることができる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

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

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

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

10

20

30

40

50

可動体表示演出と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【 0 5 9 1 】

(他の形態例)

【 0 5 9 2 】

この発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【 0 5 9 3 】

(特徴部 2 4 1 S G 形態)

形態 1 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

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

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

を備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

【 0 5 9 4 】

形態 2 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

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

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

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

前記擬似可動体表示は、前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示したときに特定の移動量の反動動作表示を行い (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示して該第 1 演出表示

10

20

30

40

50

位置に停止表示するとき、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う部分）、前記特定の移動量の方が、前記所定の移動量よりも大きい（例えば、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。図14-38参照）、

ことを特徴としている。

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

10

【0595】

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、

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を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動させる可動体演出（例えば、演出制御用CPU120が、搭載可動体32を原点位置から演出位置に移動可能な部分）と、
を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、スーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高い。図14-11参照）、

30

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。

40

【0596】

形態4の遊技機は、

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

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

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

50

前記演出実行手段は、

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

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

前記報知演出の前に実行され、前記報知演出に関連する報知関連画像（例えば、キャラクタ画像 Z 3 1 0）が表示されることにより前記報知演出が実行されることを示唆する所定演出（例えば、発展演出 B が実行される可能性を示唆する発展示唆演出）と、

を実行可能であり、

前記所定演出において、前記報知演出が実行される期待度が異なる複数の態様（例えば、パターン P S - 1 ~ P S 1 - 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 1 4 - 2 5（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 1 4 - 2 6（A）~（J）、図 1 4 - 2 7（A）参照）、

前記報知演出を実行する前であって前記第 2 表示位置に表示している前記擬似可動体表示を非表示とするときに、前記第 2 表示位置を含む表示領域に前記報知関連画像（例えば、キャラクタ画像 Z 3 1 0）を表示可能である（図 1 4 - 2 6（F）~（J）、図 1 4 - 2 7（A）参照）、

ことを特徴としている。

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

【0597】

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 CPU 1 2 0 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分や、画像表示装置 5 にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

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

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

を実行可能であり、

前記表示手段は、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

【0598】

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 CPU 1 2 0 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分）を備え、

前記表示手段は、

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

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

前記第 1 表示位置、前記中間表示位置、及び前記第 2 表示位置を含む表示領域で、前記擬似可動体表示の移動表示を強調する特定画像（例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像 Z 7 1 A が飛び散る態様のエフェクト画像 Z 7 1）を表示可能である（図 1 4 - 3 1 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。

【0599】

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 CPU 1 2 0 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分や、画像表示装置 5 にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示可能な部分）を備え、

前記第 1 擬似可動体表示は、第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能であり（図 1 4 - 1 6（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 1 4 - 1 6（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

10

20

30

40

50

示位置)を経て前記第2表示位置へ移動表示し(図14-40(A)~(C)参照)、

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

前記第1擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示と、前記第2擬似可動体表示の前記第1所定表示位置から前記第2所定表示位置への移動表示とで、速度が異なり(例えば、第1擬似可動体表示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14-40参照)、

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14-10、図14-20(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。

【0600】

形態8の遊技機は、形態1~7のいずれかに記載の遊技機であって、

第1位置(例えば、第1原点位置)から該第1位置とは異なる第2位置(例えば、第1演出位置)に移動可能な可動体(例えば、第1非搭載可動体M100)を備え、

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

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14-36参照)、

前記特定の移動量の方が、前記一定の移動量よりも大きい(例えば、第1擬似可動体表示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14-38参照)、

ことを特徴としている。

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

【0601】

形態9の遊技機は、形態1~8のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示の方が可動体よりも移動速度が速く、かつ、移動距

10

20

30

40

50

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。

【 0 6 0 2 】

形態 1 0 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 1 4 - 3 6 （ B 1 ）（ B 2 ）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。

10

【 0 6 0 3 】

形態 1 1 の遊技機は、形態 1 ～ 1 0 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 1 4 - 3 7 参照）、

ことを特徴としている。

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

【 0 6 0 4 】

20

形態 1 2 の遊技機は、形態 1 ～ 1 1 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 1 4 - 3 9 （ 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 1 4 - 3 9 （ B ）参照）、

ことを特徴としている。

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

【 0 6 0 5 】

形態 1 3 の遊技機は、形態 1 ～ 1 2 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 Z 1 0 8 A、Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E ）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 C P U 1 2 0 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出位置に移動表示した後、搭載可動体 L E D 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図 1 4 - 3 1 （ 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。

30

【 0 6 0 6 】

40

形態 1 4 の遊技機は、形態 1 ～ 1 3 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 Z 1 0 8 A、Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E ）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 1 4 - 3 1 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。

【 0 6 0 7 】

形態 1 5 の遊技機は、形態 1 3 または形態 1 4 に記載の遊技機であって、

50

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、発光表示部 Z 1 0 8 A、Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E）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 C P U 1 2 0 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出位置に移動表示した後、搭載可動体 L E D 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図 1 4 - 3 1（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。

【0608】

形態 1 6 の遊技機は、形態 1 ~ 1 7 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 C P U 1 2 0 が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 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 C P U 1 2 0 が予告演出 A にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出 B にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置から第 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 1 4 - 3 3 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。

【0609】

形態 1 7 の遊技機は、形態 1 ~ 1 6 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 1 4 - 4 3 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

【0610】

図 1 1 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 1 1（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 1（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。

【0611】

図 1 1（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 ~ 6 5 5 3 5 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 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5 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

10

20

30

40

50

当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図11(A)に示す通りである。

【0612】

図11(B)に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図11(B)に示す通りである。

10

【0613】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図12に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

20

【0614】

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

【0615】

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。

【0616】

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。

40

【0617】

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

50

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。

【 0 6 1 8 】

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 1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当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。

【 0 6 1 9 】

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（1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 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、1 3 4 7 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 1 3 4 7 ～ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ～ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ～ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ～ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ～ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

10

【 0 6 2 0 】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0 ～ 1 3 4 6）内の数値のみが「大当り」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 1 3 4 7 を基準として増加していく。

20

【 0 6 2 1 】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 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。

【 0 6 2 2 】

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 1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

30

【 0 6 2 3 】

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（1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 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、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8 ～ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ～ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ～ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ～ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ～ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

【 0 6 2 4 】

40

つまり、本パチンコ遊技機 1 では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0 ～ 1 2 3 7）内の数値のみが「大当り」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 1 2 3 8 を基準として増加していく。

【 0 6 2 5 】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 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

50

によって高くなっていく。

【0626】

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

10

【0627】

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。

【0628】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65535の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65425の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である65317から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するCPU103の処理負荷を低減することができるようになっている。

20

30

【0629】

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。

【0630】

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

40

【0631】

図13は、演出制御プロセス処理として、図9のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図13に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基

50

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。

【 0 6 3 2 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 9 0 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 6 3 3 】

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

10

【 0 6 3 4 】

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

20

【 0 6 3 5 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、搭載可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令 (効果音信号) の出力によりスピーカ 8 L 、 8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令 (電飾信号) の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

30

【 0 6 3 6 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、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。

40

【 0 6 3 7 】

50

ステップS90174の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当たり遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

【0638】

ステップS90175のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0639】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、この発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【0640】

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。

【0641】

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

【0642】

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

【0643】

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

【0644】

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

【 0 6 4 5 】

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

【 0 6 4 6 】

（特徴部 2 4 1 S G に関する説明）

次に、この実施の形態における特徴部 2 4 1 S G としてのパチンコ遊技機 1 について、図 1 4 - 1 ~ 図 1 4 - 4 0 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。

10

【 0 6 4 7 】

図 1 4 - 1 に示すように、特徴部 2 4 1 S G としてのパチンコ遊技機 1 は、搭載可動体 3 2 が、図 1 に示す搭載可動体 3 2 よりもやや大きく形成されている。

【 0 6 4 8 】

図 1 4 - 2 に示すように、演出制御基板 1 2 には、スティックコントローラ 3 1 A 内に内蔵された振動モータ 6 1 が接続されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スティックコントローラ 3 1 A 及びプッシュボタン 3 1 B 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 1 4 には、プッシュボタン 3 1 B に内蔵されたボタン L E D 6 2 が接続されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ボタン L E D 6 2 を点灯 / 消灯させることが可能とされている。

20

【 0 6 4 9 】

図 1 4 - 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 M O D E（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 4 - 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。

30

【 0 6 5 0 】

図 1 4 - 3（A）に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 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。

40

【 0 6 5 1 】

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 1 4 - 3（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

50

【 0 6 5 2 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 4 - 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。

10

【 0 6 5 3 】

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。

20

【 0 6 5 4 】

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 1 0 0 は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップ R A M にデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

30

【 0 6 5 5 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

40

【 0 6 5 6 】

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

50

述する通常開放大当たり状態や高速開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0657】

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

10

【0658】

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

20

【0659】

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。

【0660】

30

コマンドD100は、客待ちデモ演出の実行を指定するための客待ちデモ指定コマンドであり、後述するように、特別図柄通常処理において第1保留記憶も第2保留記憶も存在しないときに実行されるデモ表示設定によって送信されるコマンドであり、該客待ちデモ指定コマンドが送信された後、所定期間が経過したときに客待ちデモ演出が実行される。

【0661】

尚、図14-3(A)に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

40

【0662】

図14-4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図14-4に示すように、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0663】

50

乱数回路 104 は、これらの乱数値 MR1 ~ MR4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103 は、後述するように、RAM102 に設定された遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 104 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 MR1 ~ MR4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0664】

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

10

【0665】

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

【0666】

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

20

【0667】

図 14 - 5 (A) は、ROM101 に記憶される特図表示結果判定テーブル 1 の構成例を示している。この実施の形態においては、特図表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0668】

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

30

【0669】

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

【0670】

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

40

50

であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【 0 6 7 1 】

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

10

【 0 6 7 2 】

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

20

【 0 6 7 3 】

図 1 4 - 6 (A) は、ROM 1 0 1 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。この実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A 」、「確変大当り B 」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

30

【 0 6 7 4 】

ここで、この実施の形態における大当り種別について、図 1 4 - 6 (B) を用いて説明すると、この実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当り A」や「確変大当り B」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当り C」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

40

【 0 6 7 5 】

「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 1 0 回（いわゆる 1 0 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

50

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（10 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5 R）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。

10

【0676】

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

【0677】

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

20

【0678】

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。

30

【0679】

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

【0680】

図 14 - 6 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B 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

40

50

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 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、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。

【0681】

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

【0682】

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。

【0683】

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。

【0684】

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

【0685】

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

【0686】

尚、この実施の形態における変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当り C」である場合に対応する特殊当

10

20

30

40

50

りの変動パターン（P C 1 - 1）も含まれている。

【0687】

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

【0688】

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

【0689】

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

【0690】

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

【0691】

尚、図14-8（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、P B 1 - 1、P B 1 - 2、P B 1 - 3に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、P B 1 - 1に497個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 2に300個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 3に200個の判定値が割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、P B 1 - 1に250個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 2に347個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 3に400個の判定値が割り当てられている。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当りAや確変大当りBである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチの変動パターンが決定され易いとともに、スーパーリーチよりもスーパーリーチの方が決定され易くなっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0692】

また、可変表示結果が確変大当りCや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをP C 1 - 1（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、この実施の形態では、可変表

10

20

30

40

50

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。

【0693】

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

10

【0694】

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。

【0695】

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

20

【0696】

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。

【0697】

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

30

【0698】

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。

【0699】

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

40

【0700】

次に、図14-8（B）に示すように、高ベース状態において可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ 大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ 大当りの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチ 大当りの変動パターン）とから決定する。また、低ベース状態において可変表示結果が確変大当りAまたは確

50

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

【 0 7 0 1 】

尚、図 1 4 - 8 (B) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル A と大当り用変動パターン判定テーブル B とでは、P B 1 - 1、P B 1 - 2、P B 1 - 3、P B 1 - 4 に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル A では、P B 1 - 1 に 9 7 個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 2 に 3 5 0 個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 3 に 3 0 0 個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 4 に 2 5 0 個の判定値が割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブル B では、P B 1 - 1 に 5 0 個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 2 に 2 0 0 個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 3 に 3 4 7 個の判定値が割り当てられ、P B 1 - 4 に 4 0 0 個の判定値が割り当てられている。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当り A や確変大当り B である場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチ やスーパーリーチ の変動パターンが決定され易くなっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

10

【 0 7 0 2 】

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

20

【 0 7 0 3 】

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

30

【 0 7 0 4 】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル D では、P A 1 - 4 に 8 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 1 に 1 0 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 2 に 8 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 3 に 1 0 個の判定値が割り当てられ、P A 2 - 4 に 7 個の判定値が割り当てられている。

【 0 7 0 5 】

つまり、この実施の形態では、高ベース状態 (時短状態) において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン (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りとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。尚、変動パターン P A 2 - 4、P B 1 - 4 (スーパーリーチ) は、高ベース状態 (時短状態) でのみ実行可能な変動パターンとされている。

40

【 0 7 0 6 】

この実施の形態における R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば、遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、例えば、第 1 特図保

50

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、遊技制御パッファ設定部とを備えている。

【0707】

第1特図保留記憶部は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【0708】

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

20

【0709】

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。

30

【0710】

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

40

【0711】

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。

【0712】

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。

50

【 0 7 1 3 】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 103 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。

【 0 7 1 4 】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR2 ~ MR4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU 103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

10

【 0 7 1 5 】

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。

20

【 0 7 1 6 】

図 14 - 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 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。

【 0 7 1 7 】

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。

30

【 0 7 1 8 】

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。

【 0 7 1 9 】

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タ値を示すデータが記憶される。

40

【 0 7 2 0 】

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。

【 0 7 2 1 】

この実施の形態では、第 1 特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号 1 - 0、第 1 特図の保留記憶 1 ~ 4 に対応するバッファ番号 1 - 1 ~ バッファ番号 1 - 4、第 2 特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号 2 - 0、第 2 特図の保留記憶 1 ~ 4 に対応するバッファ番号 2 - 1 ~ バッファ番号 2 - 4 のそれぞれに

50

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。

10

【0722】

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。

20

【0723】

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。

30

【0724】

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。

40

【0725】

50

(スーパーリーチ中の演出)

ここで、スーパーリーチ中の演出について、図14-9に基づいて説明する。図14-9は、ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。
【0726】

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

10

【0727】

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

【0728】

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

20

【0729】

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

【0730】

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

30

【0731】

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

40

【0732】

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

【0733】

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

50

、各演出の具体的な内容を説明する前に、搭載可動体 3 2 や第 1 擬似可動体表示及び第 2 擬似可動体表示について説明する。

【 0 7 3 4 】

（パチンコ遊技機の開発の流れ）

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

【 0 7 3 5 】

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

【 0 7 3 6 】

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

【 0 7 3 7 】

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

【 0 7 3 8 】

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

【 0 7 3 9 】

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。

【 0 7 4 0 】

以下、特徴部 2 4 1 S G としてのパチンコ遊技機 1 にあっては、開発段階では複数の可動体を搭載する予定であったが、上記したような種々の問題が生じたことにより、1つの可動体（例えば、搭載可動体 3 2）についての搭載は決定され、他の可動体（例えば、第 1 非搭載可動体 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、を採用したものと説明する。

【 0 7 4 1 】

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、この発明はこれに

10

20

30

40

50

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。

【 0 7 4 2 】

（ 搭載可動体 3 2 ）

以下、搭載可動体 3 2 について、図 1 4 - 1 3 に基づいて説明する。図 1 4 - 1 3 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。

【 0 7 4 3 】

図 1 4 - 1 3 （ 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 1 4 - 1 3 （ 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 1 4 - 1 3 （ 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。

【 0 7 4 4 】

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 1 4 - 2 参照）と、を主に有する。

【 0 7 4 5 】

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。

【 0 7 4 6 】

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 1 4 - 1 3 （ 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 2 0 7 L , 2 0 7 R により原点位置にて保持される。

【 0 7 4 7 】

（ 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 1 4 - 1 4 に基づいて説明する。図 1 4 - 1 4 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。

【 0 7 4 8 】

図 1 4 - 1 4 （ A ）に示す第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、図 1 4 - 1 4 （ B ）に示す

10

20

30

40

50

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 M 1 0 0 を模した画像とされている。

【 0 7 4 9 】

パチンコ遊技機 1 に非搭載の第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 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 M 1 0 0 A と機構部 M 1 0 0 B と、から構成され、演出部 M 1 0 0 A から左方に延設された機構部 M 1 0 0 B 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 M 1 0 1 に支持されることにより、上方の第 1 原点位置（図 1 4 - 1 4（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 1 4 - 1 4（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 7 5 0 】

駆動機構 M 1 0 1 は、可動体モータ M 1 0 2 と、可動体モータ M 1 0 2 の駆動軸に固着された駆動ギヤ M 1 0 3 及び駆動ギヤ M 1 0 3 に噛合する従動ギヤ M 1 0 4 と、従動ギヤ M 1 0 4 が下端に固着された上下方向を向く回動軸 M 1 0 5 と、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を第 1 原点位置に保持可能な可動体ソレノイド M 1 0 7 と、回動軸 M 1 0 5 に挿入された移動体 M 1 0 6 と、演出部 M 1 0 0 A に内蔵され、正面視円形の発光部 M 1 0 8 A を発光可能な非搭載可動体 L E D（図示略）と、を主に有する。

【 0 7 5 1 】

また、演出部 M 1 0 0 A は、前面に筋状の装飾が施され、発光部 M 1 0 8 A の周囲に配置された 4 つの演出可動部 M 1 1 0 A ~ M 1 1 0 D を有し、演出可動部 M 1 1 0 A ~ M 1 1 0 D が互いに近接する第 1 演出状態（図 1 4 - 1 4（B）において 2 点鎖線で示す状態）と、演出可動部 M 1 1 0 A ~ M 1 1 0 D が発光部 M 1 0 8 A 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。

【 0 7 5 2 】

第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 は、機構部 M 1 0 0 B の左端部（被案内部）が回動軸 M 1 0 5 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 M 1 0 7 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 M 1 0 7 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 M 1 0 0 は第 1 原点位置から自重により落下され、機構部 M 1 0 0 B の左右端部が移動体 M 1 0 6 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。

【 0 7 5 3 】

また、回動軸 M 1 0 5 の外周には螺旋状の溝部 M 1 0 5 A が形成される一方で、移動体 M 1 0 6 は、内周面に溝部 M 1 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 M 1 0 5 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 M 1 0 2 により回動軸 M 1 0 5 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 M 1 0 0 は、第 1 原点位置から第 1 演出位置まで自重により落下可能であり、落下した後は、可動体モータ M 1 0 2 により回動軸 M 1 0 5 を回転させて移動体 M 1 0 6 を上昇させることにより第 1 演出位置から第 1 特定原点位置まで上昇し、可動体ソレノイド M 1 0 7 により第 1 原点位置にて保持される。

【 0 7 5 4 】

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

10

20

30

40

50

【 0 7 5 5 】

(第 2 擬似可動表示と第 2 非搭載可動体)

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

【 0 7 5 6 】

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

【 0 7 5 7 】

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

【 0 7 5 8 】

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

【 0 7 5 9 】

図 1 4 - 1 5 (B) に示すように、第 1 駆動機構 M 2 0 1 A は、ベース部材 M 2 0 2 に背面側に設けられた可動体モータ (図示略) と、可動体モータ (図示略) により回転する回転体 M 2 0 3 と、演出部 M 2 0 0 A を上下方向に移動可能に案内する案内レール M 2 0 4 と、を有する。機構部 M 2 0 0 B は、ベース部材 M 2 0 2 に対し前後方向を向く回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 7 6 0 】

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 4 - 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 4 - 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 7 6 1 】

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。

【 0 7 6 2 】

また、図 1 4 - 1 5 (C) に示すように、第 2 駆動機構 M 2 0 1 B は、可動体モータ M 2 1 2 と、可動体モータ M 2 1 2 の駆動軸に固着された駆動ギヤ M 2 1 3 及び駆動ギヤ M 2 1 3 に噛合する従動ギヤ M 2 1 4 と、従動ギヤ M 2 1 4 が左端に固着された左右方向を向く回動軸 M 2 1 5 と、を主に有する。また、回動軸 M 2 1 5 の外周には螺旋状の溝部 M 2 1 5 A が形成される一方で、演出部 M 2 0 0 A から上方に延設された機構部 M 2 0 0 B は、内周面に溝部 M 2 1 5 A に係止可能な係止部 (図示略) が形成され、かつ、回動軸 M 2 1 5 を中心とする回転が規制されている。

10

20

30

40

50

【 0 7 6 3 】

よって、第 2 駆動機構 M 2 0 1 B により駆動する第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 は、可動体モータ M 2 1 2 により回転軸 M 2 1 5 を正逆回転させることで、左側の第 2 特定原点位置（図 1 4 - 1 5（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 1 4 - 1 5（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。

【 0 7 6 4 】

図 1 4 - 1 5（A）に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、上記第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 を模した画像であり、演出部 M 2 0 0 A に対応する演出表示部 Z 2 0 0 A と、機構部 M 2 0 0 B に対応する機構表示部 Z 2 0 0 B と、回転部 M 2 0 7 に対応する回転表示部 Z 2 0 7 と、発光部 M 2 0 8 A ~ M 2 0 8 E に対応する発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E と、を有する。

10

【 0 7 6 5 】

尚、開発当初は、非搭載可動体 L E D（図示略）としてフルカラー L E D の搭載を予定していたものの、コスト面から単色 L E D の搭載を余儀なくされることがあるが、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 とすることで、コスト面を考慮せず、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E を複数色（例えば、7 色など）にて発光表示させることができる。

【 0 7 6 6 】

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 1 4 - 1 6（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 1 4 - 1 7（B）参照）。

20

【 0 7 6 7 】

次に、搭載可動体 3 2 の移動態様と、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 及び第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示態様について、図 1 4 - 1 6 及び図 1 4 - 1 7 に基づいて説明する。図 1 4 - 1 6 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 1 4 - 1 7 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。

30

【 0 7 6 8 】

図 1 4 - 1 6（A）に示すように、搭載可動体 3 2 は、画像表示装置 5 の表示領域の上部にて演出部 3 2 A 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 3 2 A 及び機構部 3 2 B が重複する演出位置と、の間で上下方向に移動可能とされ、原点位置から演出位置までの移動距離は L 1 とされている。

