

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7456805号
(P7456805)

(45)発行日 令和6年3月27日(2024.3.27)

(24)登録日 令和6年3月18日(2024.3.18)

(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275頁)

(21)出願番号	特願2020-36376(P2020-36376)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年3月4日(2020.3.4)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-137210(P2021-137210 A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和3年9月16日(2021.9.16)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
審査請求日	令和5年2月1日(2023.2.1)		株式会社三共内
		審査官	堀 圭史

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ときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

動作可能に設けられた可動体と、

演出実行手段と、

音を出力する音出力手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記可動体を動作させる特定演出と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出と、を実行可能であり、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、

互いに演出背景が異なる第1ステージと、第2ステージと、があり、

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

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

であり、

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

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

前記演出実行手段は、

前記第1ステージにおいて前記群演出を実行する場合、可変表示の開始から所定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第2ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数目とは異なり可変表示の開始から特定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

10

前記第1ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、前記第2ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、が異なり、

前記音出力手段は、

前記第1表示期間の開始に関連するタイミングで前記群演出に対応する演出音の出力を所定音量で開始し、その後の当該第1表示期間において当該演出音の音量を当該所定音量よりも大きい特定音量とし、前記第2表示期間においても当該演出音の音量を当該特定音量とし、前記第3表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量よりも小さい音量となるように当該演出音を出力し、

20

前記第1表示期間において前記演出音が出力されてから当該演出音の音量が前記所定音量から前記特定音量へと上がるまでのフェードイン時間は、前記第3表示期間において当該演出音の音量が前記特定音量から当該特定音量よりも小さい最小の音量へと下がるまでのフェードアウト時間よりも短い、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

30

【0002】

従来、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行する遊技機が知られている。たとえば、特許文献1には、複数のキャラクタやオブジェクトの画像が登場する群演出を実行可能な遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2019-050851号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0004】

上述した遊技機によれば、群演出を実行することで遊技に面白みを享受させることができるが、このような群演出に関してはまだまだ改良の余地があった。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、より好適に群演出を実行することができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段Aの遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制

50

御可能な遊技機であって、

動作可能に設けられた可動体と、

演出実行手段と、

音を出力する音出力手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記可動体を動作させる特定演出と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出と、を実行可能であり、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、

互いに演出背景が異なる第1ステージと、第2ステージと、があり、

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

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

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

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

前記演出実行手段は、

前記第1ステージにおいて前記群演出を実行する場合、可変表示の開始から所定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第2ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なり可変表示の開始から特定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第1ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、前記第2ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、が異なり、

前記音出力手段は、

前記第1表示期間の開始に関連するタイミングで前記群演出に対応する演出音の出力を所定音量で開始し、その後の当該第1表示期間において当該演出音の音量を当該所定音量よりも大きい特定音量とし、前記第2表示期間においても当該演出音の音量を当該特定音量とし、前記第3表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量よりも小さい音量となるように当該演出音を出力し、

前記第1表示期間において前記演出音が出力されてから当該演出音の音量が前記所定音量から前記特定音量へと上がるまでのフェードイン時間は、前記第3表示期間において当該演出音の音量が前記特定音量から当該特定音量よりも小さい最小の音量へと下がるまでのフェードアウト時間よりも短い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、より好適に群演出を実行することができる。

手段1の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り

10

20

30

40

50

返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10-19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 47 に示す群予告実行処理，図 94～図 100 に示す 6 人群予告演出）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し（例えば、図 10-32～図 10-35 に示すように、可動体動作示唆演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 109SG005B を表示しない一方で、可動体動作演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 109SG005B を表示する部分）、

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し（例えば、図 10-32 及び図 10-34 に示すように、スーパーリーチ β 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ A を拡大表示していく部分と、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を拡大表示していく部分）、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり（例えば、図 10-32 及び図 10-34 に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置 5 においてエフェクト画像 109SG005X を表示する部分）、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 10-9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ β 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ β 1 の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なり（例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の移動制御周期は 1ms であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 33ms である部分）、

前記拡大表示における拡大速度が、該拡大表示における第 1 タイミングと該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングとで異なり（例えば、図 10-21～図 10-24 に示すように、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とで拡大速度が異なる部分）、

前記示唆演出における前記可動体の動作速度は、前記第 1 タイミングと前記第 2 タイミングとで同一であり（例えば、図 10-21～図 10-24 に示すように、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とで可動体 109SG401 の動作速度が同一である部分）、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になる（たとえば、図 5 7，図 9 4 に示す例）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、効果画像によって特定画像の拡大表示や可動体の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。また、拡大表示の演出効果を向上できるとともに、可動体の動作に関する制御負荷を低減できる。また、より好適に群演出を実行することができる。

【0007】

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

【0008】

手段 2 の遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 4 7 に示す群予告実行処理，図 9 4～図 100 に示す 6 人群予告演出）を備え、

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

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 9 4（a23）～図 9 6（a30）に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 7（a31）～図 9 8（a36）に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 9（a37）～図 100（a42）に示す期間）、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になる（たとえば、図 5 7，図 9 4 に示す例）、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、より好適に群演出を実行することができる。

【0009】

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

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図 1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

- 【図 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-1】パチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 10-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 10-3】可動体ユニットの概略図である。
- 【図 10-4】(A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。 10
- 【図 10-5】各乱数を示す説明図である。
- 【図 10-6】(A) は、表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、(B) は、表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。
- 【図 10-7】(A) は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は、各種大当りの内容を示す図である。
- 【図 10-8】変動パターンを例示する図である。
- 【図 10-9】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
- 【図 10-10】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 10-11】(A) は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B) は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。 20
- 【図 10-12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-13】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-14】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-15】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-16】先読予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 10-17】第 1 保留記憶表示エリア及び第 2 保留記憶表示エリアの更新例を示す図である。
- 【図 10-18】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-19】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-20】可変表示制御タイマと可動体制御タイマの説明図である。 30
- 【図 10-21】スーパーリーチ α 1 大当り、スーパーリーチ α 2 大当りの可変表示におけるタイミングチャートである。
- 【図 10-22】スーパーリーチ α 1 はずれ、スーパーリーチ α 2 はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。
- 【図 10-23】スーパーリーチ β 1 大当り、スーパーリーチ β 2 大当りの可変表示におけるタイミングチャートである。
- 【図 10-24】スーパーリーチ β 1 はずれ、スーパーリーチ β 2 はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。
- 【図 10-25】各拡大表示期間における可動体示唆動作の有無と画像拡大率を示す図である。 40
- 【図 10-26】(A) は各可動体動作示唆演出の演出態様を示す図であり、(B) は各可動体動作演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10-27】画像表示装置におけるリーチ演出までの演出態様を示す図である。
- 【図 10-28】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10-29】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10-30】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10-31】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10-32】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10-33】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図 10-34】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。 50

- 【図10-35】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-36】変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-37】変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図11】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図12】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図13】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図14】枠ランプを説明するための図である。
- 【図15】特図LED基板および第4図柄ユニットを説明するための図である。
- 【図16】遊技盤と画像表示装置との間を覗いた図である。
- 【図17】画像表示装置における画面の表示態様を説明するための図である。
- 【図18】パチンコ遊技機に搭載された各種基板などを説明するための図である。
- 【図19】当り種別を説明するための図である。
- 【図20】各乱数を説明するための図である。
- 【図21】大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。
- 【図22】演出制御コマンドの一例を説明するための図である。
- 【図23】メイン側における前変動パターンの一列を説明するための図である。
- 【図24】メイン側における後変動パターンの一列を説明するための図である。
- 【図25】ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図26】大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図27】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図28】メイン側における全変動パターンの一列を説明するための図である。
- 【図29】サブ側における全変動パターンの一列を説明するための図である。
- 【図30】各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。
- 【図31】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図32】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図33】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図34】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図35】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図36】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図37】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図38】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図39】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図40】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図41】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図42】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図43】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図44】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図45】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図46】群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図47】群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図48】群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。
- 【図49】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図50】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図51】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図52】本映像制作工程の一例を説明するための図である。
- 【図53】6人群予告の全体像を示す図である。
- 【図54】群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。
- 【図55】群予告演出において用いられるモーションブレイ処理を説明するための図である。
- 【図56】群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図

10

20

30

40

50

である。

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

【図 5 8】爆チュー群予告の全体像を示す図である。

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

【図 8 2】背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。

50

- 【図 8 3】全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 8 4】P U S H 演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 8 5】変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 8 6】変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 8 7】ステージ A における演出態様を説明するための図である。
- 【図 8 8】ステージ A における演出態様を説明するための図である。
- 【図 8 9】ステージ A における演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 0】ステージ A における演出態様を説明するための図である。 10
- 【図 9 1】ステージ A における演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 2】ステージ A における演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 3】ステージ A における演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 4】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 5】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 6】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 7】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。 20
- 【図 9 8】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 9】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 0】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 1】ステージ A において 6 人群予告が実行された場合の比較例の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 2】ステージ A において背景予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。 30
- 【図 1 0 3】ステージ A においてランプ予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 4】ステージ A における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 5】ステージ A における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 6】ステージ A における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 7】ステージ A における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 8】ステージ A における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 9】ステージ A における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 1 0】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。 40
- 【図 1 1 1】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 1 2】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 1 3】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 1 4】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 1 5】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 1 6】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 1 7】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 1 8】S P リーチ前半における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 1 9】S P リーチ後半における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 2 0】S P リーチ後半における演出態様を説明するための図である。 50

- 50

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

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

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

【図 1 6 4】ボインゴ群予告の詳細を説明するための図である。

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

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

10

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

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

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

【図 1 7 0】6 人群予告と犬群予告の比較を説明するための図である。

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

20

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

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 1】

（基本説明）

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

【0 0 1 2】

〔形態〕

形態 1 の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

40

前記演出実行手段は、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し（例えば、図 1 0 - 3 2 ~ 図 1 0 - 3 5 に示すように、可動体動作示唆演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B を表示しない一方で、可動体動作演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B を表示する部分）、

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し（例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、スーパーリーチ β 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、これら味方キ

50

キャラクタBと敵キャラクタAを拡大表示していく部分と、スーパーリーチβ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタBを拡大表示していく部分)、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり(例えば、図10-32及び図10-34に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置5においてエフェクト画像109SG005Xを表示する部分)、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり(例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なる(例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、効果画像によって特定画像の拡大表示や可動体の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0013】

形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記拡大表示における拡大速度が、該拡大表示における第1タイミングと該第1タイミングよりも後の第2タイミングとで異なり(例えば、図10-21~図10-24に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とで拡大速度が異なる部分)、

前記示唆演出における前記可動体の動作速度は、前記第1タイミングと前記第2タイミングとで同一である(例えば、図10-21~図10-24に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とで可動体109SG401の動作速度が同一である部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、拡大表示の演出効果を向上できるとともに、可動体の動作に関する制御負荷を低減できる。

【0014】

形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

前記第2タイミングの後において前記特定画像が拡大しない非拡大期間(例えば、図10-21~図10-24に示すように、拡大表示期間の終了タイミングから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間)を有し、

前記非拡大期間における表示態様は、該非拡大期間となる直前における表示態様と異なる(例えば、変形例109SG-2として、拡大表示期間終了後は、画像表示装置5において特定の演出の表示やエフェクト画像の表示等を行うことで、拡大表示期間終了直前における画像表示装置5での画像の表示態様と異ならせる部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非拡大期間であることを認識し易くできる。

【0015】

形態4の遊技機は、形態2または形態3に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記可動体の繰り返し動作が終了した後においても前記特定画像を徐々に拡大表示可能であって(例えば、図10-21~図10-24に示す第3拡大表示期間において拡大表示を実行する部分)、

前記第2タイミングの拡大速度は、前記第1タイミングの拡大速度よりも遅く(例えば、図10-21~図10-24に示すように、第2拡大表示期間は第1拡大表示期間よりも拡大速度が遅い部分)、

前記可動体の繰り返し動作が終了した後における前記拡大表示の拡大速度は、前記第2

10

20

30

40

50

タイミングの拡大速度よりも遅い速度である（例えば、図10-21～図10-24に示すように、第3拡大表示期間は第2拡大表示期間よりも拡大速度が遅い部分）

この特徴によれば、可動体の繰り返し動作が終了しても特定画像の拡大表示が継続されるので、遊技興趣を向上できる。

【0016】

形態5の遊技機は、形態1～形態4に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

有利状態に制御されることを予告する予告演出（例えば、先読み予告演出）を実行可能であって、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときには前記予告演出の実行を制限する（例えば、図10-21～図10-24に示すように、拡大表示期間を含むリーチ演出中は先読み予告演出の実行を制限する部分）

ことを特徴とする手段1～手段4のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、予告演出の実行によって特定画像への遊技者の注目が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0017】

形態6の遊技機は、形態1～形態5に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記示唆演出において前記可動体を動作させるときと前記特定演出において前記可動体を動作させるときとで前記特定画像の視認性が異なる（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は遊技者がリーチ演出を視認可能であるが、図10-33及び図10-35に示すように、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されることによってリーチ演出の視認性が低下する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作状態に応じて特定画像の視認性が変化するので、示唆演出の動作であるのか特定演出の動作であるのかを解り易くできるとともに、可動体と特定画像との注目度合いを調整できる。

【0018】

形態7の遊技機は、形態1～形態6に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記可動体に対する第1効果画像と前記特定画像に対する第2効果画像とを表示可能であって（例えば、変形例109SG-3において、画像表示装置5では、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005Bとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能な部分）、

前記第1効果画像と前記第2効果画像の大きさが異なる（例えば、変形例109SG-3において、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005Bとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との大きさを異ならせる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体と特定画像との違いに対応した適切な大きさの効果画像を表示できる。

【0019】

形態8の遊技機は、形態1～形態7に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記可動体に対する第1効果画像と前記特定画像に対する第2効果画像とを表示可能であって（例えば、変形例109SG-3において、画像表示装置5では、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005Bとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能な部分）、

前記第1効果画像の画像透過度と前記第2効果画像の画像透過度とが異なる（例えば、変形例109SG-3において、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005Bとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との画像透過度を異ならせる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体と特定画像との違いに対応した適切な画像透過度の効果画像

10

20

30

40

50

を表示できる。

【0020】

形態9の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出Aや可動体動作示唆演出B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、スーパーリーチβ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示する部分）、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ（例えば、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間T3前に可動体動作示唆演出を終了する部分）、

前記所定期間の前後で、異なる種類の演出音を出力可能であり（例えば、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作示唆演出の実行中は、スピーカ8L、8RからBGM、SE、動作示唆音を出力する一方で、可動体動作演出の実行中はスピーカ8L、8RからBGM、SE、大当り報知音を出力する部分）、

前記所定期間となる直前において出力されていた演出音の種類よりも前記所定期間中における演出音の種類の方が少なく（例えば、図10-21及び図10-23に示すように、期間T3中は、スピーカ8L、8RからSEのみが出力される部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が動作してしない所定期間の前後において演出音の種類が変化していることを認識し易くできる。

【0021】

形態10の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し

10

20

30

40

50

返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10-19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図 10-32 及び図 10-34 に示すように、スーパーリーチ β 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B とを表示する部分）、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ（例えば、図 10-21 及び図 10-23 に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間 T3 前に可動体動作示唆演出を終了する部分）、

前記所定期間は、前記可動体に繰り返し動作させる 1 の単位動作の実行期間よりも長い期間であって、前記示唆演出において前記可動体を繰り返し動作させる期間よりも短い期間であり（例えば、図 10-21 ~ 図 10-24 に示すように、期間 T3 は、第 1 可動体 109SG401 の退避位置と示唆位置との間での 1 回の往復移動に要する期間 T1 よりも長い期間である部分）、

前記特定演出における前記可動体の動作期間は、前記示唆演出において前記可動体を繰り返し動作させる期間よりも長い期間であり（例えば、図 10-21 ~ 図 10-24 に示すように、期間 T3 は、可動体動作示唆演出を実行する期間 T2 よりも短い期間である部分）、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 10-9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ β 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ β 1 の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の移動制御周期は 1ms であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 33ms である部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出における動作が示唆演出における動作と誤認されてしまうことを防ぐことができるとともに、示唆の期間が示唆対象の特定演出における可動体の動作期間よりも長くなってしまふことによる興趣の低下も防ぐことができる。

【0022】

形態 11 の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10-19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図 10-

10

20

30

40

50

32及び図10-34に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、スーパーリーチβ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示する部分)、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ(例えば、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間T3前に可動体動作示唆演出を終了する部分)、

前記所定期間中において少なくとも背景画像の視認性が低い第1低視認状態とし(例えば、変形例109SG-4として、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間では、画像表示装置5におけるコントラストや輝度を拡大表示期間が終了するよりも前よりも低い第1低視認状態とする部分)、

前記所定期間後に前記可動体に動作を開始させるときにおいては前記第1低視認状態よりも視認性がさらに低い第2低視認状態とし(例えば、変形例109SG04として、画像表示装置5におけるコントラストや輝度を前記第1低視認状態から更に低い第2低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性をより一層低下させる部分)、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり(例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる(例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間であることを認識しやすくとともに、特定演出における可動体の動作への注目を高めることができる。

【0023】

形態12に記載の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体(例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R)と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出(例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B)と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出(例えば、可動体動作示唆演出Aや可動体動作示唆演出B)と、を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときと、前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、前記示唆演出の実行中に前記特定画像を徐々に拡大表示可能であり(例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタAを拡大表示していく部分と、スーパーリーチβ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタBを拡大表示していく部分)、

10

20

30

40

50

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ（例えば、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間T3前に可動体動作示唆演出を終了する部分）、

前記特定画像を徐々に拡大表示する前に前記可動体の動作を開始させ（例えば、変形例109SG-1に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタの拡大表示を開始するよりも前のタイミングから可動体動作示唆演出を実行する部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

10

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間であることを認識しやすくとともに、示唆演出における可動体の繰り返し動作への注目を高めることができる。

20

【0024】

形態13の遊技機は、形態9～形態12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、可動体LED109SG495）を有し、

前記演出実行手段は、前記所定期間において前記発光部を非発光状態に制御する（例えば、図10-21～図10-24に示すように、第3拡大表示期間の終了から可動体動作演出またははずれ報知演出の開始までの期間において可動体LED109SG495を消灯する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が動作していない所定期間であることを認識し易くできる。

【0025】

30

形態14の遊技機は、形態1～形態13に記載の遊技機であって、

前記可動体は、第1可動体（例えば、第1可動体109SG401）と該第1可動体とは個別に動作可能な第2可動体（例えば、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402R）とを含み、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出の繰り返し動作においては前記第1可動体または前記第2可動体のいずれか一方のみを動作させ（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、可動体動作示唆演出Bでは、第1可動体109SG401のみを動作させる部分）、

前記特定演出の動作においては、前記第1可動体と前記第2可動体との双方を動作させる（例えば、図10-33及び図10-35に示すように、可動体動作演出Bでは、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの全てを動作させる部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作が、示唆演出の動作であるのか特定演出の動作であるのかを区別し易くできる。

【0026】

形態15の遊技機は、形態1～形態14に記載の遊技機であって、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、可動体LED109SG495）を有し、

前記演出実行手段は、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときにおいては前記発光部を第1輝度にて発

50

光させ（例えば、図10-21～図10-24に示すように、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間では可動体LED109SG495を輝度C1にて発光させる部分）、

前記特定演出において少なくとも演出結果が報知される期間においては前記発光部を前記第1輝度よりも高輝度の第2輝度にて発光させる（例えば、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作演出の実行中は可動体LED109SG495を輝度C1よりも高輝度である輝度C2にて発光させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出結果が示される期間であることを認識し易くなるとともに、該期間の興趣も向上できる。

【0027】

形態16の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出Aや可動体動作示唆演出B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときと、前記示唆演出を実行しているとき特定画像を表示するとともに、前記示唆演出の実行中に前記特定画像を徐々に拡大表示可能であり、（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタAを拡大表示していく部分と、スーパーリーチβ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタBを拡大表示していく部分）

前記示唆演出において前記可動体を動作させているときに、前記特定演出において、前記可動体を動作させているときに表示される演出画像とは異なる種類の演出画像を表示可能であって（例えば、変形例109SG-5として、可動体動作演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置5において異なる演出画像を表示する部分）、

前記示唆演出において、前記可動体を動作させているときに表示される演出画像の種類数は、前記特定演出において前記可動体を動作させているときに表示される演出画像の種類数よりも多く（例えば、変形例109SG-5として、可動体動作示唆演出の実行中に画像表示装置5にて表示される演出画像の種類数を、可動体動作演出の実行中に画像表示装置5にて表示される演出画像の種類数よりも多くする部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、動作が繰り返される示唆演出時において、多種類の演出画像が表示されるようになるので、示唆演出時における興趣を向上できる。

【0028】

形態17の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出Aや可動体動作示唆演出B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記可動体の動作に対応した示唆動作対応画像を表示可能であり（例えば、変形例109SG-6として、可動体動作示唆演出の実行中は、画像表示装置5において該可動体動作示唆演出に対応する可動体動作示唆演出対応画像を表示する部分）、

前記特定演出において、前記可動体の動作に対応した演出動作対応画像を表示可能であり（例えば、変形例109SG-6として、可動体動作演出の実行中は、画像表示装置5において該可動体動作演出に対応する可動体動作演出対応画像として、前記可動体動作示唆演出対応画像とは異なる画像を表示する部分）、

前記示唆動作対応画像が表示される期間は、前記演出動作対応画像が表示される期間と異なり（例えば、変形例109SG-6として、可動体動作示唆演出対応画像の表示期間と可動体動作演出対応画像の表示期間を異ならせる部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆動作対応画像と演出動作対応画像の表示期間を、可動体の各動作に対応した期間とすることができる。

【0029】

形態18の遊技機は、形態17に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記演出動作対応画像を表示するときには、視認性を低下させた低視認状態に制御する（例えば、変形例109SG-6として、画像表示装置5において可動体動作演出対応画像を表示するとき、画像表示装置5のコントラストや輝度を低下させることによって、可動体動作演出対応画像の視認性を低下させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出において動作する可動体への注目を高めることができる。

【0030】

形態19の遊技機は、形態17または形態18に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記示唆動作対応画像を表示する期間においては該示唆動作対応画像に対応する示唆動作対応音を出力可能であり（例えば、変形例１０９ＳＧ－６として、画像表示装置５において可動体動作示唆演出対応画像を表示するときは、スピーカ８Ｌ８Ｒから該可動体動作示唆演出対応画像に対応する可動体動作示唆演出対応音を出力する部分）、

前記演出動作対応画像を表示する期間においては前記示唆動作対応音とは異なる演出音であって前記演出動作対応画像に対応する演出動作対応音を出力可能である（例えば、変形例１０９ＳＧ－６として、画像表示装置５において可動体動作演出対応画像を表示するときは、スピーカ８Ｌ８Ｒから該可動体動作演出対応画像に対応する可動体動作演出対応音を出力する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示される各対応画像に応じた音を出力することができる。

【００３１】

形態２０の遊技機は、形態１７～形態１９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出における前記可動体の動作開始タイミングよりも前に前記演出動作対応画像を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出における可動体の動作が開始されることへの期待感を高めることができるとともに、該可動体の動作への注目もより高めることができる。

【００３２】

形態２１の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒ）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Ａ）と、前記特定演出が実行されるよりも前に特別画像を表示することによって該可動体を動作させることなく前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、画像表示装置５において、速度Ｖ１にて複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１にて可動体１０９ＳＧ４０１に向けて移動する可動体動作示唆演出Ａ）と、を
実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０－１９に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記特別画像を第１速度で前記可動体へ近接させる態様にて表示し（例えば、図１０－２８及び図１０－３０に示すように、可動体動作演出Ａの実行時は、画像表示装置５において、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１にて第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて移動するように表示される部分）、

前記特定演出において、前記特別画像を前記可動体から前記第１速度よりも速い第２速度にて離間する態様にて表示し（例えば、図１０－２９及び図１０－３１に示すように、可動体動作演出Ａの実行時は、画像表示装置５において、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ２にて第１可動体１０９ＳＧ４０１から画像表示装置５の端縁に向けて移動するように表示される部分）、

前記特別画像の表示期間においては、少なくとも背景画像を視認性の低い低視認状態にて表示し（例えば、図１０－２８及び図１０－３０に示すように、可動体動作示唆演出Ａの実行中は、味方キャラクタＡと敵キャラクタＡまたは敵キャラクタＢの画像が第１拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される部分）、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図１０－２８及び図１０－３０に示すように、スーパーリーチα１のリーチ演出中であれば味方キャラクタＡと敵キャラクタＡとを表示し、スーパーリーチα２のリーチ演出中であれば味方キャラクタＡと敵キャラクタＢを表示する部分）、

10

20

30

40

50

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特別画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像を目立たせることができるとともに、該特別画像の移動によって可動体に注目させることができるため、可動体の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0033】

形態22の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

20

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出A）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体に第1速度にて徐々に近接する特別画像を表示することによって該可動体を動作させることなく前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、画像表示装置5において、速度V1にて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて可動体109SG401に向けて移動する可動体動作示唆演出A）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記特別画像を第1速度で繰り返し作用させる態様にて表示し（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動するように表示される部分）、

30

前記特定演出において、前記特別画像を前記可動体から前記第1速度よりも速い第2速度にて離間する態様にて表示し（例えば、図10-29及び図10-31に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて第1可動体109SG401から画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示される部分）、

前記特別画像の表示期間においては、該特別画像以外の演出画像を視認性の低い低視認状態にて表示し（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作示唆演出Aの実行中は、味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像が第1拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される部分）、