【 0 7 6 9 】

図 1 4 - 1 6（B）に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、画像表示装置 5 の表示領域の上部位置にて演出表示部 Z 1 0 0 A の下部が表示される第 1 初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央下位置にて演出表示部 Z 1 0 0 A 及び機構表示部 Z 1 0 0 B が表示される第 1 演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示距離は L 2 とされている。

40

【 0 7 7 0 】

図 1 4 - 1 7（A）に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、画像表示装置 5 の表示領域の下部位置にて演出表示部 Z 1 0 0 A の上部が表示される第 1 特定初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央上位置にて演出表示部 Z 1 0 0 A 及び機構表示部 Z 1 0 0 B が表示される第 1 特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの特定移動表示距離は L 2 A とされている。

【 0 7 7 1 】

50

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。

【0772】

次に、図14-16(C)に示すように、第2擬似可動体表示Z200は、画像表示装置5の表示領域の上部位置にて演出表示部Z200Aの下部が表示される第1特定初期表示位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央位置にて演出表示部Z200A及び機構表示部Z200Bが表示される第1特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示距離はL3とされている。

10

【0773】

また、図14-17(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。

【0774】

20

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。

【0775】

また、第1擬似可動体表示Z100の移動表示距離L2は、搭載可動体32の移動距離L1よりも長く、第2擬似可動体表示Z200の移動表示距離L3は、搭載可動体32の移動距離L1よりも短い($L2 > L1 > L3$)。また、第1擬似可動体表示Z100の移動表示距離L2Aは、搭載可動体32の移動距離L1よりも長く、第2擬似可動体表示Z200の移動表示距離L3Aは、搭載可動体32の移動距離L1や移動表示距離L2Aよりも長い($L3A > L2A > L1$)。

30

【0776】

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。

【0777】

図14-16に示すように、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200は、演出表示部Z100A、Z200Aと機構表示部Z100B、Z200Bとから構成され、機構表示部Z100B、Z200Bは、画像表示装置5の表示領域の縁部まで延設されていることで、あたかも画像表示装置5の側方に配置された駆動機構M101、第1駆動機構M201A、第2駆動機構M201Bにより演出表示部Z100A、Z200Aが支持されているように見えるので、移動表示をより現実的に表現することが可能である。

40

【0778】

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Z300(図14-25(H)参照)のように機構表示部を有しない画像とは異なる。

50

【 0 7 7 9 】

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

【 0 7 8 0 】

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

10

【 0 7 8 1 】

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

【 0 7 8 2 】

（予告演出 A）

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

20

【 0 7 8 3 】

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

【 0 7 8 4 】

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。

30

【 0 7 8 5 】

（予告演出 B）

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

40

【 0 7 8 6 】

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

50

【 0 7 8 7 】

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

【 0 7 8 8 】

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

【 0 7 8 9 】

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。

【 0 7 9 0 】

（発展演出 A）

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

【 0 7 9 1 】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の発展演出 A 種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される（図 1 4 - 2 5（H）参照）。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体 3 2 は原点位置から落下せず、画像表示装置 5 に発展報知画像 Z 3 0 0 が表示されることにより弱スーパーリーチへの発展が報知される（図 1 4 - 2 5（G）参照）。つまり、発展演出 A 種別決定処理にて非実行が決定されるとは、搭載可動体 3 2 を落下させず発展報知画像 Z 3 0 0 の表示により弱スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

【 0 7 9 2 】

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

【 0 7 9 3 】

（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

10

20

30

40

50

た後、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の連打操作（プッシュセンサ 3 5 B の検出信号が所定期間内に複数回検出される操作）が有効となる操作有効期間において連打操作が検出されたことに基づいて、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E が決定された演出パターンに対応する発光表示色に変化することにより、後述するキャラクタ画像 Z 3 1 0 の表示色、つまり、発展演出 B が実行される可能性が示唆される。

【 0 7 9 4 】

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

10

【 0 7 9 5 】

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

20

【 0 7 9 6 】

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

30

【 0 7 9 7 】

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よい。また、プッシュボタン 3 1 B の連打操作に応じて複数の発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の点灯数が増加するようにし、点灯数が多い方が少ない場合よりも発展演出 B の実行期待度が高くなるようにしてもよい。また、発光色と発光数により期待度が異なるようにしてもよい。

【 0 7 9 8 】

また、特徴部 2 4 1 S G では、操作有効期間にプッシュボタン 3 1 B の連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合、パターン P S - 2 ~ 4 のいずれかが決定されている場合でも、連打操作量によっては、各パターン P S - 2 ~ 4 に応じた発光表示色まで変化しない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、操作有効期間にプッシュボタン 3 1 B の連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合でも、操作有効期間が終了したタイミングで、決定されたパターン P S - 2 ~ 4 に応じた発光表示色に変化するようにしてもよい。

40

【 0 7 9 9 】

また、操作有効期間の終了後に表示されるキャラクタ画像 Z 3 1 0 は、操作有効期間が終了したときの発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色に対応する色のキャラクタ画像 Z 3 1 0 が表示されるようになっている。

【 0 8 0 0 】

50

尚、操作有効期間が終了したときの発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色に応じて、種別が異なるキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示するようにしてもよい。また、上記のようにパターン P S - 2 ~ 4 のいずれかが決定されたにも関わらず発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色が変化しなかった場合でも、決定されたパターン P S - 2 ~ 4 に応じた色のキャラクタ画像 Z 3 1 0 (発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色とは異なる色) を表示するようにしてもよい。また、キャラクタ画像 Z 3 1 0 が表示されたタイミングで発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色をキャラクタ画像 Z 3 1 0 と同色に変化させてもよい。

【 0 8 0 1 】

(発展演出 B)

発展演出 B は、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示することにより、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されること(遊技者にとって有利な内容)が報知される(図 1 4 - 2 7 (D) 参照)。また、第 1 特定演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去される(図 1 4 - 2 7 (D) ~ (F) 参照)。

【 0 8 0 2 】

また、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去されるときに、第 1 特定演出表示位置を含む表示領域に、リーチタイトル画像 Z 5 1 を、該画像の表示開始時であることを示す態様にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 に重複するように表示することにより、可変表示結果が大当たりとなる(大当たり遊技状態に制御される)ことが示唆される。

【 0 8 0 3 】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 8 0 の発展演出 B 種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示されることにより、強スーパーリーチへの発展が報知される(図 1 4 - 2 7 (D) 参照)。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示されず、画像表示装置 5 にリーチタイトル画像 Z 5 1 が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展が報知される(図 1 4 - 2 7 (C) 参照)。つまり、発展演出 B 種別決定処理にて非実行が決定されるとは、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を移動表示させずリーチタイトル画像 Z 5 1 が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

【 0 8 0 4 】

(決め演出)

決め演出は、スーパーリーチ演出において実行されていた味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル対決の決着をつけ、大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する演出とされている。具体的には、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与える表示を行った後、遊技者に対しプッシュボタン 3 1 B またはスティックコントローラ 3 1 A の操作促進表示が行われ、プッシュボタン 3 1 B またはスティックコントローラ 3 1 A の操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B またはスティックコントローラ 3 1 A の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、搭載可動体 3 2 を原点位置から演出位置に移動させることにより敵キャラクタを倒してバトルに勝利する大当たり確定報知、または搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置に移動されずに敵キャラクタに倒されてバトルに敗北するはずれ確定報知のいずれかが行われる。

【 0 8 0 5 】

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、

10

20

30

40

50

味方キャラクタが敵キャラクタを倒してバトルに勝利する大当り確定報知が行われるパターンとされている。

【 0 8 0 6 】

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 1 0 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。

【 0 8 0 7 】

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りとなる（図 1 4 - 2 9（E）～（G）、図 1 4 - 3 0（A）～（F）参照）。

10

【 0 8 0 8 】

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 4 - 2 9（H）～（J）参照）。

20

【 0 8 0 9 】

次に、スーパーリーチ、（強スーパーリーチ）における搭載可動体 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り期待度について、図 1 4 - 1 1 に基づいて説明する。図 1 4 - 1 1 は、発展演出 A と発展演出 B の実行状況別の大当り期待度を示す図である。

【 0 8 1 0 】

図 1 4 - 1 1 に示すように、パターン A は、スーパーリーチ、（強スーパーリーチ）の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間に発展演出 A 及び発展演出 B の双方が非実行となるパターンであり、パターン B は、発展演出 A が非実行、発展演出 B が実行となるパターンであり、パターン C は、発展演出 A が実行、発展演出 B が非実行となるパターンであり、パターン D は、発展演出 A 及び発展演出 B の双方が実行となるパターンである。

30

【 0 8 1 1 】

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

40

【 0 8 1 2 】

図 1 4 - 1 8 は、図 1 3 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 1）。第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 1；Y）、始動入賞時受信コマン

50

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。

【0813】

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。

10

【0814】

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。

20

【0815】

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。

30

【0816】

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)。

【0817】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ241SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

40

【0818】

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

50

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。

10

【0819】

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。

【0820】

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14-19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14-21(A)に示す発展演出A種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出Aの演出パターン(演出種別)を決定する(ステップ241SGS278B)。ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンではないときには(ステップ241SGS277;N)、ステップ241SGS283に進む。

20

【0821】

図14-19に示すように、予告演出種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する(ステップ241SGS301)。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果(はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り、小当り)を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り)またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当りCの場合を除外してもよい。

30

40

【0822】

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14-20(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14-20(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

50

ターンを決定する（ステップ241SGS304）。

【0823】

図14-20（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14-20（A）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0824】

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た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。

【0825】

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PYA-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」が最も大当たり期待度が高く、「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。

【0826】

図14-20（B）に示すように、予告演出B種別決定用テーブルにおいては、「パターンPYB-1」、「パターンPYB-2」、「パターンPYB-3」、「パターンPYB-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり（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14-20（B）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0827】

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PYB-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-3」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-4」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当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

10

20

30

40

50

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

【0828】

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

【0829】

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

【0830】

図 14 - 19 に戻り、ステップ 241 S G S 305 においては、ステップ 241 S G S 303 またはステップ 241 S G S 304 において決定された予告演出種別を R A M 122 の所定領域に記憶する（ステップ 241 S G S 305）。そして、ステップ 241 S G S 306 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 241 S G S 306）、当該処理を終了する。

【0831】

次に、図 14 - 21 に示すように、発展演出 A 種別決定処理において演出制御用 C P U 120 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 241 S G S 311）。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 241 S G では、発展演出 A の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当たり（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。

【0832】

次いで、演出制御用 C P U 120 は、発展演出種別決定用乱数を抽出するとともに、図 14 - 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 241 S G S 312）。

【0833】

図 14 - 21（B）に示すように、発展演出 A 種別決定用テーブルにおいては、「非実行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり（確変大当たり A、確変大当たり B、確変大当たり C のいずれか）となる場合、非確変大当たりとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図 14 - 21（B）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【 0 8 3 4 】

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については、「非実行」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 90 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「非実行」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 80 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「非実行」に対して 80 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 20 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「非実行」に対して 100 個の判定値が割り当てられている。つまり、ノーマルリーチはずれの場合、弱スーパーリーチ演出に発展しないため、発展演出 A は実行しない。

10

【 0 8 3 5 】

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

【 0 8 3 6 】

図 14 - 21 (A) に戻り、ステップ 241SGS313 においては、ステップ 241SGS312 において決定された発展演出 A 種別を RAM122 の所定領域に記憶する (ステップ 241SGS313)。そして、ステップ 241SGS314 に進んで、発展演出 A 開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し (ステップ 241SGS314)、当該処理を終了する。

20

【 0 8 3 7 】

図 14 - 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 14 - 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 14 - 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 14 - 24 (A) に示す決め演出 B 種別決定処理を実行して、当該可変表示において決め演出の演出パターン (演出種別) を決定する (ステップ 241SGS282)。スーパーリーチ変動パターンではないとき、つまり、ノーマルリーチ変動パターンであるときは (ステップ 241SGS279; N)、ステップ 241SGS283 に進む。

30

【 0 8 3 8 】

図 14 - 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 241SGS では、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当たり (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。

40

【 0 8 3 9 】

50

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14-22(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)。

【0840】

図14-22(B)に示すように、発展示唆演出種別決定用テーブルにおいては、「パターンPS-1」、「パターンPS-2」、「パターンPS-3」、「パターンPS-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか)となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図14-20(A)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

10

【0841】

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

20

【0842】

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

30

【0843】

図14-22(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。

【0844】

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

40

50

【 0 8 4 5 】

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

【 0 8 4 6 】

図14-23(B)に示すように、発展演出B種別決定用テーブルにおいては、「非実行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり(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14-23(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

10

【 0 8 4 7 】

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

20

【 0 8 4 8 】

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 8 4 9 】

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

30

【 0 8 5 0 】

図14-24(A)に示すように、決め演出種別決定処理において演出制御用CPU120は、ステップ241SGS301にて特定された可変表示結果に基づき、図14-24(B)に示す決め演出種別決定用テーブルを用いて決め演出の演出パターンを決定する(ステップ241SGS341)。次いで、決定した決め演出種別をRAM122の所定領域に記憶し(ステップ241SGS342)、決め演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS343)、当該処理を終了する。

【 0 8 5 1 】

図14-24(B)に示すように、決め演出種別決定用テーブルにおいては、プッシュボタン31Bの操作を有効として遊技者に対しプッシュボタン31Bの単押し操作を促進する操作促進表示を行う「パターンKB-1」、「パターンKB-2」、スティックコントローラ31Aの操作を有効として遊技者に対しスティックコントローラ31Aの単引き操作を促進する操作促進表示を行う「パターンKV-1」、「パターンKV-2」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり(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のそれぞれに異なる判定値が、図14-24(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

40

【 0 8 5 2 】

50

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については、「パターンＫＢ－２」に対して３０個の判定値が割り当てられ、「パターンＫＶ－２」に対して７０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「パターンＫＢ－２」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＫＶ－２」に対して３０個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ・はずれとなる場合については、「パターンＫＢ－１」に対して７０個の判定値が割り当てられ、「パターンＫＶ－１」に対して３０個の判定値が割り当てられている。

【０８５３】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たりとなる場合には、操作対象がスティックコントローラ３１Ａとなる「パターンＫＶ－１」が最も高い割合で決定され、非確変大当たりとなる場合には、操作対象がプッシュボタン３１Ｂとなる「パターンＫＢ－２」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれとなる場合には、操作対象がプッシュボタン３１Ｂとなる「パターンＫＢ－１」が最も高い割合で決定される。つまり、スティックコントローラ３１Ａが操作対象となる方が、プッシュボタン３１Ｂが操作対象となる場合よりも確変大当たり期待度が高い。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【０８５４】

尚、本特徴部２４１ＳＧでは、予告演出決定用乱数、発展演出Ａ決定用乱数、発展示唆演出決定用乱数、発展演出Ｂ決定用乱数、決め演出決定用乱数は、各々１～１００の範囲の乱数とされていて１～１００の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、これら各種演出決定用乱数の判定値数の１～１００の範囲の１００個とされているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら各種演出決定用乱数の範囲等は適宜に決定すればよい。また、これら各種演出決定用乱数を生成するための演出決定用乱数カウンタがＲＡＭ１２２に設定されており、該演出決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。また、これら各種演出決定用乱数は共通の乱数を用いてもよい。

【０８５５】

尚、本特徴部２４１ＳＧでは、各種演出種別決定処理において各種演出の演出パターンを決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上記演出以外に、例えば、キャラクタが登場するキャラクタ予告演出、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等の予告演出の実行を決定するようにしても良く、これら異なる態様の予告演出を決定する場合には、予告演出を開始するタイミングが予告演出の態様に応じて異なるので、後述する予告演出開始待ちタイマに、予告演出の態様に応じた異なる期間を設定すればよい。

【０８５６】

図１４－１８に戻って、ステップ２４１ＳＧＳ２８３において演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ２４１ＳＧＳ２８４）。

【０８５７】

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

【０８５８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ２４１ＳＧＳ２８５）。例えば、画像表示

10

20

30

40

50

装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 に対して制御信号 (ランプ制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 8 L , 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

【 0 8 5 9 】

尚、本特徴部 2 4 1 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

10

【 0 8 6 0 】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する (ステップ 2 4 1 S G S 2 8 6) 。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する (ステップ 2 4 1 S G S 2 8 7) 。尚、所定時間は例えば 3 3 m s であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、該所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを含む可変表示中の画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示する。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他の演出の動画の表示が実現される。

【 0 8 6 1 】

20

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

【 0 8 6 2 】

(スーパーリーチ の演出動作例)

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

30

【 0 8 6 3 】

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

【 0 8 6 4 】

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

40

【 0 8 6 5 】

尚、上記第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄や、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示 (図示略) については、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 よりも手前側 (上位レイヤー) に表示されるため、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、

50

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。

【0866】

可変表示を開始した後、図14-25（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。

【0867】

図14-25（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14-25（D）参照）、図14-25（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。

【0868】

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のが好ましい。

【0869】

次いで、図14-25（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。

【0870】

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14-25（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14-25（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。

【0871】

尚、特徴部241SGでは、発展演出Aとして搭載可動体32の落下が実行されるときの方が実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いが、発展演出A（搭載可動体32の落下）の非実行が決定されている場合でも、発展報知画像Z300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。

【0872】

図14-26（A）に示すように、演出制御用CPU120は、発展演出Aの実行期間が終了した後、キャラクタ画像Z310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Z200を第1特定初期表示位置に表示した後、第1

10

20

30

40

50

特定演出表示位置に移動表示して、発展示唆演出を開始する（図 1 4 - 2 6（B）参照）。このとき、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、一部がキャラクタ画像 Z 3 1 0 の手前側に重複するように表示される。

【 0 8 7 3 】

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

【 0 8 7 4 】

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

【 0 8 7 5 】

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

【 0 8 7 6 】

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

【 0 8 7 7 】

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

【 0 8 7 8 】

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

【 0 8 7 9 】

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。

10

20

30

40

50

【 0 8 8 0 】

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

【 0 8 8 1 】

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

【 0 8 8 2 】

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

【 0 8 8 3 】

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

【 0 8 8 4 】

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

【 0 8 8 5 】

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

【 0 8 8 6 】

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

【 0 8 8 7 】

次に、図 1 4 - 2 8 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示態様を

10

20

30

40

50

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

10

【0888】

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

20

【0889】

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

30

【0890】

また、エフェクト画像 Z 5 5 においても、後述するエフェクト画像 Z 7 1 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 3 2 の一部を反射表示したりすることで、搭載可動体 3 2 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。

【0891】

40

その後、搭載可動体 3 2 を演出位置から原点位置に移動させた後、図 1 4 - 2 9（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 Z 5 6 を表示した後、図 1 4 - 2 9（G）に示すように、大当り図柄の組合せを仮停止表示して大当り確定報知を行う。尚、大当り図柄の組合せを仮停止表示しても小図柄は可変表示したままとする。

【0892】

次いで、図 1 4 - 3 0（A）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 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 Z 7 1 を表示するとともに、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置に表示する。そして、図 1 4 - 3 0（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

50

第1演出表示位置まで移動表示するとともに、演出可動表示部Z110A～Z110Dを第1演出表示状態から第2演出表示状態に変化させる。また、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示に応じて、図14-29(E)にて搭載可動体32を落下させたときと同じように、所定の効果音をスピーカ8L, 8Rを出力するとともに、発光表示部Z108Aを所定の色(例えば、虹色など)にて発光させる。

【0893】

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

【0894】

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

【0895】

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

【0896】

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。

【0897】

さらに、図14-31(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14-31(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。

【0898】

また、図14-31(D)に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、演出可動表示部Z110A～Z110Dを第1演出表示状態から第2演出表示状態に変化させるとともに、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する。

【0899】

詳しくは、図14-32に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100が第1演出表示位置に移動表示した後、発光表示部Z108Aを、第1期間 $t_{a1} \sim t_{a2}$ (例えば、33ms)にわたり発光表示した後、第2期間 $t_{a2} \sim t_{a3}$ (例えば、33ms)にわたり非表示する点滅表示パターンを、第1擬似可動体表示Z10

10

20

30

40

50

0 を第 1 演出表示位置に表示している演出期間 $t a 1 \sim t a 4$ にわたり複数回繰返し行う一方で、搭載可動体 $L E D 2 0 8$ を、第 1 期間に対応する第 1 対応期間（例えば、 $30 m s$ ）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、 $40 m s$ ）にわたり消灯する点滅パターンを、演出期間 $t a 1 \sim t a 4$ にわたり複数回繰返し行う。

【0900】

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

10

【0901】

また、演出期間 $t a 1 \sim t a 4$ において、振動モータ 61 を駆動してプッシュボタン 31 B 及びスティックコントローラ 31 A を振動させる振動演出を実行してもよい。このようにすることで、より演出を盛り上げることができる。尚、振動モータ 61 の駆動を発光表示部 $Z 1 0 8 A$ の発光表示と搭載可動体 $L E D 2 0 8$ の点灯と同期させてもよい。

【0902】

図 14 - 30 (C) に戻って、演出制御用 CPU 120 は、第 1 擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ を第 2 演出表示状態から第 1 演出表示状態に復帰させるとともに、飾り図柄の縮小表示を終了して、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した後、図 14 - 30 (D) に示すように、第 1 擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ を上方に向けて移動表示し、図 14 - 30 (E) に示すように、第 1 演出表示位置まで移動表示した後に消去する。そして、確定飾り図柄の組合せを停止表示するとともに、小図柄も大当り図柄の組合せにて停止表示する。

20

【0903】

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

30

【0904】

図 14 - 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 31 B の単押し操作（プッシュセンサ 35 B からの検出信号）またはスティックコントローラ 31 A の単引き操作（スティックコントローラ 31 A からの検出信号）を検出したタイミング、またはプッシュボタン 31 B の単押し操作またはスティックコントローラ 31 A の単引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、図 14 - 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 $Z 5 7$ を表示するとともに、図 14 - 29 (I) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す画像 $Z 5 8$ を表示した後、図 14 - 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

【0905】

尚、例えば、操作有効期間の開始とともにプッシュボタン 31 B を操作した場合と、操作有効期間においてプッシュボタン 31 B を操作しなかった場合とで、その後の尺に差が生じるので、プッシュボタン 31 B の操作タイミングで生じた尺の差を、1. 図柄確定までの飾り図柄の揺れ期間、2. 画像 $Z 5 5 \sim Z 5 8$ の表示期間、3. 可動体演出の演出期間のうちいずれかの期間を延長したり短縮したりすることで吸収するようにしてもよい。

【0906】

50

(スーパーリーチ の演出動作例)

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

【 0 9 0 7 】

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

10

【 0 9 0 8 】

図 1 4 - 3 3 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の予告演出種別決定処理にてパターン P Y B - 1 が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 B の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置に表示した後、第 2 中間演出表示位置に移動表示することで(図 1 4 - 3 3 (B) 参照)、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出 B を実行する。また、第 2 中間演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 8 1 を表示する。

20

【 0 9 0 9 】

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

【 0 9 1 0 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 4 - 3 3 (C) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 中間演出表示位置から第 2 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去(非表示)する。

【 0 9 1 1 】

図 1 4 - 3 3 (D) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の予告演出種別決定処理にてパターン P Y B - 2 が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 B の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置に表示した後、第 2 特定演出表示位置に移動表示することで(図 1 4 - 3 3 (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 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 8 1 を表示する。

30

【 0 9 1 2 】

第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 特定演出表示位置において飾り図柄表示エリア 5 C 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 C にて可変表示される飾り図柄の視認が困難となる。

40

【 0 9 1 3 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 4 - 3 3 (F) に示すように、第 2 擬似可動体表示 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。

【 0 9 1 4 】

図 1 4 - 3 4 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の予告演出種別決定処理にてパターン P Y B - 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

50

表示することで（図14-34（B）参照）、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第1演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示Z100の周囲に、第1擬似可動体表示Z100を強調するためのエフェクト画像Z82を表示する。

【0915】

第1擬似可動体表示Z100は、第1演出表示位置において飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の視認が一部困難となる。

【0916】

その後、演出制御用CPU120は、図14-34（C）に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。

10

【0917】

図14-34（D）に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-4が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第1擬似可動体表示Z100を第2初期表示位置に表示した後、第2演出表示位置に移動表示することで（図14-34（E）参照）、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第2演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示Z100の周囲に、第1擬似可動体表示Z100を強調するためのエフェクト画像Z82を表示する。

20

【0918】

第1擬似可動体表示Z100は、第2演出表示位置において飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の視認が一部困難となる。

【0919】

その後、演出制御用CPU120は、図14-34（F）に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第2演出表示位置から第2初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。

【0920】

30

（擬似可動体表示と可動体）

次に、擬似可動体表示と可動体とについて、図14-35～図14-40に基づいて説明する。図14-35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14-36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14-37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14-38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14-39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14-40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。

【0921】

40

図14-35に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、図14-14（B）にて説明したように、搭載可動体32とは形態、重量、駆動機構などが異なる第1非搭載可動体M100を模した擬似可動体表示であるが、第1初期表示位置と搭載可動体32の原点位置はともに画像表示装置5の表示領域上部でほぼ同位置であり、第1演出表示位置と搭載可動体32の演出位置はともに第1初期表示位置や原点位置よりも下方の位置であるため、第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方方向である。つまり、第1擬似可動体表示Z100と搭載可動体32とは、共に画像表示装置5の表示領域上部の第1初期表示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。

【0922】

50

尚、図14-16にて説明したように、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離L2は、搭載可動体32の原点位置から演出位置までの移動距離L1よりも長い(L2>L1)。

【0923】

ここで、図14-35(A')~(C')に示すように、搭載可動体32は、上方の原点位置から中間位置を経て下方の演出位置まで自重により落下(移動)するのに約300msを要するのに対し、図14-35(A)~(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、第1初期表示位置から第1中間表示位置を経て第1演出表示位置に移動表示するのに約100msを要する。つまり、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、移動表示距離が長い上に搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動よりも速い。

10

【0924】

このように、第1非搭載可動体M100を模した第1擬似可動体表示Z100を、第1非搭載可動体M100と共通の方向(例えば、下方向)に移動可能な構造物としての搭載可動体32とほぼ同じ位置から同じ方向に移動表示可能とする場合において、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動よりも速くなるようにすることで、実際に搭載されている搭載可動体32の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができること、遊技者に驚きを与えることができる。

【0925】

20

次に、図14-36(A')(B')に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、第1原点位置から該第1原点位置よりも下方の第1演出位置に移動したときに、機構部M100Bが移動体M106の上部に当接して下方への移動が規制されることにより停止するとともに、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作(跳ね返り)が行われる第1非搭載可動体M100を模した表示とされている。

【0926】

よって、図14-36(A)(B)に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、特定の移動量の反動動作表示(跳ね返り表示)を行う。

【0927】

30

より詳しくは、第1非搭載可動体M100は、演出部M100Aの左側方のみが駆動機構M101により支持される片持ち構造であり、第1演出位置まで移動したとき、機構部M100Bが移動体M106の上部に当接して下方への移動が規制されるので、演出部M100Aよりも先に機構部M100Bに振動による反動動作が生じ、その後、振動が演出部M100Aに伝達されて反動動作が生じる。

【0928】

よって、図14-36(B1)に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に移動表示したとき、機構部M100Bの反動動作表示を行った後、図14-36(B2)に示すように、演出部M100Aの反動動作表示を行う。このようにすることで、搭載可動体32とは異なる第1非搭載可動体M100を模した第1擬似可動体表示Z100をより現実的な態様(例えば、搭載可動体32を模した表示とは異なる態様)にて移動表示させることができる。

40

【0929】

また、図14-36(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。

【0930】

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。

【0931】

50

演出制御用CPU120は、図14-28～図14-30にて説明したように、決め演出の実行期間($t_{a0} \sim t_{a10}$)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。

【0932】

詳しくは、図14-37(A)に示すように、演出制御用CPU120は、タイミング t_{a0} にて決め演出を開始した後、操作有効期間内に遊技者によるスティックコントローラ31Aまたは押しボタン31Bの操作を検出したタイミング t_{a1} で、搭載可動体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 $t_{a1} \sim t_{a2}$ の期間TL1(例えば、約300ms)に原点位置から演出位置まで移動した後、タイミング $t_{a2} \sim t_{a3}$ の期間(例えば、約700msなど)に反動動作が行われる。

10

【0933】

その後、タイミング t_{a4} 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 $t_{a4} \sim t_{a5}$ 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 $t_{a1} \sim t_{a2}$ の期間TL1(例えば、約300ms)よりも長い。言い換えると、搭載可動体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。

20

【0934】

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。

【0935】

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 t_{a6} 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 $t_{a6} \sim t_{a7}$ の期間TL2(例えば、約100ms)に第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示した後、タイミング $t_{a7} \sim t_{a8}$ の期間(例えば、約900msなど)に反動動作表示を行う。

30

【0936】

その後、タイミング t_{a9} で第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置から第1初期表示位置まで移動表示(上昇)させた後、第1擬似可動体表示Z100を消去する。ここで、第1擬似可動体表示Z100が第1演出表示位置から第1初期表示位置まで移動するタイミング $t_{a9} \sim t_{a10}$ の期間TL4(例えば、約1000ms)は、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示するタイミング $t_{a6} \sim t_{a7}$ の期間TL2(例えば、約100ms)よりも長い。言い換えると、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示する際の速さは、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する際の速さよりも遅い。

40

【0937】

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。

【0938】

また、図14-37(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させる際の単位時間(例えば、TL2)あたりの移

50

動量 L_2 (移動表示距離 L_2) 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、 T_{L2}) あたりの移動量 L_1A と、を比較すると、第 1 擬似可動体表示 $Z100$ の単位時間 T_{L2} あたりの移動量 L_2 は、搭載可動体 32 の単位時間 T_{L2} あたりの移動量 L_1A 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。

【0939】

また、図 14 - 37 (C) に示すように、第 1 擬似可動体表示 $Z100$ が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L_{12} 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 L_{11} 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。

【0940】

また、図 14 - 38 (A) (B) に示すように、第 1 擬似可動体表示 $Z100$ の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示距離 L_2 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 L_2 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 T_{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期間 T_{L10} よりも短い ($T_{L2} < T_{L10}$)。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、 T_{L2}) あたりの移動量 L_2 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、 T_{L2}) 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。

【0941】

また、図 14 - 38 (C) に示すように、第 1 擬似可動体表示 $Z100$ が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L_{12} 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 L_{11} 、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 L_{13} 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。

【0942】

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

10

20

30

40

50

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。

【0943】

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。

【0944】

次に、図14-39(A)に示すように、搭載可動体32を演出位置から原点位置に移動する場合や、第1非搭載可動体M100を第1演出位置から第1原点位置に移動する場合、搭載可動体モータ202L、202RやM101といった駆動源を用いるため、演出制御用CPU120は、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100の制御速度を、移動を開始したタイミングtb1からタイミングtb2までの第1期間は増加し、タイミングtb2からタイミングtb3までの期間は一定とし、タイミングtb3からタイミングtb4までの第2期間は減少させる。つまり、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100は、移動を開始してから第1期間が経過するまで加速し、その後一定速度で移動し、停止位置手前の第2期間において減速して停止する。

10

【0945】

これに対し第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を移動表示させる速さは、図14-39(B)に示すように、移動を開始したタイミングtb1から停止するタイミングtb4まで一定であり、移動表示を加速させる第1期間や減速させる第2期間は不要であるため、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示を第1非搭載可動体M100や搭載可動体32の移動よりもスムーズに行うことができる。

20

【0946】

次に、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200の移動表示について、図14-40を用いて説明する。

【0947】

図14-40(A)~(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、最低、第1擬似可動体表示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。

30

【0948】

一方、図14-40(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。

【0949】

図14-16にて説明したように、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離L2であり、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示距離L3であり、移動表示距離L2は移動表示距離L3よりも長いが、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約100msであるのに対し、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約800msで異なっているため、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示の方が、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。

40

【0950】

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

50

ら第1演出表示位置まで移動表示するとき、図14-40(A)に示す第1フレーム、図14-40(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。

【0951】

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14-40(B)に示す1の補間フレームを挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高め、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行うことで、自然で滑らかな移動表示を行うことができる。

10

【0952】

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。

【0953】

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、図14-40(A')に示す第1フレーム、図14-40(B')に示す第2フレームの順に表示することも考えられるが、フレームレートが低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。

20

【0954】

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。

【0955】

30

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。

【0956】

また、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるPBY-4が実行されるときの方が、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1、PBY-2が実行されるときよりも大当たり状態に制御される割合(大当たり期待度)が高いことで、第1擬似可動体表示Z100の移動表示に注目させることができる。

40

【0957】

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、所定の移動量の反動動作表示(跳ね返り表示)を行う形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図14-34(D)~(E)に示すように、画像表示

50

装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示して該第 2 演出表示位置に停止表示するとき、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

【 0 9 5 8 】

また、図 1 4 - 3 3 (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 Z 2 0 0 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 1 4 - 3 3 (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 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置に移動表示して該第 2 特定演出表示位置に停止表示するとき、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

10

【 0 9 5 9 】

また、予告演出 B において第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置または第 2 特定演出表示位置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 Z 2 0 0 が第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示よりも移動量が大きいが好ましい。このようにすることで、予告演出 B の方が予告演出 A よりも移動量が大きいため、より現実的な態様にて移動表示させることができる。

【 0 9 6 0 】

また、予告演出 B のパターン P B Y - 3 や決め演出の大当り報知後において第 1 擬似可動体表示 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反動動作表示の方が、予告演出 B のパターン P B Y - 4 において第 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したときに行われる反動動作表示よりも移動量が大きいが好ましい。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。

20

【 0 9 6 1 】

（作用・効果）

以上説明したように、特徴部 2 4 1 S G 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 Z 1 0 0 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 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り、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 2 は、搭載可動体 3 2 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 1 A よりも大きい。

30

この特徴によれば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 により搭載可動体 3 2 の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

また、搭載可動体 3 2 では実現が困難な速さで移動表示することや、複数の速さで移動表示させたりすることが可能となるので、演出の多様化を図ることができる。

【 0 9 6 2 】

尚、特徴部 2 4 1 S G では、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示と搭載可動体 3 2 の移動の速さを比較した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示と第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 の移動との速さの比較であってもよいし、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示と第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 の移動との速さの比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の移動表示と可動体の移動との速さの比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別は任意に変更してもよい。

40

【 0 9 6 3 】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した表示であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 原点位置に対応する第 1 初期表示位置と、第 1 演出位置に対応する第 1 演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1

50

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。

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。

【0964】

尚、特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示と第1非搭載可動体M100の反動動作の移動量を比較した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第2擬似可動体表示Z200の反動動作表示と第2非搭載可動体M200の反動動作の移動量の比較であってもよいし、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の反動動作表示と搭載可動体32の反動動作との比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の反動動作表示と可動体の反動動作との移動量の比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別を任意に変更してもよい。

【0965】

また、スーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。

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

尚、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いとは、発展演出Aと発展演出Bとが実行されたときに100%の割合で大当り遊技状態に制御されるものを含む。

【0966】

また、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）を予告する予告演出Aと、強スーパーリーチ演出に発展することを報知する発展演出Bと、発展演出Bが実行される可能性を示唆する発展示唆演出と、を実行可能であり、予告演出Aにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示した後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示してから非表示とし、発展演出Bにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置に表示した後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし、発展演出Bを実行する前であって第1特定初期表示位置に表示している第2擬似可動体表示Z200を非表示とするときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域にキャラクタ画像Z310を表示可能である。

この特徴によれば、予告演出Aでは、第2擬似可動体表示Z200が構造物としての可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく有利状態に制御されるか否かに注目させることができる一方で発展示唆演出では、第2擬似可動体表示Z200が可動体と同じように移動表示することよりもキャラクタ画像Z310の表示を優先して第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置へ戻すことなく非表示とするため、発展演出Bの実行の示唆に遊技者を注目させることができる。

【0967】

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

10

20

30

40

50

1 特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく非表示とするとともに、発展演出Bの実行を示唆するリーチタイトル画像Z51の表示開始時の態様を、第1特定演出表示位置を含む表示領域に表示可能であり、決め演出において第1擬似可動体表示Z100を移動表示する場合に、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、該第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示させてから非表示とする。

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

10

尚、特徴部241SGでは、発展演出B（特定演出）においては第2擬似可動体表示Z200を移動表示させ、決め演出（特別演出）においては第1擬似可動体表示Z100を移動表示させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、特定演出と特別演出とで共通の擬似可動体表示を移動させるようにしてもよい。

【0968】

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。

20

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。

【0969】

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

30

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

40

尚、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置が実行されるときとで、大当たり状態に制御される割合（大当たり期待度）が異なるとは、予告演出BにおいてパターンPBY-3またはパターンPBY-4が実行されるときに大当たり状態に制御される割合が100%で、パターンPBY-1またはパターンPBY-2が実行されるときに大当たり遊技状態に制御される割合が0%の場合や、予告演出Bにおいてパター

50

ン P B Y - 1 またはパターン P B Y - 2 が実行されるときに大当り状態に制御される割合が 100% で、パターン P B Y - 3 またはパターン P B Y - 4 が実行されるときに大当り遊技状態に制御される割合が 0% の場合を含む。

【0970】

また、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、演出表示部 Z 1 0 0 A , Z 2 0 0 A だけでなく機構表示部 Z 1 0 0 B , Z 2 0 0 B 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高んだりするなどの事由により実現が困難な態様の移動表示を可能とすることで、演出の興趣を好適に向上させることができる。

10

【0971】

また、特徴部 2 4 1 S G 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。

【0972】

特に、演出表示位置に移動表示させた擬似可動体表示を所望のタイミングで非表示としたり表示したりすることができるので、例えば、演出位置に移動した構造物としての可動体を原点位置に戻す際に、他の演出画像が隠れたりするなどして視認性が低下すること等を回避し、次の演出を即座に開始することが可能となるなど、演出設計の自由度が高まるといった効果を奏する。

20

【0973】

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 演出表示位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 2 の方が、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 3 よりも多いことで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 により、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を搭載せずとも第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

30

【0974】

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 L 2 の方が、原点位置から演出位置までの移動距離 L 1 よりも長いことで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の方が搭載可動体 3 2 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。

【0975】

また、擬似可動体表示は、演出表示部 Z 1 0 0 A , Z 2 0 0 A と機構表示部 Z 1 0 0 B , Z 2 0 0 B とを含み、擬似可動体表示の移動表示において、機構表示部 Z 1 0 0 B , Z 2 0 0 B の方が演出表示部 Z 1 0 0 A , Z 2 0 0 A 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。

40

【0976】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 2 は、搭載可動体 3 2 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 1 A よりも大きいことで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0977】

また、搭載可動体 3 2 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

50

スムーズに行うことができる。

【 0 9 7 8 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出位置に移動表示した後、搭載可動体 L E D 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第 1 演出表示位置に移動表示した第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 に遊技者を注目させることができる。

【 0 9 7 9 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示させているときは発光表示部 Z 1 0 8 A 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 Z 1 0 0 を目立たせないことで、演出効果の低下を抑制することができる。

10

【 0 9 8 0 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出位置に移動表示した後、搭載可動体 L E D 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【 0 9 8 1 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 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 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下方向と、予告演出 B にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置から第 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。

20

【 0 9 8 2 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示させた後、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。

【 0 9 8 3 】

(変形例 1)

30

次に、特徴部 2 4 1 S G の変形例 1 について、図 1 4 - 4 1 に基づいて説明する。図 1 4 - 4 1 は、(A) ~ (D) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 1 を示す図である。

【 0 9 8 4 】

前記特徴部 2 4 1 S G では、図 1 4 - 2 5 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 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 3 2 が原点位置から演出位置に移動する形態を例示した。

【 0 9 8 5 】

ここで、図 1 4 - 4 1 (D) に示すように、搭載可動体 3 2 の移動可能範囲と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 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 3 2 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 Z 2 0 0 と、が重複する場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 が、搭載可動体 3 2 の演出位置への移動と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 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 Z 2 0 0 の前面側に搭載可動体 3 2 が重複して第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の視認が困難となることで、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 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。

40

【 0 9 8 6 】

このような場合、図 1 4 - 4 1 (A) 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

50

示した後（図14-41（B）参照）、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく消去することで（図14-41（C）参照）、図14-41（D）に示すように、発展演出Aとして原点位置から演出位置に移動した搭載可動体32が第2擬似可動体表示Z200に重複することを回避するようにしてもよい。

【0987】

（変形例2）

次に、特徴部241SGの変形例2について、図14-42に基づいて説明する。図14-42は、（A）～（H）は特徴部241SGの変形例2を示す図である。

【0988】

前記特徴部241SGでは、搭載可動体32が原点位置から演出位置へ移動する方向と、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置へ移動表示する方向と、が共通の方向（下方向）である形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例2としての搭載可動体401が第1位置と該第1位置よりも下方の第2位置との間で移動する方向と、変形例2としての擬似可動体表示Z402が第1表示位置と該第1表示位置よりも上方の第2表示位置との間で移動表示する方向と、が共通の方向（例えば、上下方向）である場合において、擬似可動体表示Z402の第1表示位置から第2表示位置への移動表示の方が、搭載可動体401の第1位置から第2位置への移動よりも速ければよい。

10

【0989】

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。

20

【0990】

また、前記特徴部241SGでは、搭載可動体32の移動と、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示と、を共通の期間に実行することがないが、この発明はこれに限定されるものではなく、本変形例2のように、搭載可動体401の移動と擬似可動体表示Z402の移動表示とを共通の期間に実行することで、搭載可動体401と擬似可動体表示Z402とを用いた演出を実行可能としてもよい。

【0991】

具体的に説明すると、図14-42に示すように、変形例2としての搭載可動体401は、「合」の文字が表示された構造物であり、画像表示装置5の表示領域上部の第1位置と該第1位置よりも下方の第2位置との間で移動可能であり、変形例2としての搭載可動体501L、501Rは、画像表示装置5の表示領域左右側の第1所定位置と該第1所定位置よりも中央寄りの第2所定位置との間で移動可能であり、変形例2としての擬似可動体表示Z402は、「体」の文字を表示可能であり、画像表示装置5の表示領域下部の第1表示位置と該第1表示位置よりも上方の第2表示位置との間で移動表示可能とされている。尚、搭載可動体401と搭載可動体501L、501Rの詳細な駆動機構の図示や説明は省略する。

30

【0992】

例えば、演出制御用CPU120は、前述した予告演出A、Bや発展演出A、Bなどにおいて搭載可動体401、501L、501Rと擬似可動体表示Z402とを用いた演出を実行する場合、まず、図14-42（A）に示すように、搭載可動体401及び搭載可動体501L、501Rを第1位置に待機させている状態で、図14-42（B）に示すように、擬似可動体表示Z402を第1表示位置に表示した後、図14-42（C）に示すように、擬似可動体表示Z402を第1表示位置から第2表示位置に移動表示する。

40

【0993】

次いで、図14-42（D）に示すように、搭載可動体401を第1位置から第2位置に向けて移動させる。そして、搭載可動体401が第2表示位置に表示している擬似可動体表示Z402に近接する位置まで移動したとき、擬似可動体表示Z402を第1表示位置に向けて移動表示させる。このとき、擬似可動体表示Z402に搭載可動体401が重

50

複しないように移動表示させることが好ましい。

【0994】

次いで、図14-42(E)に示すように、搭載可動体401が第2位置に移動し、かつ、疑似可動体表示Z402が第1表示位置に移動表示したときに搭載可動体401が疑似可動体表示Z402に最も近接して、「合体」の文字を認識可能な疑似合体状態となる。そして、図14-42(F)に示すように、搭載可動体401と疑似可動体表示Z402との疑似合体状態を維持し、搭載可動体401を上方に移動させるとともに疑似可動体表示Z402を上方に移動表示させ、さらに、搭載可動体501L, 501Rを第2所定位置に移動させることで、疑似合体が成功したことにより演出が発展すること等を報知する。

10

【0995】

その後、図14-42(G)に示すように、搭載可動体401及び搭載可動体501L, 501Rを第1位置や第1所定位置まで移動させるとともに、疑似可動体表示Z402を第1表示位置とは異なる第1特定表示位置(例えば、左右側の位置など)に画像を分割した態様にて移動表示させた後、画面左右にフレームアウトさせたり、フェードアウトさせる態様にて消去する。