40

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、スーパーリーチα1のリーチ演出中であれば味方キャラクタAと敵キャラクタAとを表示し、スーパーリーチβ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタAと敵キャラクタBを表示する部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方

50

キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ β 1 の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特別画像の更新周期と異なる(例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の移動制御周期は 1 m s であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 3 3 m s である部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像を目立たせることができるとともに、該特別画像の移動によって可動体に注目させることができるため、可動体の動作による演出効果を高めることができる。

【 0 0 3 4 】

形態 2 3 の遊技機は、形態 2 1 または形態 2 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出における前記可動体の動作開始タイミング直前の所定期間においては前記特別画像を非表示とする(図 1 0 - 2 8 (F) 及び図 1 0 - 3 0 (F) に示すように、可動体動作演出 A またははずれ報知演出の実行前は、画像表示装置 5 において星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S を表示しない部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像が非表示とされることで、可動体の動作が開始されることを認識し易くできる。

【 0 0 3 5 】

形態 2 4 の遊技機は、形態 2 1 ~ 形態 2 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 速度は所定範囲の速度であって、該所定範囲内において前記特別画像の近接に応じて前記第 1 速度が変化し(例えば、変形例 1 0 9 S G - 7 に示すように、速度 V 1 を所定の範囲内で可変とする部分)、

前記第 2 速度は、前記所定範囲の最大速度よりも速い速度である(例えば、変形例 1 0 9 S G - 7 に示すように、可動体動作演出 A の実行時の複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S の速度 V 2 については、速度 V 1 の最大速度よりも速い速度である部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像の移動速度が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 3 6 】

形態 2 5 の遊技機は、形態 2 1 ~ 形態 2 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記可動体の繰り返し動作または前記特別画像の動作に対応する複数の動作効果音を出力可能であり(例えば、スピーカ 8 L、8 R から出力される動作示唆音や大当たり報知音として 0 複数の音を出力可能な部分)、

出力タイミングに応じて異なる動作効果音を出力可能である(例えば、動作示唆音や大当たり報知音の出力開始タイミングを複数設け、いずれのタイミングで動作示唆音や大当たり報知音の出力が開始されるかに応じてスピーカ 8 L、8 R から異なる音を出力可能な部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の繰り返し動作または特別画像の動作が実行されていることを認識し易くできるとともに、出力されるタイミングに応じて動作効果音が変化するので遊技興趣を向上できる。

【 0 0 3 7 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

10

20

30

40

50

【0038】

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

10

【0039】

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

【0040】

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

20

【0041】

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

【0042】

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。

30

【0043】

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。

【0044】

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

40

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

50

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 3 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

【0048】

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

【0049】

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。

20

【0050】

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。

【0051】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 10 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

30

【0052】

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

【0053】

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

40

【0054】

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。

【0055】

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

【0056】

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

50

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。

【0057】

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

【0058】

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

10

【0059】

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

【0060】

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

20

【0061】

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。

30

【0062】

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。

【0063】

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

【0064】

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

40

【0065】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ31が配置されている。表示モニタ29は、例えば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ31

50

は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 0 6 6 】

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

10

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

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

20

【 0 0 6 9 】

（遊技の進行の概略）

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

30

の上限数（例えば 4）まで保留される。

【 0 0 7 0 】

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

【 0 0 7 1 】

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。

40

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

50

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

【0075】

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。

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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。

【0081】

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

【0082】

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

20

30

40

50

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

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

（演出の進行など）

【0088】

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。

【0089】

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

【0090】

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。

【0091】

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

10

20

30

40

50

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

【0092】

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

10

【0093】

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

【0094】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

20

【0095】

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

30

【0096】

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

40

【0097】

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。

【0098】

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

50

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中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0099】

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

【0100】

（基板構成）

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

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

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。

【0105】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコ

10

20

30

40

50

ンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0106】

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

【0107】

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。

【0108】

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

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0112】

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

【0113】

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。

【0114】

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

10

20

30

40

50

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

【0 1 1 5】

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

【0 1 1 6】

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

10

【0 1 1 7】

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

20

【0 1 1 8】

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

【0 1 1 9】

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

【0 1 2 0】

30

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

【0 1 2 1】

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

【0 1 2 2】

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

40

【0 1 2 3】

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

【0 1 2 4】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0 1 2 5】

50

(主基板 1 1 の主要な動作)

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

【 0 1 2 6 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

10

【 0 1 2 7 】

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

20

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；No）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、RAM 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

30

【 0 1 3 0 】

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

40

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハン

50

ドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0133】

ステップS7の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでもよい。

10

【0134】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

20

【0135】

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。

【0136】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出したり、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。

30

【0137】

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

40

【0138】

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

【0139】

50

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

10

【0140】

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

【0141】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当たり」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。

20

【0142】

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

30

【0143】

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

【0144】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）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12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0145】

50

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。

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

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 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグが

オフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【 0 1 5 2 】

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

10

【 0 1 5 3 】

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

20

【 0 1 5 4 】

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

30

【 0 1 5 5 】

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

【 0 1 5 6 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

40

【 0 1 5 7 】

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

50

0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【0158】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【0162】

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

【0163】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状

態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち1020から1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1237までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【0164】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち1020から1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1346までが「大当り」に割り当てられることで、大当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、1346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。

10

【0165】

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32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0166】

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32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【0167】

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

【0168】

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

40

【0169】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ

50

）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、通常状態での大当たり確率が $1/200$ 、大当た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た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た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、大当たり確率が $1/320$ で小当たり確率が $1/50$ 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た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たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4～6 のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が 1～3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4～6 の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

10

【0170】

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

20

【0171】

（演出制御基板 12 の主要な動作）

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 120 が起動して、図 8 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 8 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S71）、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S72）。初期動作制御処理では、可動体 32 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 32 の初期動作を行う制御が実行される。

30

【0172】

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

40

【0173】

また、演出制御基板 12 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 11 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 11 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、

50

演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発光することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0174】

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

【0175】

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

【0176】

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

【0177】

図9は、演出制御プロセス処理として、図8のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0178】

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

【0179】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5に

10

20

30

40

50

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 8 0 】

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。

10

【 0 1 8 1 】

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、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。

20

【 0 1 8 2 】

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。

30

40

【 0 1 8 3 】

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、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 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。

【 0 1 8 4 】

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

50

行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0185】

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

10

【0186】

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

20

【0187】

(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。

【0188】

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。

【0189】

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

30

【0190】

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

40

【0191】

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

【0192】

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

50

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。

【0193】

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

【0194】

（特徴部109SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部109SG（以下、本特徴部109SGと略記する）について説明する。図10-1は、本特徴部109SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。図10-1に示すように、本特徴部109SGのパチンコ遊技機1においては、遊技盤2とその背面側に設けられている画像表示装置5との間に可動体ユニット109SG400が設けられている。

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

尚、本特徴部109SGでは、図10-3（A）～図10-3（C）に示すように、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rが全て退避位置に位置している状態を可動体ユニット109SG400の第1状態、第1可動体109SG401が示唆位置に位置している一方で、第2可動体109SG4

10

20

30

40

50

02L及び第3可動体109SG402Rが退避位置に位置している状態を可動体ユニット109SG400の第2状態、第1可動体109SG401が演出位置に位置しており、第2可動体109SG402L及び第3可動体109SG402Rが該演出位置に位置している第1可動体109SG401の左右近接位置に位置している状態を可動体ユニット109SG400の第3状態とする。

【0200】

図10-4(A)は、本特徴部109SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図10-4(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

10

【0201】

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

20

【0202】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図10-4(B)に示すように、可変表示結果(変動表示結果ともいう)が「はずれ」であるか「大当り」や「小当り」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当り種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

30

【0203】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図10-4(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

40

【0204】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊

50

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。

10

【0205】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技や小当たり遊技の開始を示す演出画像の表示を指定す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、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技や小当た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。

【0206】

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

20

【0207】

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

30

【0208】

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

40

【0209】

50

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。

【0210】

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

【0211】

尚、図10-4（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

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。

【0215】

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。

【0216】

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。

【0217】

10

20

30

40

50

図10-6(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部109SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0218】

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。

10

【0219】

本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0220】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部109SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部109SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当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。

20

30

【0221】

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

【0222】

本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

40

【0223】

特図表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」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

50

2 特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0224】

図10-7(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部109SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示(変動表示)が行われた特別図柄が第1特図(第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム)であるか第2特図(第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム)であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値(判定値)が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0225】

ここで、本特徴部109SGにおける大当り種別について、図10-7(B)を用いて説明すると、本特徴部109SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0226】

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

【0227】

また、特に図示はしないが、本特徴部109SGにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が0.1秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0228】

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

10

20

30

40

50

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

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

【0233】

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。

【0234】

図10-8は、本特徴部109SGにおける変動パターンを示している。本特徴部109SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パタ

ーン」ともいう)と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン(「リーチはずれ変動パターン」ともいう)と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0235】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部109SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0236】

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

【0237】

図10-8に示すように、本特徴部109SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0238】

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

【0239】

図10-9は、本特徴部109SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部109SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0240】

具体的には、図10-9に示すように、可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチ α 1大当たりの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチ α 2大当たりの変動パターン)とPB1-4(スーパーリーチ β 1大当たりの変動パターン)とPB1-5(スーパーリーチ β 2大当たりの変動パターン)とから決定する。

【0241】

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

【0242】

尚、図10-9に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1に対する判定値の割当数は同一である一方で、PB1-2、PB1-3、PB1-4、PB1-5に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に2個、PB1-2に45個、PB1-3に150個、PB1-4に300個、PB1-5に500個の判定値がそれぞれ割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に2個、PB1-2に30個、PB1-3に135個、PB1-4に315個、PB1-5に515個の判定値がそれぞれ割り当てられている。つまり、本特徴部109SGでは、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチβ1、β2の変動パターンであるPB1-4またはPB1-5に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

10

【0243】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本特徴部109SG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。

【0244】

20

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α1はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ1はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とから決定する。

【0245】

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α1はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ1はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とから決定する。

30

【0246】

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α1はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ1はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とから決定する。

40

【0247】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチα1はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ1はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ2はず

50

れの変動パターン)とから決定する。

【0248】

つまり、本特徴部109SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)よりも短い短縮用の変動パターン(PA1-2、PA1-3、PA1-4)により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【0249】

尚、図10-28~図10-35に示すように、本特徴部109SGにおけるスーパーリーチα1の可変表示(変動パターンPA2-2、PB1-2の可変表示)は、特図可変表示時間が40秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチα2の可変表示(変動パターンPA2-3、PB1-3の可変表示)は、特図可変表示時間が50秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタBとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチβ1の可変表示(変動パターンPA2-4、PB1-4の可変表示)は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチβ2の可変表示(変動パターンPA2-5、PB1-5の可変表示)は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。

【0250】

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

【0251】

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

【0252】

本特徴部109SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図10-10に示すような遊技制御用データ保持エリア109SG150が設けられている。図10-10に示す遊技制御用データ保持エリア109SG150は、第1特図保留記憶部109SG151Aと、第2特図保留記憶部109SG151Bと、普図保留記憶部109SG151Cと、遊技制御フラグ設定部109SG152と、遊技制御タイマ設定部109SG153と、遊技制御カウンタ設定部109SG154と、遊技制御バッファ設定部109SG155とを備えている。

【0253】

第1特図保留記憶部109SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第1始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部109SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過(進入)における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽

出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部109SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0254】

第2特図保留記憶部109SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部109SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（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109SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0255】

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。

【0256】

普図保留記憶部109SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部109SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0257】

遊技制御フラグ設定部109SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部109SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0258】

遊技制御タイマ設定部109SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部109SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0259】

遊技制御カウンタ設定部109SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部109SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部109SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアによ

り更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0260】

遊技制御カウンタ設定部109SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

10

【0261】

遊技制御バッファ設定部109SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部109SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0262】

演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10-11(A)に示すような演出制御用データ保持エリア109SG190が設けられている。図10-11(A)に示す演出制御用データ保持エリア109SG190は、演出制御フラグ設定部109SG191と、演出制御タイマ設定部109SG192と、演出制御カウンタ設定部109SG193と、演出制御バッファ設定部109SG194とを備えている。

20

【0263】

演出制御フラグ設定部109SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部109SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0264】

演出制御タイマ設定部109SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部109SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

30

【0265】

演出制御カウンタ設定部109SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部109SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0266】

演出制御バッファ設定部109SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部109SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

40

【0267】

本特徴部109SGでは、図10-11(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部109SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域)と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「1-0」に対応した領域)とが設けられている。また、始動入

50

賞時受信コマンドバッファ109SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

10

【0268】

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

【0269】

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

【0270】

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

30

【0271】

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

40

【0272】

図10-11（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aに格納

50

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

【0273】

次に、図5のステップS101において実行される本特徴部109SGの始動入賞判定処理について、図10-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ109SGS101a）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ109SGS101a；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ109SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ109SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ109SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部109SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ109SGS103）。

【0274】

ステップ109SGS101aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ109SGS101；N）、ステップ109SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ109SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ109SGS101b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ109SGS101b；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ109SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ109SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ109SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部109SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ109SGS106）。

【0275】

ステップ109SGS103、ステップ109SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ109SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲ

ームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ109SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

【0276】

ステップ109SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部109SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ109SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ109SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部109SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部109SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0277】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ109SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0278】

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

【0279】

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

【0280】

ステップ109SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ109SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「

10

20

30

40

50

1」であれば（ステップ109SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ109SGS115）、ステップ109SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ109SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ109SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0281】

図10-13（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図10-12のステップ109SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部109SGSにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図5のステップS22、図10-11）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図5のステップS23、図10-12）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ109SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【0282】

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

【0283】

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

【0284】

ステップ109SGS123にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当たりとならないと判定された場合には（ステップ109SGS12

3 ; N)、図10-6に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする(ステップ109SGS124)。その後、図10-12のステップ109SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ109SGS125)。

【0285】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には(ステップ109SGS125; Y)、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ109SGS126)、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(ステップ109SGS127)して、ステップ109SGS138に進む。

【0286】

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

【0287】

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

【0288】

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

【0289】

また、ステップ109SGS123にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には(ステップ109SGS123; Y)、図10-13(A)に示すように、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する(ステップ109SGS132)。このとき、CPU103は、始

10

20

30

40

50

動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0290】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当りBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当りCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ109SGS133）、その後、判定した大当り種別が、非確変大当りであるか否かを判定する（ステップ109SGS134a）。判定した大当り種別が非確変大当りである場合（ステップ109SGS134a；Y）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ109SGS135）、ステップ109SGS138に進む。

【0291】

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

【0292】

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

【0293】

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

【0294】

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

【0295】

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

【0296】

ステップ109SGS222にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない

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

【0297】

ステップ109SGS224にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ109SGS224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ109SGS226）。ステップ109SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ109SGS226；N）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ109SGS227）。ステップ109SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ109SGS227；N）、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ109SGS228）。

10

【0298】

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

【0299】

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

20

【0300】

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

30

【0301】

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

【0302】

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

40

【0303】

図10-15は、先読予告設定処理として、図5のステップS161にて実行される処

50

理の一例を示すフローチャートである。図10-15に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aをチェックし（ステップ109SGS241）、保留表示フラグがセットされていない保留記憶（エントリ）が有るか否かを判定する（ステップ109SGS242a）。保留表示フラグがセットされていない保留記憶が無い場合（ステップ109SGS242a；N）は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていない保留記憶が有る場合（ステップ109SGS242a；Y）は、更にスーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ109SGS242b）。

【0304】

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

【0305】

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

【0306】

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

【0307】

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

【0308】

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

【0309】

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

【0310】

また、図10-16に示すように、大当たり種別が「確変大当たり」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当たり種別が「非確変大当たり」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。

【0311】

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

10

【0312】

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

【0313】

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

20

【0314】

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

30

【0315】

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

40

【0316】

具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（○）で第1保留記憶表示エリア10

50

9SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

【0317】

図10-16に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

【0318】

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

【0319】

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

【0320】

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

【0321】

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

【0322】

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

【0323】

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

【0324】

ステップ109SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ109SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ109SGS246）。具体的には、ステップ109SGS245またはステップ109SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ109SGS245またはステップ109SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ109SGS252に進む。

10

【0325】

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

【0326】

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

20

【0327】

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

30

【0328】

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

40

【0329】

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

50

グのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第2特図保留記憶数が2つであれば、例えば、図10-17に示すように、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、1の保留記憶表示が「○」の表示態様、1の保留記憶表示が「☆」の表示態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

10

【0330】

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

【0331】

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

20

【0332】

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

30

【0333】

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

40

【0334】

また、本特徴部109SGでは、前述のように第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、本発明はこ

50

れに限定されるものではなく、このような場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

【0335】

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

10

【0336】

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

【0337】

図10-18は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるかを判定する（ステップ109SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ109SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ109SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

20

30

【0338】

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。

【0339】

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

40

50

【0340】

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。

【0341】

ステップ109SGS272またはステップ109SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ109SGS275）。

【0342】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ109SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0343】

尚、本特徴部109SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当たりと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当たりに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当たりCと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0344】

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。

【0345】

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

【0346】

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

10

20

30

40

50

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。

【0347】

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

【0348】

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

【0349】

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

【0350】

また、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する(ステップ109SGS287)。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合(ステップ109SGS287; Y)は、可動体制御タイマに第2時間を設定する(ステップ109SGS288)。尚、第2時間は例えば1msであり、演出制御用CPU120は、該第1時間が経過する毎に第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423の制御を行う。これにより、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御が実現される(図10-20参照)。

【0351】

ステップ109SGS288の実行後、または、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンではない場合(ステップ109SGS287; N)、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS172)に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する(ステップ109SGS286)。

【0352】

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

10

20

30

40

50

9 S G S 3 0 3 b ; Y) は、可動体制御タイマの値を - 1 する (ステップ 1 0 9 S G S 3 0 3 c)。

【 0 3 5 3 】

尚、ステップ 1 0 9 S G S 3 0 3 c の実行後、または、スーパーリーチの可変表示ではない場合 (ステップ 1 0 9 S G S 3 0 3 b ; N) は、ステップ 1 0 9 S G S 3 0 6 に進む。

【 0 3 5 4 】

ステップ 1 0 9 S G S 3 0 6 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセステータの切り替えを行う (ステップ 1 0 9 S G S 3 0 7)。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる (ステップ 1 0 9 S G S 3 0 8)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置 (演出用部品) に対する制御状態を変更する (ステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 a)。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセステータの内容 (表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等) に従って演出装置 (演出用部品) の制御を実行する (ステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 b)。

【 0 3 5 5 】

ステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 a またはステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 b の処理の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示であるか否かを判定する (ステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 f)。

【 0 3 5 6 】

当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合 (ステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 f ; Y) は、更に可動体制御タイマがタイマアウトしているか否かを判定する (1 0 9 S G S 3 0 9 g)。可動体制御タイマがタイマアウトしている場合 (ステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 g ; Y) は、プロセステータの内容に従って第 1 可動体用モータ 1 0 9 S G 4 2 1、第 2 可動体用モータ 1 0 9 S G 4 2 2、第 3 可動体用モータ 1 0 9 S G 4 2 3 を駆動させる (ステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 h)。そして、可動体制御タイマを再セット (可動体制御タイマに再度第 2 時間をセット) してステップ 1 0 9 S G S 3 1 0 に進む (ステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 i)。

【 0 3 5 7 】

尚、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示ではない場合 (ステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 f ; N) と可動体制御タイマがタイマアウトしていない場合 (ステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 g ; N) は、ステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 h とステップ 1 0 9 S G S 3 0 9 i の処理を実行せずにステップ 1 0 9 S G S 3 1 0 に進む。

【 0 3 5 8 】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する (ステップ 1 0 9 S G S 3 1 0)。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には (ステップ 1 0 9 S G S 3 1 0 ; Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、左中右の飾り図柄を含む可変表示中の次表示画面 (前回の画像の更新時点から 3 3 m s 経過後に表示されるべき画面) の画像データを作成し、V R A M の所定領域に書き込む (ステップ 1 0 9 S G S 3 1 1)。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示制御やその他の画像の表示制御 (動画の表示制御) が実現される。表示制御部 1 2 3 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに第 1 時間を再セットする (ステップ 1 0 9 S G S 3 1 2)。

【 0 3 5 9 】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合 (ステップ 1 0 9 S G S 3 1

0 ; N)、ステップ109SGS312の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する(ステップ109SGS313)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する(ステップ109SGS315)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば(ステップ109SGS314; Y)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する(ステップ109SGS315)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時(特別図柄の可変表示終了時)に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

10

【0360】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセステーブルが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセステーブル1~nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ109SGS306の処理において最後のプロセステーブルnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセステーブル(表示制御実行データやランプ制御実行データ等)はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

20

【0361】

次に特徴部109SGにおけるスーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2、スーパーリーチ β 1、スーパーリーチ β 2のリーチ演出中における各演出装置の動作態様について説明する。可変表示の演出態様について、図10-21~図10-24に基づいて説明する。

【0362】

まず、図10-21、図10-22に示すように、スーパーリーチ α 1及びスーパーリーチ α 2の可変表示については、スーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2のリーチ演出が開始されると、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間にて画像表示装置5に表示されているキャラクタ画像(スーパーリーチ α 1のリーチ演出であれば味方キャラクタAと敵キャラクタA、スーパーリーチ α 2のリーチ演出であれば味方キャラクタAと敵キャラクタB)の拡大表示が実行される。

30

【0363】

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

【0364】

尚、本特徴部109SGでは、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間は、全て同一の長さの期間である。また、図10-21及び図10-22に示すように、各表示倍率間の差は、通常表示倍率と表示倍率 m_1 との間の差が最も大きく、表示倍率 m_2 と表示倍率 m_3 との差が最も小さくなっている。つまり、本特徴部109SGでは、キャラクタ画像の拡大速度については、第1拡大表示期間の拡大速度が最も速く、第3拡大表示期間の拡大速度が最も遅く設定されている(キャラクタ画像の拡大速度:第1拡大表示期間>第2拡大表示期間>第3拡大表示期間)。尚、本特徴部109SGにおいて「拡大速度が速い」とは、単位時間あたりの画像の拡大率が大きいことを指す。

40

【0365】

以降、本特徴部109SGでは、前述した第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とを併せた期間(可動体動作示唆演出を実行する期間)を期間T2、第3拡大表示期間とキャラ

50

クタ画像の表示倍率を $m3$ で維持する所定期間とを併せた期間を期間 $T3$ と呼称する場合がある。

【0366】

尚、図10-21に示すように、スーパーリーチ $\alpha1$ 、スーパーリーチ $\alpha2$ のリーチ演出中は、可変表示結果が大当たりとなる場合であれば、期間 $T3$ の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当たりであることを報知する演出として、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを第1可動体109SG401の左右近接位置に移動させた後（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させた後）、暫くしてから第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを各退避位置に移動させる（可動体ユニット109SG400を第3状態から第1状態に変化させる）可動体動作演出Aを実行する。

10

【0367】

一方で、図10-22に示すように、スーパーリーチ $\alpha1$ 、スーパーリーチ $\alpha2$ のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間 $T3$ の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。

【0368】

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

20

【0369】

また、スーパーリーチ $\alpha1$ 、スーパーリーチ $\alpha2$ のリーチ演出中は、可動体動作示唆演出A及び可動体動作演出A（可変表示結果が大当たりの場合のみ）として、画像表示装置5においてエフェクト画像の表示も行う。

【0370】

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

30

【0371】

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

【0372】

また、スーパーリーチ $\alpha1$ 、スーパーリーチ $\alpha2$ のリーチ演出中は、可動体LED109SG495の発光も実行される。具体的には、図10-21及び図10-22に示すように、可動体LED109SG495は、前述した期間 $T2$ （第1拡大表示期間と第2拡大表示期間）及び期間 $T3$ の途中（より正確には第1拡大表示期間の開始タイミングから第3拡大表示期間の終了タイミング）に亘って可動体LED109SG495を輝度 $C1$ にて発光させる。更に、可変表示結果が大当たりとなる場合は、期間 $T4$ に亘って可動体LED109SG495を輝度 $C1$ よりも高輝度である輝度 $C2$ にて発光させる。

40

【0373】

また、スーパーリーチ $\alpha1$ 、スーパーリーチ $\alpha2$ のリーチ演出中は、スピーカ8L、8Rから、楽曲等のBGM、SE（効果音）、動作示唆音、大当たり報知音の4種類の演出音

50

を出力可能となっており、リーチ演出中の時期に応じて出力される音の種類が異なっている。

【0374】

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

【0375】

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

【0376】

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

【0377】

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

【0378】

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

【0379】

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

【0380】

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

【0381】

また、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2のリーチ演出中は、図10-23及び図10-24に示すように、前述した期間T2（第1拡大表示期間と第2拡大表示期間）に亘って、第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動（往復移動）させる可動体動作示唆演出Bを実行する。尚、該可動体動作示唆演出Bにおける第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での1回の往復移動に要する期間T1は、前述した期間T3よりも短い期間となっている（期間T1～期間T4の長さ：期間T4＞期間T2＞期間T3＞期間T1）。

【0382】

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

【0383】

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

【0384】

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

【0385】

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

【0386】

先ず、図10-27（A）及び図10-27（B）に示すように、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2のいずれかの可変表示が開始されてから暫くすると、「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rとで表示されている飾り図柄がリーチを示す組み合わせで停止する。そして、

該リーチの状態ですら更に所定期間が経過すると、当該可変表示がスーパーリーチα1の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAのバトル演出が開始され（図10-27（C）及び図10-28（A）参照）、当該可変表示がスーパーリーチα2の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタBのバトル演出が開始され（図10-27（D）及び図10-30（A）参照）、当該可変表示がスーパーリーチβ1の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタBと敵キャラクタAのバトル演出が開始され（図10-27（E）及び図10-32（A）参照）、当該可変表示がスーパーリーチβ2の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタBと敵キャラクタBのバトル演出が開始される（図10-27（F）及び図10-34（A）参照）。

10

【0387】

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

【0388】

図10-28（A）及び図10-28（B）に示すように、スーパーリーチα1のリーチ演出であるバトル演出の後半に差し掛かると、図10-28（C）に示すように、味方キャラクタAが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図10-28（C）～図10-28（F）に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタAが敵キャラクタAに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタAと敵キャラクタAの画像の拡大表示が行われる。

20

【0389】

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

30

【0390】

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

【0391】

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

40

【0392】

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

【0393】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動

50

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

【0394】

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

【0395】

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

【0396】

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

【0397】

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

【0398】

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

【0399】

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

【0400】

そして、図10-30(F)に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタAと敵キャラクタBとを表示倍率 m_3 にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

【0401】

図10-31(G)～図10-31(I)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出Aとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されるとともに、画像表示装置5の中央部から画像表示装置5の端縁に向けて速度 V_2 にて移動するように複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが表示される。

10

【0402】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する(可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する)。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sは速度 V_2 にて画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示される。

【0403】

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

20

【0404】

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

30

【0405】

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

40

【0406】

図10-32(A)及び図10-32(B)に示すように、スーパーリーチ β_1 のリーチ演出としてバトル演出(リーチ演出)の後半に差し掛かると、図10-32(C)に示すように、味方キャラクタBが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図10-32(C)～図10-32(F)に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタBが敵キャラクタAに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示が行われる。

【0407】

50

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

【0408】

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

【0409】

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

【0410】

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

【0411】

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

【0412】

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

【0413】

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

【0414】

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

【0415】

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

【0416】

10

20

30

40

50

図10-34(A)及び図10-34(B)に示すように、スーパーリーチβ2のリーチ演出としてバトル演出(リーチ演出)の後半に差し掛かると、図10-34(C)に示すように、味方キャラクタBが敵キャラクタBに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図10-34(C)～図10-34(F)に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタBが敵キャラクタBに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタBと敵キャラクタBの画像の拡大表示が行われる。

【0417】

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

10

【0418】

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

【0419】

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

20

【0420】

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

【0421】

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

30

【0422】

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

【0423】

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

40

【0424】

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

50

【0425】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-35(J)及び図10-35(K)に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタBの攻撃が味方キャラクタBにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨(はずれである旨)が報知される。

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

【0426】

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

【0427】

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

【0428】

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

【0429】

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

【0430】

また、図10-32及び図10-34に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は遊技者がリーチ演出を視認可能であるが、図10-33及び図10-35に示すように、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されることによってリーチ演出の視認性が低下する。つまり、第1可動体109SG401の動作状況に応じてリーチ演出の演出画像(味方キャラクタと敵キャラ

10

20

30

40

50

クタの画像)の視認性が変化するので、第1可動体109SG401の動作が可動体動作示唆演出としての動作なのか可動体動作演出としての動作なのかを解り易くできるとともに、第1可動体109SG401とリーチ演出の演出画像の注目度合いを調整できる。

【0431】

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

【0432】

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

【0433】

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

【0434】

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

【0435】

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

【0436】

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

【0437】

更に、図10-29及び図10-31に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1より

10

20

30

40

50

も高速である速度V2にて第1可動体109SG401から画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示されるので、可動体動作演出Aにおいて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを目立たせることができるとともに、これら複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V2での移動によって第1可動体109SG401に遊技者を注目させることができるため、第1可動体109SG401の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0438】

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

10

【0439】

以上、本発明の特徴部109SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0440】

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

20

【0441】

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

30

【0442】

また、前記特徴部109SGでは、画像表示装置5において、リーチ演出中の第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例109SG-3として、画像表示装置5では、リーチ演出として実行される味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出の進行に応じたエフェクト画像を表示可能としてもよい。

40

【0443】

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

【0444】

50

更に、画像表示装置 5 において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との画像透過度を異ならせてもよい。このようにすることで、画像表示装置 5 において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な画像透過度のエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0 4 4 5】

また、前記特徴部 1 0 9 S G では、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間において画像表示装置 5 における味方キャラクタと敵キャラクタとの視認性を変化させない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 0 9 S G - 4 として、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間では、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を拡大表示期間が終了するよりも前よりも低い第 1 低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性を低下させてもよい。更に、可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当たりとなる場合）は、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を前記第 1 低視認状態から更に低い第 2 低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性をより一層低下させてもよい。このようにすることで、拡大表示期間の終了後は、画像表示装置 5 における味方キャラクタと敵キャラクタの視認性の低下により拡大表示期間が終了したことを遊技者に容易に認識させることができるとともに、可動体演出の実行時は、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の動作への注目を高めることができる。

【0 4 4 6】

また、前記特徴部 1 0 9 S G では、図 1 0 - 2 8 ~ 図 1 0 - 3 5 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とでは、画像表示装置 5 において同一の演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）とを表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 0 9 S G - 5 として、可動体動作演出の実行中と可動体動作演出の実行中とでは、画像表示装置 5 において異なる演出画像を表示するようにしてもよい。特に、可動体動作示唆演出の実行中に画像表示装置 5 にて表示される演出画像の種類数を、可動体動作演出の実行中に画像表示装置 5 にて表示される演出画像の種類数よりも多くしてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行中において画像表示装置 5 に表示される演出画像のバリエーション数を増やすことができるので、可動体動作示唆演出の実行時における遊技興趣を向上できる。

【0 4 4 7】

また、前記特徴部 1 0 9 S G では、図 1 0 - 2 8 ~ 図 1 0 - 3 5 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とでは、画像表示装置 5 において同一の演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）とを表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 0 9 S G - 6 として、可動体動作示唆演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作示唆演出に対応する可動体動作示唆演出対応画像を表示する一方で、可動体動作演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作演出に対応する可動体動作演出対応画像として、前記可動体動作示唆演出対応画像とは異なる画像を表示してもよい。

【0 4 4 8】

更に、画像表示装置 5 において可動体動作示唆演出対応画像や可動体動作演出対応画像を表示可能とする場合は、可動体動作示唆演出対応画像の表示期間と可動体動作演出対応画像の表示期間を異ならせてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出対応画像と可動体動作演出対応画像とを第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の動作（可動体動作示唆演出の実行であるか可動体動作演出の実行であるか）に対応した適切な期間で表示することが可能となる。

【0 4 4 9】

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

【0450】

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

【0451】

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

【0452】

また、前記特徴部 109 SG では、スーパーリーチ $\alpha 1$ やスーパーリーチ $\alpha 2$ のリーチ演出では、可動体動作示唆演出 A として、画像表示装置 5 において複数の星型のエフェクト画像 109 SG 005 S が第 1 可動体 109 SG 401 に向けて速度 V1 にて移動する表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 109 SG-7 として、速度 V1 を一定の速度ではなく、所定の範囲内で可変としてもよい。この場合は、例えば、可動体動作示唆演出 A として、複数の星型のエフェクト画像 109 SG 005 S が第 1 可動体 109 SG 401 に向けて移動する際に、星型のエフェクト画像 109 SG 005 S の速度を第 1 可動体 109 SG 401 に接近するにつれて低速に変化させる（速度 V1 を低速に変化させる）ようにする。尚、可動体動作演出 A の実行時の複数の星型のエフェクト画像 109 SG 005 S の速度 V2 については、速度 V1 の最大速度よりも速い速度とすればよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出 A の実行時は、画像表示装置 5 に表示される複数の星型のエフェクト画像 109 SG 005 S の移動速度（速度 V1）が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0453】

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

【0454】

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

【0455】

特に、動作示唆音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、可変表示結果に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイ

10

20

30

40

50

ミングから動作示唆音の出力が開始されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、大当り報知音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、大当り種別やパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから大当り報知音の出力が開始されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0456】

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

【0457】

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

【0458】

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

【0459】

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

【0460】

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

【0461】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出の実行中に可動体LED109SG495を発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該可動体LED109SG495の発光態様を複数設け、可動体動作示唆演出の実行中に可動体LED109SG495がいずれの態様にて発光するかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせるようにしてもよい。

【0462】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出Aとして画像表示装置5に表示される星型のエフェクト画像109SG005Sの表示態様を複数設け、可動体動作示唆演出Aとして星型のエフェクト画像109SG005Sがいずれかの態様にて表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

【0463】

また、前記特徴部109SGでは、図10-25に示すように、第3拡大表示期間においては第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作（可動体動作示唆演出）を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第3拡大表示期間においても第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行する場合を設けてもよい。特に、可変表示結果が大当りとなる場合の一部において第3拡大表示期間にて第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行可能とすることで、第3拡大表示期間において第1可動体109SG401が退避位置と示唆位置との間で往復動作するか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0464】

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

【0465】

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

【0466】

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

敵キャラクタ B の画像) がコントラストを低下させたときよりも視認し易いようにしてもよい。

【0467】

また、前記特徴部 109SG では、図 10-29 (G) 等に応示するように、可動体動作演出の実行時には画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 109SG005B が表示され、画像表示装置 5 にて表示されている演出画像の一部が該爆発のエフェクト画像 109SG005B によって視認不能な状態となる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行時には画像表示装置 5 の表示領域の全体で爆発のエフェクト画像 109SG005B 或いは可動体動作演出専用の画像を表示し、その他の演出画像全てが視認不能な状態となるようにしてもよい。

10

【0468】

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

【0469】

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

20

【0470】

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

30

【0471】

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

40

【0472】

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

【0473】

尚、本変形例 109SG-8 では、図 10-36 (B) 及び図 10-37 (C) に示す

50

ように、画像表示装置 5 において分岐演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく際には、画像表示装置 5 において該キャラクタとともに集中線等の効果画像を表示することで、該キャラクタが目を開くか否かに遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

【0474】

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

【0475】

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

【0476】

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

【0477】

また、前記特徴部 109SG では、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機 1 を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機 1 の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【0478】

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

【0479】

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

【0480】

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

【0481】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R）と、前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演

出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図47に示す群予告実行処理、図94~図100に示す6人群予告演出)と、を備え、前記演出実行手段は、前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し(例えば、図10-32~図10-35に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示しない一方で、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示する部分)、前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し(例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチ β 1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタAを拡大表示していく部分と、スーパーリーチ β 2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタBを拡大表示していく部分)、前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり(例えば、図10-32及び図10-34に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置5においてエフェクト画像109SG005Xを表示する部分)、前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり(例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチ β 2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチ β 1の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分)、前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なり(例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分)、前記拡大表示における拡大速度が、該拡大表示における第1タイミングと該第1タイミングよりも後の第2タイミングとで異なり(例えば、図10-21~図10-24に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とで拡大速度が異なる部分)、前記示唆演出における前記可動体の動作速度は、前記第1タイミングと前記第2タイミングとで同一であり(例えば、図10-21~図10-24に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とで可動体109SG401の動作速度が同一である部分)、前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み(たとえば、図59に示す期間)、前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図94(a23)~図96(a30)に示す期間)、前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図97(a31)~図98(a36)に示す期間)、前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図99(a37)~図100(a42)に示す期間)、前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になる(たとえば、図57、図94に示す例)遊技機が挙げられる。

【0482】

このような構成によれば、効果画像によって特定画像の拡大表示や可動体の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。また、拡大表示の演出効果を向上できるとともに、可動体の動作に関する制御負荷を低減できる。また、より好適に群演出を実行することができる。

10

20

30

40

50

【0483】

つまり、効果画像によって演出動作等をより一層目立たせることにより遊技興趣を向上できるとともに、第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になったのち、第1表示期間よりも長い第2表示期間において、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続するので、単一のキャラクタのみが表示される状況をなくすことで群演出であることを遊技者に確実に伝えることができ、群演出の開始と継続が好適に実行されて群演出の興趣を向上できる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技興趣を向上でき遊技者の興味をひきやすい遊技機を提供することができる。

10

【0484】

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

20

30

【0485】

〔パチンコ遊技機の構成など〕

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

【0486】

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

40

50

【0487】

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

【0488】

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。

10

【0489】

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

【0490】

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

20

【0491】

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。

【0492】

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

30

40

【0493】

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

【0494】

入賞球装置6A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る。

【0495】

50

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 1 8 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口（電チュー）を形成する。可変入賞球装置 6 B は、たとえば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（たとえば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

【0 4 9 6】

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

【0 4 9 7】

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

20

【0 4 9 8】

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

30

【0 4 9 9】

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

40

【0 5 0 0】

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

【0 5 0 1】

たとえば、特別可変入賞球装置 7 B は、遊技盤 2 とガラス扉枠 3 a 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 8 3 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

50

ライド移動することでV大入賞口を閉鎖状態として、遊技球がV大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド83がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機1の奥側にスライド移動することでV大入賞口を開放状態として、遊技球がV大入賞口に進入しやすくなる。

【0502】

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

10

【0503】

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

【0504】

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

【0505】

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。

20

【0506】

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。

【0507】

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。

【0508】

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

30

【0509】

本実施の形態において、可動体32は、図11に示すように画像表示装置5の上方の位置と、図12に示すように画像表示装置5の前面に被さる位置との間で移動可能である。具体的には、可動体32は、「POWERFUL」という文字が付された部材と、「2」という文字が付された部材とのうち、「POWERFUL」という文字が付された部材のみが図11に示す位置から落下することで、図12に示すように画像表示装置5の前面に被さる位置で停止する。なお、可動体32は、役物とも称される。

40

【0510】

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。

50

【0511】

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。

【0512】

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、遊技者が押圧（または押下）操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図18参照）により検出される。

10

【0513】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押圧操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン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18参照）により検出される。

【0514】

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。

【0515】

パチンコ遊技機1は、遊技盤2の左下に特図LED基板9020を備える。特図LED基板9020は、遊技制御用マイクロコンピュータ100によって制御され、第1保留記憶数や第2保留記憶数などを、LEDの点灯／点滅／消灯によって報知するLED基板である。特図LED基板9020においては、複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図ゲームにおける特別図柄（第1特図）の種類や第2特図ゲームにおける特別図柄（第2特図）の種類を表す。たとえば、後述する図15（a）に示すように、特図LED基板9020においては、特図1可変表示部9021に設けられた複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図の種類を表し、特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第2特図の種類を表す。

20

30

【0516】

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9050を備える。第4図柄ユニット9050は、演出制御用CPU120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、LEDの点灯／点滅／消灯によって報知するLED基板である。第4図柄ユニット9050においては、複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図ゲームにおける特別図柄（第1特図）の種類や第2特図ゲームにおける特別図柄（第2特図）の種類を表す。たとえば、後述する図15（b）に示すように、第4図柄ユニット9050においては、特図1可変表示部9053に設けられた複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図の種類を表し、特図2可変表示部9054に設けられた複数のLEDによる点灯／点滅／消灯などの点灯態様の組合せによって、第2特図の種類を表す。

40

【0517】

パチンコ遊技機1は、遊技盤2および遊技機用枠3において複数のランプを備える。具体的には、パチンコ遊技機1は、可動体32に設けられた役物ランプ9Aと、遊技盤2の左側に設けられた盤左ランプ9Bと、遊技盤2の上方に設けられた盤上ランプ9Cと、特別可変入賞球装置7Bの付近に設けられたアタッカランプ9Eと、特別可変入賞球装置7Aの付近に設けられたVアタッカランプ9Fと、V大入賞口が開放してV入賞が発生可能な大当たり遊技状態のラウンド中であることやV入賞が発生したことを報知するVランプ9Gと、可変入賞球装置6Bの付近に設けられた電チューランプ9Hと、スティックコントローラ31Aに設けられたスティックコントローラランプ9Jと、プッシュボタン31B

50

に設けられたトリガボタンランプ 9 K と、遊技機用枠 3 の左側に設けられた枠左ランプ 9 L と、遊技機用枠 3 の右側に設けられた枠右ランプ 9 R とを備える。V ランプは、大当たりが発生したことを報知するものであってもよい。

【0518】

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

10

【0519】

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

【0520】

20

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

【0521】

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

30

【0522】

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

40

【0523】

スティックコントローラランプ 9 J は、スティックコントローラ 3 1 A に設けられており、点灯（発光）することで、スティックコントローラ 3 1 A を点灯（発光）するようになっている。トリガボタンランプ 9 K は、プッシュボタン 3 1 B に設けられており、点灯（発光）することで、プッシュボタン 3 1 B を点灯（発光）するようになっている。

【0524】

枠左ランプ 9 L は、遊技機用枠 3 の左側に設けられた複数のランプ 9 L 1 ～ 9 L 1 2 （図 1 4 で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠 3 の左側を点灯（発光）するようになっている。枠右ランプ 9 R は、遊技機用枠 3

50

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

【 0 5 2 5 】

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

【 0 5 2 6 】

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

【 0 5 2 7 】

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

【 0 5 2 8 】

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

【 0 5 2 9 】

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

【 0 5 3 0 】

図 1 4 は、枠ランプを説明するための図である。枠左ランプ 9 L は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って左回りに、枠左ランプ 9 L 1 ~ 9 L 1 2 の 1 2 個のランプ群を有する。枠左ランプ 9 L は、複数のランプ (この例では 1 2 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 9 R は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って右回りに、枠左ランプ 9 R 2 ~ 9 L 1 2 の 1 1 個のランプ群

を有する。枠右ランプ 9 R は、複数のランプ（この例では 11 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。

【0531】

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

10

【0532】

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

20

【0533】

さらに、特図 LED 基板 9020 は、右打ち表示部 9030 における LED などの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 9030 における LED などの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 9030 における LED などの点灯手段が消灯する。CPU 103 は、図柄確定後に、演出制御用 CPU 120 に右打ち表示点灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 9030 を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用 CPU 120 に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 9030 を消灯させる。なお、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用 CPU 120 は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部 9030 を点灯させてもよい。この場合、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に大当り終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 9030 を消灯させる。

30

【0534】

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 6 A 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 6 B 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 6 B に形成された第 2 始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V 大入賞口）が存在する経路である。遊技者が第 1 流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第 1 流下経路を通過して、第 1 始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第 2 流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第 2 流下経路を通過して、第 2 始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V 大入賞口）の方へと流れ込む。

40

【0535】

本実施の形態においては、大当りが発生した後の大当り遊技、および大当り遊技後の遊

50

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

【0536】

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

【0537】

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

【0538】

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

【0539】

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

【0540】

図16は、遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた図である。図11に示すように、遊技盤2は、画像表示装置5の画面の端部に覆い被さるようにして固定されている。この

ため、図 16 に示すように、遊技盤 2 と画像表示装置 5 との間を覗くと、遊技盤 2 の背面側に位置する画像表示装置 5 の画面の端部を視認可能になっている。

【0541】

図 17 は、画像表示装置 5 における画面の表示態様を説明するための図である。画像表示装置 5 の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの画像が表示される。具体的には、画像表示装置 5 の画面中央、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 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。

10

【0542】

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

【0543】

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

20

【0544】

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

30

【0545】

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

【0546】

〔基板構成〕

図 18 は、パチンコ遊技機 1 に搭載された各種基板などを説明するための図である。図 18 に示すように、パチンコ遊技機 1 には、主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ 91 に接続された電源基板 17 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

40

【0547】

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 AC 100V 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 (D

50

C)に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（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。

【0548】

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。

【0549】

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

【0550】

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。

【0551】

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。

【0552】

I/O105は、たとえば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（特図LED基板9020などを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0553】

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

【0554】

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に対する押圧操作などに応じてオン状態となる。

【0555】

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を、ソレノイド 81、ソレノイド 82、またはソレノイド 83 に伝送する。

【0556】

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。

【0557】

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

【0558】

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。

【0559】

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

【0560】

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

【0561】

演出制御用 CPU 120 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。

【0562】

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 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0563】

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

【0564】

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。

【0565】

10

20

30

40

50

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

【0 5 6 6】

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

【0 5 6 7】

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

【0 5 6 8】

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

【0 5 6 9】

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

【0 5 7 0】

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

【0 5 7 1】

〔遊技の進行の概略〕

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

【0 5 7 2】

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

【0 5 7 3】

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

【0 5 7 4】

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

【0 5 7 5】

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

【0576】

特図ゲームにおいて、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せが、特定の特別図柄（大当り図柄、後述の大当り種類に応じて実際の図柄は異なる。）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「大当り」となる。なお、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せにおける、特定の特別図柄（大当り図柄）に対応する点灯態様を、「特定表示結果」とも称する。また、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せが、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「小当り」となる。また、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せが、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様の組合せとなったときに、「ハズレ」となる。なお、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021や特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDの点灯態様の組合せにおける、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様を、「ハズレ表示結果」とも称する。

10

【0577】

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

20

【0578】

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29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば9個）に達するまでのタイミングとのうちのいずれか早いタイミングまで継続される。この所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（10回や7回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

30

【0579】

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。

【0580】

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

40

【0581】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。たとえば、小当り遊技状態では、一部の大当り種類のときの大当り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、大当り種類と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0582】

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

50

【0583】

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。

【0584】

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

【0585】

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。

【0586】

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

【0587】

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。

30

【0588】

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。

【0589】

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。

【0590】

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

40

【0591】

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

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。

【0592】

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。

【0593】

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、さらにスーパーリーチよりも大当たり信頼度の高い最強リーチなどがある。また、スーパーリーチの中でも、スーパーリーチの前半とスーパーリーチの後半とに分けられる。本実施の形態においては、ノーマルリーチで可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出される方が大当たり信頼度が高い。また、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出される方が大当たり信頼度が高い。また、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、最強リーチで可変表示の表示結果が導出される方が大当たり信頼度が高い。なお、以下では、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」、「スーパーリーチの前半」を「SP前半」、「スーパーリーチの後半」を「SP後半」とも称する。

【0594】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」に対応する点灯態様の組合せ（上述した特定表示結果）となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当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。

【0595】

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。

【0596】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」に対応する点灯態様の組合せとなるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当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、一部の大当たり種類（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類）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。

【0597】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」に対応する点灯態様の組合せ（上述したハズレ表示

10

20

30

40

50

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

【0598】

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

【0599】

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。

【0600】

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

【0601】

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)。

【0602】

[大当たりに関する各種テーブル]

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

【0603】

(当り種別)

図19は、当り種別を説明するための図である。図19に示すように、当り種別表においては、大当たりにおける当りの種別(種類)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、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。

【0604】

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

【0605】

通常大当たり1は、3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1においては、このような低確高ベース状態が、所定回数(たとえば、50回)に亘って可変表示(特図変動)が実行されるまで継続す

る。

【0606】

通常大当たり2は、3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2においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【0607】

確変大当たり1～5は、3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1においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

10

【0608】

確変大当たり6は、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6においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【0609】

確変大当たり7は、7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7においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

20

【0610】

確変大当たり8, 9は、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8, 9においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、100回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

【0611】

（各乱数）

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

30

【0612】

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

40

【0613】

ランダム5は、変動パターンの中の前変動に対応する変動パターン（以下、前変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（前変動パターン判定用）ランダムカウンタである。前変動とは、特別図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。ランダム5は、たとえば、1から1ずつ加算更新されてその上限である251まで加算更新された後、再度1から加算更新される。ランダム6は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当たり判定用）ランダムカウンタである。ランダム6は、たとえば、1から1ずつ加算更新されてその上限である201まで加算更新された後、再度1から加算更新され

50

る。

【0614】

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

【0615】

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

10

【0616】

（大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル）

図21は、大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

【0617】

図21（a）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、ランダム1と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

20

【0618】

通常時大当り判定テーブルには、図21（a）の上欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図21（a）の下欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、通常時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値が設定されている。これにより、確変状態においては、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

30

【0619】

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1）の値と比較するが、大当り判定用乱数値が図21（a）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（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21（a）には、大当りになる確率（割合）またはハズレになる確率（割合）が示されている。

【0620】

図21（b）、（c）は、大当り種類判定テーブルを示す説明図である。図21（b）は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第1特図大当り種類判定テーブルである。図21（c）は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種類を決定するために用いる第2特図大当り種類判定テーブルである。

40

【0621】

図21（b）の第1特図大当り種類判定テーブルには、大当り種類判定用のランダム2の値と比較される数値であって、通常大当り1、2および確変大当り1～4のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図21（b）に示すように、第1特図について、通常大当り1は100個のランダム2のうちの25個のランダム2の値が割り当てられ、通常大当り2は100個のランダム2のうちの25個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り1は100個のランダム2のうちの5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当り2は100個のランダム2のうちの37個のランダム2

50

の値が割り当てられ、確変大当たり3は100個のランダム2のうちの4個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当たり4は100個のランダム2のうちの4個のランダム2の値が割り当てられている。

【0622】

図21(c)の第2特別図柄大当たり種類判定テーブルには、ランダム2の値と比較される数値であって、確変大当たり5～9のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図21(c)に示すように、第2特図について、確変大当たり5は100個のランダム2のうちの10個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当たり6は100個のランダム2のうちの5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当たり7は100個のランダム2のうちの5個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当たり8は100個のランダム2のうちの70個のランダム2の値が割り当てられ、確変大当たり9は100個のランダム2のうちの10個のランダム2の値が割り当てられている。

10

【0623】

このような各種の大当たり種類判定テーブルを用いて、CPU103は、大当たり種類として、ランダム2の値が一致した大当たり種類判定値に対応する種類を決定するとともに、大当たり図柄として、ランダム2の値が一致した大当たり図柄を決定する。これにより、大当たり種類と、大当たり種類に対応する大当たり図柄とが同時に決定される。

【0624】

[演出制御コマンド]