【0996】

一方、疑似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知することが決定されている場合は、図14-42(D)に示すように、搭載可動体401の下方への移動と疑似可動体表示Z402の下方への移動表示を行う途中で、搭載可動体401の下方への移動を減速しながら停止させて、疑似可動体表示Z402を上部が破壊される態様にて表示することで、疑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、疑似可動体表示Z402では構造物としての可動体では実現が困難な態様の演出を容易に実現することができる。

20

【0997】

(変形例3)

次に、特徴部241SGの変形例3について、図14-43に基づいて説明する。図14-43は、(A)~(C)は特徴部241SGの変形例3を示す図である。

【0998】

前記特徴部241SGでは、演出制御用CPU120は、第1疑似可動体表示Z100や第2疑似可動体表示Z200を第1表示位置と第2表示位置との間で移動表示可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上下方向または左右方向といった一方向に往復移動表示が可能なものに限定されるものではなく、例えば、演出制御用CPU120は、図14-43(A)(B)に示すように、第1疑似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、図14-43(C)に示すように、第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能としてもよい。

30

【0999】

図14-43(C)に示すように、第1演出表示位置において、演出表示部Z200Aのみを左右方向を向く回転軸周りに縦回転表示させるなど、一方向に向けた直線移動表示とは異なる回転移動表示や、一方向とは異なる他方向(例えば、奥行き方向)に向けて移動する態様にて移動表示するなど、種々な態様の移動表示を実行可能とすることが好ましい。このようにすることで、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

40

【1000】

以上、この発明の実施の形態における特徴部241SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【1001】

(変形および応用に関する説明)

50

前記特徴部 2 4 1 S G 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 3 2 を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、搭載可動体 3 2 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。

【 1 0 0 2 】

また、前記特徴部 2 4 1 S G 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 M 1 0 0 と第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 と第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 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。

10

【 1 0 0 3 】

また、前記特徴部 2 4 1 S G 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 を消去するときに、漸次フェードアウトさせる態様にて非表示とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、消去されたことを強調するエフェクト画像を表示するようにしてもよいし、これら以外の方法により消去するようにしてもよい。

【 1 0 0 4 】

20

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動距離 L 1 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示距離 L 2 よりも短く、かつ、搭載可動体 3 2 が移動するときと第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示するときとで、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 Z 7 1 を表示し、共通の効果音を出力する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動距離 L 1 を、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距離 L 2 よりも長く、かつ、搭載可動体 3 2 が移動するときと第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示するときとで態様が異なるエフェクト画像を表示するとともに異なる効果音を出力するようにしてもよい。このようにすることで、擬似可動体表示の移動表示を利用して、搭載可動体 3 2 の移動を際立たせることができる。

30

【 1 0 0 5 】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、スーパーリーチの可変表示期間において、搭載可動体 3 2 の移動は、発展演出 A と決め演出の最大 2 回実行可能であり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示は、予告演出 B と決め演出の最大 2 回実行可能であり、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示は、予告演出 A、予告演出 B、発展演出 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、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体の移動や擬似可動体表示の移動表示の実行回数は上記回数以外の回数実行するようにしてもよい。

【 1 0 0 6 】

40

さらに、可動体を一の可変表示期間に第 1 回数の移動を可能とした場合、擬似可動体表示を一の可変表示期間に第 1 回数よりも多い第 2 回数の移動を可能とすることが好ましい。このようにすることで、可動体演出の実行機会を増加し過ぎて大当たり期待度を下げてしまうことがないようにする代わりに、擬似可動体表示の実行機会を増加することで、演出が少なくなつて興味が低下することを防止できる。

【 1 0 0 7 】

また、上記複数の演出以外、例えば、大当たり確定報知後の再抽選における図柄昇格時や大当たり中演出などにおいて擬似可動体表示の移動表示を行うようにしてもよく、その際に移動表示される擬似可動体表示は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 とは異なる擬似可動体表示としてもよい。

50

【1008】

また、有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出として予告演出Aを適用し、遊技者にとって有利な内容を報知する報知演出として発展演出Bを適用し、報知演出が実行されることを示唆する所定演出として発展示唆演出を適用し、有利状態に制御されることを報知する特別演出として決め演出を適用し、特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出として予告演出Bを適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の各種演出を適用可能である。また、これら各種演出は一のスーパーリーチの可変表示期間にて実行可能であったが、複数の可変表示期間に跨って実行可能な演出であってもよい。

【1009】

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。

【1010】

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。

【1011】

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。

【1012】

また、前記特徴部241SGでは、発展示唆演出において、第1特定初期表示位置に表示している第2擬似可動体表示Z200を非表示とするときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域に報知関連画像としてキャラクタ画像Z310を優先して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、報知関連画像は、報知演出(例えば、発展演出B)に関連する画像であればキャラクタ画像以外の画像(例えば、煙、霧、波などを模した画像など)を用いてもよい。

【1013】

また、前記特徴部241SGでは、発展演出Bにおいて、決め演出の実行を示唆する示唆画像として、リーチタイトル画像Z51を表示開始時の態様にて表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、示唆画像は決め演出の実行を示唆するものであれば、リーチタイトル画像以外の画像(例えば、強スーパーリーチ演出や決め演出にて出現するキャラクタ画像など)を用いてもよい。

【1014】

また、前記特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とは別個の期間に表示可能とされた形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、複数の擬似可動体表示を共通の期間に移動表示させてもよい。このようにする場合、例えば、第1擬似可動体表示Z100の移動表示可能範囲と第2擬似可動体表示Z200の移動表示可能範囲とが重複し、該重複領域にて第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とを表示する場合、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とのうち一方を他方よりも手前側の表示レイヤーに表示するこ

10

20

30

40

50

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。

【 1 0 1 5 】

また、前記特徴部 2 4 1 S G 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。

【 1 0 1 6 】

また、前記特徴部 2 4 1 S G 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、C P U 1 0 3 は、所定条件（例えば、ステップ S 6 の初期化処理において R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を行うこと、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、9 0 0 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、9 0 0 回）は、通常の時短状態の時短回数（例えば、1 0 0 回）とは異なってもよい。

【 1 0 1 7 】

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 C P U 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 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。

【 1 0 1 8 】

また、前記特徴部 2 4 1 S G 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、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が小当たりや時短付きはずれとなる場合や、上記した天井時短制御が実行される場合は、第 1 擬似可動体表示 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 3 2 の移動により大当たりの報知を行うようにしてもよい。

【 1 0 1 9 】

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。

【 1 0 2 0 】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、パチンコ遊技機として、大当たり遊技終了後に確変状態に制御可能な所謂 1 種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当たり遊技終了後の時短状態において小当たりを契機として V 入賞が発生することにより大当たり遊技状態に制御可能な所謂 1 種 2 種の遊技機であってもよく、遊技性は種々に変更可能である。

【 1 0 2 1 】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 などを例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や

10

20

30

40

50

、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にもこの発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【 1 0 2 2 】

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。

【 1 0 2 3 】

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。

【 1 0 2 4 】

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

【 符号の説明 】

【 1 0 2 5 】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4 A 第1特別図柄表示装置、4 B 第2特別図柄表示装置、5 画像表示装置、5 C , 5 L , 5 R 飾り図柄表示エリア、6 A 入賞球装置、6 B 可変入賞球装置、7 特別可変入賞球装置、8 L , 8 R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、14 ランプ制御基板、15 中継基板、21 ゲートスイッチ、22 A 第1始動口スイッチ、22 B 第2始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、25 A 第1保留表示器、25 B 第2保留表示器、25 C 普図保留表示器、30 打球操作ハンドル、31 A スティックコントローラ、31 B プッシュボタン、32 可動体、35 A コントローラセンサユニット、35 B プッシュセンサ、41 通過ゲート、81 , 82 ソレノイド、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101 , 121 ROM、102 , 122 RAM、104 , 124 乱数回路、106 RTC、110 スイッチ回路、111 出力回路、123 表示制御部。

10

20

30

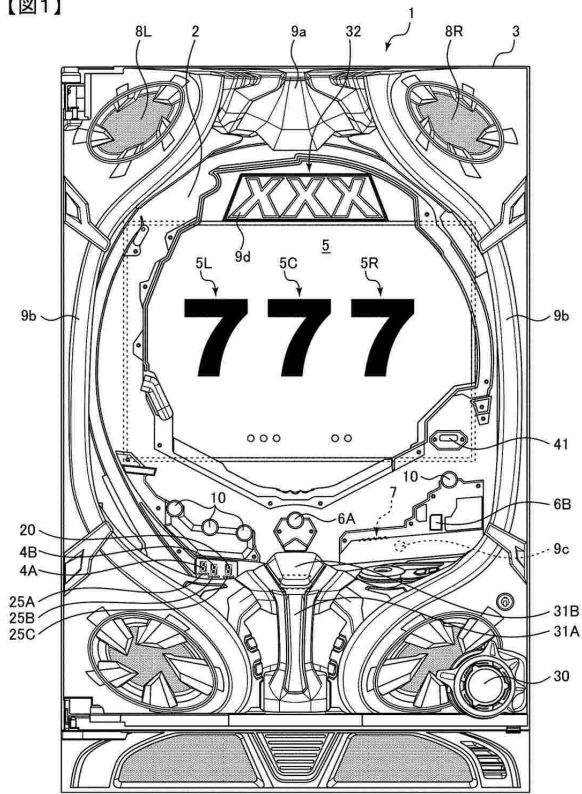
40

50

【図面】

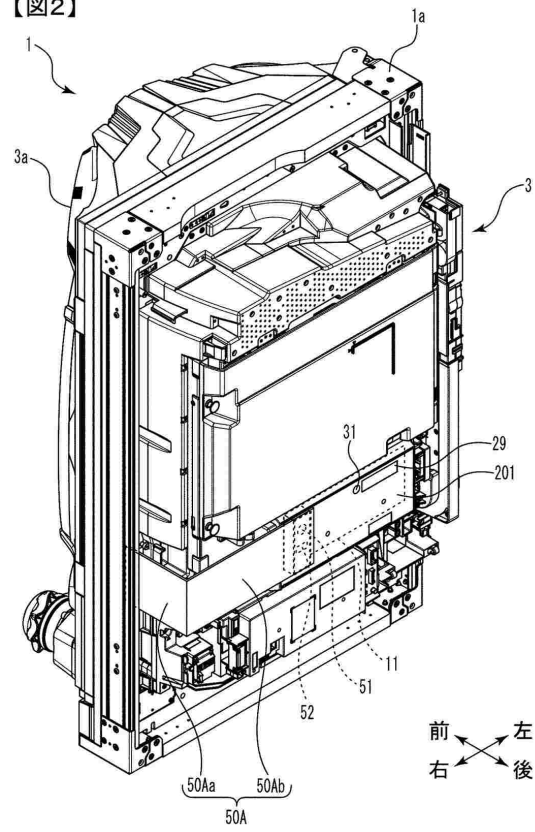
【図 1】

【図1】



【図 2】

【図2】



10

20

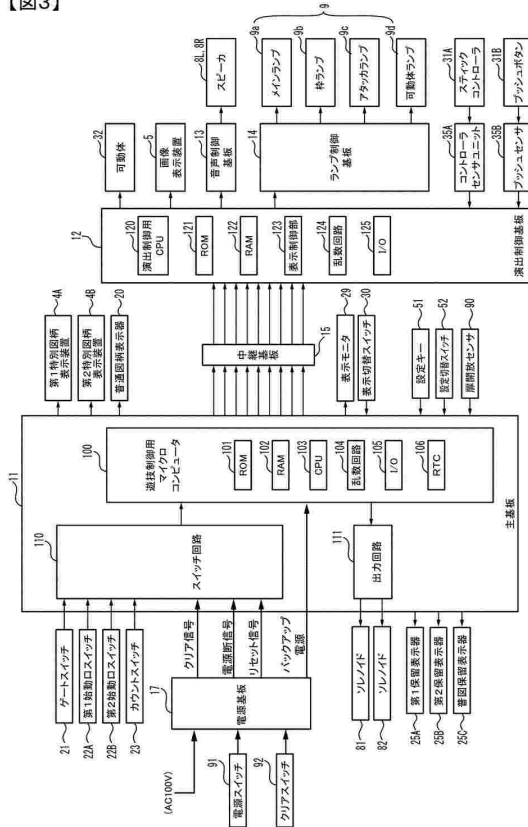
30

40

50

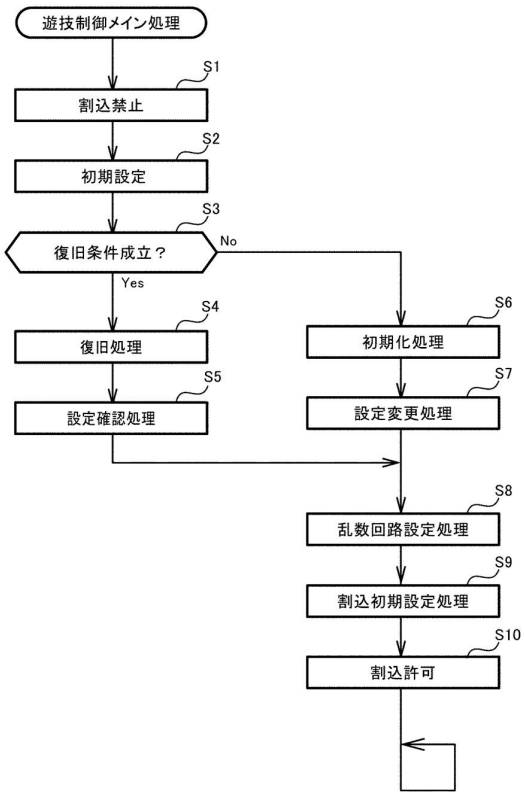
【図3】

【図3】



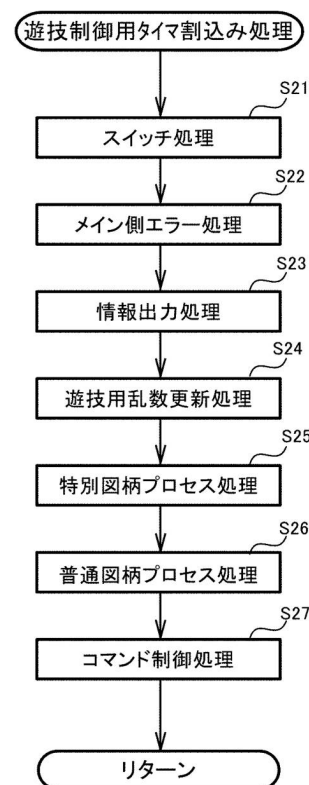
【図4】

【図4】



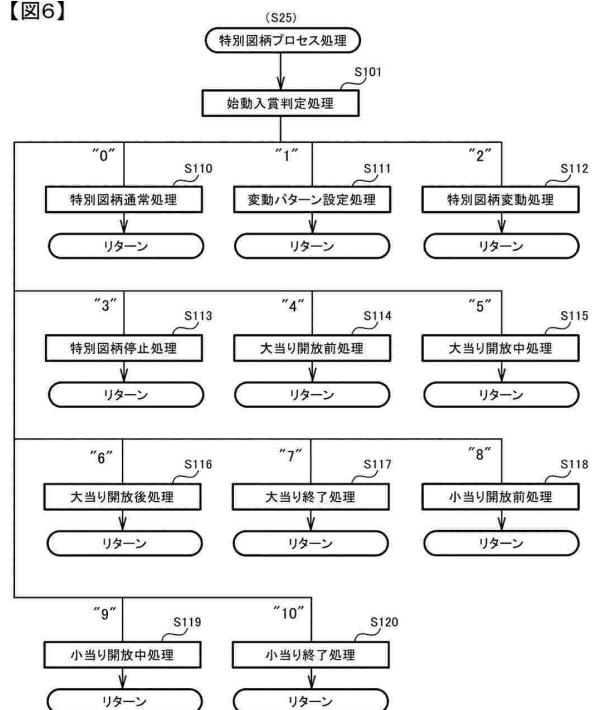
【図5】

【図5】



【図6】

【図6】



10

20

30

40

50

【図 7】

【図7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

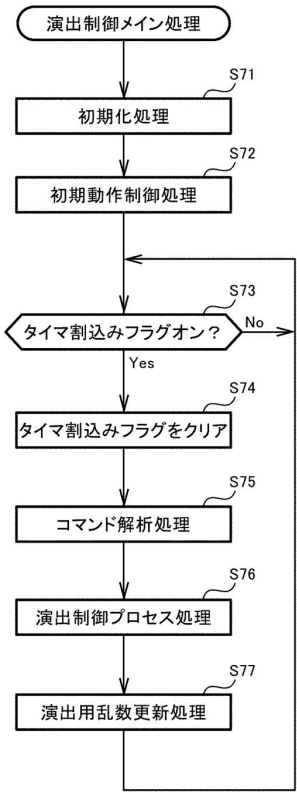
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

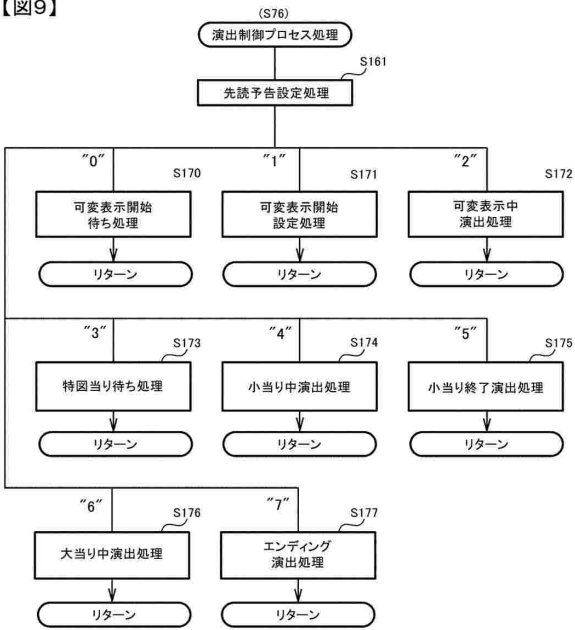
【図 8】

【図8】



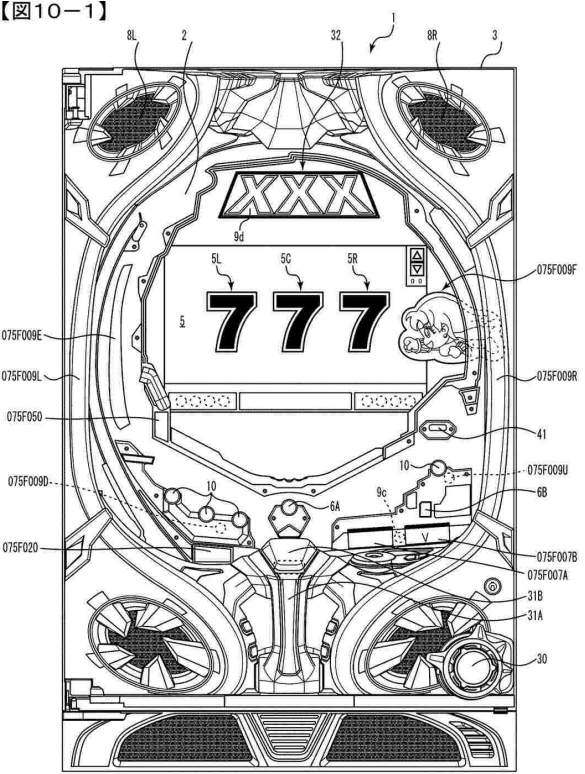
【図 9】

【図9】



【図 10 - 1】

【図10-1】



10

20

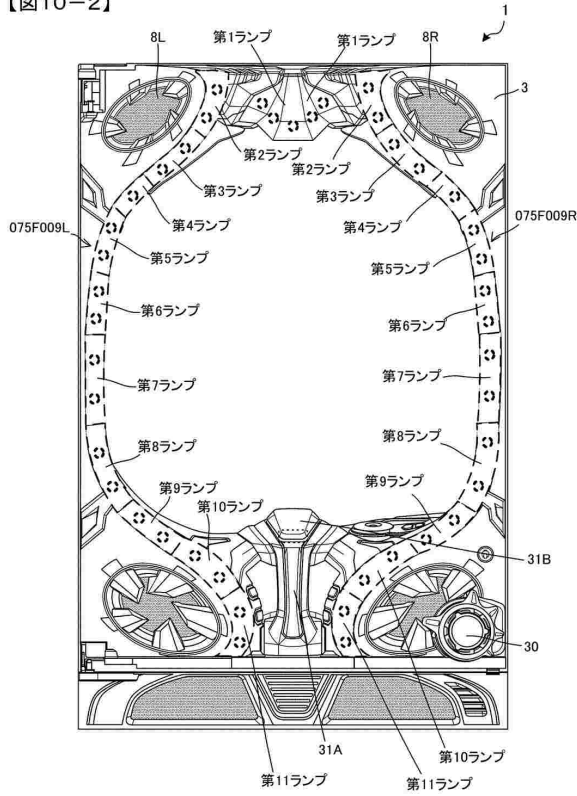
30

40

50

【図10-2】

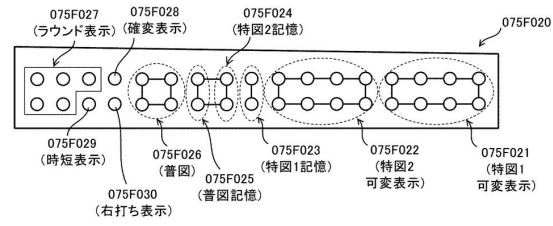
【図10-2】



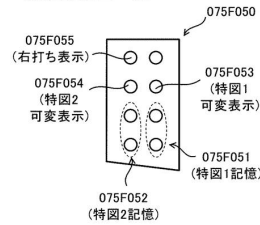
【図10-3】

【図10-3】

(a)特図LED基板



(b)第4図柄ユニット

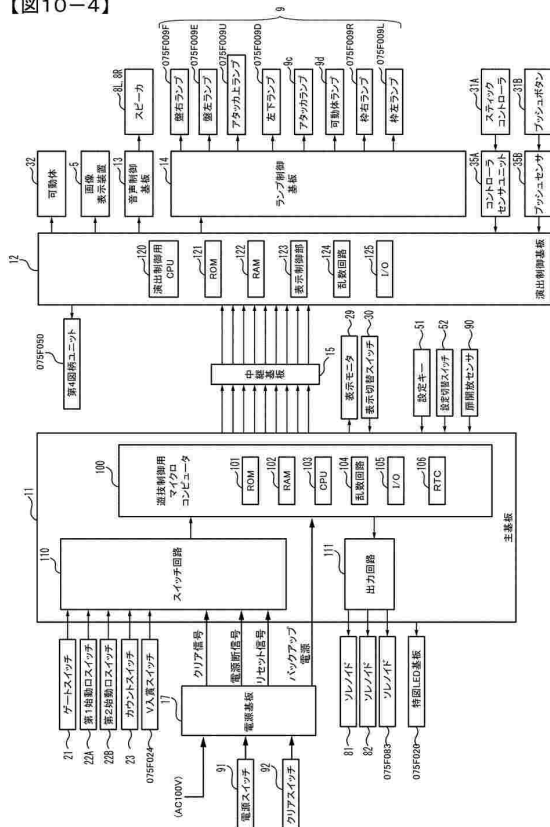


10

20

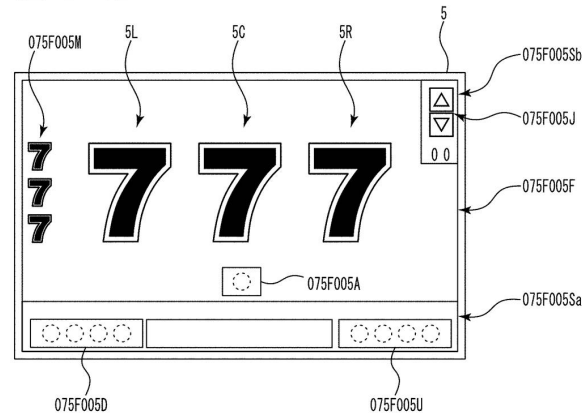
【図10-4】

【図10-4】



【図10-5】

【図10-5】



30

40

50

【図 10 - 6】

【図10-6】

当り種別表

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	当り後 変動時間	開放 回数
5R通常大当り (チャンスボーナス)	低確率	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	5回
5R確変大当り (チャンスボーナス)	高確率 (変動150回まで)	高ベース (変動150回まで)	時短 (変動150回まで)	5回
10R確変大当り (スペシャルボーナス)	高確率 (変動150回まで)	高ベース (変動150回まで)	時短 (変動150回まで)	10回

【図 10 - 7】

【図10-7】

各乱数

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算
ランダム3	1～220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算

10

【図 10 - 8】

【図10-8】

(A)大当り判定テーブル

大当り判定値(ランダムR[0～65535]と比較)	
通常時(非確変時)	確変時
1020～1080,13320～13477(確率:1/300)	1000～1300,13320～13675(確率:1/100)

(B)第1特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個数)
5R通常大当り	1	5
5R確変大当り	3	1
10R確変大当り	7	4

(C)第2特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個数)
10R確変大当り	7	10

【図 10 - 9】

【図10-9】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
81	× ×	変動パターン × × 指定	図柄の変動パターンの指定(× × =変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(5R通常大当り指定)	5R通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(5R確変大当り指定)	5R確変大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(10R確変大当り指定)	10R確変大当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定(第1振り図柄の変動開始指定)
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定(第2振り図柄の変動開始指定)
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	待ちデモ指定	待ちデモデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	5R通常大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	5R確変大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	10R確変大当りを開始することの指定
A1	× ×	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)～0F(H))
A2	× ×	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)～0F(H))
A3	01	大当り終了1指定	5R通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	5R確変大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	10R確変大当りを終了することの指定
AD	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C1	× ×	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が× ×で示す数になったことの指定
C2	× ×	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が× ×で示す数になったことの指定
C4	× ×	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	× ×	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
C7	× ×	大入賞口入賞指定	× ×で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	bit4=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	bit4=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