図22は、演出制御コマンドの一例を説明するための図である。メイン側の制御基板である主基板11に搭載された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22に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「(H)」は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。

20

【0625】

コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、前変動に対応する変動パターン(前変動パターン)を指定する変動パターンコマンドである(XXは、前変動パターンの番号に対応)。サブ側における前変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。複数種類の前変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される前変動パターンのそれぞれに対応する前変動パターンコマンドがある。

30

【0626】

コマンド8101(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8102(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8101(H)またはコマンド8102(H)を受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

40

【0627】

コマンド84XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、後変動に対応する変動パターン(後変動パターン)を指定する変動パターンコマンドである(XXは、後変動パターンの番号に対応)。サブ側における後変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。複数種類の後変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される後変動パターンのそれぞれに対応する後変動パターンコマンドがある。

【0628】

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

50

ド（ハズレ指定コマンド）である。コマンド8C02（H）は、通常大当たり1に決定されていることを示す表示結果2指定コマンド（通常大当たり1指定コマンド）である。コマンド8C03（H）は、通常大当たり2に決定されていることを示す表示結果3指定コマンド（通常大当たり2指定コマンド）である。コマンド8C04（H）は、確変大当たり1に決定されていることを示す表示結果4指定コマンド（確変大当たり1指定コマンド）である。コマンド8C05（H）は、確変大当たり2に決定されていることを示す表示結果5指定コマンド（確変大当たり2指定コマンド）である。コマンド8C06（H）は、確変大当たり3に決定されていることを示す表示結果6指定コマンド（確変大当たり3指定コマンド）である。コマンド8C07（H）は、確変大当たり4に決定されていることを示す表示結果7指定コマンド（確変大当たり4指定コマンド）である。コマンド8C08（H）は、確変大当たり5に決定されていることを示す表示結果8指定コマンド（確変大当たり5指定コマンド）である。コマンド8C09（H）は、確変大当たり6に決定されていることを示す表示結果9指定コマンド（確変大当たり6指定コマンド）である。コマンド8C10（H）は、確変大当たり7に決定されていることを示す表示結果10指定コマンド（確変大当たり7指定コマンド）である。コマンド8C11（H）は、確変大当たり8に決定されていることを示す表示結果11指定コマンド（確変大当たり8指定コマンド）である。コマンド8C12（H）は、確変大当たり9に決定されていることを示す表示結果12指定コマンド（確変大当たり9指定コマンド）である。ハズレ指定コマンド、通常大当たり1，2指定コマンド、および確変大当たり1～9指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて8C系コマンドとも称する。

【0629】

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

【0630】

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。

【0631】

コマンドA001（H）は、通常大当たり1の開始を指定する大当たり開始1指定コマンドである。コマンドA002（H）は、通常大当たり2の開始を指定する大当たり開始2指定コマンドである。コマンドA003（H）は、確変大当たり1の開始を指定する確変大当たり開始3指定コマンドである。コマンドA004（H）は、確変大当たり2の開始を指定する確変大当たり開始4指定コマンドである。コマンドA005（H）は、確変大当たり3の開始を指定する確変大当たり開始5指定コマンドである。コマンドA006（H）は、確変大当たり4の開始を指定する確変大当たり開始6指定コマンドである。コマンドA007（H）は、確変大当たり5の開始を指定する確変大当たり開始7指定コマンドである。コマンドA008（H）は、確変大当たり6の開始を指定する確変大当たり開始8指定コマンドである。コマンドA009（H）は、確変大当たり7の開始を指定する確変大当たり開始9指定コマンドである。コマンドA010（H）は、確変大当たり8の開始を指定する確変大当たり開始10指定コマンドである。コマンドA011（H）は、確変大当たり9の開始を指定する確変大当たり

開始 1 1 指定コマンドである。大当り開始 1 ～ 1 1 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて A 0 系コマンドとも称する。

【 0 6 3 2 】

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 6 3 3 】

コマンド A 3 0 1 (H) は、通常大当り 1 の終了を指定する大当り終了 1 指定コマンドである。コマンド A 3 0 2 (H) は、通常大当り 2 の終了を指定する大当り終了 2 指定コマンドである。コマンド A 3 0 3 (H) は、確変大当り 1 の終了を指定する大当り終了 3 指定コマンドである。コマンド A 3 0 4 (H) は、確変大当り 2 の終了を指定する大当り終了 4 指定コマンドである。コマンド A 3 0 5 (H) は、確変大当り 3 の終了を指定する大当り終了 5 指定コマンドである。コマンド A 3 0 6 (H) は、確変大当り 4 の終了を指定する大当り終了 6 指定コマンドである。コマンド A 3 0 7 (H) は、確変大当り 5 の終了を指定する大当り終了 7 指定コマンドである。コマンド A 3 0 8 (H) は、確変大当り 6 の終了を指定する大当り終了 8 指定コマンドである。コマンド A 3 0 9 (H) は、確変大当り 7 の終了を指定する大当り終了 9 指定コマンドである。コマンド A 3 1 0 (H) は、確変大当り 8 の終了を指定する大当り終了 1 0 指定コマンドである。コマンド A 3 1 1 (H) は、確変大当り 9 の終了を指定する大当り終了 1 1 指定コマンドである。大当り終了 1 ～ 1 1 指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて A 3 系コマンドとも称する。

【 0 6 3 4 】

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

【 0 6 3 5 】

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

【 0 6 3 6 】

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 6 3 7 】

コマンド C 4 X X (H) およびコマンド C 6 X X (H) は、第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種類判定、変動パターン種類判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド C 4 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種類の判定結果を示す図柄指定コマンドである。

【 0 6 3 8 】

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 6 3 9 】

MODE が F D (H) でありかつ、EXT 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、EXT 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。

10

20

30

40

50

【0640】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時に、大当たりとなるか否か、大当たりの種類、変動パターン種類判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりとなることを指定する値、および、大当たりの種類を指定する値を設定し、演出制御用CPU120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100は、変動種別コマンドのEXT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CPU120に送信する制御を行う。演出制御用CPU120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。

10

【0641】

[変動パターン]

図23～図29を参照しながら、変動パターンの内容および変動パターンの決定などについて説明する。

【0642】

本実施の形態においては、メイン側である遊技制御用マイクロコンピュータ100によって、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、メイン変動番号によって管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。なお、前変動パターンは、図22を用いて説明した前変動パターンコマンド(80XX(H))に対応し、後変動パターンは、図22を用いて説明した後変動パターンコマンド(84XX(H))に対応する。

20

【0643】

(メイン側の前変動パターン)

図23は、メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。前変動番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号1は、通常変動(たとえば、13秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8000(H))である。前変動番号2は、短縮変動(たとえば、7秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8001(H))である。前変動番号3は、超短縮変動(たとえば、3秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8002(H))である。

30

【0644】

前変動番号4は、ノーマルリーチ(役物×)(リーチ態様となるが可動体32が動作しないリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8003(H))である。前変動番号5は、ノーマルリーチ(役物○)(リーチ態様となって可動体32が動作するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8004(H))である。前変動番号6は、ノーマルリーチ(最終リーチ発展)(リーチ態様となって最終リーチに発展するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8005(H))である。

【0645】

前変動番号7は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(役物×)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(8006(H))である。擬似変動とは、飾り図柄の可変表示(変動表示)が開始されてから当該可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該可変表示を一旦仮停止させた後に当該可変表示を再開するような可変表示(変動表示)である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似連を実行することで、1個の保留記憶に基づく可変表示を、擬似的に複数回の可変表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する可変表示を「再可変表示」とも称する。前変動番号8は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(役物○)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(8007(H))である。前変動番号9は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(最終リーチ発展)を指定する前変動パターンコマンド(8008(H))である。

40

50

【0646】

前変動番号10は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ（役物×）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（8009（H））である。前変動番号11は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ（役物○）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（800A（H））である。前変動番号12は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ（最終リーチ発展）を指定する前変動パターンコマンド（800B（H））である。

【0647】

前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置5にアニメーション（動画）が表示される。なお、パチンコ遊技機1においては、動画を構成する静止画1枚分（フレームと称する）につき、約33.3msec分の時間を要する。たとえば、前変動番号7～9のパターンの場合、変動時間として41500msecが設定されており、そのフレーム数は、約1246枚となる。また、前変動番号10～12のパターンの場合、変動時間として62000msecが設定されており、そのフレーム数は、約1861枚となる。

【0648】

（メイン側の後変動パターン）

図24は、メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。後変動番号が各々割り当てられた複数種類の後変動パターンのうち、後変動番号1は、13秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8400（H））である。後変動番号2は、7秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8401（H））である。後変動番号3は、3秒変動を指定する後変動パターンコマンド（8402（H））である。後変動番号4は、擬似連ガセを実行することを指定する後変動パターンコマンド（8403（H））である。擬似連ガセとは、擬似連を実行すると見せかけて結局は擬似連を実行しない演出などである。

【0649】

後変動番号5は、ノーマルリーチ（ハズレ）（リーチ態様となるがSPリーチに発展することなくハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8404（H））である。後変動番号6は、SP前半（ハズレ）（SPリーチに発展するがSPリーチの前半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8405（H））である。後変動番号7は、SP後半（ハズレ）（SPリーチの後半に発展するがSPリーチの後半でハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8406（H））である。後変動番号8は、最終リーチ（ハズレ）（最終リーチに発展するが最終リーチでハズレ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8407（H））である。

【0650】

後変動番号9は、ノーマルリーチ（当り）（リーチ態様となって当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8408（H））である。後変動番号10は、SP前半（当り）（SPリーチに発展してSPリーチの前半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（8409（H））である。後変動番号11は、SP後半（当り）（SPリーチの後半に発展してSPリーチの後半で当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（840A（H））である。後変動番号12は、最終リーチ（当り）（最終リーチに発展して最終リーチで当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（840B（H））である。

【0651】

（後変動パターンの判定）

後変動パターンは、大当り判定において、大当りおよびハズレのいずれに決定されたかに応じて異なるランダムカウンタを用いて決定される。図25は、ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図25に示すように、大当り判定においてハズレに決定された場合、図20で説明したランダム3を用いて後変動パターンが

決定される。さらに、大当たり判定においてハズレに決定された場合、消化後の保留記憶数に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、決定される後変動番号も異なる。

【0652】

具体的には、図25(a)に示すように、消化後の保留記憶数が0個の場合、後変動番号1, 4, 5~8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6~8のいずれかに決定される確率(後変動番号6~8の選択率)は、約1/102となっている。

【0653】

消化後の保留記憶数が1個の場合、後変動番号1, 4, 5~8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6~8のいずれかに決定される確率(後変動番号6~8の選択率)は、約1/102となっている。

【0654】

消化後の保留記憶数が2個の場合、後変動番号2, 4, 5~8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6~8のいずれかに決定される確率(後変動番号6~8の選択率)は、約1/102となっている。

【0655】

消化後の保留記憶数が3個の場合、後変動番号3, 4, 5~8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6~8のいずれかに決定される確率(後変動番号6~8の選択率)は、約1/102となっている。

【0656】

このように、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動番号が決定されるため、残っている保留記憶数に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【0657】

図26は、大当たり時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図26に示すように、大当たり判定において大当たり決定された場合、図20で説明したランダム4を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当たり判定において大当たり決定された場合、大当たりの種類に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定される。

【0658】

具体的には、図26(a)に示すように、通常大当たり1, 2、確変大当たり1, 2, 5~8のいずれかに決定された場合、後変動番号9~12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10~12のいずれかに決定される確率(後変動番号10~12の選択率)は、約1/1.1となっている。

【0659】

確変大当たり3, 9のいずれかに決定された場合、後変動番号9~12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10~12のいずれかに決定される確率(後変動番号10~12の選択率)は、約1/1.1となっている。

【0660】

確変大当たり4に決定された場合、後変動番号9~12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10~12のいずれかに決定される確率

10

20

30

40

50

(後変動番号10～12の選択率)は、約1/1.1となっている。

【0661】

このように、大当りの種類に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定されるため、大当りの種類に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【0662】

また、図25に示すように、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8のいずれかに決定される確率は、ハズレ時が約1/102となっているのに対して、大当り時がそれよりも高い約1/1.1となっているため、SPリーチや最終リーチに発展した場合には、大当りが発生することに対して遊技者に期待させることができる。

10

【0663】

(前変動パターンの判定)

図27は、前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。前変動パターンは、先に決定された後変動パターンの種類に応じて異なるランダム5の判定値数を用いて決定される。さらに、先に決定された後変動パターンの種類に応じて、決定される前変動番号も異なる。

【0664】

具体的には、図27(a)に示すように、後変動番号1の後変動パターンに決定された場合、前変動番号1の前変動パターンに決定される。図27(b)に示すように、後変動番号2の後変動パターンに決定された場合、前変動番号2の前変動パターンに決定される。図27(c)に示すように、後変動番号3の後変動パターンに決定された場合、前変動番号3の前変動パターンに決定される。図27(d)に示すように、後変動番号4の後変動パターンに決定された場合、前変動番号1の前変動パターンに決定される。

20

【0665】

図27(e)に示すように、後変動番号5, 9のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号4, 7のいずれかの前変動パターンに決定される。図27(f)に示すように、後変動番号6, 10のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号4, 7, 10のいずれかの前変動パターンに決定される。図27(g)に示すように、後変動番号7の後変動パターンに決定された場合、前変動番号5, 8, 11のいずれかの前変動パターンに決定される。

30

【0666】

図27(h)に示すように、後変動番号11の後変動パターンに決定された場合、前変動番号5, 8, 11のいずれかの前変動パターンに決定される。図27(i)に示すように、後変動番号8の後変動パターンに決定された場合、前変動番号6, 9, 12のいずれかの前変動パターンに決定される。図27(j)に示すように、後変動番号12の後変動パターンに決定された場合、前変動番号6, 9, 12のいずれかの前変動パターンに決定される。

【0667】

(全変動パターン)

図28は、メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。図25～図27で説明したようにして、後変動パターンおよび前変動パターンが決定されると、図28に示すようなメイン変動番号1～26の変動パターンのいずれかとなる。

40

【0668】

図29は、サブ側における全変動パターンの一例を説明するための図である。さらに、サブ側においても、メイン変動番号1～26の変動パターンの各々に対応するように、サブ変動番号1～26の変動パターンが定められている。

【0669】

[各予告演出]

図30は、各予告演出における抽選テーブルを説明するための図である。本実施の形態においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを

50

示唆する予告演出が実行されることがある。予告演出は、大当りの発生を示唆または予告する演出、遊技者に対して大当りを期待させる演出でもある。予告演出には、群予告演出（群予告、群演出とも称する）とSP前半タイトル予告演出（SP前半タイトル予告とも称する）が含まれる。

【0670】

群予告演出は、複数のオブジェクトが群となって進行する画像を表示する演出である。複数のオブジェクトは、人や魚や動物などのキャラクタ、飛行機や車などの機械など、進行するものであればいずれのものも含まれる。キャラクタなどのオブジェクトは1種類であってもよいし、複数種類であってもよい。パチンコ遊技機1において、複数種類の群予告演出が設けられている。具体的には、メイドの格好をした6人のキャラクタが群となって進行する6人群予告、爆チューという名前の爆弾の体を持つネズミのキャラクタが群となって進行する爆チュー群予告、ボインゴという名前のキャラクタが群となって進行するボインゴ群予告が実行されうる。

10

【0671】

本実施の形態においては、群予告演出は、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8，10～12の後変動パターンに決定されたときに、群予告抽選で実行されるか否か、および実行する群予告演出の種類が決定される。

【0672】

図30（a）には、ステージAにおいて群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。本実施の形態においては、同じ変動パターンに基づき可変表示が行われたとしても、その演出態様（背景画像、BGMや効果音、登場するキャラクタなど）が互いに異なる複数種類のステージが設けられている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージAは、メイドの格好をした6人のキャラクタに含まれる夢夢ちゃんというキャラクタによる演出が行われるステージである。

20

【0673】

図30（a）に示すように、ハズレに対応する後変動番号6～8の後変動パターンに決定された場合、15%の確率で群予告演出が実行され、そのうち、13%の確率で6人群予告に決定され、2%の確率でボインゴ群予告に決定される。また、当りに対応する後変動番号10～12の後変動パターンに決定された場合、85%の確率で群予告演出が実行され、そのうち、55%の確率で6人群予告に決定され、30%の確率でボインゴ群予告に決定される。

30

【0674】

ここで、ハズレになる確率が約 $319/320$ であり、後変動番号6～8の後変動パターンに決定される確率が約 $1/102$ であることを考慮すると、ハズレ時に変動番号6～8の後変動パターンに決定される確率は約 $1/102$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約15%であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約0.15%になる。一方、大当りになる確率が約 $1/320$ であり、後変動番号10～12の後変動パターンに決定される確率が約 $1/1.1$ であることを考慮すると、当り時に変動番号10～12の後変動パターンに決定される確率は約 $1/320$ である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約85%であるため、当り時に群予告が実行される確率は約0.27%になる。このことから、群予告が実行された場合に大当りとなる確率（信頼度、期待度）は約64%になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、64%に限らず、50%を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当りが発生することを期待させることができる。

40

【0675】

図30（b）には、ステージBにおいて群予告抽選を実行するための抽選テーブルが示されている。詳しくは後述するが、本実施の形態において、ステージBは、爆チューというキャラクタによる演出が行われるステージである。

【0676】

図30（b）に示すように、ハズレに対応する後変動番号6～8の後変動パターンに決

50

定された場合、10%の確率で群予告演出が実行され、そのうち、8%の確率で爆チュー群予告に決定され、2%の確率でボインゴ群予告に決定される。また、当りに対応する後変動番号10～12の後変動パターンに決定された場合、90%の確率で群予告演出が実行され、そのうち、60%の確率で爆チュー群予告に決定され、30%の確率でボインゴ群予告に決定される。

【0677】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号6～8の後変動パターンに決定される確率は約1/102である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約10%であるため、ハズレ時に群予告が実行される確率は約0.10%になる。一方、当り時に変動番号10～12の後変動パターンに決定される確率は約1/320である。そして、この場合において群予告が実行される確率は約90%であるため、当り時に群予告が実行される確率は約0.28%になる。このことから、群予告が実行された場合に大当たりとなる確率（信頼度、期待度）は約74%になる。なお、群予告の信頼度（期待度）は、74%に限らず、50%を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当たりが発生することを期待させることができる。

【0678】

SP前半タイトル予告は、SPリーチに発展した場合に、SPリーチの前半のタイトルを示す文字画像の表示態様によって大当たりになることを示唆する演出である。本実施の形態において、SP前半タイトルの文字画像の表示はステージAおよびステージBのいずれにおいても実行されるが、当該SP前半タイトルの文字画像の表示態様を変化させる予告演出は、ステージBの場合にのみ実行される。なお、ステージAの場合においてもSP前半タイトルの文字画像の表示態様を変化させる予告演出が実行されてもよい。

【0679】

本実施の形態においては、SP前半タイトル予告は、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～12の後変動パターンに決定されたときに、SP前半タイトル予告抽選で実行されるか否か、および実行するSP前半タイトル予告の種類が決定される。

【0680】

図30(c)に示すように、ハズレに対応する後変動番号6～8の後変動パターンに決定された場合、20%の確率でSP前半タイトル予告が実行され、当りに対応する後変動番号10～12の後変動パターンに決定された場合、80%の確率でSP前半タイトル予告が実行される。

【0681】

ここで、前述したように、ハズレ時に変動番号6～8の後変動パターンに決定される確率は約1/102である。そして、この場合においてSP前半タイトル予告が実行される確率は約20%であるため、ハズレ時にSP前半タイトル予告が実行される確率は約0.20%になる。一方、当り時に変動番号10～12の後変動パターンに決定される確率は約1/320である。そして、この場合においてSP前半タイトル予告が実行される確率は約80%であるため、当り時にSP前半タイトル予告が実行される確率は約0.25%になる。このことから、SP前半タイトル予告が実行された場合に大当たりとなる確率（信頼度、期待度）は約56%になる。なお、SP前半タイトル予告の信頼度（期待度）は、56%に限らず、50%を超えていれば、実行されることで、遊技者に大当たりが発生することを期待させることができる。

【0682】

このように、群予告における信頼度（大当たりの期待度）は64%（ステージAの場合）や74%（ステージBの場合）であるのに対して、SP前半タイトル予告における信頼度（大当たりの期待度）は56%であり、群予告は、SP前半タイトル予告よりも、信頼度が高くなっている。このため、群予告が実行されたときは、SP前半タイトル予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、SP前半タイトル予告よりも群予告が実行されることを期待するようになっている。

【0683】

また、ステージ A におけるボインゴ群予告は、ハズレ時においては 2 % の確率でしか実行されないのに対して、当たり時には 30 % の確率で実行されるため、ボインゴ群予告が実行されたときは、ほぼ大当たりである可能性が高い。一方、ステージ A における 6 人群予告は、ハズレ時においては 13 % の確率で実行されるのに対して、当たり時には 55 % の確率で実行されるため、6 人群予告が実行されてもハズレである可能性はボインゴ群予告よりも大きい。このため、ボインゴ群予告が実行されたときは、6 人群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、6 人群予告よりもボインゴ群予告が実行されることを期待するようになっている。

【0684】

同様に、ステージ B におけるボインゴ群予告は、ハズレ時においては 2 % の確率でしか実行されないのに対して、当たり時には 30 % の確率で実行されるため、ボインゴ群予告が実行されたときは、ほぼ大当たりである可能性が高い。一方、ステージ B における爆チュー群予告は、ハズレ時においては 8 % の確率で実行されるのに対して、当たり時には 60 % の確率で実行されるため、爆チュー群予告が実行されてもハズレである可能性はボインゴ群予告よりも大きい。このため、ボインゴ群予告が実行されたときは、爆チュー群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、爆チュー群予告よりもボインゴ群予告が実行されることを期待するようになっている。

【0685】

さらに、ステージ A における 6 人群予告は、ハズレ時においては 13 % の確率で実行されるのに対して、当たり時には 55 % の確率で実行される。一方、ステージ B における爆チュー群予告は、ハズレ時においては 8 % の確率で実行されるのに対して、当たり時には 60 % の確率で実行される。このため、ステージ B における爆チュー群予告は、ステージ A における 6 人群予告よりも、大当たり時に実行される割合が高くなっている。これにより、ステージ B において爆チュー群予告が実行されたときは、ステージ A において 6 人群予告が実行されたときよりも、遊技者にとっての有利度合いが高く、遊技者は、6 人群予告よりも 6 人群予告が実行されることを期待するようになっている。

【0686】

なお、ステージ A における群予告の信頼度と、ステージ B における群予告の信頼度とは、同じになるように設計されてもよい。この場合において、ステージ A における群予告およびステージ B における群予告はいずれも SP 前半タイトル予告よりも信頼度が高くなっていけばよく、また、ボインゴ群予告は 6 人群予告や爆チュー群予告よりも信頼度が高くなっていけばよい。

【0687】

〔動作〕

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0688】

（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。

【0689】

（特別図柄プロセス処理）

図 31 は、遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。

【0690】

図 31 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、CPU 103 は、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、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

【0691】

10

20

30

40

50

次に、CPU103は、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が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

10

【0692】

CPU103は、復旧条件が成立した場合には（ステップS3で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。CPU103は、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った場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0693】

CPU103は、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS3で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。

20

【0694】

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。ステップS5の設定確認処理が実行されるのは、ステップS3において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

30

【0695】

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

【0696】

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30の操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

40

【0697】

CPU103は、ステップS7の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

50

【0698】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、CPU103は、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

10

【0699】

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。

【0700】

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

20

【0701】

クリア信号は、たとえば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92の押圧操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオンであるとともに設定キー51がオンである場合には、クリアスイッチ92がオンであればステップS6の初期化处理とともにステップS7の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ92がオフであればステップS4の復旧処理とともにステップS5の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオフである場合、または設定キー51がオフである場合には、クリアスイッチ92がオンであればステップS6の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ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。

30

【0702】

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

40

【0703】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図32は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理を実行した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32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32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、CPU103は、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の

50

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、CPU103は、所定の情報出力処理を実行することにより、たとえばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当た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）。

【0704】

CPU103は、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、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0705】

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、「普図当たり」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、普図表示部26を駆動することにより行われ、普図記憶表示部25を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0706】

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。

【0707】

（特別図柄プロセス処理）

図33は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理は、図32に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0708】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）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12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図32に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0709】

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

10

20

30

40

50

の送信設定が行われる。

【0710】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

10

【0711】

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

20

【0712】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0713】

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

30

【0714】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、特図1可変表示部21や特図2可変表示部22において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

40

【0715】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、特図1可変表示部21や特図2可変表示部22にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

50

【0716】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、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。

【0717】

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

【0718】

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

【0719】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【0720】

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11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0721】

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

10

20

30

40

50

。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、通常状態での大当たり確率が $1/320$ 、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、通常状態での大当たり確率が $1/200$ 、大当た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た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た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、大当たり確率が $1/320$ で小当たり確率が $1/50$ 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た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たり確率や小当たり確率が高い一方で大当た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たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

10

20

【0722】

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

30

【0723】

（始動入賞判定処理）

図 34 は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。CPU 103 は、図 33 に示す特別図柄プロセス処理の S101 において始動入賞判定処理を実行する。始動入賞判定処理において CPU 103 は、まず、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 22A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 22A がオンであるか否かを判定する（ステップ S51）。このとき、第 1 始動口スイッチ 22A がオンであれば（ステップ S51 で Y）、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S52）。CPU 103 は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S52 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S52 で N）、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ S53）。