20

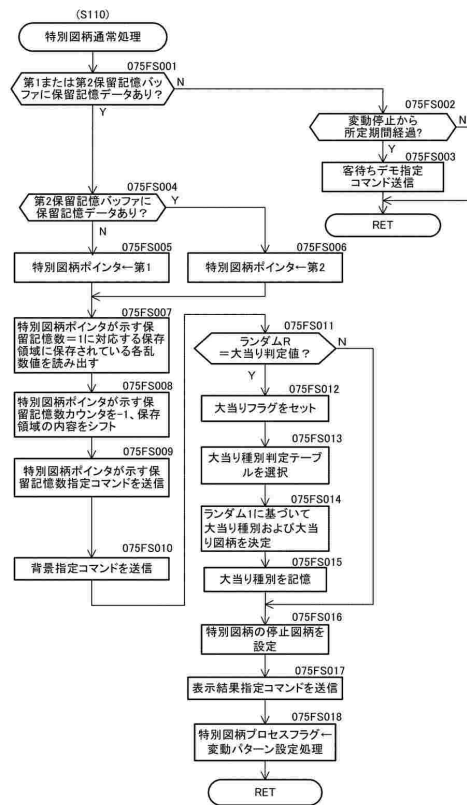
30

40

50

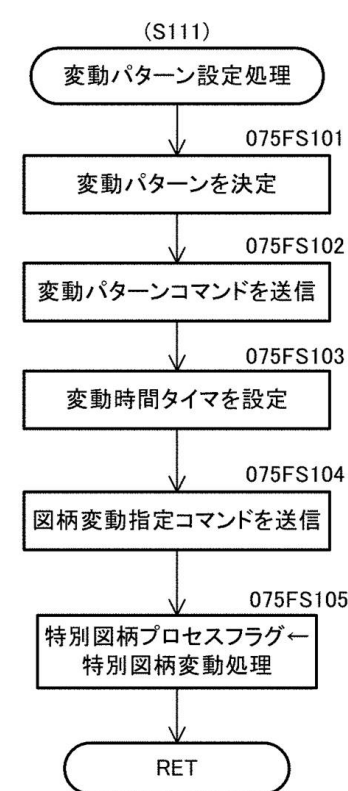
【図10-10】

【図10-10】



【図10-11】

【図10-11】

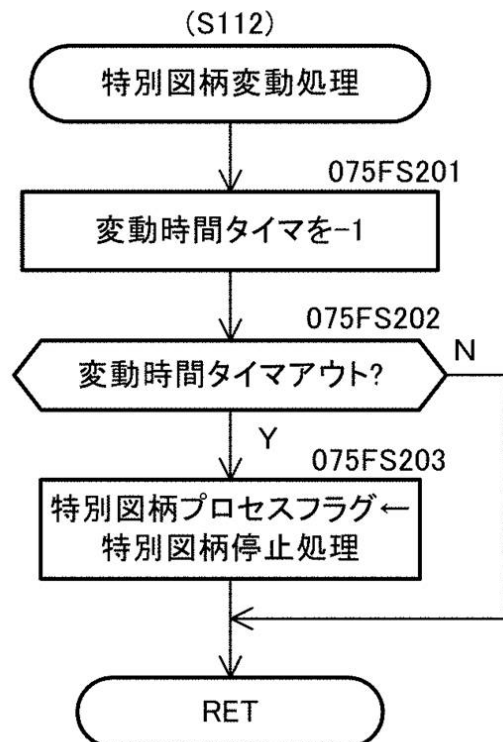


10

20

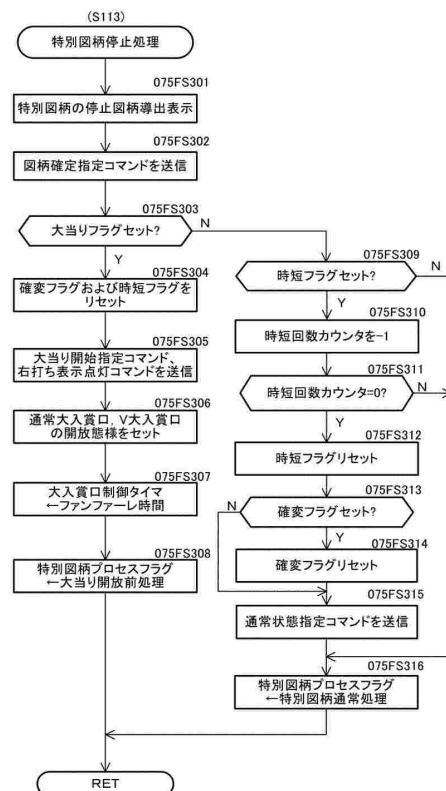
【図10-12】

【図10-12】



【図10-13】

【図10-13】



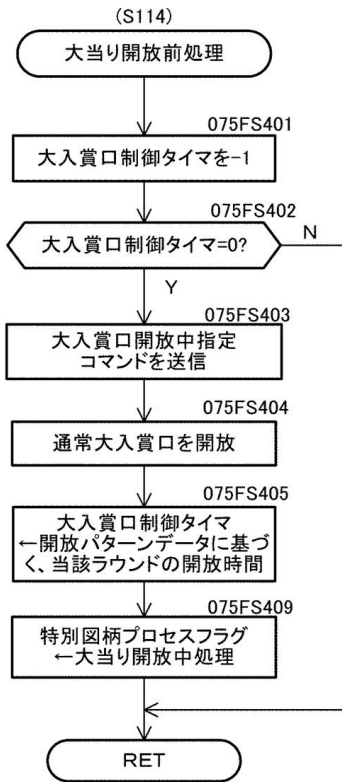
30

40

50

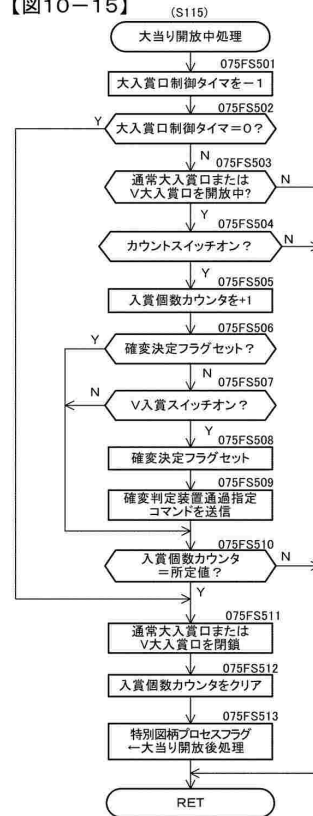
【図10-14】

【図10-14】



【図10-15】

【図10-15】

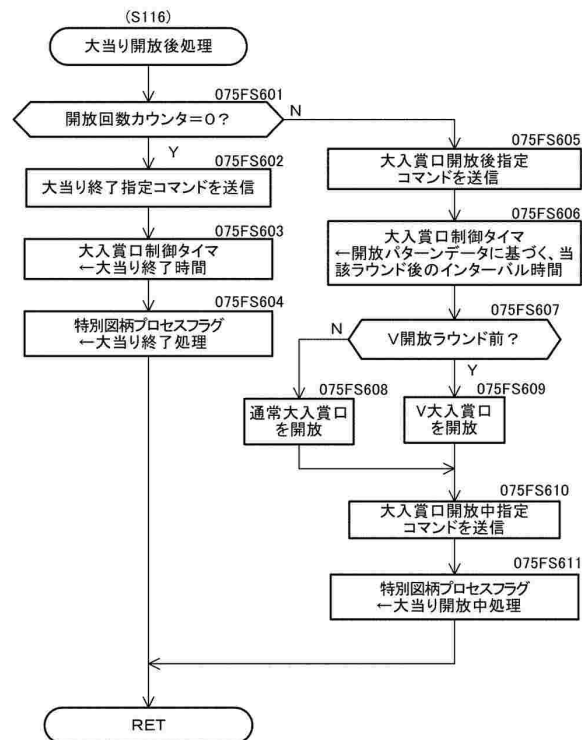


10

20

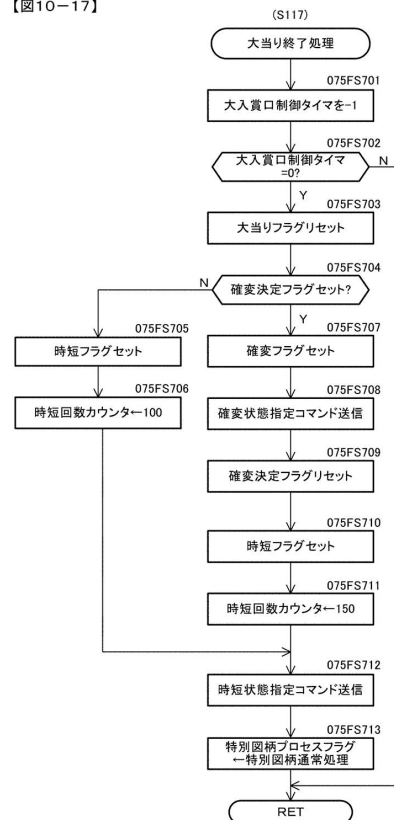
【図10-16】

【図10-16】



【図10-17】

【図10-17】



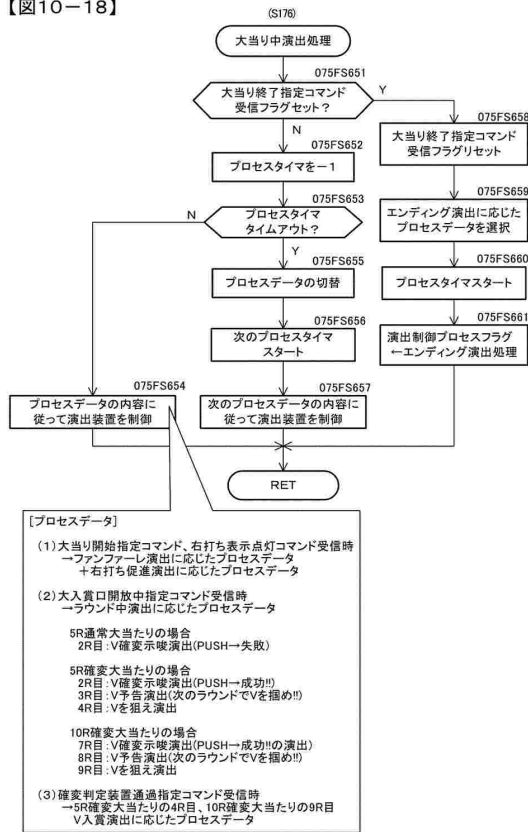
30

40

50

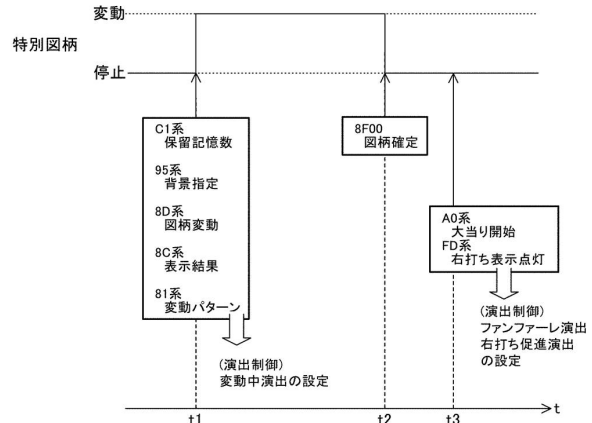
【図10-18】

【図10-18】



【図10-19】

【図10-19】 当り変動中におけるタイミングチャート

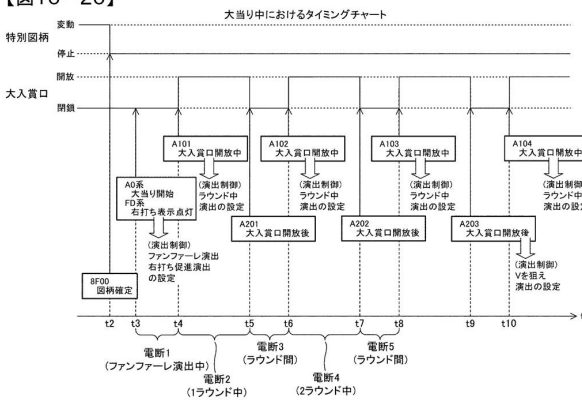


10

20

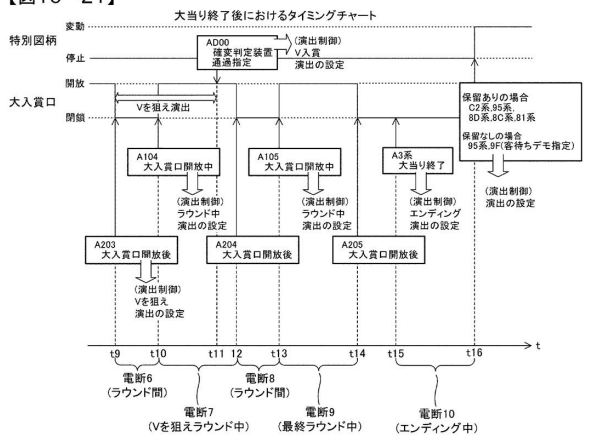
【図10-20】

【図10-20】



【図10-21】

【図10-21】



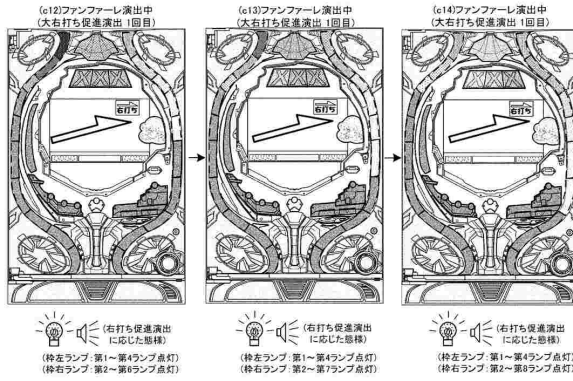
30

40

50

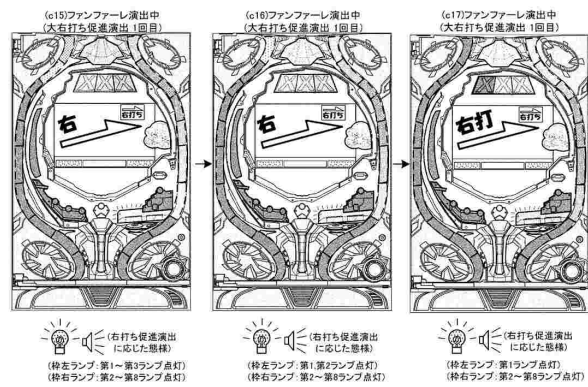
【図10-28】

【図10-28】



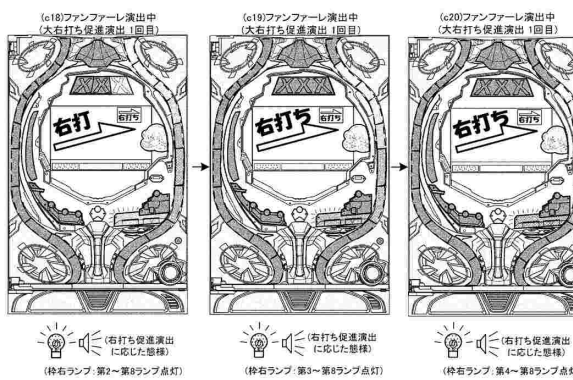
【図10-29】

【図10-29】



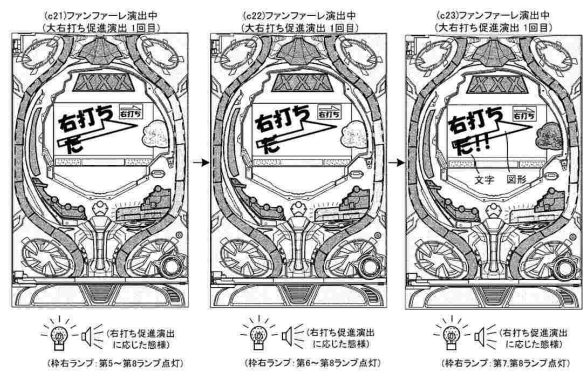
【図10-30】

【図10-30】



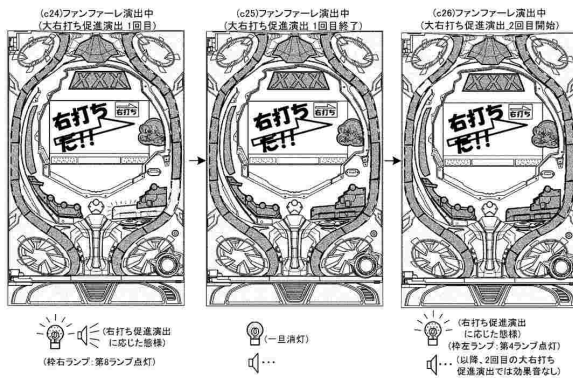
【図10-31】

【図10-31】



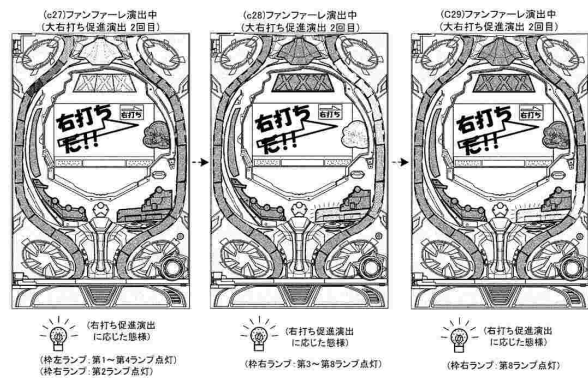
【図10-32】

【図10-32】



【図10-33】

【図10-33】



10

20

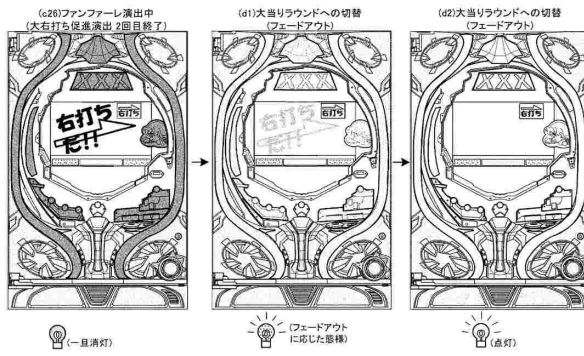
30

40

50

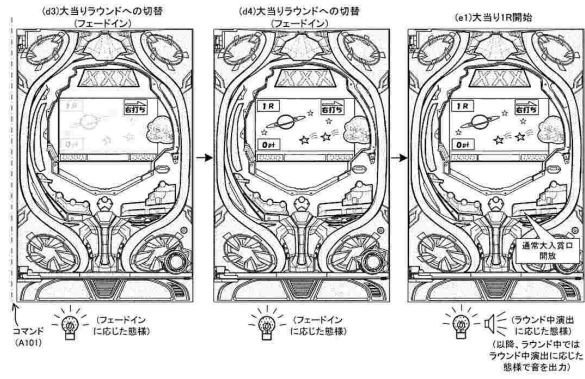
【図10-38】

【図10-38】



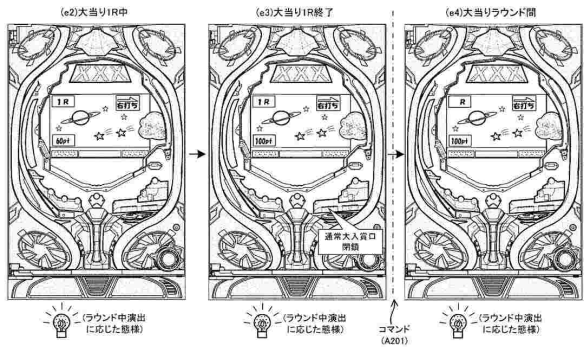
【図10-39】

【図10-39】



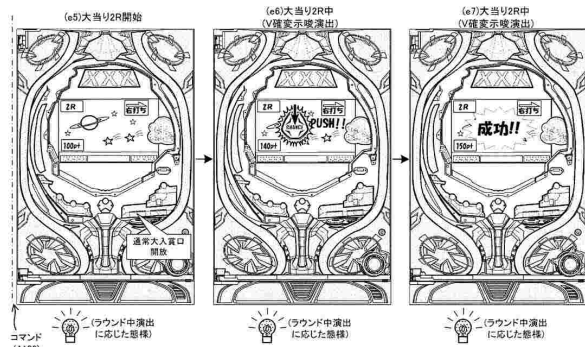
【図10-40】

【図10-40】



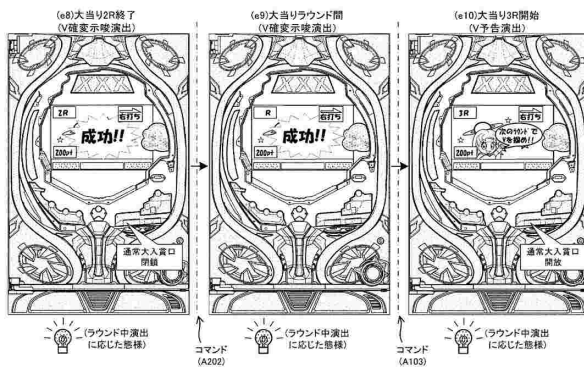
【図10-41】

【図10-41】



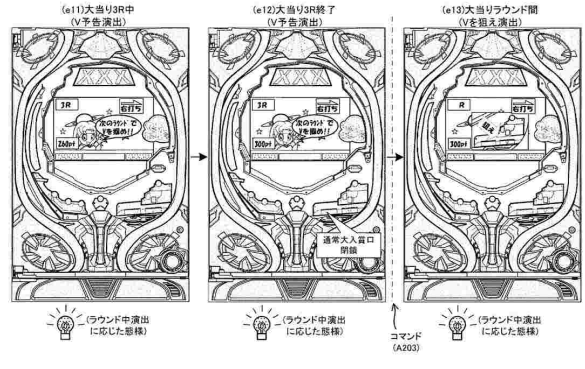
【図10-42】

【図10-42】



【図10-43】

【図10-43】



10

20

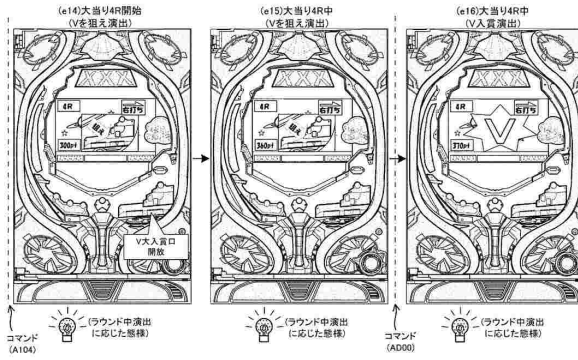
30

40

50

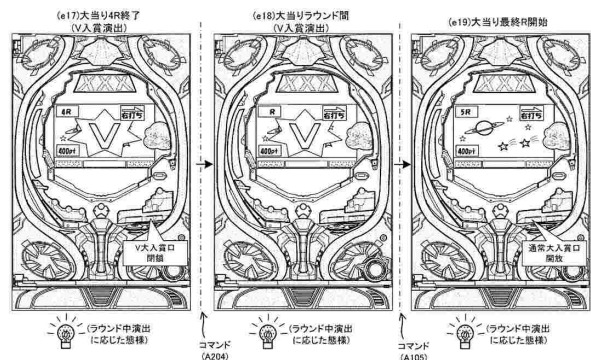
【図10-44】

【図10-44】



【図10-45】

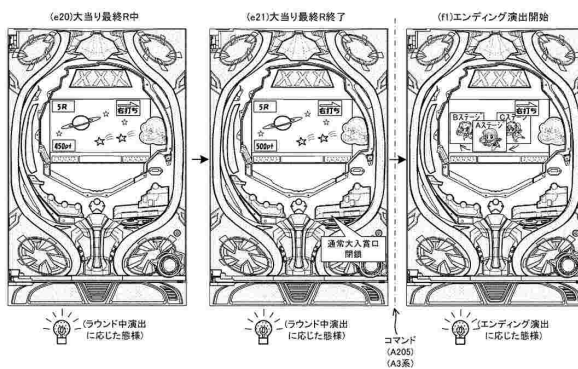
【図10-45】



10

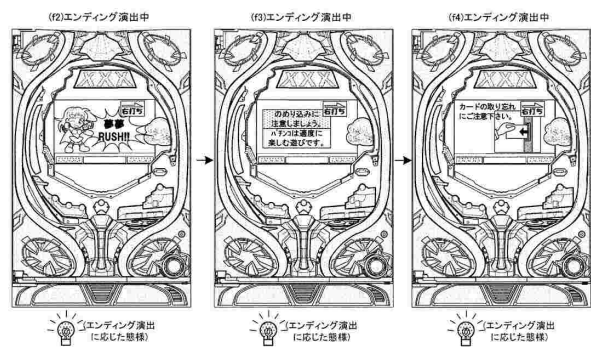
【図10-46】

【図10-46】



【図10-47】

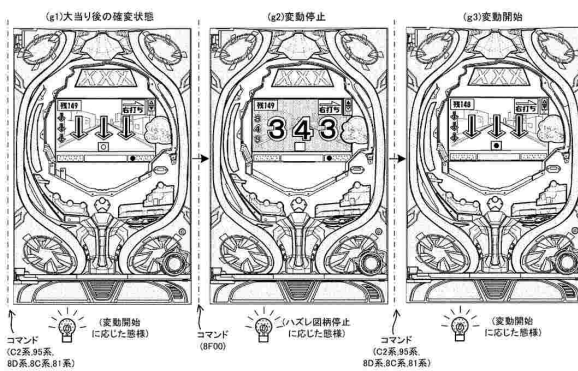
【図10-47】



20

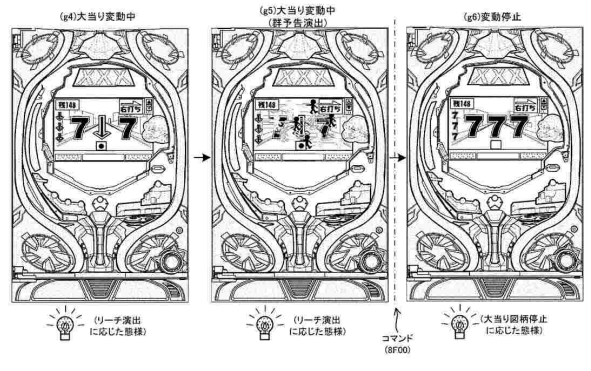
【図10-48】

【図10-48】



【図10-49】

【図10-49】



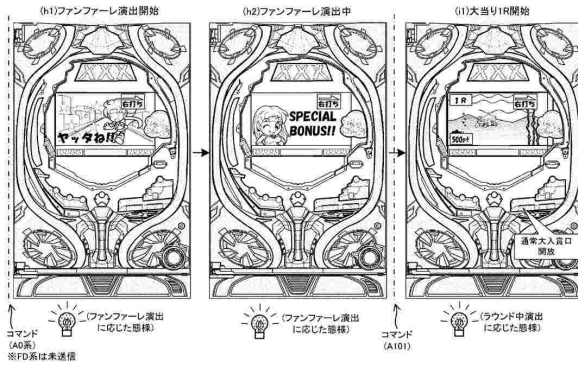
30

40

50

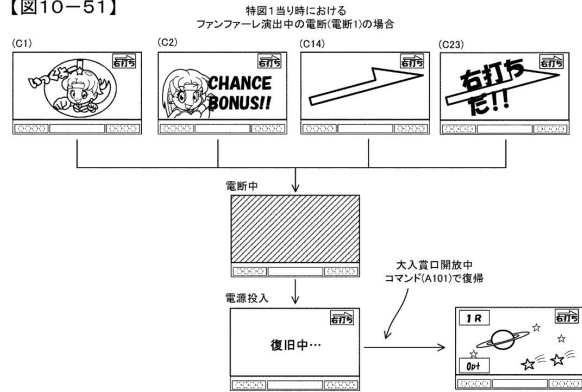
【図10-50】

【図10-50】



【図10-51】

【図10-51】

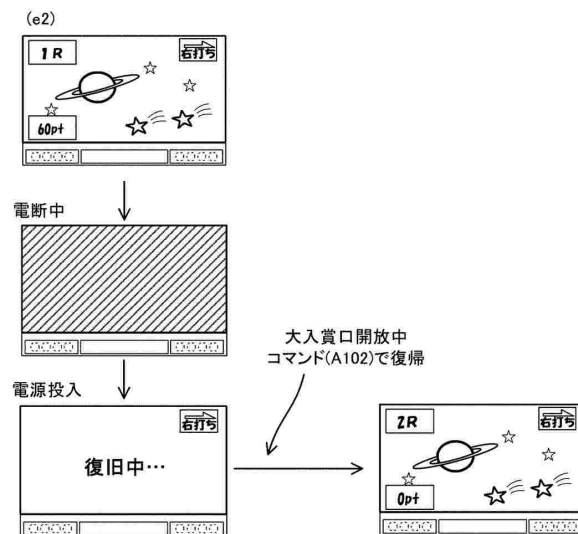


10

【図10-52】

【図10-52】

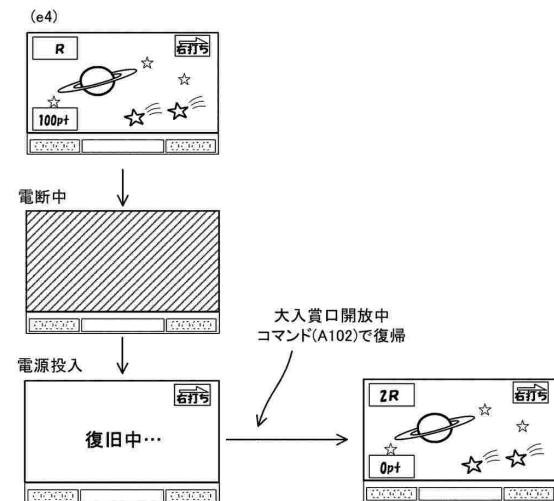
特図1当り時における1R中の電断(電断2)の場合



【図10-53】

【図10-53】

特図1当り時における1R後のラウンド間の電断(電断3)の場合



20

30

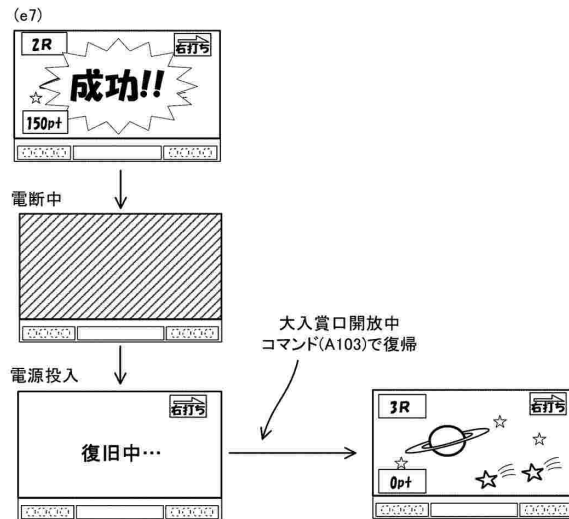
40

50

【図 10 - 54】

【図10-54】

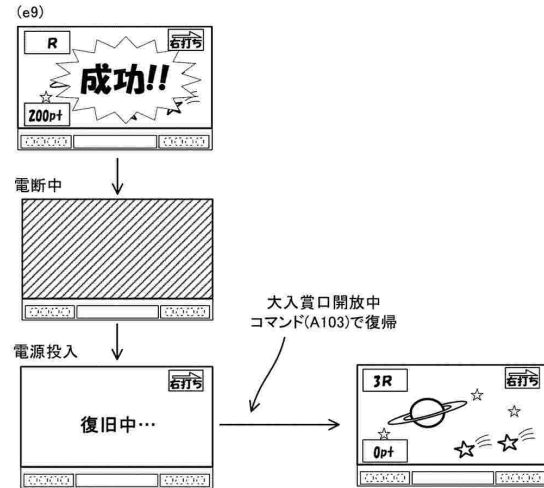
特図1 当り時における
2R中の電断(電断4)の場合



【図 10 - 55】

【図10-55】

特図1 当り時における
2R後のラウンド間の電断(電断5)の場合

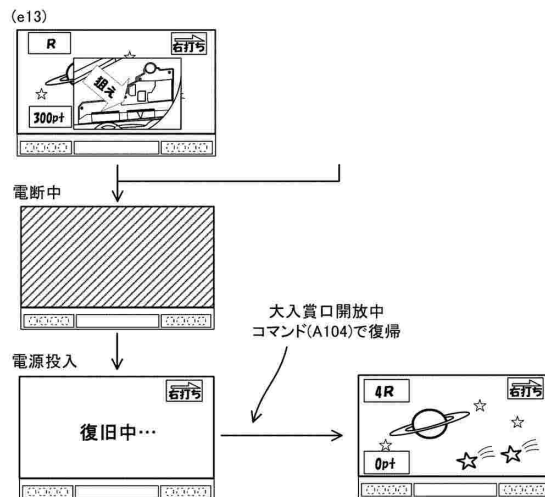


10

【図 10 - 56】

【図10-56】

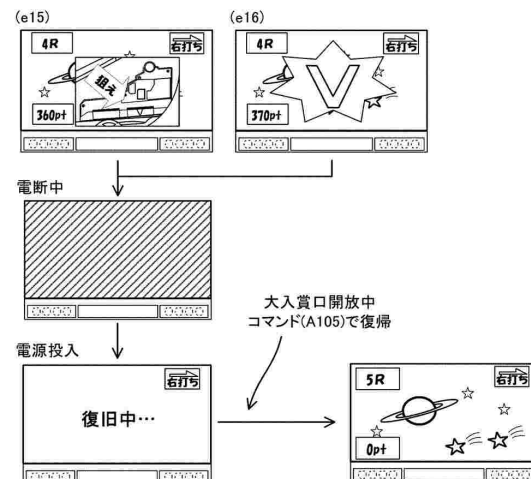
特図1 当り時における
3R後のラウンド間の電断(電断6)の場合



【図 10 - 57】

【図10-57】

特図1 当り時における
4R(Vを狙えラウンド)中の電断(電断7)の場合



20

30

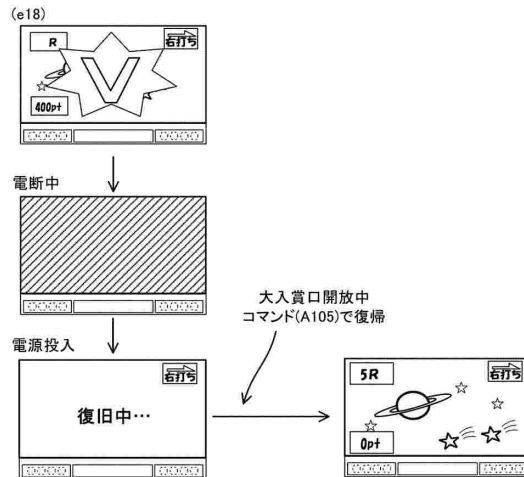
40

50

【図10-58】

【図10-58】

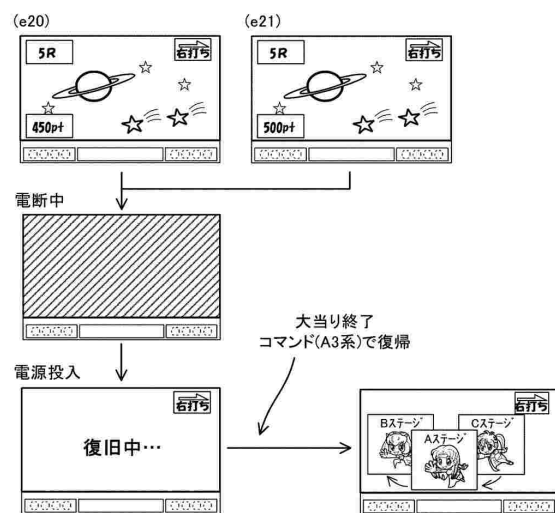
特図1当り時における
4R(Vを狙えラウンド)後のラウンド間の電断(電断8)の場合



【図10-59】

【図10-59】

特図1当り時における
最終ラウンド中の電断(電断9)の場合

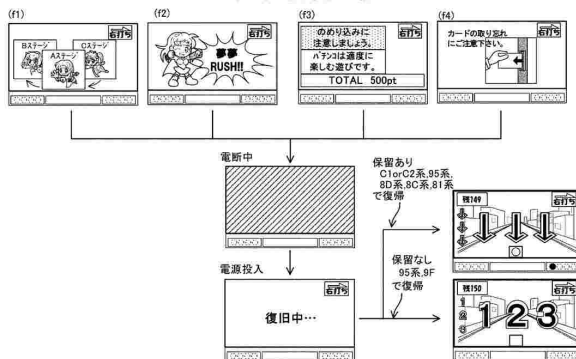


10

【図10-60】

【図10-60】

特図1当り時における
エンディング中の電断(電断10)の場合



【図11】

【図11】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き	65317~65535 はすれ	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き	はすれ	はすれ	はすれ	はすれ	はすれ	はすれ
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

20

30

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き	65317~65535 はすれ	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き	はすれ	はすれ	はすれ	はすれ	はすれ	はすれ
	はすれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

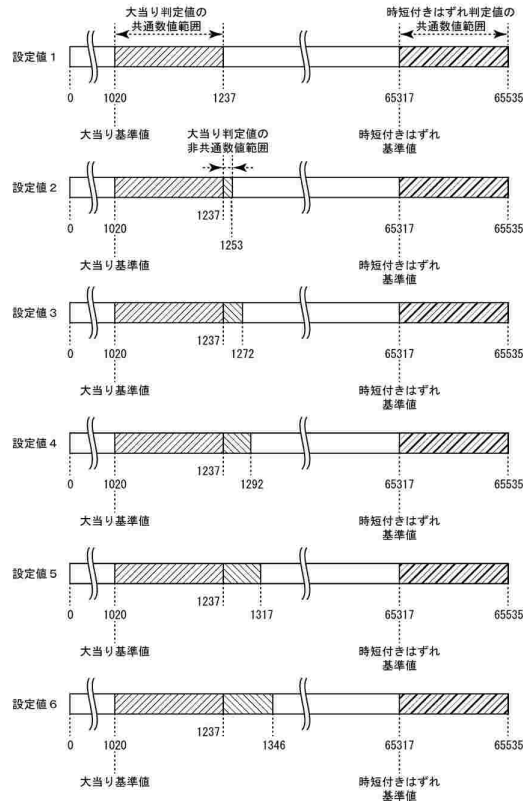
40

50

【図 12】

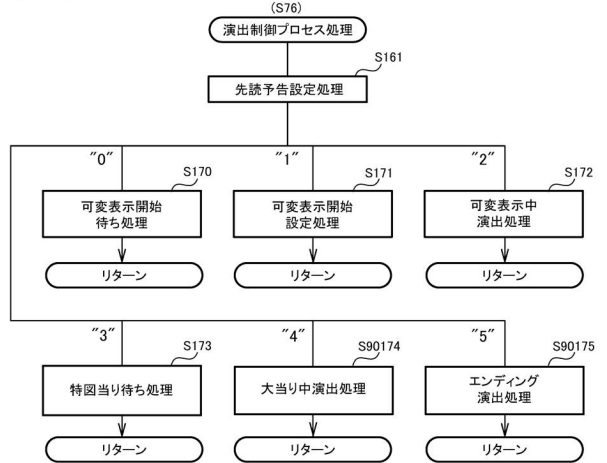
【図12】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【図 13】

【図13】

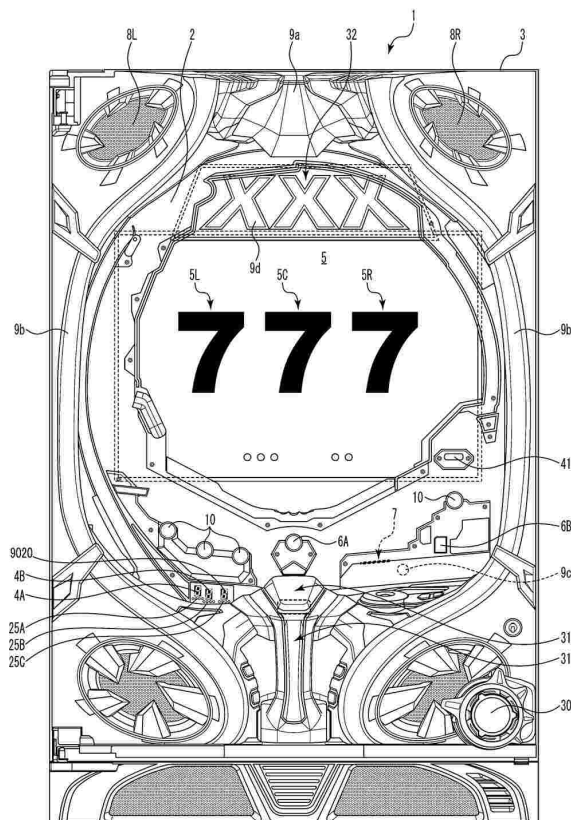


10

20

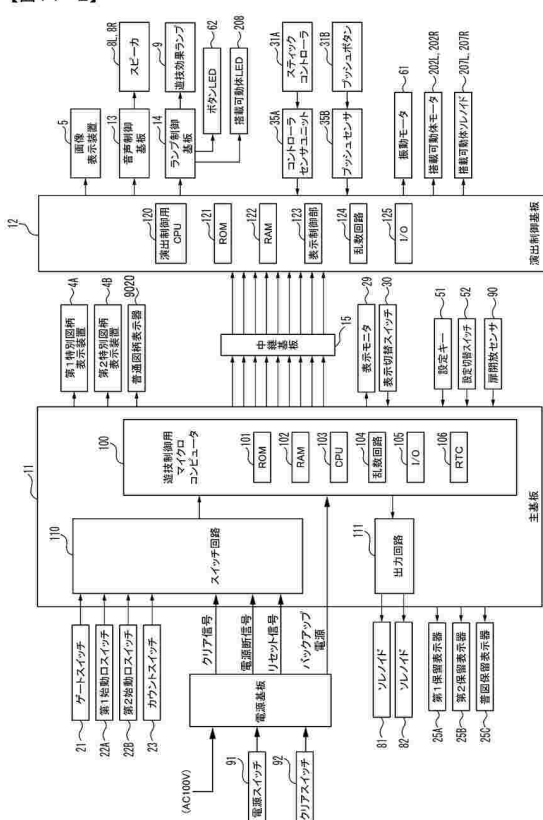
【図 14 - 1】

【図14-1】 特徴部241SG



【図 14 - 2】

【図14-2】



30

40

50

【図14-3】

【図14-3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ演出の実行を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図14-5】

【図14-5】

(A)表示結果判定テーブル1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B)表示結果判定テーブル2

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

【図14-4】

【図14-4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図14-6】

【図14-6】

(A)大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B)大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C(突確)	次回大当りまで	無し	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

10

20

30

40

50

【図14-7】

【図14-7】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	50000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチβ(はずれ)
PA2-4	60000	スーパーリーチγ(はずれ)(高ベース用)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	60000	スーパーリーチβ(大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチγ(大当り)(高ベース用)
PC1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

【図14-8】

【図14-8】

(A) 低ベース用

可変表示結果	非確変大当り	確変大当りAorB	確変大当りC	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)	はずれ(保留数4)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンA	大当り用変動パターンB	特図用変動パターンC	はずれ用変動パターンA	はずれ用変動パターンB	はずれ用変動パターン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αはずれ)	-	-	-	90	90	90
PA2-3(スーパーリーチβはずれ)	-	-	-	7	7	7
PA2-4(スーパーリーチγ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α大当り)	300	347	-	-	-	-
PB1-3(スーパーリーチβ大当り)	200	400	-	-	-	-
PB1-4(スーパーリーチγ大当り)	-	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-	-	-

(数値は判定値)

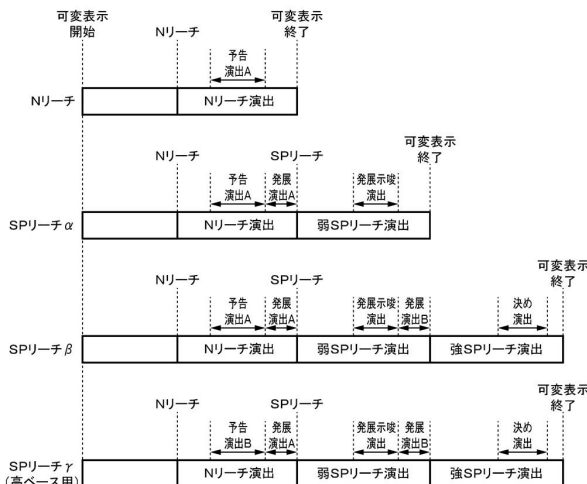
(B) 高ベース用

可変表示結果	非確変大当り	確変大当りAorB	確変大当りC	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンA	大当り用変動パターンB	特図用変動パターンC	はずれ用変動パターンD
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	-	-	-	-
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	-	-	-	-
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	-	-	-	-
PA1-4(非リーチはずれ時短)	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	-	-	-	100
PA2-2(スーパーリーチαはずれ)	-	-	-	80
PA2-3(スーパーリーチβはずれ)	-	-	-	10
PA2-4(スーパーリーチγはずれ)	-	-	-	7
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	50	-	-
PB1-2(スーパーリーチα大当り)	350	200	-	-
PB1-3(スーパーリーチβ大当り)	300	347	-	-
PB1-4(スーパーリーチγ大当り)	250	400	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-

(数値は判定値)

【図14-9】

【図14-9】



【図14-10】

【図14-10】

各演出の説明	演出種類	種類	内容	演出対象	演出内容			
					演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
予告演出A (低ベース用)	パターンPA1-1	非実行	大当りの予告	第2図に可動性表示	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
	パターンPA1-2	実行	大当りの予告	第2図に可動性表示	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
	パターンPA1-3	実行	大当りの予告	第2図に可動性表示	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
	パターンPA1-4	実行	大当りの予告	第2図に可動性表示	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
予告演出B (高ベース用)	パターンPB1-1	非実行	大当りの予告	第2図に可動性表示	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
	パターンPB1-2	実行	大当りの予告	第2図に可動性表示	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
	パターンPB1-3	実行	大当りの予告	第2図に可動性表示	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
	パターンPB1-4	実行	大当りの予告	第2図に可動性表示	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
発展演出A	パターンPS1-1	非実行	発展演出の予告	第2図に可動性表示	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
	パターンPS1-2	実行	発展演出の予告	第2図に可動性表示	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
	パターンPS1-3	実行	発展演出の予告	第2図に可動性表示	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
	パターンPS1-4	実行	発展演出の予告	第2図に可動性表示	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
発展演出B	パターンPB2-1	非実行	発展演出の予告	第2図に可動性表示	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
	パターンPB2-2	実行	発展演出の予告	第2図に可動性表示	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
	パターンPB2-3	実行	発展演出の予告	第2図に可動性表示	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容
	パターンPB2-4	実行	発展演出の予告	第2図に可動性表示	演出内容	演出内容	演出内容	演出内容

10

20

30

40

50

【図 14 - 11】

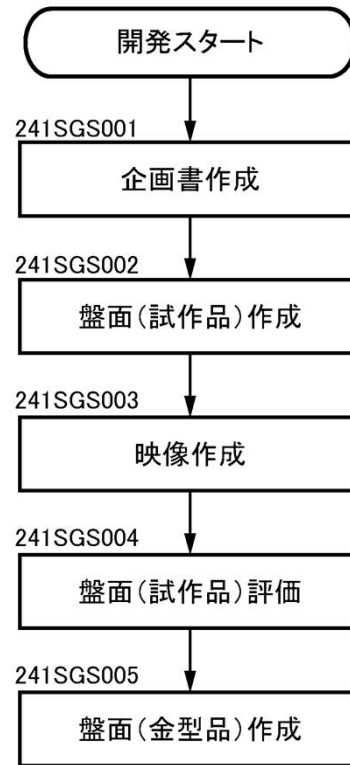
【図14-11】

発展演出A・Bの実行状況別の大当り期待度 (SPリーチ $\beta \cdot \gamma$)

実行パターン	発展演出A (可動体)	発展演出B (第2擬似可動体表示)	期待度
パターンA	非実行	非実行	<div style="text-align: center;"> ↑ 低 ↓ 高 </div>
パターンB	非実行	実行	
パターンC	実行	非実行	
パターンD	実行	実行	

【図 14 - 12】

【図14-12】

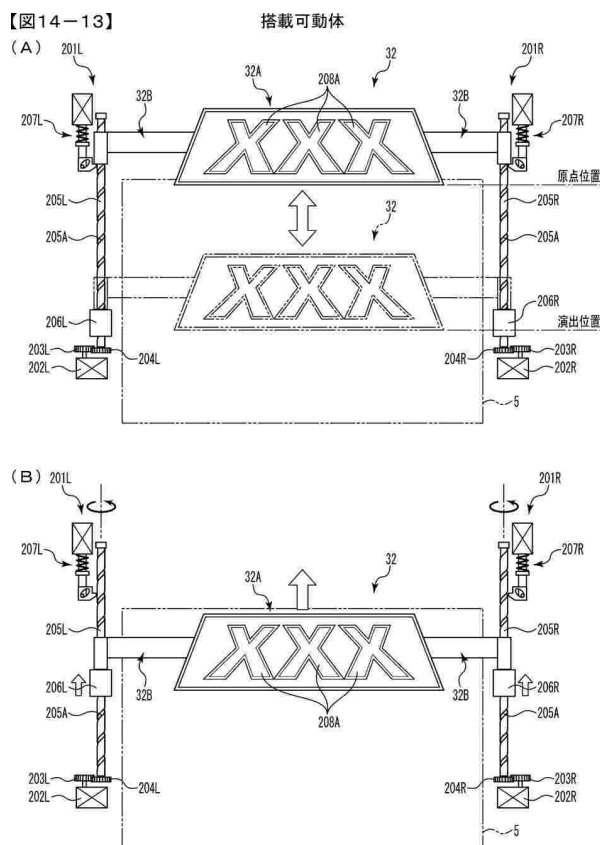


10

20

【図 14 - 13】

【図14-13】

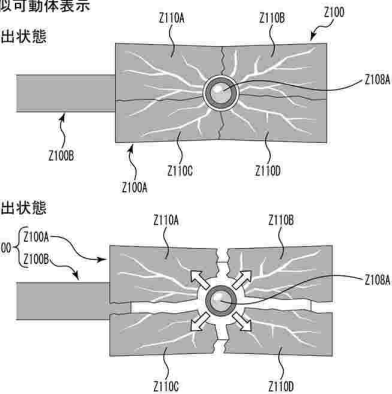


【図 14 - 14】

【図14-14】

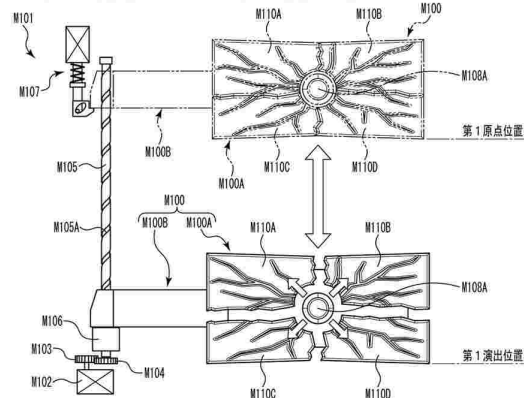
(A) 第1擬似可動体表示

第1演出状態



30

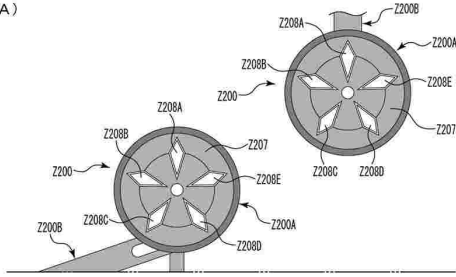
(B) 開発当初搭載予定であった第1非搭載可動体



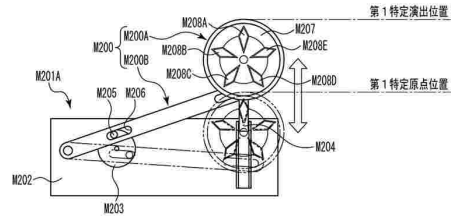
40

50

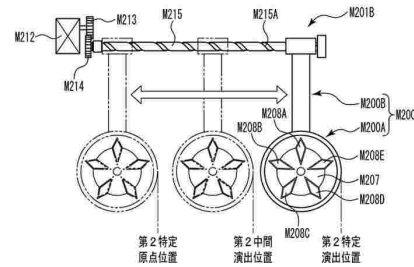
【図14-15】

【図14-15】 第2擬似可動体表示
(A)

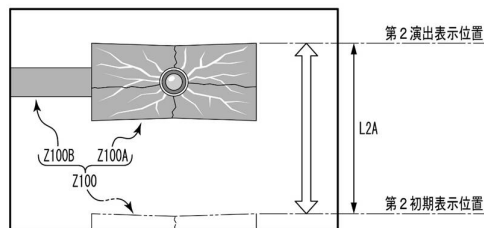
(B) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体（搭載案1）



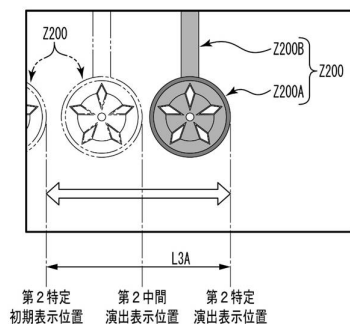
(C) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体（搭載案2）



【図14-17】

【図14-17】
(A) 第1擬似可動体表示

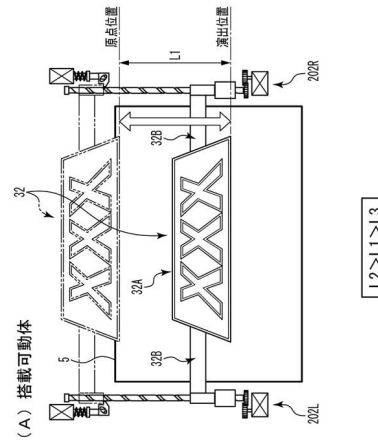
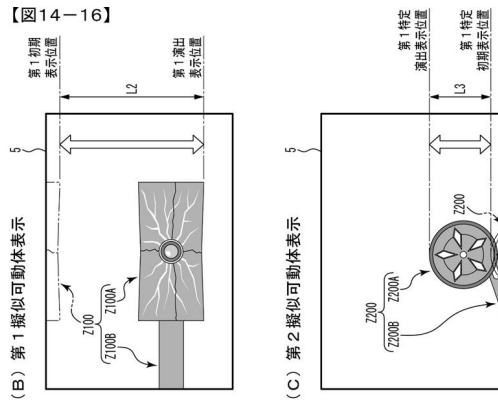
(B) 第2擬似可動体表示



$$L3A > L2A > L1$$

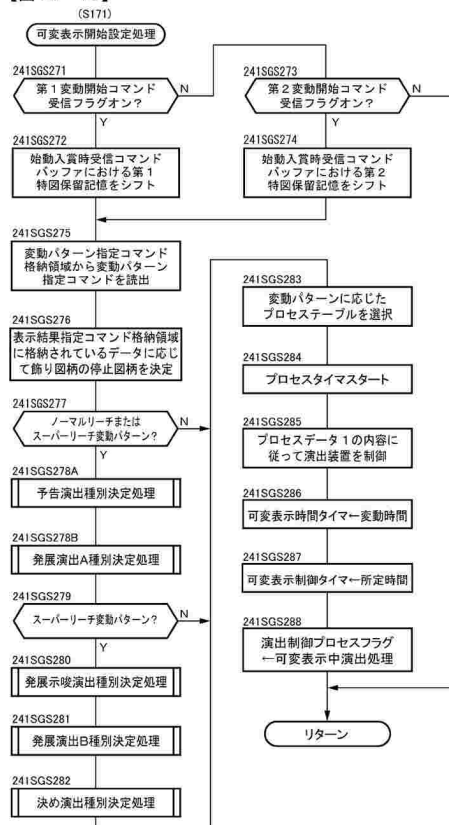
【図14-16】

【図14-16】



【図14-18】

【図14-18】



10

20

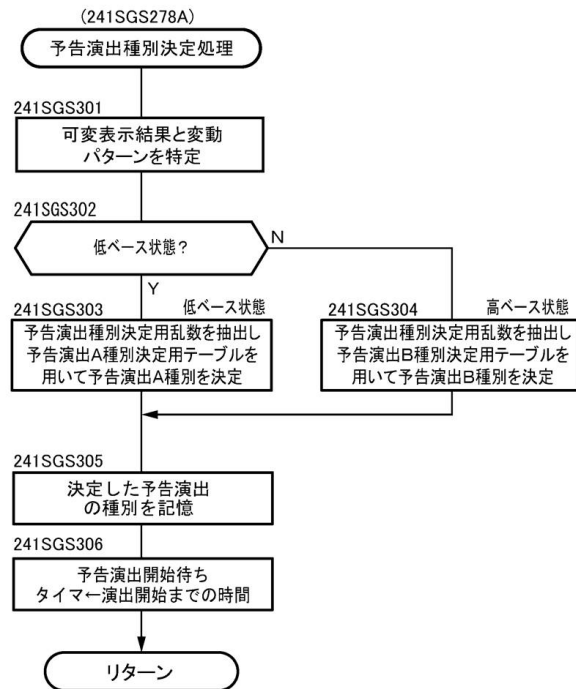
30

40

50

【図 14 - 19】

【図14-19】



【図 14 - 20】

【図14-20】

(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 14 - 21】

【図14-21】

(A)



(B) 発展演出A種別決定用テーブル

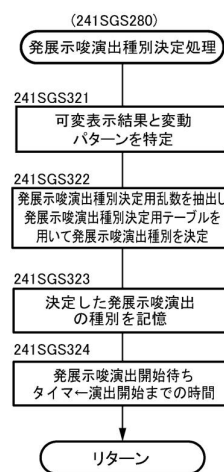
演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
非実行	10	20	80	100
実行	90	80	20	—

(数値は判定値数)

【図 14 - 22】

【図14-22】

(A)



(B) 発展示唆演出種別決定用テーブル

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

(数値は判定値数)

10

20

30

40

50

【図14-23】

【図14-23】

(A)



(B)発展演出B種別決定用テーブル

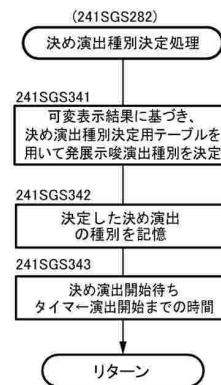
演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチβ・γ はずれ	Sリーチα はずれ
非実行	20	30	30	100
実行	80	70	70	—

(数値は判定値数)

【図14-24】

【図14-24】

(A)



(B)決め演出種別決定用テーブル

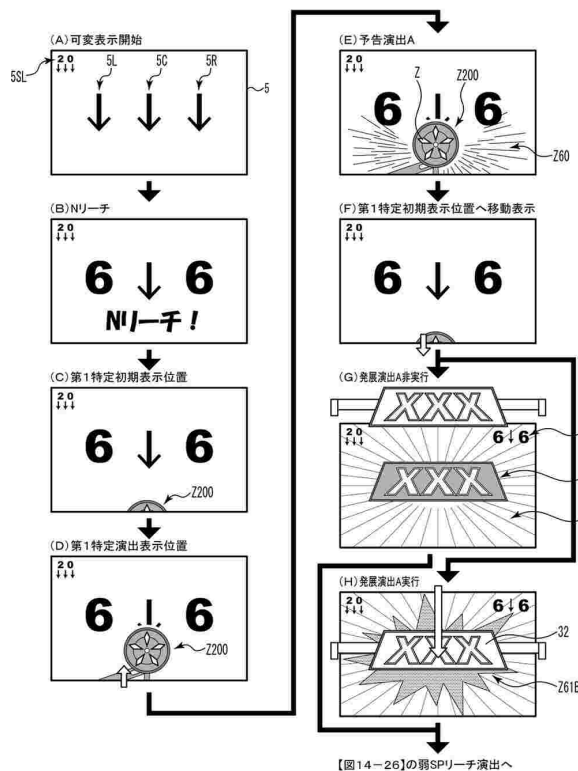
演出種別	操作対象	確変大当り	非確変大当り	Sリーチβ・γ はずれ
パターンKB-1(はずれ)	ブッシュボタン	—	—	70
パターンKB-2(大当り)		30	70	—
パターンKV-1(はずれ)	スティック コントローラ	—	—	30
パターンKV-2(大当り)		70	30	—

(数値は判定値数)