40

【0724】

ステップ S51 にて第 1 始動口スイッチ 22A がオフであるときや（ステップ S51 で N）、ステップ S52 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ S52 で Y）、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2

50

始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する（ステップ S 5 4）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば（ステップ S 5 4 で Y）、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限值（たとえば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 5 5）。CPU 1 0 3 は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 5 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S 5 5 で N）、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ S 5 6）。

10

【0725】

ステップ S 5 3、ステップ S 5 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する（ステップ S 5 7）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する（ステップ S 5 8）。たとえば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新すればよい。

20

【0726】

ステップ S 5 8 の処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、大当たり判定用の乱数値ランダム 1 や大当たり種類判定用の乱数値ランダム 2、変動パターン判定用の乱数値ランダム 3、4 を示す数値データを抽出する（ステップ S 5 9）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ S 6 0）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには、図示しない第 1 特図保留記憶部に乱数値ランダム 1 ～ランダム 4 を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、図示しない第 2 特図保留記憶部に乱数値ランダム 1 ～ランダム 4 を示す数値データが格納される。

30

【0727】

大当たり判定用の乱数値ランダム 1 や大当たり種類判定用の乱数値ランダム 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当たり」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ランダム 3、4 は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU 1 0 3 は、ステップ S 5 9 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

40

【0728】

ステップ S 5 9 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ S 6 0）。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには ROM 1 0 1 における第 1 始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには ROM 1 0 1 における第 2 始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッ

50

ァ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 2 始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 3 2 に示す 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。

【0729】

CPU103 は、ステップ S 6 0 の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する（ステップ S 6 1）。その後、CPU103 は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ S 6 2）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0730】

（特別図柄通常処理）

図 3 5 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 3 5 に示すように、特別図柄通常処理において、CPU103 は、第 1 保留記憶バッファ（第 1 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第 2 保留記憶バッファ（第 2 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップ S 1 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 S 1 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 S 1 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 S 1 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 S 1 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 S 1 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。

【0731】

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 S 1 0 0 1 で Y）、CPU103 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 S 1 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 S 1 0 0 4 で N）、CPU103 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 S 1 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 S 1 0 0 4 で Y）、CPU103 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 S 1 0 0 6）。

【0732】

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。

【0733】

ステップ S 1 0 0 4 ～ステップ S 1 0 0 6 の制御により、第 2 保留記憶バッファ内に第

10

20

30

40

50

2 保留記憶のデータが 1 つでも存在すれば、その第 2 保留記憶のデータに基づいた第 2 特別図柄の変動表示が、第 1 保留記憶のデータに基づいた第 1 特別図柄の変動表示に優先して実行される。

【0734】

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 S1007）。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

【0735】

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タ値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ S1008）。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タ値を 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タ値を 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。

20

【0736】

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。

【0737】

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

30

【0738】

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 S1009）。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。

【0739】

次に、CPU103 は、背景指定コマンドを送信し（ステップ S1010）、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 S1011）。なお、この場合、CPU103 は、始動入賞判定処理で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファに予め格納した大当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 20 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

【0740】

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

50

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21（a）の下欄の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が増え、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21（a）の上欄の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU103は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当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1）の値が図21（a）に示すいずれかの増え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S1011でY）、ステップS1012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、特別図柄における増え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

【0741】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、増えフラグがセットされているか否かにより行われる。増えフラグは、遊技状態を増え状態に移行するときにセットされ、増え状態を終了するときにリセットされる。具体的には、増えフラグは、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（たとえば、150回）の変動表示が行われたという条件と、次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増え図柄を増え表示するタイミングでリセットされる。

20

【0742】

大当たり判定用乱数（ランダム1）の値がいずれの増え大当たり判定値にも一致しなければ（ステップS1011でN）、後述するステップS1015に進む。

【0743】

ステップS1011において大当たり判定用乱数（ランダム1）の値がいずれかの増え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増えフラグをセットする（ステップS1012）。なお、増えフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。そして、増え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21（b）の第1特別図柄大当たり種類判定用テーブルおよび図21（c）の第2特別図柄大当たり種類判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図21（b）に示す第1特別図柄大当たり種類判定用テーブルを選択する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図21（c）の第2特別図柄大当たり種類判定用テーブルを選択する。そして、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した増え大当たり種別判定用乱数を読み出し、選択した増え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増え大当たり種類判定用の乱数（ランダム2）の値と一致する値に対応した増え大当たり種別および増え図柄を決定する（ステップS1013）。

30

【0744】

また、CPU103は、決定した増え大当たり種別を示す増え大当たり種別データをRAM102における増え大当たり種別バッファに設定する（ステップS1014）。

40

【0745】

次に、CPU103は、特別図柄の増え図柄を設定する（ステップS1015）。具体的には、増え大当た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「-」を特別図柄の増え図柄として設定する。増え大当たりフラグがセットされている場合には、増え大当たり種別の決定結果に応じて、ステップS1014により決定された増え大当たり図柄を特別図柄の増え図柄に設定する。

【0746】

そして、CPU103は、表示結果指定コマンドを送信し（ステップS1016）、特

50

別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップS1017）。

【0747】

（変動パターン設定処理）

図36は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図36に示すように、変動パターン設定処理において、CPU103は、保留記憶数および大当りの有無に応じて、ランダム3、4に基づいて後変動パターンを決定する（ステップS1101）。具体的には、CPU103は、ハズレ時の場合、保留記憶数に応じて図25に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム3の値とに基づいて後変動パターンを決定する。また、CPU103は、大当り時の場合、大当りの種類に応じて図26に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム4の値とに基づいて後変動パターンを決定する。

10

【0748】

次に、CPU103は、ランダム5に基づいて、前変動パターンを決定する（ステップS1102）。具体的には、CPU103は、S1102で決定した後変動パターンに応じて図27に示す前変動パターン判定テーブルを選択し、選択した前変動パターン判定テーブルと、ランダム5の値とに基づいて前変動パターンを決定する。

【0749】

次に、CPU103は、決定した変動パターン（前変動パターンおよび後変動パターン）に対応する変動パターンコマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップS1103）。

20

【0750】

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S1104）。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S1105）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（ステップS112）に対応した値に更新する（ステップS1106）。

【0751】

（特別図柄変動処理）

図37は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図37に示すように、特別図柄変動処理において、CPU103は、変動時間タイマを1減算し（ステップS1201）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS1202でY）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS113）に対応した値に更新する（ステップS1203）。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S1202でN）、そのまま処理を終了する。

30

【0752】

（特別図柄停止処理）

図38は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図38に示すように、特別図柄停止処理において、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21または特図2可変表示部22に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS1301）。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可変表示部21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22での第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップS1302）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用CPU120に送信される。次に、CPU103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S1303）。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S1303でN）、ステップS1309に移行する。

40

【0753】

大当りフラグがセットされている場合には（ステップS1303でY）、CPU103

50

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S1304）。次に、演出制御用CPU120に、大当た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S1305）。

【0754】

また、ROM101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10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S1306）。たとえば、3Rの通常大当りの場合、1～3R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RAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5Rの確変大当りの場合、1～3R目および5R目に通常大入賞口を開放させ、4R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、10Rの確変大当りの場合、1～8R目および10R目に通常大入賞口を開放させ、9R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102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10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。

【0755】

また、大入賞口制御タイマに、大当たり表示時間であるファンファーレ時間（大当た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S1307）。以降、大当た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たり開放前処理（ステップS114）に対応した値に更新し（ステップS1308）、処理を終了する。

【0756】

ステップS1303で大当た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S1304でN）、CPU103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S1309）。時短フラグがセットされていない場合は（ステップS1309でN）、ステップS1316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S1309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タ値を1減算する（ステップS1310）。次に、CPU103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S1311）。時短回数カウンタの値が0になった場合は（ステップS1311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S1312）。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（150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S1311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S1311でN）、ステップS1316の処理へ移行する。

【0757】

ステップS1312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S1313）。確変フラグがセットされている場合には（ステップS1313でY）、確変フラグをリセットする（ステップS1314）。次に、CPU103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CPU120に通常状態指定コマンドを送信し（ステップS1315）、ステップS1316に進む。ステップS1313において確変フラグがセットされていない場合には（ステップS1313でN）、ステップS1314の処理を行わずに、ステップS1315に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新し（ステップS1316）、処理を終了する。

【0758】

（大当たり開放前処理）

図39は、大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。図39に示すように

10

20

30

40

50

、大当り開放前処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1（減算更新）する（ステップS1401）。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを判定し（ステップS1402）、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップS1402でN）、処理を終了する。

【0759】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には（ステップS1402でY）、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定コマンドを送信する（ステップS1403）。そして、開放パターンに応じてソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する（ステップS1404）。これにより、1R目においては通常大入賞口が開放する。

【0760】

次に、CPU103は、開放パターンデータ（たとえば、ステップS1306によりRAM102に記憶されたデータ）に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた大入賞口開放時間（たとえば、29秒）を設定する（ステップS1405）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップS115）に応じた値に更新し（ステップS1406）、処理を終了する。

【0761】

（大当り開放中処理）

図40は、大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図40に示すように、大当り開放中処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1（減算更新）する（ステップS1501）。

【0762】

そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否かを確認する（ステップS1502）。大入賞口制御タイマの値が0になっているときは（ステップS1502でY）、ステップS1511の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは（ステップS1502でN）、通常大入賞口またはV大入賞口を開放中か否かを判定する（ステップS1503）。通常大入賞口またはV大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

【0763】

ステップS1503で、通常大入賞口またはV大入賞口が開放中でないと判定された場合には（ステップS1503でN）、処理を終了する。

【0764】

通常大入賞口またはV大入賞口が開放中であれば（ステップS1503でY）、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ24がオンになっているか否かを判定する（ステップS1504）。カウントスイッチ23とV入賞スイッチ24のいずれもがオンになっていなければ（ステップS1504でN）、処理を終了する。一方、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ24のいずれか一方がオンとなっていれば（ステップS1504でY）、入賞個数カウンタを+1（加算更新）する（ステップS1505）。

【0765】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS1506）。確変決定フラグは、V入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば（ステップS1506でY）、ステップS1510の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップS1506でN）、V入賞スイッチ24がオンになっているか否かを判定する（ステップS1507）。V入賞スイッチ24がオンになっていなければ（ステップS1507でN）、ステップS1510の処理へ移行する。一方、V入賞スイッチがオンとなっていれば（ステップS1507でY）、確変決定フラグをセットし（ステップS1508）、確変判定装置通過指定コマンドを送信し（ステップS1509）、ステップS1510の処理へ移行する。

【0766】

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

10

20

30

40

50

るか否を判定する（ステップS1510）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ（ステップS1510でN）、処理を終了する。

【0767】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには（ステップS1510でY）、CPU103は、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド83を駆動してV大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う（ステップS1511）。次に、CPU103は、入賞個数カウンタの値をクリアする（0にする）処理を行う（ステップS1512）。次に、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放後処理（ステップS116）に応じた値に更新し（ステップS1513）、処理を終了する。

10

【0768】

（大当り開放後処理）

図41は、大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図41に示すように、大当り開放後処理において、CPU103は、開放回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップS1601）。

【0769】

開放回数カウンタの値が0であれば（ステップS1601でY）、演出制御用CPU120に大当り終了指定マンドを送信し（ステップS1602）、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップS1603）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップS117）に応じた値に更新し（ステップS1604）、処理を終了する。

20

【0770】

ステップS1601において、開放回数カウンタの値が0でなければ（ステップS1601でN）、演出制御用CPU120に大入賞口開放後指定マンドを送信し（ステップS1605）、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する（ステップS1606）。

【0771】

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S1607）。V開放ラウンド前でない場合（ステップS1607でN）、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う（ステップS1608）。一方、V開放ラウンド前である場合（ステップS1607でY）、ソレノイド83を駆動してV大入賞口を開放する制御を行う（ステップS1609）。

30

【0772】

ステップS1608またはステップS1609の後、CPU103は、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップS1610）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップS115）に応じた値に更新し（ステップS1611）、処理を終了する。

【0773】

（大当り終了処理）

図42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42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S1701）。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S1702）。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S1702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S1702でY）、大当りフラグをリセットする（ステップS1703）。

40

【0774】

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

50

ットされているか否かを判定する（ステップS1704）。確変決定フラグがセットされていなければ（ステップS1704でN）、ステップS1705の処理へ移行する。ステップS1704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S1704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S1707）。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S1708）、確変決定フラグをリセットし（ステップS1709）、ステップS1710の処理へ移行する。

【0775】

ステップS1710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S1710）、時短回数カウンタに150をセットする（ステップS1711）。そして、ステップS1712の処理へ移行する。

10

【0776】

一方、ステップS1704において、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップS1704でN）、ステップS1705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S1705）、時短回数カウンタに100をセットし（ステップS1706）、ステップS1712の処理へ移行する。

【0777】

ステップS1712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S1712）。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（ステップS110）に対応した値に更新し（ステップS1713）、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。

20

【0778】

（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。

【0779】

（演出制御メイン処理）

演出制御基板12では、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図43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43は、演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。図43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S72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

30

【0780】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、たとえばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（たとえば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73でN）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

40

【0781】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、たとえば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発光すること

50

が望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、たとえば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、たとえばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0782】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73でY）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、たとえば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信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RAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0783】

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

【0784】

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

【0785】

（演出制御プロセス処理）

図44は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理は、図43のステップS76にて実行される処理である。図44に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、たとえば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0786】

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

【0787】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”

10

20

30

40

50

に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0788】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果などを反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

10

【0789】

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

20

【0790】

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

30

【0791】

ステップS174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120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11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

40

【0792】

ステップS175のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120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

50

出処理を終了する。

【0793】

(可変表示開始設定処理)

図45は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図45に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示の結果がハズレに決定されているか否かを確認する(ステップS7101)。演出制御用CPU120は、ハズレに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する(ステップS7103)。

【0794】

演出制御用CPU120は、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、ハズレ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないハズレの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し(ステップS7105)、ステップS7106へ進む。

10

【0795】

ステップS7103の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合(リーチ変動パターンであると判定した場合)は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し(ステップS7104)、ステップS7106へ進む。

【0796】

また、ステップS7101の処理でハズレとすることに決定されていない場合(大当たりとすることが決定された場合)に、演出制御用CPU101は、大当たりの種別に応じて、大当たり図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し(ステップS7102)、ステップS7106へ進む。

20

【0797】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理(たとえば、群予告設定処理など)を行う演出設定処理(ステップS7106)を実行した後、ステップS7107に進む。

【0798】

ステップS7107では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。ステップS7107においては、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターン、および、ステップS7106の処理で決定した演出の演出制御パターン等により指定された各種演出制御(演出動作)パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

30

【0799】

ROM121に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における画像表示装置5の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

40

【0800】

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミングなどが設定されている。

【0801】

次に、演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する(ステップS7108)。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータにおけるプロセスタイマ(演出設

50

定プロセスタイマ) をスタートさせる (ステップ S 7 1 0 9) 。

【 0 8 0 2 】

ステップ S 7 1 0 9 の処理を実行したら、プロセスデータの内容 (表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ) にしたがって演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ 8 L, 8 R) の制御を開始する (ステップ S 7 1 1 0) 。たとえば、表示制御実行データにしたがって、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像 (演出図柄を含む。) を表示させるために指令を出力する。また、各種 L E D などの発光体を点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 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。

10

【 0 8 0 3 】

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し (ステップ S 7 1 1 1) 、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 (ステップ S 7 1 1 2) 、可変表示開始設定処理が終了する。

【 0 8 0 4 】

(群予告設定処理)

図 4 6 は、群予告設定処理の一例を示すフローチャートである。群予告設定処理は、可変表示開始設定処理 (ステップ S 1 7 1) に含まれる処理である。

20

【 0 8 0 5 】

図 4 6 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する (ステップ S 7 0 6 1) 。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ハズレ時には後変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを、当たり時には後変動番号 1 0 ~ 1 2 の後変動パターンを含む変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する。なお、後変動番号 6 ~ 8 の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番号 8 ~ 1 5 の変動パターンであり、後変動番号 1 0 ~ 1 2 の後変動パターンを含む変動パターンは、メイン変動番号 1 8 ~ 2 6 の変動パターンである。

【 0 8 0 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信していない場合 (ステップ S 7 0 6 1 で N) 、処理を終了する。一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告を実行可能な変動パターンコマンドを受信した場合 (ステップ S 7 0 6 1 で Y) 、変動パターンコマンドに対応する変動パターンの変動時間をフレーム数に変換する (ステップ S 7 0 6 2) 。たとえば、メイン変動番号 2 2 の変動パターンの場合、前変動時間が 4 1 5 0 0 m s e c であるため、そのフレーム数は約 1 2 4 6 枚となり、後変動時間が 9 1 9 0 0 m s e c であるため、そのフレーム数は約 3 0 0 0 枚となる。また、たとえば、メイン変動番号 2 6 の変動パターンの場合、前変動時間が 6 2 0 0 0 m s e c であるため、そのフレーム数は約 1 8 6 1 枚となり、後変動時間が 1 4 2 8 0 0 m s e c であるため、そのフレーム数は約 4 2 8 8 枚となる。

30

40

【 0 8 0 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告抽選を実行する (ステップ S 7 0 6 3) 。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 3 0 (a) , (b) に示す群予告抽選テーブルを用いて、後変動番号に基づいて群予告を実行するか否か、および実行する群予告の種類を決定する。

【 0 8 0 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告抽選で当選したか否かを判定する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告抽選で当選しなかった場合 (ステップ S 7 0 6 4 で N) 、処理を終了する。一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告抽選で当選した場合 (ステップ S 7 0 6 4 で Y) 、ステージに応じた群予告実行用の演出制御パターンを抽出し (ステップ S 7 0

50

65)、処理を終了する。

【0809】

たとえば、例1に示すように、メイン変動番号22の変動パターンの場合であってかつステージAの場合、前変動における1246枚のフレームのうち、985フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。また、メイン変動番号22の変動パターンの場合であってかつステージBの場合、後変動における3000枚のフレームのうち、1385フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。

【0810】

たとえば、例2に示すように、メイン変動番号26の変動パターンの場合であってかつステージAの場合、前変動における1861枚のフレームのうち、1600フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。また、メイン変動番号26の変動パターンの場合であってかつステージBの場合、後変動における4288枚のフレームのうち、2000フレーム目から群予告を実行するように演出制御パターンが設定される。

【0811】

このように、本実施の形態においては、ステージAの場合には前変動において群予告が実行されるのに対して、ステージBの場合には後変動において群予告が実行されるようになっている。

【0812】

(群予告実行処理)

図47は、群予告実行処理の一例を示すフローチャートである。群予告実行処理は、可変表示中演出処理(ステップS172)に含まれる処理である。

【0813】

図47に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理において設定された演出制御パターンに対応するフレーム数から1フレームずつ減算する(ステップS7201)。たとえば、演出制御用CPU120は、メイン変動番号26の変動パターンに対応する演出制御パターンが設定されている場合、全フレーム数である6149フレーム目から1フレームずつ減算する。

【0814】

演出制御用CPU120は、群予告実行用の演出制御パターンを設定していない場合(ステップS7202でN)、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、群予告実行用の演出制御パターンを設定している場合(ステップS7202でY)、群予告の実行タイミングのフレームに到達したか否かを判定する(S7203)。たとえば、演出制御用CPU120は、メイン変動番号26の変動パターンの場合であってかつステージAの場合、1600フレーム目に到達したか否かを判定する。

【0815】

演出制御用CPU120は、群予告の実行タイミングのフレームに到達していない場合(ステップS7203でN)、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、群予告の実行タイミングのフレームに到達した場合(ステップS7203でY)、群予告を実行するために各種演出装置を制御する(ステップS7204)。たとえば、演出制御用CPU120は、後述する図62～図68に示す群予告点灯テーブルに基づき遊技効果ランプ9に対して点灯、点滅、または消灯させるための制御を行い、スピーカ8R、8Lに対して音を出力させるための制御を行う。その後、演出制御用CPU120は、処理を終了する。

【0816】

[遊技の進行の概略]

上述したように構成されているパチンコ遊技機1においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機1においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置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

10

20

30

40

50

図ゲームの結果、特図 1 可変表示部 2 1 が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たりが発生する。

【0817】

第 1 特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、通常大当たり 1、2、確変大当たり 1～4 がある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置 5 の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第 2 流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図 LED 基板 9 0 2 0 の右打ち表示部 9 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の右打ち表示部 9 0 5 5 においてもたとえば LED などの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

10

【0818】

大当たり遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、3 R の通常大当たりの場合は 3 回、1 0 R の確変大当たりの場合は 1 0 回）に亘って開放する。大入賞口の 1 回の開放は、所定期間（たとえば 2 9 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば 1 0 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【0819】

大当たり遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、1 0 0 回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、大当たりラウンド中に V 入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（たとえば 1 0 0 回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。

20

【0820】

大当たりラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置 5、右打ち表示部 9 0 3 0、および右打ち表示部 9 0 5 5 によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当たり（初当たりとも称する）が発生した以降、大当たりラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【0821】

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

30

【0822】

大当たりラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入することで、第 2 特図ゲームが開始される。第 2 特図ゲームの結果、特図 2 可変表示部 9 0 2 2 が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たり（連チャン当たりとも称する）が発生する。

40

【0823】

第 2 特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、確変大当たり 5～9 がある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置 5、右打ち表示部 9 0 3 0、および右打ち表示部 9 0 5 5 による右打ち促進演出は、初当たり時から継続している。

【0824】

大当たり遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、1 0 回）に亘って開放する。大入賞口の 1 回の開放は、所定期間（たとえば 2 9 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば 1 0 個）に達するまでのタ

50

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。

【0825】

そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数（たとえば、100回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当りラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当りが発生した以降、大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

10

【0826】

初当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当りが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055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。

【0827】

〔群予告演出の設計〕

次に、パチンコ遊技機1の開発段階における群予告演出の設計について説明する。

20

【0828】

（群予告作業工程）

図48は、群予告作業工程の一例を示すフローチャートである。図48に示すように、群予告の作業工程は、その作業順に、概要書の作成工程（ステップS901）と、アニメーション制作工程（ステップS902）と、本映像制作工程（ステップS903）と、オーサリング工程（ステップS904）と、音作成工程（ステップS905）と、抽選の組込工程（ステップS906）と、映像の組込工程（ステップS907）と、音の組込工程（ステップS908）と、ランプデータ作成工程（ステップS909）と、ランプの組込工程（ステップS910）とを含む。

【0829】

ステップS901の概要書の作成工程においては、パチンコ遊技機1において群予告を新たに設計するための概要書が作成される。

30

【0830】

ステップS902のアニメーション制作工程においては、群予告で用いられるアニメーションの絵コンテの作成、アニメーションに用いられるキャラクタや背景などのデザイン、アニメーションを作成するための台本となるVコンテの作成、アニメーション用のCG制作、および実際のアニメーションの制作などが行われる。

【0831】

ステップS903の本映像制作工程においては、アニメーション制作工程において作成されたアニメーションを用いて、群予告で用いられる映像データが作成される。なお、群予告で用いられる映像データは、この本映像制作工程において作成されるが、その作成される映像データの再生時間は、実際にパチンコ遊技機1において実行される群予告の実行時間よりも長めに作成される。これにより、設計変更によって群予告の実行時間が長くなったとしても、本映像制作工程において作成された映像データを変更することなく、そのまま使用することができる。また、本映像制作工程においては、演出ごとに予め定められたタイミングで映像データが再生されるように、映像データごとに再生タイミングも設計される。たとえば、メイン変動番号22の変動パターンにおいては、ステージAの群予告は985フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージBの群予告は1385フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。また、メイン変動番号26の変動パターン

40

50

においては、ステージ A の群予告は 1 6 0 0 フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれ、ステージ B の群予告は 2 0 0 0 フレーム目から群予告が実行されるように本映像に群予告のアニメーションが組み込まれる。

【0832】

ステップ S 9 0 4 のオーサリング工程においては、本映像制作工程で作成された映像データを用いて、パチンコ遊技機 1 で実行される映像再生用のソフトウェア（プログラム）が作成される。

【0833】

ステップ S 9 0 5 の音作成工程においては、群予告の映像に合わせて、群予告で用いられる B G M（背景音）や効果音などの各種音のデータが作成される。

【0834】

ステップ S 9 0 6 の抽選の組込工程においては、群予告抽選など、群予告に関連する各種の抽選についてのデータが作成される。なお、この抽選の組込工程において、群予告の期待度（信頼度）などが設計される。作成された抽選データは、パチンコ遊技機 1 で実行される抽選用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機 1 に組み込まれる。

【0835】

ステップ S 9 0 7 の映像の組込工程においては、オーサリング工程で作成された映像再生用のソフトウェアが、群予告で実行される映像再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機 1 に組み込まれる。

【0836】

ステップ S 9 0 8 の音の組込工程においては、音作成工程で作成された音のデータが、群予告で実行される音再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機 1 に組み込まれる。

【0837】

ステップ S 9 0 8 のランプデータ作成工程においては、群予告で用いられるランプや L E D などの点灯手段（発光手段）における点灯、点滅、消灯などの各種点灯のデータが作成される。

【0838】

ステップ S 9 1 0 のランプの組込工程においては、ランプデータ作成工程で作成されたランプや L E D などの各種の点灯、点滅、消灯などのデータが、パチンコ遊技機 1 で実行されるランプ再生用のソフトウェアとしてパチンコ遊技機 1 に組み込まれる。

【0839】

これら各工程における作業を経ることで、群予告演出に関連する抽選や映像、および音のデータなどが作成されて、パチンコ遊技機 1 において実行されるようにソフトウェアとして組み込まれる。

【0840】

（本映像制作）

図 4 9 ～ 図 5 2 を参照しながら、群予告の本映像制作工程について具体的に説明する。

図 4 9 ～ 図 5 2 は、本映像制作工程の一例を説明するための図である。

【0841】

図 4 9 に示すように、まず、S T E P 1 において、群予告で用いられるキャラクタ画像を準備する。たとえば、群予告においては夢夢ちゃんという主人公のキャラクタが用いられるが、夢夢ちゃんが走る様子を表すための 4 つの画像 g 1 ～ g 4 を準備する。なお、このようなキャラクタ画像は、アニメーション制作工程において作成される。

【0842】

次に、S T E P 2 において、動画作成ツールを用いて、4 つのキャラクタ画像 g 1 ～ g 4 によってキャラクタが足踏みをする動画を作成する。たとえば、動画作成ツールを起動すると、タイムライン画面 7 1 0 が表示される。タイムライン画面 7 1 0 においては、縦軸に 1 または複数のレイヤーが配置され、横軸が時間軸となっている。各レイヤーは、上から順にレイヤー 1、2、3 … といったように番号順に配置され、上に配置されるほど（つまり、番号が若いほど）、画像表示装置 5 の画面上において背面側に画像が位置するよ

10

20

30

40

50

うになっている。レイヤーの数および時間軸の幅は、ユーザが所望する値に設定可能である。

【0843】

STEP 2においては、各キャラクタ画像 $g_1 \sim g_4$ が所定のレイヤーの欄に配置される。たとえば、(a) に示す例では、キャラクタ画像 $g_1 \sim g_4$ がレイヤー 1 に対応するタイムライン上に配置され、動画データ A 1 ~ A 4 を構成する。動画データ A 1 ~ A 4 によれば、キャラクタ画像 $g_1 \sim g_4$ からなるパターンの足踏み動画となる。

【0844】

上述したようにして作成された足踏みをする動画データ A 1 ~ A 4 のセットを繰り返しタイムライン上に配置すれば、キャラクタが足踏みをする動画が繰り返される。たとえば、(b) に示す例では、動画データ A 1 ~ A 4 が 3 周期分繰り返されている。そして、この足踏み動画データが出力される。このようにして、他のキャラクタも同様の作業で足踏み動画が作成される。

【0845】

図 50 に示すように、STEP 3 においては、キャラクタが進行する動画が作成される。まず、画像表示装置 5 における画面サイズを所定のサイズに設定する。たとえば、(a) に示す例では、画面上の横方向に沿った X 軸の幅が 800、画面上の縦方向に沿った X Y 軸の幅が 640 に設定されている。なお、X 軸および Y 軸ともに、中央の位置に対応する値が 0 になっている。このため、画面サイズは、 $-400 \leq X \leq 400$ 、 $-320 \leq Y \leq 320$ となる。

【0846】

動画作成ツールの設定画面 730 を用いれば、動画データが移動する幅を設定することができる。たとえば、(b) に示す例では、キャラクタ画像 $g_1 \sim g_4$ からなるパターンの足踏み動画データ A 1 ~ A 4 の 1 周期分を 500 とし、 $-1000 \leq X \leq 500$ の範囲で X 軸上を直線移動するように設定されている。

【0847】

図 51 に示すように、STEP 4 においては、複数のキャラクタが進行する動画が作成される。たとえば、(a) に示す例では、同様の作成手順で、群予告に用いられるジャムちゃんというキャラクタが $-1000 \leq X \leq 500$ の範囲で X 軸上を直線移動する動画データが作成されている。

【0848】

上述したように、複数のキャラクタについて、 $-1000 \leq X \leq 500$ の範囲で X 軸上を直線移動する動画データを作成すると、(b) に示すように、各キャラクタの動画データを互いに異なるレイヤーに配置する。また、キャラクタ間で時間軸をずらせば、登場するタイミングをずらすことができる。さらに、キャラクタ間で Y 軸の位置をずらせば、キャラクタが登場する Y 軸上の位置をずらすことができる。なお、Z 軸は、画面の前面側（手前側）と背面側（奥行側）との間の軸であり、値が入力されることで、画面の前面側（手前側）と背面側（奥行側）との間をキャラクタが移動するように群予告（本実施の形態のボイング群予告）の演出を設計することができる。

【0849】

図 52 に示すように、STEP 5 においては、最終的に群予告の動画が作成される。たとえば、(a) に示すように、キャラクタ A ~ F といった 6 種類のキャラクタの動画データがレイヤーのタイムライン上に配置されることで、群予告の動画が完成する。

【0850】

また、タイムライン上の動画データの長さを変更すれば、アニメーション自体はキャラクタ画像 $g_1 \sim g_4$ からなるパターンの動画が 3 周期分繰り返される動画を維持しつつ、キャラクタが移動する速度を変化させることができる。たとえば、レイヤー 10 に配置されたキャラクタ C の動画データは、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C の動画データと同じく、キャラクタ画像 $g_1 \sim g_4$ からなるパターンの動画が 3 周期分繰り返される動画データであるが、レイヤー 10 に配置されたキャラクタ C の動画データにおけるタイムラ

10

20

30

40

50

イン上の長さは、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C の動画データにおけるタイムライン上の長さよりも短い。これにより、レイヤー 10 に配置されたキャラクタ C は、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C と同じアニメーションを保ちつつも、レイヤー 9 に配置されたキャラクタ C よりも速い速度で画面上を進行するようになる。

【0851】

なお、6 人群予告においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されないようになっている。たとえば、図 5 2 (a) に示す例においても、タイムライン上で同じタイミングかつ同じ長さで複数のキャラクタの動画データが配置されないようになっている。

【0852】

さらに、(b) に示すように、最も背面側に位置するレイヤー 1 に砂煙の動画データを配置すれば、複数のキャラクタが進行する動画に対して、砂煙の動画を組み合わせることができる。

【0853】

以上のようにして、複数のキャラクタが進行する群予告の動画データを作成することができる。なお、群予告の動画データの実際の作成においては、所定サイズ（たとえば、19 インチ）の画面の端部に遊技盤 2 が覆い被さることを想定して、画面に対して遊技盤 2 が覆い被さる位置に対応する領域にマスクを被せた状態で群予告の動画データが作成される。さらに、画面の所定サイズ（たとえば、19 インチ）よりも大きなサイズ（たとえば、20 インチなど）に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで群予告の動画データが作成される。

【0854】

（群予告作業工程）

図 5 3 は、6 人群予告の全体像を示す図である。図 5 3 に示すように、群予告演出に含まれる 6 人群予告においては、メイド A ～メイド F といった 6 人のキャラクタが群となって進行する画像が表示される。群予告演出は、6 人のキャラクタに限らず、各キャラクタが複数人登場することで、パチンコ遊技機 1 において実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出となっている。メイド A ～メイド F は、いずれも同一または略同一のメイド服を着ているため、顔で認識する以外にはキャラクタの種類を見分けることは難しくなっている。本実施の形態においては、各キャラクタが身につけているエプロンの図柄がキャラクタごとに異なっているが、一見しただけではその違いを認識することは難しくなっている。なお、メイド A は、主人公である夢夢ちゃんであり、メイド B は、主人公である夢夢ちゃんの次の優先度の高いキャラクタであるジャムちゃんである。

【0855】

6 人群予告においては、キャラクタ画像が画像表示装置 5 の表示領域に収まる場合もあれば、キャラクタ画像の一部（たとえば、顔や足）が画像表示装置 5 の表示領域に収まらずにはみ出している場合もある。たとえば、6 人群予告に登場するキャラクタのうち、メイド A（夢夢ちゃん）は 6 人登場するが、そのうち顔が見えているメイド A は 5 人である。すなわち、メイド A は登場する 6 人のうち、1 人の顔が画像表示装置 5 の表示領域に収まっていない。6 人群予告に登場するキャラクタのうち、メイド B（ジャムちゃん）は 5 人登場するが、そのうち顔が見えているメイド B は 4 人である。すなわち、メイド B は登場する 5 人のうち、1 人の顔が画像表示装置 5 の表示領域に収まっていない。6 人群予告に登場するキャラクタのうち、メイド C は 5 人登場するが、そのうち顔が見えているメイド C は 3 人である。すなわち、メイド C は登場する 5 人のうち、2 人の顔が画像表示装置 5 の表示領域に収まっていない。6 人群予告に登場するキャラクタのうち、メイド D は 5 人登場するが、そのうち顔が見えているメイド D は 3 人である。すなわち、メイド D は登場する 5 人のうち、2 人の顔が画像表示装置 5 の表示領域に収まっていない。6 人群予告に登場するキャラクタのうち、メイド E は 5 人登場するが、そのうち顔が見えているメイド E は 3 人である。すなわち、メイド E は登場する 5 人のうち、2 人の顔が画像表示装置 5 の表示領域に収まっていない。6 人群予告に登場するキャラクタのうち、メイド F は 5

人登場するが、そのうち顔が見えているメイドFは3人である。すなわち、メイドFは登場する5人のうち、2人の顔が画像表示装置5の表示領域に収まっていない。

【0856】

このように、群予告演出において表示される複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部分（たとえば、顔）が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分（たとえば、顔以外の部分）が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタとを含む。

【0857】

また、群予告演出において表示される複数のキャラクタは、メイドC～Fのようにパチンコ遊技機1のコンテンツにおいて重要度の低いキャラクタと、メイドA（夢夢ちゃん）やメイドB（ジャムちゃん）のようにパチンコ遊技機1のコンテンツにおいてメイドC～Fよりも重要度の高いキャラクタとを含み、メイドAやメイドBは、メイドC～Fよりも、顔が画面の表示領域に収まることなく全身の顔以外の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される割合が低い。つまり、メイドAやメイドBは、メイドC～Fよりも、顔を見せながら登場する割合が高くなるように、6人群予告が設計されている。

【0858】

（補助表示）

図54は、群予告演出において用いられる補助表示を説明するための図である。図54に示すように、群予告演出においては、キャラクタが進行していることを強調する補助表示が行われる。本実施の形態においては、補助表示として、砂煙の画像が表示される。キャラクタの近辺、より効果的には進行するキャラクタの後ろに続くように砂煙の画像を表示すれば、キャラクタの進行によって砂煙が生じているかのように遊技者に思わせることができ、そうすることで、キャラクタが走り抜ける態様を強調することができる。上述した図52（b）に示すように、補助表示である砂煙の画像は、最も背面側に位置するレイヤー1に配置される。このため、図54に示すように、砂煙の画像は、登場するキャラクタのいずれよりも背面側に位置するようになっている。

【0859】

具体的には、図54に示すように、メイドEの画像が配置されるレイヤーは、メイドCの画像が配置されるレイヤーよりも前面側であるため、メイドEの画像はメイドCの画像よりも前面側で表示される。その一方で、メイドEに対応する補助表示の画像は、メイドEの画像およびメイドCの画像のいずれよりも背面側に位置するようになっている。

【0860】

このように、メイドEの表示とメイドCの表示とが重なったときは、当該メイドEの表示が当該他のメイドCの表示よりも優先される一方で、当該メイドEに対応する補助表示とメイドCの表示とが重なったときは、当該メイドCの表示が当該メイドEに対応する補助表示よりも優先されるようになっている。

【0861】

（モーションブラー処理）

図55は、群予告演出において用いられるモーションブラー処理を説明するための図である。図55に示すように、群予告演出においては、進行するキャラクタに対してモーションブラー処理が施されている。モーションブラー処理とは、オブジェクト（たとえば、キャラクタ）を残像表示させるための処理であり、進行するキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が施されることで、進行するキャラクタの後に当該キャラクタの残像が表示されるようになる。これにより、躍動感のある群予告演出を作成することができる。また、一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が、他のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像に重なったときは、当該他のキャラクタの視認性を阻害しないように、当該一のキャラクタに対するモーションブラー処理による画像が透明になっている。

【0862】

（キャラクタが重なるときの輪郭の態様）

図56は、群予告演出においてキャラクタが重なるときの輪郭の態様を説明するための図である。図56に示すように、群予告演出においては、一のキャラクタが他のキャラクタを追い抜くことがある。その際、追い抜くキャラクタの表示と他のキャラクタの表示とが重なるときに、追い抜くキャラクタの輪郭が、他のキャラクタの輪郭よりも太く表示されるようになっている。

【0863】

たとえば、(a)に示す例では、メイドAの前面側に位置するメイドBが当該メイドAを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドBの輪郭は、メイドAの輪郭よりも太くなっており、メイドBがメイドAよりも強調して表示されている。また、メイドFの前面側に位置するメイドAが当該メイドFを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドAの輪郭は、メイドFの輪郭よりも太くなっており、メイドAがメイドFよりも強調して表示されている。

【0864】

さらに、(b)に示す例では、メイドAの前面側に位置するメイドBが当該メイドAを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドBの輪郭は、メイドAの輪郭よりも太くなっており、メイドBがメイドAよりも強調して表示されている。また、メイドDの前面側に位置するメイドAが当該メイドDを追い抜く様子が示されているが、この場合において、メイドAの輪郭は、メイドDの輪郭よりも太くなっており、メイドAがメイドDよりも強調して表示されている。

【0865】

なお、一のキャラクタが他のキャラクタを追い抜く場合においては、一のキャラクタの輪郭を太くするものに限らず、一のキャラクタのサイズを大きくしたり、一のキャラクタの明度を他のキャラクタの明度よりも高くしたり、一のキャラクタのコントラストを他のキャラクタのコントラストよりも明確にしたりすることで、一のキャラクタを他のキャラクタよりも強調して表示するものであってもよい。

【0866】

(画像表示装置の画面の表示)

図57は、群予告演出の実行中に遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた図である。上述した図54～図56に示すように、画像表示装置5の画面の端部には遊技盤2が覆い被さっているため、パチンコ遊技機1を正面から見ると、画像表示装置5の画面の端部のうち、遊技盤2が覆い被さっている部分は見えなくなっている。しかし、図57に示すように、遊技盤2と画像表示装置5との間を覗くと、遊技盤2の背面側に位置する画像表示装置5の画面の端部を視認可能になっている。

【0867】

ここで、図57においては、6人群予告において、(a)に示すように、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部(この例では顔の一部)が表示されている第1状況から、(b)に示すように、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB(ジャムちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部(この例では顔の一部)が表示された第2状況になることが示されている。また、最初に表示されたキャラクタ(メイドA)と、2番目に表示されたキャラクタ(メイドB)とは、画面上の縦方向に沿ったY軸の位置座標が異なっている。

【0868】

このような第1状況から第2状況への変化は、遊技盤2が画像表示装置5の画面の端部に覆い被さった状態で画像表示装置5を視認した場合、および遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた状態で画像表示装置5を視認した場合のいずれであっても起こる。つまり、図57は遊技盤2と画像表示装置5との間を覗いた状態で画像表示装置5を視認した場合であるが、図17(b)に示すように、遊技盤2が画像表示装置5の画面の端部に覆い被さった状態であっても、6人群予告において、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部(この例では顔の一部)が表示さ

れている第1状況から、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部（この例では顔の一部）が表示された第2状況になる。

【0869】

（爆チュー群予告の全体像）

図58は、爆チュー群予告の全体像を示す図である。図58に示すように、群予告演出に含まれる爆チュー群予告においては、爆チューといったキャラクタが群となって進行する画像が表示される。

【0870】

爆チュー群予告においては、キャラクタ画像が画像表示装置5の表示領域に収まる場合もあれば、キャラクタ画像の一部（たとえば、耳や足）が画像表示装置5の表示領域に収まらずにはみ出している場合もある。

【0871】

このように、爆チュー群予告においては、1種類のキャラクタが進行するように動作するアニメーションの画像を画面上に配置することで、爆チュー群予告の動画データが作成されている。なお、爆チュー群予告における動画データも、6人群予告における動画データと同様の手法で、図48～図52に示す作業工程に基づき作成される。

【0872】

（群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル）

図59は、群予告演出における音量の変化および輝度データテーブルを説明するための図である。図59に示すように、群予告演出（6人群予告、爆チュー予告、ポインゴ群予告）は、第1表示期間（1000ms）と、第2表示期間（1310ms）と、第3表示期間（830ms）とに分かれている。

【0873】

第1表示期間は、群予告演出においてキャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの期間である。より具体的には、第1表示期間は、群予告演出においていずれかのキャラクタが最初に登場してから、いずれかのキャラクタが最初に消えるまでの期間である。たとえば、群予告演出において一のキャラクタが最初に登場し、当該一のキャラクタがそのままトップで進行するのであれば、当該一のキャラクタが消えるまでの期間が第1表示期間となる。あるいは、群予告演出において一のキャラクタが最初に登場し、当該一のキャラクタが他のキャラクタに抜かされるのであれば、当該他のキャラクタが画面の端から消えるまでの期間が第1表示期間となる。なお、本実施の形態においては、第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの表示が終了する前に、2番目に表示されたキャラクタの表示が終了するようになっている。すなわち、第1表示期間において、最初のキャラクタが登場し、当該最初のキャラクタが2番目に登場したキャラクタに抜かされて、そのまま2番目のキャラクタが最初に画面の端から消えるようになっている。

【0874】

第2表示期間は、第1表示期間よりも長い期間であって、新たなキャラクタの表示が開始して終了する状態が継続する期間である。より具体的には、第2表示期間は、群予告演出においていずれかのキャラクタがいずれかのキャラクタが最初に消えてから、次々と新たなキャラクタが登場する状態が継続するとともに、最後のキャラクタが登場するまでの期間である。なお、第2表示期間は、第1表示期間および第3表示期間の各々よりも長い期間である。また、第2表示期間は、第1表示期間および第3表示期間の各々よりも登場するキャラクタの数が多くなっている。

【0875】

第3表示期間は、新たなキャラクタの表示が開始することなくキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間である。より具体的には、第3表示期間は、群予告演出において最後のキャラクタが登場してから、全てのキャラクタが消えるまでの期間である。なお、

10

20

30

40

50

最後に消えるキャラクタは、最後に登場するキャラクタに限らず、当該最後に登場するキャラクタによって抜かされたキャラクタであってもよい。なお、第3表示期間は、第1表示期間よりも長い期間である。

【0876】

群予告演出における音量の変化について、スピーカ8L、8Rは、第1表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第1表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第2表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第3表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。

【0877】

たとえば、図58に示すように、群予告演出に対応する演出音について、第1表示期間の最初においては音量が最小（たとえば、消音または最低音量）であり、その後段階的に徐々に大きくなって規定値に達し、それ以降は規定値（たとえば、設定音量または最大音量）で維持される。第2表示期間においても、音量は規定値を維持したままである。その後、第3表示期間においては、音量が規定値で維持された後、段階的に徐々に小さくなって最小となる。

【0878】

なお、第1表示期間において音量が最小から規定値まで段階的に徐々に大きくなることを、音量のフェードインと称する。また、第3表示期間において音量が規定値から最小まで段階的に徐々に小さくなることを、音量のフェードアウトと称する。本実施の形態においては、第1表示期間において演出音が出力されてから当該演出音の音量が最小から規定値まで上がるまでのフェードイン時間は、第3表示期間において当該演出音の音量が下がり始めてから当該演出音の音量が最小になるまでのフェードアウト時間よりも短くなっている。

【0879】

輝度データテーブルは、複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成されている。複数の点灯手段は、枠ランプ9（枠左ランプ9L、枠右ランプ9R）、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、Vランプ9G、電チューランプ9H、スティックコントローラランプ9J、およびトリガボタンランプ9Kなどの遊技効果ランプを含む。輝度データテーブルは、第1表示期間に対応する第1輝度データテーブルと、前記第2表示期間に対応する第2輝度データテーブルと、前記第3表示期間に対応する第3輝度データテーブルとを含む。つまり、第1表示期間においては、第1輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ9が点灯、点滅、または消灯し、第2表示期間においては、第2輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ9が点灯、点滅、または消灯し、第3表示期間においては、第3輝度データテーブルに含まれる輝度データに基づき所定の遊技効果ランプ9が点灯、点滅、または消灯する。

【0880】

（ステージAにおける6人群予告の発生タイミング）

図60は、ステージAにおける6人群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージAにおいては、前変動中の1600フレーム目から6人群予告が実行される。

【0881】

たとえば、図60に示すように、SPリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が37400msec（1123フレーム）となっており、6人群予告は、前変動の53280msec目（1600フレーム目）から開始する。このため、SPリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（2984フレーム）のうちの後半に属する。つまり、SPリーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であ

10

20

30

40

50

って、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（2984フレーム）においては、当該所定期間のうちの後半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始する。

【0882】

S Pリーチ前半で当りになる変動番号20の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が93300msec（2801フレーム）となっており、6人群予告は、前変動の53280msec目（1600フレーム目）から開始する。このため、S Pリーチ前半で当りになる変動番号20の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（4662フレーム）のうちの前半に属する。つまり、S Pリーチ前半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（4662フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始する。さらに、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（4662フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（4662フレーム）の半分（2331フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【0883】

S Pリーチ後半で当りになる変動番号23の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が99900msec（3000フレーム）となっており、6人群予告は、前変動の53280msec目（1600フレーム目）から開始する。このため、S Pリーチ後半で当りになる変動番号23の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（4861フレーム）のうちの前半に属する。つまり、S Pリーチ後半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（4861フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始する。さらに、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（4861フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（4861フレーム）の半分（約2430フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【0884】

最終リーチで当りになる変動番号26の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が142800msec（4288フレーム）となっており、6人群予告は、前変動の53280msec目（1600フレーム目）から開始する。このため、最終リーチで当りになる変動番号26の変動パターンの場合、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（6149フレーム）のうちの前半に属する。つまり、最終リーチで当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（6149フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始する。さらに、6人群予告が実行されるタイミング（1600フレーム目）は、全変動時間（6149フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（6149フレーム）の半分（約3074フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【0885】

なお、本実施の形態においては、S Pリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10～15の変動パターンの場合、後変動時間が長めに設定されているため、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半（1600フレーム目）で6人群予告の第1表示期間が開始するようには構成されていない。しかしながら、S Pリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号10～15の変動パターンの場合であっても、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所

10

20

30

40

50

定期間のうちの前半で6人群予告の第1表示期間が開始するように構成されてもよい。

【0886】

図61は、ステージBにおける爆チュー群予告の発生タイミングを説明するための図である。上述したように、ステージBにおいては、後変動中の2000フレーム目から爆チュー群予告が実行される。

【0887】

たとえば、図61に示すように、SPリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が37400msec（1123フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の66600msec目（2000フレーム目）から開始する。このため、SPリーチ前半でハズレになる変動番号9の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（2000フレーム目）は、全変動時間（2984フレーム）のうちの後半に属する。つまり、SPリーチ前半でハズレの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（2984フレーム）においては、当該所定期間のうちの後半（2000フレーム目）で爆チュー群予告の第1表示期間が開始する。

【0888】

SPリーチ前半で当りになる変動番号20の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が93300msec（2801フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の66600msec目（2000フレーム目）から開始する。このため、SPリーチ前半で当りになる変動番号20の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（2000フレーム目）は、全変動時間（4662フレーム）のうちの前半に属する。つまり、SPリーチ前半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（4662フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（2000フレーム目）で爆チュー群予告の第1表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング（2000フレーム目）は、全変動時間（4662フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（4662フレーム）の半分（2331フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【0889】

SPリーチ後半で当りになる変動番号23の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が99900msec（3000フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の66600msec目（2000フレーム目）から開始する。このため、SPリーチ後半で当りになる変動番号23の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（2000フレーム目）は、全変動時間（4861フレーム）のうちの前半に属する。つまり、SPリーチ後半で当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（4861フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（2000フレーム目）で爆チュー群予告の第1表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング（2000フレーム目）は、全変動時間（4861フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（4861フレーム）の半分（約2430フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【0890】

最終リーチ後半で当りになる変動番号26の変動パターンの場合、前変動の変動時間が62000msec（1861フレーム）となり、後変動の変動時間が142800msec（4288フレーム）となっており、爆チュー群予告は、前変動の66600msec目（2000フレーム目）から開始する。このため、最終リーチで当りになる変動番号26の変動パターンの場合、爆チュー群予告が実行されるタイミング（2000フレーム目）は、全変動時間（6149フレーム）のうちの前半に属する。つまり、最終リーチで

10

20

30

40

50

当りの場合、表示結果であることが示唆される場合であって、可変表示が開始してから当該可変表示が当り表示結果であることが示唆されるまでの所定期間（６１４９フレーム）においては、当該所定期間のうちの前半（２０００フレーム目）で爆チュー群予告の第１表示期間が開始する。さらに、爆チュー群予告が実行されるタイミング（２０００フレーム目）は、全変動時間（６１４９フレーム）のうちの前半部分のうち、全変動時間（６１４９フレーム）の半分（約３０７４フレーム目）に近いタイミング（後半部分）である。

【０８９１】

なお、本実施の形態においては、ＳＰリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号１０～１５の変動パターンの場合、後変動時間が長めに設定されているため、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの前半（２０００フレーム目）で爆チュー群予告の第１表示期間が開始するようには構成されていない。しかしながら、ＳＰリーチ後半や最終リーチでハズレになる変動番号１０～１５の変動パターンの場合であっても、可変表示が開始してから当該可変表示がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの所定期間において、当該所定期間のうちの爆チュー群予告の第１表示期間が開始するようには構成されてもよい。