【図14-25】

【図14-25】

S Pリーチβの流れ

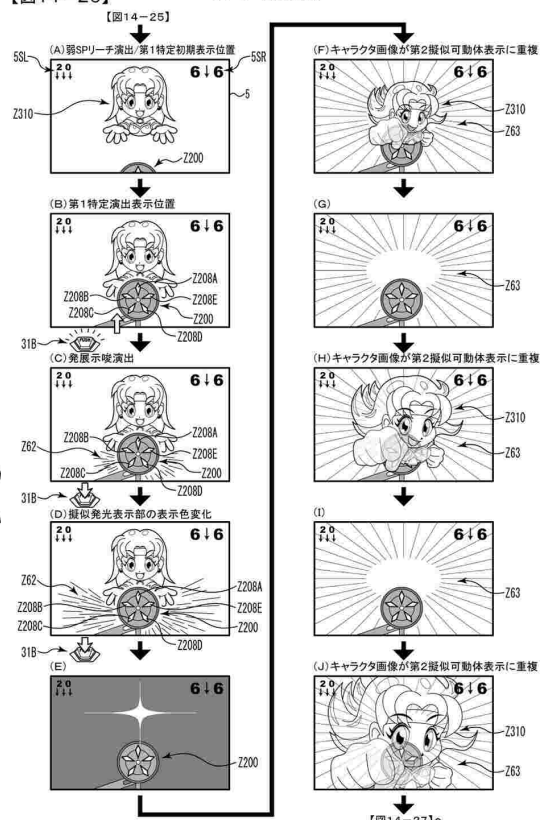


※【図14-25】以降、白矢印↓は画像ではなく動きを示す

【図14-26】

【図14-26】

S Pリーチβの流れ



10

20

30

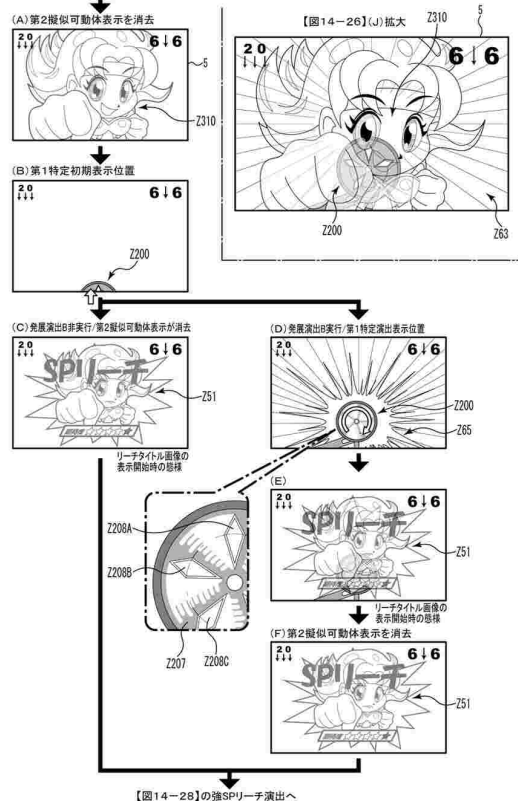
40

50

【図14-27】

SPリーチβの流れ

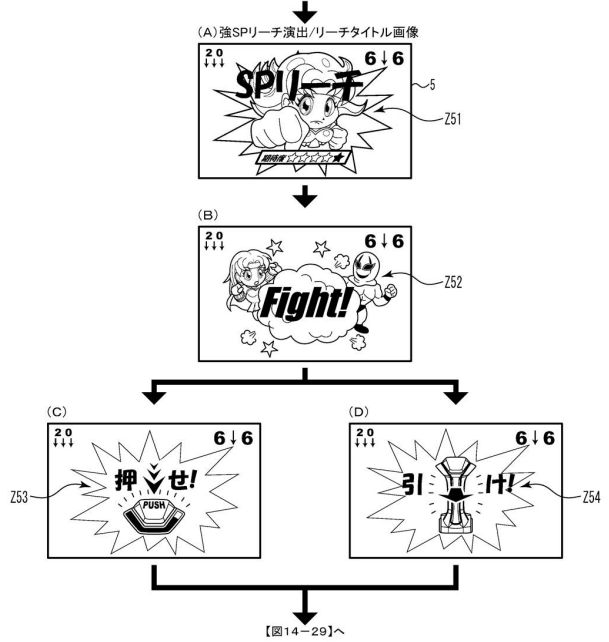
【図14-27】



【図14-28】

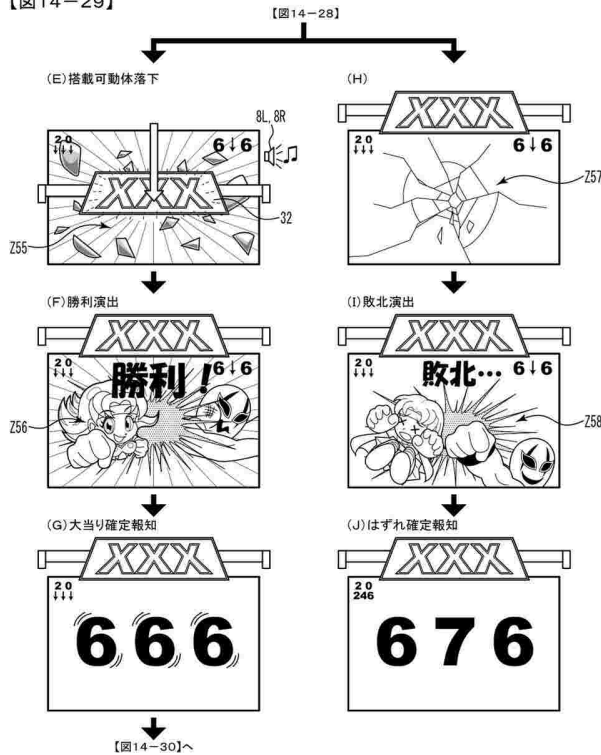
SPリーチβの流れ

【図14-27】



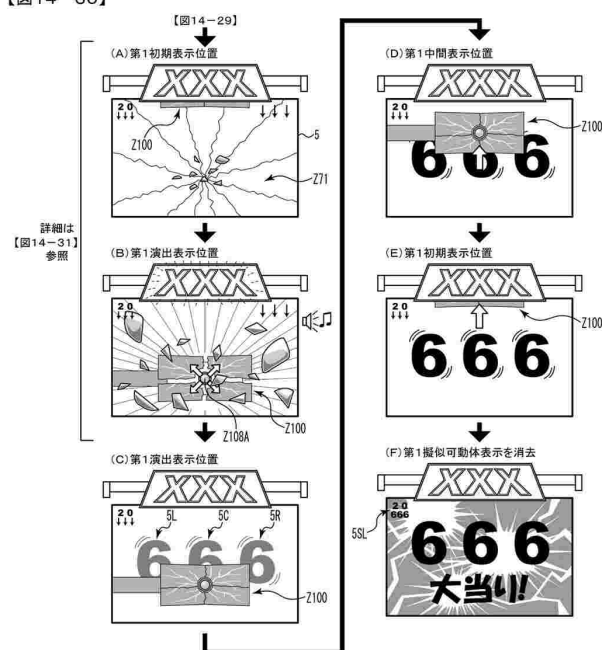
【図14-29】

【図14-29】



【図14-30】

【図14-30】



10

20

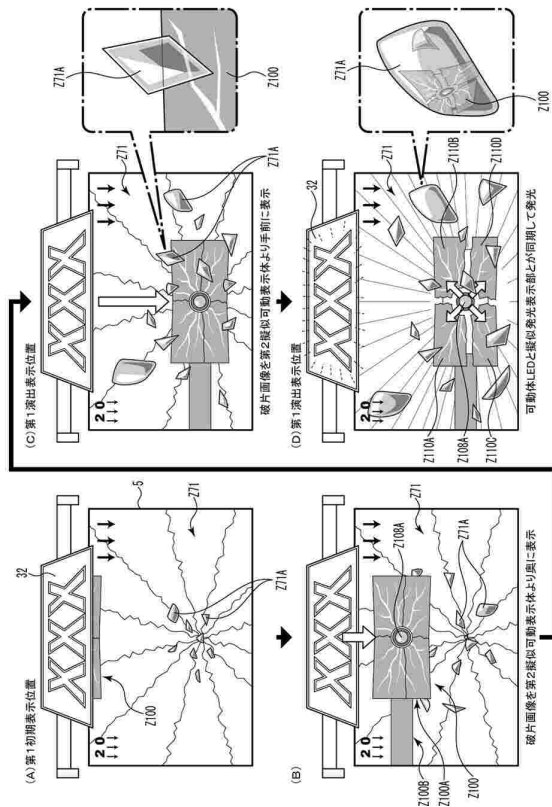
30

40

50

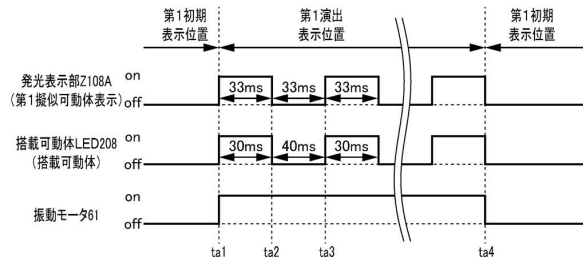
【図14-31】

【図14-31】



【図14-32】

【図14-32】



10

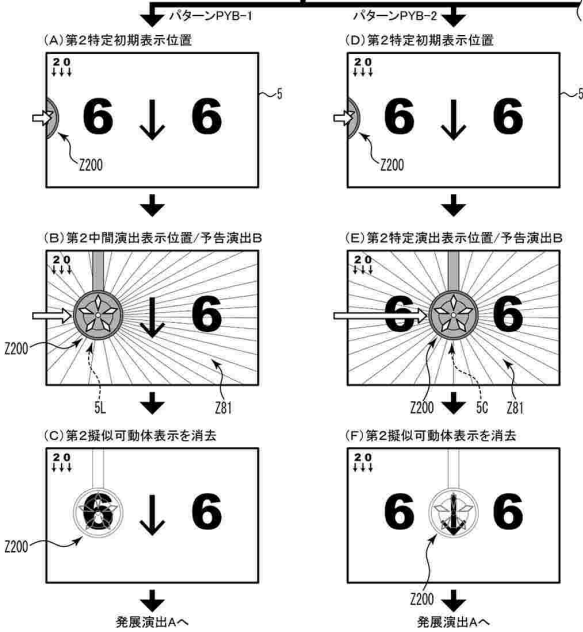
20

【図14-33】

【図14-33】

SPリーチの流れ

【図14-25】(B)

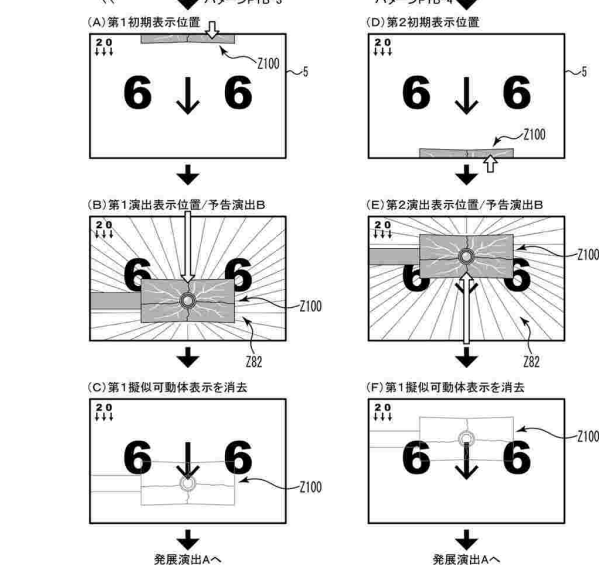


【図14-34】

【図14-34】

SPリーチの流れ

【図14-25】(B)



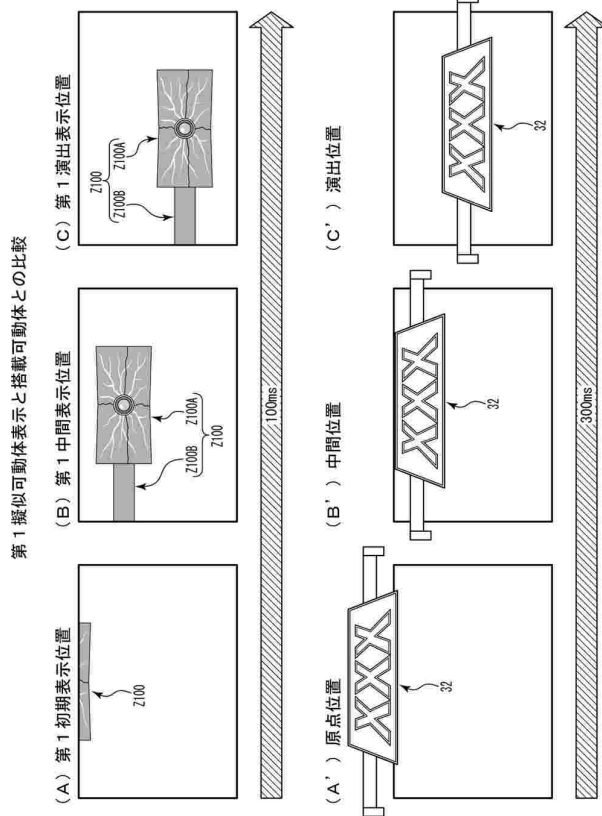
30

40

50

【図14-35】

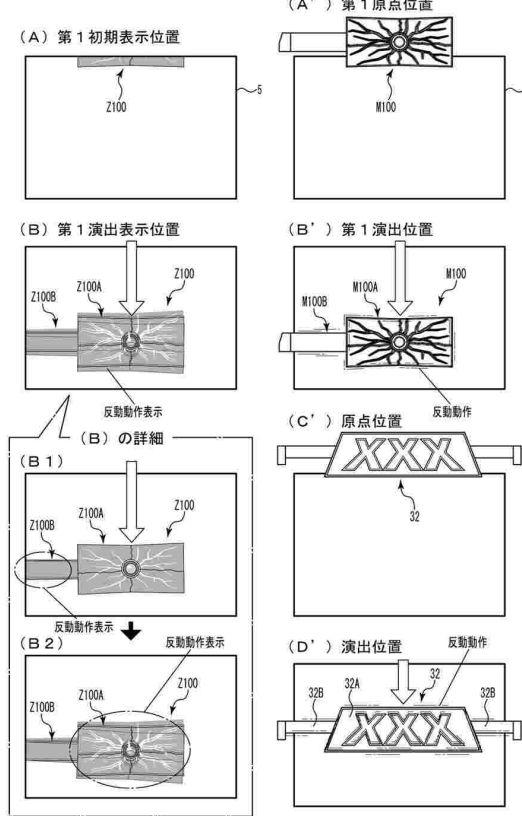
【図14-35】



【図14-36】

【図14-36】

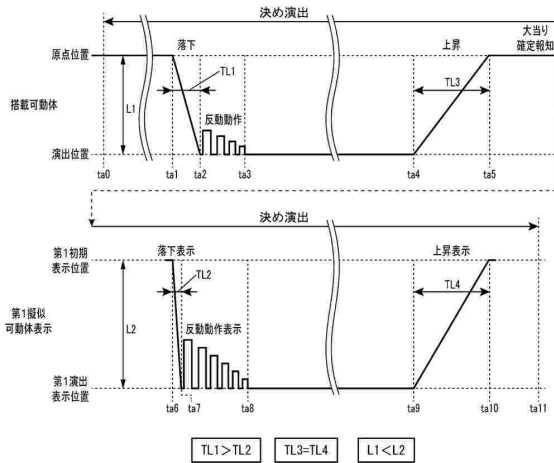
反動動作と反動動作表示の比較



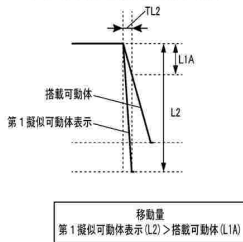
【図14-37】

【図14-37】

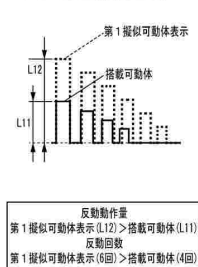
(A) 決め演出における搭載可動体と第1擬似可動体の動作態様の比較



(B) 単位時間(TL2)あたりの移動量の比較



(C) 1回目の反動動作量の比較



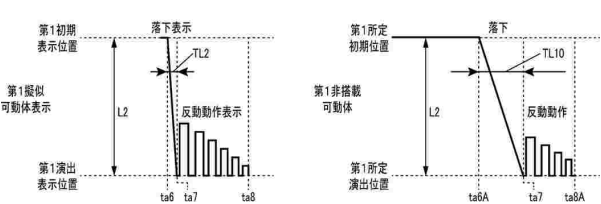
【図14-38】

【図14-38】

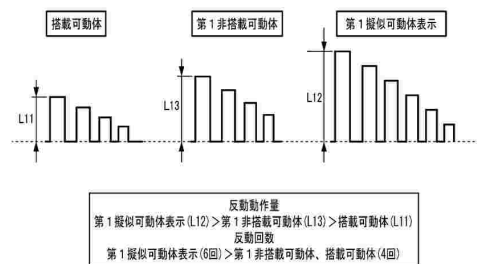
第1擬似可動体表示と第1非搭載可動体及び搭載可動体との動作態様の比較

(A) 第1擬似可動体表示 (【図14-14】(A)参照)

(B) 第1非搭載可動体 (【図14-14】(B)参照)



(C) 1回目の反動動作量の比較



10

20

30

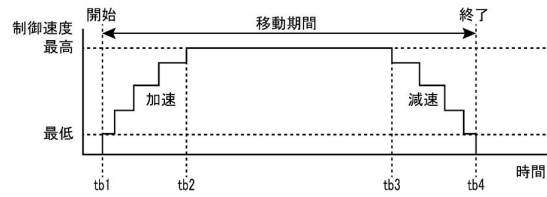
40

50

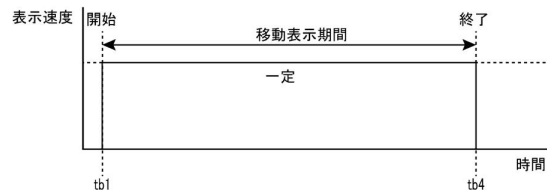
【図14-39】

【図14-39】

(A) 搭載可動体



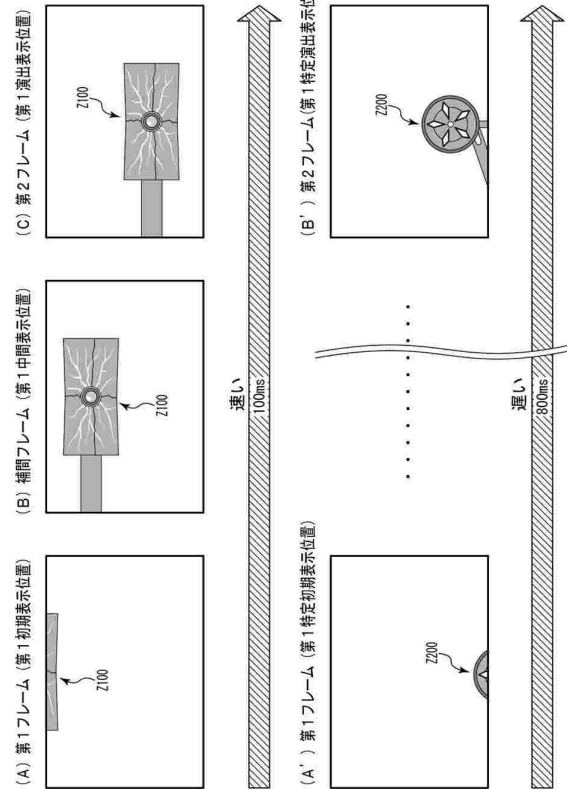
(B) 第1擬似可動体表示・第2擬似可動体表示



【図14-40】

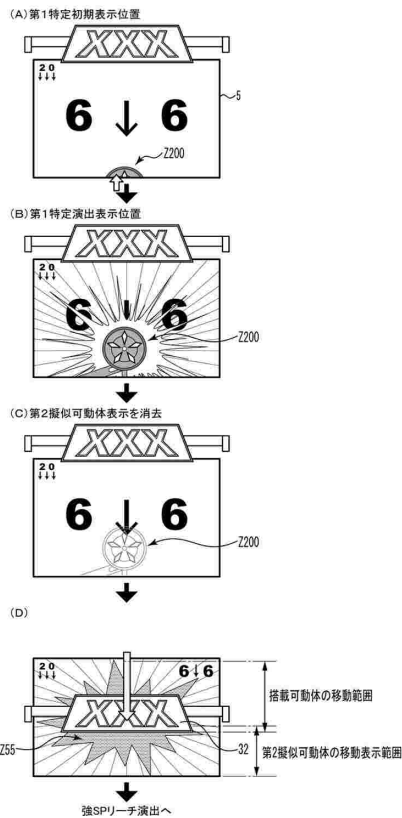
【図14-40】

第1擬似可動体表示と第2擬似可動体表示の移動表示の比較



【図14-41】

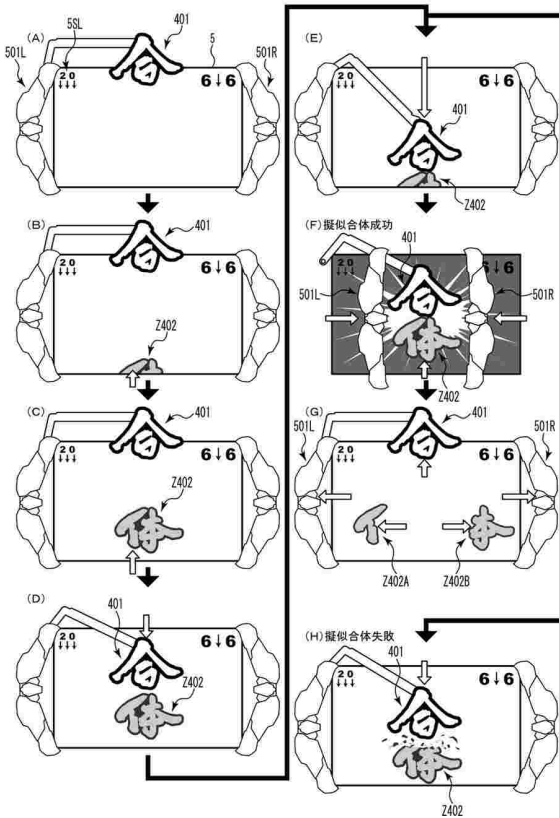
【図14-41】 特徴部241SG変形例1



【図14-42】

【図14-42】

特徴部241SG変形例2



10

20

30

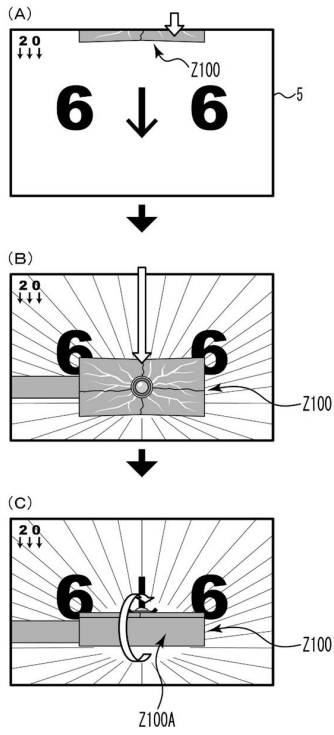
40

50

【図 14 - 43】

【図14-43】

特徴部 2 4 1 S G 変形例 3



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 7 2 3 4 1 5 3 (J P , B 2)
 特許第 7 1 4 2 6 2 4 (J P , B 2)
 特開 2 0 2 1 - 1 4 2 0 4 6 (J P , A)
 特開 2 0 1 5 - 1 2 3 2 9 5 (J P , A)
 特開 2 0 1 7 - 0 4 2 4 7 8 (J P , A)
 特開 2 0 1 6 - 1 2 3 5 0 9 (J P , A)
 特開 2 0 1 6 - 1 0 6 7 3 6 (J P , A)
 特開 2 0 1 0 - 1 9 4 2 3 6 (J P , A)
 特開 2 0 1 9 - 0 6 3 2 6 0 (J P , A)
 特開 2 0 1 8 - 1 3 9 8 6 8 (J P , A)
 特開 2 0 1 4 - 0 8 3 0 9 3 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
 A 6 3 F 7 / 0 2