【０８９２】

〔輝度データ〕

図６２～図８６を参照しながら、本実施の形態に係るパチンコ遊技機１において、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種点灯手段を制御する際に参照する輝度データについて説明する。これら輝度データテーブルは、ＲＯＭ１２１に格納されている。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、輝度データテーブルに格納された輝度データに基づき、群予告における表示に合わせて遊技効果ランプの点灯（発光）箇所を移動させる。本実施の形態において、点灯箇所とは、文字通り点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、その他の点灯していないランプ（つまり、消灯しているランプ）が位置する箇所を点灯箇所とは言わない。なお、他の例において、点灯箇所とは、高輝度で点灯している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、高輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所と言い、当該点灯箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を点灯箇所とは言わないものであってもよい。

【０８９３】

より具体的には、ランプを点灯または消灯させるためのデータ（要素とも称する）は、輝度データテーブルによって規定されるが、このような輝度データテーブルにおいて、特定のランプが参照するデータの格納領域に０のデータ（たとえば、ＲＧＢに対応して「０００」のデータ）が格納されていれば、当該特定のランプは消灯する。また、輝度データテーブルにおいて特定のランプが参照するデータの格納領域が存在しないか、あるいは、輝度データテーブル自体が存在しない場合には、当該特定のランプは消灯する。一方、特定のランプが参照する輝度データテーブルが存在し、かつ特定のランプが参照するデータの格納領域に１以上のデータ（たとえば、ＲＧＢに対応して「１００」，「０１０」，「００１」が格納されていれば、当該特定のランプは点灯する。なお、たとえば、通常の背景に対応する演出時に大当りの予告演出のような特定演出が実行される場合において、当該特定演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていなくても、通常の背景に対応する演出で参照される輝度データテーブルに特定のランプのデータが規定されていれば、当該特定のランプは点灯することになる。

【０８９４】

（群予告輝度データテーブルにおける親テーブル）

図６２は、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図６２に示すように、群予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ９Ｒ、枠左ランプ９Ｌ）、役物ランプ９Ａ、盤左ランプ９Ｂ、盤上ランプ９Ｃ、およびアタッカランプ９Ｅといった、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプについて、群予告演出の各々の演出時間が規定されている。

【0895】

たとえば、遊技効果ランプ9における各ランプは、群予告演出に合わせるように3140msに亘って制御されるようになっている。

【0896】

(群予告輝度データテーブルにおける子テーブル)

図63は、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図63に示すように、群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル(輝度データテーブルともいう)が指定されている。

【0897】

たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第1表示期間(後述する図95～図96、図151～図153に示す演出の期間)においては、枠ランプについてW1、役物ランプ9AについてY1、盤左ランプ9BについてL1、盤上ランプ9CについてU1、およびアタッカランプ9EについてA1の孫テーブルが各々設けられている。これら、第1表示期間で用いられる孫テーブルは、図59に示す第1輝度データテーブルに対応する。

【0898】

群予告演出が実行される期間のうち、第2表示期間(後述する図97, 図98, 図154, 図155に示す演出の期間)においては、枠ランプについてW2、役物ランプ9AについてY2、盤左ランプ9BについてL2、盤上ランプ9CについてU2、およびアタッカランプ9EについてA2の孫テーブルが各々設けられている。これら、第2表示期間で用いられる孫テーブルは、図59に示す第2輝度データテーブルに対応する。

【0899】

群予告演出が実行される期間のうち、第3表示期間(後述する図99, 図100, 図156, 図157に示す演出の期間)においては、枠ランプについてW3、役物ランプ9AについてY3、盤左ランプ9BについてL3、盤上ランプ9CについてU3、およびアタッカランプ9EについてA3の孫テーブルが各々設けられている。これら、第3表示期間で用いられる孫テーブルは、図59に示す第3輝度データテーブルに対応する。

【0900】

図63に示すように、群予告演出で参照される輝度データテーブルについて、第1表示期間、第2表示期間、および第3表示期間のいずれにおいても、枠左ランプ9L、枠右ランプ9R、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、およびアタッカランプの6種類の輝度データテーブルが設けられている。

【0901】

なお、Vランプ9Gは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置(たとえば、群予告演出においてキャラクタが登場する付近)にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。Vランプ9Gは、V入賞が発生可能な大当たり遊技状態のラウンド中であることやV入賞が発生したことを報知するランプ、あるいは大当たりが発生したことを報知するランプであるため、群予告演出において点灯してしまうと、遊技者がV入賞したり大当たりしたりしているのかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、Vランプ9Gは、群予告演出において用いられていない。なお、Vランプ9Gは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ9Bの付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

【0902】

また、スティックコントローラ31Aに設けられたスティックコントローラランプ9Jやプッシュボタン31Bに設けられたトリガボタンランプ9Kは、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置(たとえば、群予告演出においてキャラクタが進行している真下付近)にあるが、群予告演出においては用いられないため、その孫テーブルも用意されていない。スティックコントローラランプ9Jは、操作演出(後述する図132(c91)に示す演出)などにおいて、スティックコントローラ31Aを引く操作を

10

20

30

40

50

促すために点灯し、トリガボタンランプ 9 K は、P U S H 演出（後述する図 9 3（a 1 9）に示す演出）などにおいて、プッシュボタン 3 1 B を押圧する操作を促すために点灯するランプであるため、群予告演出において点灯してしまうと、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を操作できるのではないかと勘違いしてしまうからであり、このような不都合を回避するために、スティックコントローラランプ 9 J やトリガボタンランプ 9 K は、群予告演出において用いられていない。なお、スティックコントローラランプ 9 J やトリガボタンランプ 9 K は、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置として、盤左ランプ 9 B の付近などその他の位置に設けられてもよいが、この場合であっても、群予告演出においては用いられないようにすればよい。

【0903】

群予告演出における孫テーブルに用いられる孫テーブル W 1 ～W 3 についての特徴をまとめると以下ようになる。具体的には、高輝度の点灯箇所の数について、W 1 よりも W 2 の方が多くなっている。切替間隔について、W 1 は 1 0 0 m s e c で等間隔に点灯制御を行うのに対して、W 2 は W 1 よりも短い 5 0 ～8 0 m s e c で非等間隔に点灯制御を行い、W 3 については枠左ランプ 9 L に対して 1 0 m s e c と短い間隔で点灯制御を行うのに対して、枠右ランプ 9 R に対して 8 0 m s e c と長い間隔で点灯制御を行う。

【0904】

点灯パターンについて、W 1 は群予告の進行方向に合わせて点灯箇所を移動させながら高輝度で点灯させるように輝度データが規定されているのに対して、W 2 は複数箇所に亘って高輝度で点灯させるように輝度データが規定され、W 3 については枠左ランプ 9 L および枠右ランプ 9 R のいずれに対しても群予告の進行方向に合わせて消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されている。最初の輝度データについて、W 1 は全てのランプを消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されているのに対して、W 2 および W 3 は所定の点灯箇所については高輝度で発光させるように輝度データが規定されている。一方、最後の輝度データについて、W 3 は枠左ランプ 9 L および枠右ランプ 9 R のいずれに対しても全てのランプを消灯または低輝度で点灯させるように輝度データが規定されている。

【0905】

輝度データのループについて、W 1 および W 3 は同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されていないのに対して、W 2 は同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている。不具合対策用の 1 0 分間の輝度データについて、W 1 および W 3 は規定されているのに対して、W 2 は規定されていない。

【0906】

（群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）

図 6 4 は、群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の 3 色）の LED であり、データとしては、「0」～「F」の 1 6 進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【0907】

図 6 4（a）に示すように、第 1 表示期間で用いられる孫テーブル W 1 においては、1 0 0 m s e c で等間隔で T 1 - 1 ～T 1 - 1 0 に亘って各ランプに対して R G B のデータが規定され、さらに最後の時間 T 1 - 1 1 においては不具合対策用の 1 0 分間（6 0 0 0 0 m s e c）のデータが規定されている。また、W 1 においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第 1 輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合

10

20

30

40

50

わせが当該第1輝度データと異なる第2輝度データとで構成されている。たとえば、T1-2に対応する各ランプのデータの集まりを第1輝度データとすれば、T1-3に対応する各ランプのデータの集まりを第2輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

【0908】

W1においては、第1表示期間の最初の100msec(T1-1)において、枠ランプに含まれる全てのランプに対して「R」に低輝度を示す「1」が規定され、「G」および「B」に消灯を示す「0」が規定されている。これにより、後述する図94(a22)および図151(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。なお、本実施の形態においては、各ランプが赤色を主体として点灯することで演出を効果的にするため、「R」に低輝度を示す「1」が規定され、「G」および「B」に消灯を示す「0」が規定されているが、たとえば、各ランプが緑色を主体として点灯する場合には「G」に低輝度を示す「1」が規定され、「R」および「B」に消灯を示す「0」が規定されればよく、各ランプが青色を主体として点灯する場合には「B」に低輝度を示す「1」が規定され、「R」および「G」に消灯を示す「0」が規定されればよい。

【0909】

また、W1においては、点線の矢印で示すように、T1-2からT1-10に亘って、枠右ランプ9R5~9R8付近から枠左ランプにかけて高輝度で点灯するランプの箇所が100msecの等間隔で移動するように輝度データが規定されている。ここで、枠右ランプ9R5~9R8付近は、群予告においてキャラクタが登場する箇所に対応しており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。枠左ランプについては、最初は消灯または低輝度で点灯するようになっており、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、段階的に徐々に高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。一方、最初に高輝度で点灯していた枠右ランプ9R5~9R8は、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動するに伴って、消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図94~図96および図151~図153に示すように、群予告においてキャラクタが画面の右端から登場して進行する演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて高輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【0910】

また、W1においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプを消灯させるデータを含み、段階的に点灯するランプの箇所が移動するように輝度データが規定されている。これにより、W1においては、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所を移動させることができる。

【0911】

また、W1においては、第1表示期間の最後の10分間(600000ms)(T1-11)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルW2に合わせて、枠ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0912】

ここで、仮にこの10分間のデータを設けなかった場合、W1を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常でW2に移行しなかったときに再度T1-1からランプの点灯制御が行われてしまい、既に群予告のキャラクタが登場して進行しているにも関わらず、点線の矢印で示すように、T1-2からT1-10に亘って、再び枠右ランプ9R5~9R8付近から高輝度で点灯するランプの箇所が移動するようになってしまい、遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施の形態においては、T1-11で10分間の

データを設けているため、W1を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常でW2に移行しなかった場合でも、10分間においては孫テーブルW2に合わせた発光態様で枠ランプを点灯させることができるため、違和感を生じさせなくすることができる。そして、この10分間において異常が解消すれば、特に違和感なく遊技者に遊技を続けさせることができる。

【0913】

W1においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T1-1～T1-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【0914】

また、W1において規定された10分間の不具合対策用の輝度データは、1つ前のT1-10の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させる輝度データである。

【0915】

図64(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルW2においては、50～80msecで非等間隔でT2-1～T2-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定されている。また、W2においては、時間ごとに、枠ランプに含まれる各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第1輝度データと、各ランプを消灯または低輝度で点灯させるためのデータと各ランプを高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第1輝度データと異なる第2輝度データとで構成されている。たとえば、T2-2に対応する各ランプのデータの集まりを第1輝度データとすれば、T2-3に対応する各ランプのデータの集まりを第2輝度データとすることができる。その他の時間ごとに対しても所定の輝度データが規定されている。

【0916】

W2においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、W2においては、複数箇所に亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ(たとえば、「A」)が規定されている。これにより、後述する図97、図98および図154、図155に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、W2は、W1よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

【0917】

なお、W2においては、W1のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。ここで、仮にW2を用いて点灯制御を行っていた場合に何らかの異常でW3に移行しなかったときに再度T2-1からランプの点灯制御が行われてしまっても、枠ランプがまばらに高輝度で点灯する態様が繰り返されるものに過ぎないため、特に遊技者に違和感を与えることはない。

【0918】

また、W2とは異なり、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返さずに、全時間に亘って時間ごとに参照されるデータの全てを設けることもできるが、各データを作成する時間や、作成したデータが正しいことを確認する時間が掛かり、非常に効率が悪くなる。一方、本実施の形態のW2のように、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようにすることで、繰り返し参照される1セットのデータのみを作成すればよく、時間効率を向上させることができる。なお、群予告演出における第2表示期間において1セットのデータを繰り返し用いて点灯制御を行うようにしている理由は、群予告演出における第2表示期間が第1表示期間や第3表示期間よりも長く、かつ群予告演出において第2表示期間は複数のキャラクタによって画面上を埋め尽くされて

10

20

30

40

50

当該複数のキャラクタが群となって進行するような時間帯であるため、そのような演出に対応する点灯態様も、同じような点灯を繰り返すだけで足りるからである。

【0919】

図64(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルW3においては、80msec間隔でT3-1~T3-6に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対してRGBのデータが規定されている。その後、枠左ランプについては10msecという短い間隔でT3-7~T3-38に亘ってRGBのデータが規定され、枠右ランプについては引き続き80msecという長い間隔でT3-7~T3-38に亘ってRGBのデータが規定されている。

【0920】

また、W3においては、点線の矢印で示すように、T3-2からT3-30に亘って、枠右ランプ9R5~9R8付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、T3-7~T3-38について、枠右ランプ9R2~9R12の場合は80msec間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠左ランプ9L5~9L12については、10msecという短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、後述する図99、図100および図156、図157に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【0921】

また、W3においては、T3-30移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、W3においては、W1と同様に、第3表示期間の最後の10分間(600000ms)(T3-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0922】

W3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T3-1~T3-38に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【0923】

(群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図65は、群予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、役物ランプ9Aは、役物ランプ9A1~9A4といった複数のランプから構成されており、図65に示す輝度データテーブルにおいては、役物ランプ9A1~9A4に対応して順番に「RRRR」と表されている。なお、役物ランプ9A1~9A4の各々は、単色(この例では赤色)のLEDであり、データとしては、「0」~「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「6」のうち、「1」~「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」~「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、単色のLEDは、フルカラーのLEDよりも、光を遮るフィルタとなるものが少ないため、その分光が強く発光される。このため、単色のLEDは、フルカラーのLEDよりも、高輝度に対応する輝度データが小さくなっている。

【0924】

図65(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルY1においては、1000msecで等間隔でT1-1~T1-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間(600000msec)のデータが規定されている。

【0925】

Y1においては、第1表示期間の最初の100ms (T1-1)において、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」が規定されている。これにより、後述する図94 (a22) および図151 (b43) に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに對して遊技者に注目させ易くすることができる。

【0926】

また、Y1においては、第1表示期間の最後の10分間 (60000ms) (T1-11)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に役物ランプ9Aの点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルY2に合わせて、役物ランプ9Aがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

10

【0927】

Y1においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T1-1~T1-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【0928】

図65 (b) に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルY2においては、50~80ms で非等間隔でT2-1~T2-10に亘って役物ランプ9Aの各ランプに対して輝度データが規定されている。

20

【0929】

Y2においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに (ランダムに) 高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図97, 図98 および図154, 図155 に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて役物ランプ9Aがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【0930】

なお、Y2においては、Y1のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T2-1~T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

30

【0931】

図65 (c) に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルY3においては、80ms 間隔でT3-1~T3-6に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。その後、10ms という短い間隔でT3-7~T3-38に亘って輝度データが規定されている。

【0932】

さらに、Y3においては、Y1と同様に、第3表示期間の最後の10分間 (60000ms) (T3-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に役物ランプ9Aの点灯態様について違和感がないように、役物ランプ9Aが低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

40

【0933】

Y3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T3-1~T3-38に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【0934】

(群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図66は、群予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤左ランプ9Bは、盤左ランプ9B1~9B5とい

50

った複数のランプから構成されており、図 6 6 に示す輝度データテーブルにおいては、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 に対応して順番に「WWWWW」と表されている。なお、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 の各々は、単色（この例では白色）の LED であり、データとしては、「0」~「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「6」のうち、「1」~「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」~「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。なお、上述した役物ランプ 9 A の場合、赤色のみの LED であったが、盤左ランプ 9 B のような白色のみの LED であっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

10

【0935】

図 6 6 (a) に示すように、第 1 表示期間で用いられる孫テーブル L 1 においては、100 msec で等間隔で T 1 - 1 ~ T 1 - 10 に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間 T 1 - 11 においては不具合対策用の 10 分間 (600000 msec) のデータが規定されている。

【0936】

L 1 においては、第 1 表示期間の最初の 100 msec (T 1 - 1) において、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」が規定されている。これにより、後述する図 9 4 (a 2 2) および図 1 5 1 (b 4 3) に示すように、群予告演出における第 1 表示期間の最初においては、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに

20

【0937】

また、L 1 においては、第 1 表示期間の最後の 10 分間 (600000 ms) (T 1 - 11) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 10 分間においては、次の第 2 表示期間に移行した場合に盤左ランプ 9 B の点灯態様について違和感がないように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル L 2 に合わせて、盤左ランプ 9 B がまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0938】

L 1 においては、上述したような 10 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 1 - 1 ~ T 1 - 10 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

30

【0939】

図 6 6 (b) に示すように、第 2 表示期間で用いられる孫テーブル L 2 においては、50 ~ 80 msec で非等間隔で T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘って盤左ランプ 9 B の各ランプに対して輝度データが規定されている。

【0940】

L 2 においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに (ランダムに) 高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図 9 7, 図 9 8 および図 1 5 4, 図 1 5 5 に示すように、群予告演出における第 2 表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤左ランプ 9 B がまばらに高輝度で点灯するようになる。

40

【0941】

なお、L 2 においては、L 1 のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T 2 - 1 ~ T 2 - 10 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【0942】

図 6 6 (c) に示すように、第 3 表示期間で用いられる孫テーブル L 3 においては、80 msec 間隔で T 3 - 1 ~ T 3 - 6 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定

50

されている。その後、10msecという短い間隔でT3-7～T3-38に亘って輝度データが規定されている。

【0943】

さらに、L3においては、L1と同様に、第3表示期間の最後の10分間(60000ms)(T3-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に盤上ランプ9Bの点灯態様について違和感がないように、盤上ランプ9Bが低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0944】

L3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T3-1～T3-38に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【0945】

(群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図67は、群予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。上述したように、盤上ランプ9Cは、盤上ランプ9C1～9C13といった複数のランプから構成されており、盤上ランプ9C1～9C5, 9C9～9C13の各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、盤上ランプ9C6～9C8の各々は、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」～「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「6」のうち、「1」～「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「4」～「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色のLEDで用いられる高輝度の値は、単色のLEDで用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ9Aの場合、赤色のみのLEDであったが、盤上ランプ9Cのような白色のみのLEDであっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

【0946】

図67(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルU1においては、100msecで等間隔でT1-1～T1-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間(60000ms)のデータが規定されている。

【0947】

U1においては、第1表示期間の最初の100msec(T1-1)において、役物ランプ9Aに含まれる全てのランプに対して低輝度を示す「1」または「0」が規定されている。これにより、後述する図94(a22)および図151(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、盤上ランプ9Cに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【0948】

また、U1においては、第1表示期間の最後の10分間(60000ms)(T1-11)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に盤上ランプ9Cの点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルU2に合わせて、盤上ランプ9Cがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0949】

10

20

30

40

50

U1においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T1-1～T1-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【0950】

図67(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルU2においては、50～80msecで非等間隔でT2-1～T2-10に亘って盤上ランプ9Cの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【0951】

U2においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図97、図98および図154、図155に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて盤上ランプ9Cがまばらに高輝度で点灯するようになる。

【0952】

なお、U2においては、U1のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【0953】

図67(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルU3においては、80msec間隔でT3-1～T3-6に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。その後、10msecという短い間隔でT3-7～T3-38に亘って輝度データが規定されている。

【0954】

さらに、U3においては、U1と同様に、第3表示期間の最後の10分間(60000ms)(T3-39)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の演出に移行した場合に盤上ランプ9Cの点灯態様について違和感がないように、盤上ランプ9Cが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0955】

U3においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T3-1～T3-38に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【0956】

なお、U1、U2、およびU3のいずれにおいても、単色である盤上ランプ9C6～9C8については「0」のデータのみが規定されている。すなわち、盤上ランプ9C6～9C8は、群予告演出において用いられないようになっている。

【0957】

(群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

図68は、群予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。アタッカランプ9Eおよび電チューランプ9Hの各々は、複数色(この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。一方、Vアタッカランプ9Fは、単色(この例では白色)のLEDであり、データとしては、「0」～「6」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「6」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「6」のうち、「1」～「3」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「

10

20

30

40

50

4」～「6」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。このように、複数色のLEDで用いられる高輝度の値は、単色のLEDで用いられる高輝度の値よりも大きくなっている。なお、上述した役物ランプ9Aの場合、赤色のみのLEDであったが、Vアタッカランプ9Fのような白色のみのLEDであっても、高輝度を表す値は最高で「6」に設定されている。

【0958】

図68(a)に示すように、第1表示期間で用いられる孫テーブルA1においては、100msで等間隔でT1-1～T1-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定され、さらに最後の時間T1-11においては不具合対策用の10分間(60000ms)のデータが規定されている。

10

【0959】

A1においては、第1表示期間の最初の100ms(T1-1)において、全てのランプに対して低輝度を示す「1」または「0」が規定されている。これにより、後述する図94(a22)および図151(b43)に示すように、群予告演出における第1表示期間の最初においては、アタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fが消灯または低輝度で点灯するようになる。これにより、これから群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【0960】

また、A1においては、第1表示期間の最後の10分間(60000ms)(T1-11)において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この10分間においては、次の第2表示期間に移行した場合に各ランプの点灯態様について違和感がないように、第2表示期間で用いられる孫テーブルA2に合わせて、各ランプがまばらに高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

20

【0961】

A1においては、上述したような10分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T1-1～T1-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【0962】

図68(b)に示すように、第2表示期間で用いられる孫テーブルA2においては、50～80msで非等間隔でT2-1～T2-10に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

30

【0963】

A2においては、一のランプを高輝度で点灯させ、当該一のランプと隣合う他のランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに(ランダムに)高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。これにより、後述する図97、図98および図154、図155に示すように、群予告演出における第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせてアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fがまばらに高輝度で点灯するようになる。

40

【0964】

なお、A2においては、A1のように不具合対策用の輝度データが設けられていないため、T2-1～T2-10に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われるようになっている。

【0965】

図68(c)に示すように、第3表示期間で用いられる孫テーブルA3においては、80msで等間隔でT3-1～T3-6に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。その後、10msという短い間隔でT3-7～T3-38に亘って輝度データが規定されている。

【0966】

50

さらに、A 3においては、A 1と同様に、第 3 表示期間の最後の 1 0 分間（6 0 0 0 0 0 m s）（T 3 - 3 9）において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の演出に移行した場合にアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F の点灯態様について違和感がないように、アタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F が消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 0 9 6 7 】

A 3においては、上述したような 1 0 分間の不具合対策用の輝度データが規定されているため、T 3 - 1 ~ T 3 - 3 8 に亘る輝度データを繰り返し用いて点灯制御が行われないようになっている。

【 0 9 6 8 】

（リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブル）

図 6 9 は、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 6 9 に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ 9 R、枠左ランプ 9 L）、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプ 9 E といった、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプについて、リーチライン演出の各々の演出時間が規定されている。

【 0 9 6 9 】

リーチライン演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果が大当たり図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、リーチになったことを遊技者に示唆（あるいは報知）する演出である。リーチライン演出においては、後述する図 8 9 ~ 図 9 2 および図 1 3 9 ~ 図 1 4 2 に示すように、画像表示装置 5 の画面の中央部分から光のフラッシュとともに光の筋（リーチラインとも称する）が現れて、リーチを構成する左右の飾り図柄を繋げるようにリーチラインが内外（左右方向）に延び縮みしながら広がり、その後リーチラインが消えるような演出が実行される。

【 0 9 7 0 】

リーチライン輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ 9 における各ランプは、リーチライン演出に合わせるように 1 5 0 0 m s e c に亘って制御されるようになっている。

【 0 9 7 1 】

（リーチラインデータテーブルにおける子テーブル）

図 7 0 は、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 7 0 に示すように、リーチライン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ 9 における各ランプについて、リーチライン演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル（輝度データテーブルともいう）が指定されている。

【 0 9 7 2 】

たとえば、リーチライン演出が実行される期間のうち、フラッシュが発生する期間（後述する図 8 9（a 8）、（a 9）および図 1 3 9（a 8）、（a 9）に示す演出の期間）においては、枠ランプについて W 1 1、役物ランプ 9 A について Y 1 1、盤左ランプ 9 B について L 1 1、盤上ランプ 9 C について U 1 1、およびアタッカランプ 9 E について A 1 1 の孫テーブルが各々設けられている。

【 0 9 7 3 】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが発生する期間（後述する図 9 0 および図 1 4 0 に示す演出の期間）においては、枠ランプについて W 1 2、役物ランプ 9 A について Y 1 2、および盤左ランプ 9 B について L 1 2 の孫テーブルが各々設けられている。なお、リーチラインが発生する期間においては、盤上ランプ 9 C およびアタッカランプ 9 E は用いられないため、孫テーブルが用意されていない。

【 0 9 7 4 】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが内外に延び縮みしながら広

10

20

30

40

50

がる期間（後述する図 9 1（a 1 3）～図 9 2（b 1 7）および図 1 4 1（a 1 3）～図 1 4 2（b 1 7）に示す演出の期間）においては、枠ランプについて W 1 3、役物ランプ 9 A について Y 1 3、盤左ランプ 9 B について L 1 3、盤上ランプ 9 C について U 1 3、およびアタッカランプ 9 E について A 1 3 の孫テーブルが各々設けられている。

【0 9 7 5】

リーチライン演出が実行される期間のうち、リーチラインが消える期間（後述する図 9 2（a 1 8）および図 1 4 2（b 1 8）に示す演出の期間）においては、枠ランプについて W 1 4、役物ランプ 9 A について Y 1 4、盤左ランプ 9 B について L 1 4、盤上ランプ 9 C について U 1 4、およびアタッカランプ 9 E について A 1 4 の孫テーブルが各々設けられている。

【0 9 7 6】

図 7 0 に示すように、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、フラッシュが発生する期間、リーチラインが内外に延び縮みしながら広がる期間、およびリーチラインが消える期間のいずれにおいても、枠左ランプ 9 L、枠右ランプ 9 R、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプの 6 種類の輝度データテーブルが設けられている。一方、リーチライン演出で参照される輝度データテーブルについて、リーチラインが発生する期間で参照される輝度データテーブルにおいては、枠左ランプ 9 L、枠右ランプ 9 R、役物ランプ 9 A、および盤左ランプ 9 B の 4 種類の輝度データテーブルが設けられている。

【0 9 7 7】

このように、リーチライン演出においては、群予告演出と同じ数のランプまたは群予告演出よりも少ない数のランプに対して輝度データテーブルが設けられている。

【0 9 7 8】

（リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）

図 7 1 は、リーチライン輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の 3 色）の LED であり、データとしては、「0」～「F」の 16 進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【0 9 7 9】

図 7 1（a）に示すように、孫テーブル W 1 1 においては、枠左ランプ 9 L の輝度データのみが規定され、枠右ランプ 9 R の輝度データは省略されているが、枠右ランプ 9 R の輝度データは枠左ランプ 9 L の輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ 9 R 2～9 R 12 の各々の輝度データは、枠左ランプ 9 L 2～9 L 12 の各々の輝度データと共通である。リーチライン演出はリーチになったことを遊技者に示唆する演出であり、群予告演出のように大当りを示唆することで遊技者の期待感を煽る演出ではない。このため、リーチライン演出は、群予告演出のように枠右ランプ 9 R と枠左ランプ 9 L とで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ 9 R と枠左ランプ 9 L とで共通の輝度データを設けて各ランプと一緒に制御するようになっている。さらに、リーチライン演出は群予告演出よりも実行時間が短いため、群予告演出のように枠右ランプ 9 R と枠左ランプ 9 L とで異なる輝度データを設けて各ランプを個別に制御するような凝った点灯制御を行うのではなく、枠右ランプ 9 R と枠左ランプ 9 L とで共通の輝度データを設けて各ランプと一緒に制御するようになっている。

【0 9 8 0】

W 1 1 においては、30 msec 間隔で T 1 1-1～T 1 1-2 に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 8 9（a 8）および図 1 3 9（b 8

10

20

30

40

50

）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0981】

図71(b)に示すように、孫テーブルW12においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。

【0982】

W12においては、30msec間隔でT12-1～T12-2に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図90および図140に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0983】

図71(c)に示すように、孫テーブルW13においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。

【0984】

W13においては、60msec間隔でT13-1～T13-4に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図91および図141に示すように、リーチラインが発生する間では、枠ランプに含まれるランプのうち、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6, 9L7, 9R6, 9R7が高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0985】

図71(d)に示すように、孫テーブルW14においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。

【0986】

W14においては、100msec(T14-1)に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図92(a18)および図142(b18)に示すように、リーチラインが消えることに合わせて枠ランプも消灯する。

【0987】

(リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図72は、リーチライン輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ9A1～9A4の各々は、単色(この例では赤色)のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【0988】

図72(a)に示すように、孫テーブルY11においては、30msec間隔でT11-1～T11-2に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図89(a8)および図139(b8)に示すように、フラッシュが発生するタ

10

20

30

40

50

イミングでは、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0989】

図 7 2 (b) に示すように、孫テーブル Y 1 2 においては、30 msec 間隔で T 1 2-1 ~ T 1 2-2 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 0 および図 1 4 0 に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0990】

図 7 2 (c) に示すように、孫テーブル Y 1 3 においては、30 msec 間隔で T 1 3-1 ~ T 1 3-2 に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 1 および図 1 4 1 に示すように、リーチラインが発生する間では、役物ランプ 9 A に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0991】

図 7 2 (d) に示すように、孫テーブル Y 1 4 においては、100 msec (T 1 4-1) に亘って役物ランプ 9 A に対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図 9 2 (a 1 8) および図 1 4 2 (b 1 8) に示すように、リーチラインが消えることに合わせて役物ランプ 9 A も消灯する。

【0992】

(リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図 7 3 は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ 9 B 1 ~ 9 B 5 の各々は、単色（この例では白色）の LED であり、データとしては、「0」~「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」~「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」~「F」のうち、「1」~「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」~「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【0993】

図 7 3 (a) に示すように、孫テーブル L 1 1 においては、30 msec 間隔で T 1 1-1 ~ T 1 1-2 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 8 9 (a 8) および図 1 3 9 (b 8) に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0994】

図 7 3 (b) に示すように、孫テーブル L 1 2 においては、30 msec 間隔で T 1 2-1 ~ T 1 2-2 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 0 および図 1 4 0 に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0995】

図 7 3 (c) に示すように、孫テーブル L 1 3 においては、60 msec 間隔で T 1 3-1 ~ T 1 3-4 に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されている。特に、後述する図 9 1 および図 1 4 1 に示すように、リーチラインが発生する間では、盤左ランプ 9 B に含まれる全てのランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0996】

図 7 3 (d) に示すように、孫テーブル L 1 4 においては、100 msec (T 1 4-1) に亘って盤左ランプ 9 B に対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図 9 2 (a 1 8) および図 1 4 2 (b 1 8) に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤左ランプ 9 B も消灯する。

【0997】

(リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図 7 4 は、リーチライン輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を

10

20

30

40

50

説明するための図である。なお、盤上ランプ 9 C 1 ～ 9 C 5, 9 C 9 ～ 9 C 13 の各々は、複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。また、盤上ランプ 9 C 6 ～ 9 C 8 の各々は、単色（この例では白色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【0998】

図74（a）に示すように、孫テーブルU11においては、30msec間隔でT11-1～T11-2に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図89（a8）および図139（b8）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、盤上ランプ9Cに含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ9C6～9C8以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【0999】

図74（b）に示すように、孫テーブルU13においては、60msec間隔でT13-1～T13-4に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図91および図141に示すように、リーチラインが発生する間では、盤上ランプ9Cに含まれるランプのうち、中央の盤上ランプ9C6～9C8以外のランプが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1000】

図74（d）に示すように、孫テーブルL14においては、100msec（T14-1）に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図92（a18）および図142（b18）に示すように、リーチラインが消えることに合わせて盤上ランプ9Cも消灯する。

【1001】

（リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル）

図75は、リーチライン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ9Eおよび電チューランプ9Hの各々は、複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。また、Vアタッカランプ9Fは、単色（この例では白色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1002】

図75（a）に示すように、孫テーブルA11においては、30msec間隔でT11-1～T11-2に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図89（a8）および図139（b8）に示すように、フラッシュが発生するタイミングでは、アタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1003】

図75（b）に示すように、孫テーブルA13においては、60msec間隔でT13-1～T13-4に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。特に、後述する図91および図141に示すように、リーチラインが発生する間では、アタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fが高輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【1004】

10

20

30

40

50

図 7 5 (d) に示すように、孫テーブル A 1 4 においては、1 0 0 m s e c (T 1 4 - 1) に亘って各ランプに対して輝度データが規定されているが、その値は「0」である。これにより、後述する図 9 2 (a 1 8) および図 1 4 2 (b 1 8) に示すように、リーチラインが消えることに合わせてアタッカランプ 9 E、電チューランプ 9 H、および V アタッカランプ 9 F も消灯する。

【1 0 0 5】

(背景予告輝度データテーブルにおける親テーブル)

図 7 6 は、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 7 6 に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ (枠右ランプ 9 R、枠左ランプ 9 L)、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプ 9 E といった、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプについて、背景予告演出の各々の演出時間が規定されている。

【1 0 0 6】

背景予告演出とは、群予告演出とは異なり、特図や飾り図柄による可変表示の表示結果が大当たり図柄が停止する表示結果となることを予告する演出であって、特定のキャラクタ (たとえば、ジャムちゃん) が特定の背景 (たとえば、星空の背景) とともに表示される演出である。

【1 0 0 7】

背景予告輝度データテーブルにおける親テーブルにおいて、遊技効果ランプ 9 における各ランプは、背景予告演出に合わせるように 5 5 0 0 m s e c に亘って制御されるようになっている。

【1 0 0 8】

(背景予告輝度データテーブルにおける子テーブル)

図 7 7 は、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 7 7 に示すように、背景予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ 9 における各ランプについて、背景予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル (輝度データテーブルともいう) が指定されている。

【1 0 0 9】

たとえば、背景予告演出が実行される期間のうち、最初の 2 0 0 0 m s e c においては、枠ランプについて W 2 1、役物ランプ 9 A について Y 2 1、盤左ランプ 9 B について L 2 1、盤上ランプ 9 C について U 2 1、およびアタッカランプ 9 E について A 2 1 の孫テーブルが各々設けられている。

【1 0 1 0】

背景予告演出が実行される期間のうち、途中の 1 0 0 m s e c においては、枠ランプについて W 2 2、役物ランプ 9 A について Y 2 2、盤左ランプ 9 B について L 2 2、盤上ランプ 9 C について U 2 2、およびアタッカランプ 9 E について A 2 2 の孫テーブルが各々設けられている。

【1 0 1 1】

背景予告演出が実行される期間のうち、最後の 6 0 0 0 0 0 m s e c においては、枠ランプについて W 2 3、役物ランプ 9 A について Y 2 3、盤左ランプ 9 B について L 2 3、盤上ランプ 9 C について U 2 3、およびアタッカランプ 9 E について A 2 3 の孫テーブルが各々設けられている。

【1 0 1 2】

図 7 7 に示すように、背景予告演出で参照される輝度データテーブルについて、最初の 2 0 0 m s e c、途中の 1 0 0 m s e c、および最後の 6 0 0 0 0 0 m s e c のいずれにおいても、枠左ランプ 9 L、枠右ランプ 9 R、役物ランプ 9 A、盤左ランプ 9 B、盤上ランプ 9 C、およびアタッカランプの 6 種類の輝度データテーブルが設けられている。

【1 0 1 3】

このように、背景予告演出においては、群予告演出と同じ数のランプに対して輝度データテーブルが設けられている。

【1014】

(背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル)

図78は、背景予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

10

【1015】

図78(a)に示すように、孫テーブルW21においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。W21においては、50msec間隔でT21-1～T21-4に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1016】

図78(b)に示すように、孫テーブルW22においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。W22においては、20msec間隔でT22-1～T22-2に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

20

【1017】

図78(c)に示すように、孫テーブルW23においては、枠左ランプ9Lの輝度データのみが規定され、枠右ランプ9Rの輝度データは省略されているが、枠右ランプ9Rの輝度データは枠左ランプ9Lの輝度データと対称に共通のデータが用いられる。たとえば、枠右ランプ9R2～9R12の各々の輝度データは、枠左ランプ9L2～9L12の各々の輝度データと共通である。W23においては、240msecと230msecとを繰り返しながらT23-1～T23-6に亘って各ランプに対して輝度データが規定されている。

30

【1018】

(背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブル)

図79は、背景予告輝度データテーブルにおける役物ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、役物ランプ9A1～9A4の各々は、単色（この例では赤色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

40

【1019】

図79(a)に示すように、孫テーブルY21においては、50msec間隔でT21-1～T21-4に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。

【1020】

図79(b)に示すように、孫テーブルY22においては、20msec間隔でT22-1～T22-2に亘って役物ランプ9Aに対して輝度データが規定されている。

【1021】

図79(c)に示すように、孫テーブルY23においては、240msecと230msecとを繰り返しながらT23-1～T23-6に亘って役物ランプ9Aに対して輝度デ

50

ータが規定されている。

【1022】

(背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブル)

図80は、背景予告輝度データテーブルにおける盤左ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤左ランプ9B1～9B5の各々は、単色（この例では白色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

10

【1023】

図80(a)に示すように、孫テーブルL21においては、50msc間隔でT21-1～T21-4に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されている。

【1024】

図80(b)に示すように、孫テーブルL22においては、20msc間隔でT22-1～T22-2に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されている。

【1025】

図80(c)に示すように、孫テーブルL23においては、240mscと230mscとを繰り返しながらT23-1～T23-6に亘って盤左ランプ9Bに対して輝度データが規定されている。

20

【1026】

(背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブル)

図81は、背景予告輝度データテーブルにおける盤上ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、盤上ランプ9C1～9C5, 9C9～9C13の各々は、複数色（この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。また、盤上ランプ9C6～9C8の各々は、単色（この例では白色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

30

【1027】

図81(a)に示すように、孫テーブルU21においては、50msc間隔でT21-1～T21-4に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。

【1028】

図81(b)に示すように、孫テーブルU22においては、20msc間隔でT22-1～T22-2に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。

【1029】

図81(c)に示すように、孫テーブルU23においては、240mscと230mscとを繰り返しながらT23-1～T23-6に亘って盤上ランプ9Cに対して輝度データが規定されている。

40

【1030】

(背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブル)

図82は、背景予告輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、アタッカランプ9Eおよび電チューランプ9Hの各々は、複数色（この例では、赤色(R)、緑色(G)、青色(B)の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。また、Vアタッカランプ9Fは、単色（この例では白色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応する

50

データであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1031】

図82(a)に示すように、孫テーブルA21においては、50msec間隔でT21-1～T21-2に亘ってアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1032】

図82(b)に示すように、孫テーブルA22においては、20msec間隔でT22-1～T22-2に亘ってアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1033】

図82(c)に示すように、孫テーブルA23においては、240msecと230msecとで繰り返しながらT23-1～T23-6に亘ってアタッカランプ9E、電チューランプ9H、およびVアタッカランプ9Fの各ランプに対して輝度データが規定されている。

【1034】

(全点灯時輝度データテーブル)

図83は、全点灯時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。図83(a)～(h)に示すように、全点灯時輝度データテーブルにおいては、枠ランプ、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、盤上ランプ9C、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、電チューランプ9H、Vランプ9G、スティックコントローラランプ9J、およびトリガボタンランプ9Kといった各遊技効果ランプ9に対して、高輝度の輝度データ(この例では最大値である「F」)が規定されている。

【1035】

(PUSH演出時輝度データテーブル)

図84は、PUSH演出時輝度データテーブルの一例を説明するための図である。PUSH演出とは、後述する図93(a19)に示すように、プッシュボタン31Bを押圧する操作を促す演出である。

【1036】

図84(a)は、スティックコントローラランプ9Jに対する輝度データテーブルS41が示されている。S41においては、20msec間隔でT41-1～T41-4に亘ってスティックコントローラランプ9Jに対して輝度データが規定されている。なお、PUSH演出時におけるスティックコントローラランプ9Jの点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色と同じ色(この例では赤色)である。

【1037】

図84(b)は、トリガボタンランプ9Kに対する輝度データテーブルT41が示されている。T41においては、150msec間隔でT51-1～T51-2に亘ってトリガボタンランプ9Kに対して輝度データが規定されている。なお、PUSH演出時におけるトリガボタンランプ9Kの点灯色は、群予告演出において枠ランプなどが点灯する点灯色と同じ色(この例では赤色)である。

【1038】

(変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブル)

図85は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図85に示すように、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、群予告演出の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブル(輝度データテーブルともいう)が指定されている。

【1039】

たとえば、群予告演出が実行される期間のうち、第1表示期間の途中までの期間(2000msec)においては、枠ランプについてW101、役物ランプ9AについてY10

10

20

30

40

50

1、盤左ランプ9BについてL101、盤上ランプ9CについてU101、およびアタッカランプ9EについてA101の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第1輝度データテーブルに対応する。

【1040】

群予告演出が実行される期間のうち、第1表示期間の残り、第2表示期間、および第3表示期間の途中までの期間（2790msec）においては、枠ランプについてW102、役物ランプ9AについてY102、盤左ランプ9BについてL102、盤上ランプ9CについてU102、およびアタッカランプ9EについてA102の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第2輝度データテーブルに対応する。

【1041】

群予告演出が実行される期間のうち、第3表示期間の残りの期間（150msec）においては、枠ランプについてW103、役物ランプ9AについてY103、盤左ランプ9BについてL103、盤上ランプ9CについてU103、およびアタッカランプ9EについてA103の孫テーブルが各々設けられている。これらの孫テーブルは、変形例に係る第3輝度データテーブルに対応する。

【1042】

このように、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおいては、第1輝度データテーブルにおいて、第1表示期間の開始に関連するタイミングで遊技効果ランプ9の制御が開始し、当該第1表示期間中に遊技効果ランプ9の制御が終了し、第2輝度データテーブルにおいて、第1表示期間中に遊技効果ランプ9の制御が開始するとともに当該第2表示期間中においても遊技効果ランプ9の制御が継続し、第3表示期間中に遊技効果ランプ9の制御が終了し、第3輝度データテーブルにおいて、第3表示期間中に遊技効果ランプ9の制御が開始するようになっている。

【1043】

（変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブル）

図86は、変形例に係る群予告輝度データテーブルにおける枠ランプ用孫テーブルの一例を説明するための図である。なお、枠ランプに含まれる各ランプは複数色（この例では、赤色（R）、緑色（G）、青色（B）の3色）のLEDであり、データとしては、「0」～「F」の16進数で輝度が表されている。「0」は消灯に対応するデータであり、「1」～「F」は各々点灯に対応するデータである。「1」～「F」のうち、「1」～「7」は各々低輝度の点灯に対応するデータであり、「8」～「F」は各々高輝度の点灯に対応するデータである。なお、低輝度の概念として消灯を含める場合、「0」は低輝度に対応するデータに含まれる。

【1044】

図86（a）に示すように、孫テーブルW101においては、20msecで等間隔でT101-1～T101-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定され、さらに最後の時間T101-11においては不具合対策用の10分間（600000msec）のデータが規定されている。

【1045】

図86（b）に示すように、孫テーブルW102においては、50～80msecで非等間隔でT102-1～T102-10に亘って各ランプに対してRGBのデータが規定されている。W102においては、一の枠ランプを高輝度で点灯させ、当該一の枠ランプと隣合う他の枠ランプも高輝度で点灯させる輝度データを含み、まばらに（ランダムに）高輝度で点灯するランプが変化するように輝度データが規定されている。たとえば、W102においては、複数箇所を亘って高輝度で点灯させるようにまばらに高輝度のデータ（たとえば、「A」）が規定されている。これにより、群予告演出においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯するようになる。また、W102は、W101よりも、多くの枠ランプを高輝度で点灯させるように設計されている。

【1046】

図 8 6 (c) に示すように、孫テーブル W 1 0 3 においては、1 4 m s e c 間隔で T 1 0 3 - 1 ~ T 1 0 3 - 6 に亘って枠左ランプおよび枠右ランプに対して R G B のデータが規定されている。その後、枠左ランプについては 2 m s e c という短い間隔で T 1 0 3 - 7 ~ T 1 0 3 - 3 8 に亘って R G B のデータが規定され、枠右ランプについては引き続き 1 4 m s e c という長い間隔で T 1 0 3 - 7 ~ T 1 0 3 - 3 8 に亘って R G B のデータが規定されている。

【 1 0 4 7 】

また、W 1 0 3 においては、T 1 0 3 - 2 から T 1 0 3 - 3 0 に亘って、枠右ランプ 9 R 5 ~ 9 R 8 付近から高輝度で点灯していたランプが段階的に徐々に消灯または低輝度で点灯するように、消灯または低輝度で点灯するランプの数を増やしていく。また、T 1 0 3 - 7 ~ T 1 0 3 - 3 8 について、枠右ランプ 9 R 2 ~ 9 R 1 2 の場合は 1 4 m s e c 間隔で輝度データが規定されているのに対して、群予告においてキャラクタが進行する方向に位置する枠左ランプ 9 L 5 ~ 9 L 1 2 については、2 m s e c という短い間隔で高輝度から消灯または低輝度となるように輝度データが規定されている。これにより、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機 1 の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。

【 1 0 4 8 】

また、W 1 0 3 においては、T 1 0 3 - 3 0 移行の時間において枠ランプに含まれる全てのランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。さらに、W 1 0 3 においては、W 1 0 1 と同様に、第 3 表示期間の最後の 1 0 分間 (6 0 0 0 0 0 m s) (T 1 0 3 - 3 9) において、不具合対策用の輝度データが規定されている。この 1 0 分間においては、次の演出に移行した場合に枠ランプの点灯態様について違和感がないように、枠ランプが消灯または低輝度で点灯するように輝度データが規定されている。

【 1 0 4 9 】

〔パチンコ遊技機 1 の演出態様〕

次に、図 8 7 ~ 図 1 7 2 を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様について説明する。なお、本実施の形態においては、擬似変動が 2 回行われるメイン変動番号 9、1 2、1 5、2 0、2 3、2 6 のいずれかの変動パターンが選択された場合の演出態様について説明する。また、図中においては、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯や点滅する様子をハッチングで示す。

【 1 0 5 0 】

(ステージ A における演出態様)

図 8 7 ~ 図 1 0 9 を参照しながら、ステージ A における演出態様について説明する。

【 1 0 5 1 】

図 8 7 (a 1) に示すように、1 個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置 5 の画面上では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示するとともに、第 4 図柄 5 J が可変表示し、さらに、小図柄 5 M が可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージ A で登場するキャラクタとしてメイド A (夢夢ちゃん) が飛んでいる画像が表示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ 9 が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【 1 0 5 2 】

図 8 7 (a 2) に示すように、擬似連演出が行われて、2 回目の可変表示が行われることを示す「× 2」の文字が表示されると、図 8 7 (a 3) に示すように、2 回目の可変表示が行われる。

【 1 0 5 3 】

図 8 8 (a 4) に示すように、さらに擬似連演出が行われて、3 回目の可変表示が行われることを示す「× 3」の文字が表示されると、図 8 8 (a 5) に示すように、3 回目の可変表示が行われる。その後、図 8 8 (a 6) に示すように、左の飾り図柄表示エリア 5

Lにおいて「3」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア5 Rにおいても「3」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。

【1054】

図89(a7)に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図89(a8)に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置5の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図69～図75に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。図89(a8)に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ8 L, 8 Rから出力される。

10

【1055】

図89(a9)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。

【1056】

図90(a10)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋(光線)であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。

20

【1057】

図90(a11)に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)に伸び始める。図90(a12)に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)にさらに伸びる。図90に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ9 L 6, 9 L 7, 9 R 6, 9 R 7が高輝度で点灯する。

【1058】

図91(a13)に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)に伸びていく。図91(a14)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)にさらに伸びていく。図91(a15)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(外側)にさらに伸びていく。図91に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ9 L 6, 9 L 7, 9 R 6, 9 R 7が高輝度で点灯する。

30

【1059】

図92(a16)に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(内側)に縮み始める。図92(b17)に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向(内側)にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ9 L 6, 9 L 7, 9 R 6, 9 R 7が高輝度で点灯する。その後、図92(a18)に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ9も消灯する。

40

【1060】

図92(a18)に示すようにリーチライン演出が終了した後、6人群予告が実行される場合には図93(a19)に示す演出に移行し、背景予告が実行される場合には図102(a101)に示す演出に移行し、ランプ予告が実行される場合には図103(a111)に示す演出に移行する。

【1061】

なお、上述したように、6人群予告は、特別図柄や飾り図柄の可変表示の表示結果が所定の大当たり図柄になることを示唆する演出であって、メイドの格好をした6人のキャラク

50

タが群となって進行する演出である。背景予告は、特図や飾り図の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、特定のキャラクタ（たとえば、主役などのキャラクタ、レアなキャラクタなど）が特定の背景（たとえば、星空の背景）とともに表示される演出である。ランプ予告は、特図や飾り図の可変表示の表示結果が所定の大当り図柄になることを示唆する演出であって、遊技効果ランプ9に含まれる所定のランプ（たとえば、役物ランプ9Aなど）が点灯や点滅をする演出である。ランプ予告においては、遊技効果ランプ9に含まれるランプのうち、いずれか1つのランプ、または複数のランプが点灯や点滅をしてもよいし、遊技効果ランプ9以外に設けられたランプが点灯や点滅をしてもよい。

【1062】

ステージAにおいては、前変動のリーチライン演出の後に群予告（たとえば、6人群予告やボインゴ群予告）が実行される。たとえば、リーチライン演出の後に6人群予告が実行される場合、図93（a19）に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央に押しボタン31Bを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH演出中においては、図84に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、PUSH演出中においては、スティックコントローラランプ9Jおよびトリガボタンランプ9Kが点灯や点滅をする。なお、PUSH演出中においては、スピーカ8L，8Rから押しボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促す効果音が出力されてもよい。このように、PUSH演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によって押しボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

【1063】

図93（a20）に示すように、PUSH演出中に押しボタン31Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていた押しボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消えるようなエフェクト発生する。また、押しボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8L，8RからPUSH音が出力される。当該PUSH音が出力されることで、遊技者はPUSH演出中に押しボタン31Bを有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ8L，8RからのPUSH音の出力は、群予告演出（この例では6人群予告）が開始するまでに終了する。また、押しボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【1064】

図93（a21）に示すように、一旦、画像表示装置5の画面の表示が通常的背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。

【1065】

図94（a22）に示すように、6人群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ9が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【1066】

図94（a23）に示すように、第1表示期間において、1番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイドA（夢夢ちゃん）が登場する。なお、図94（a23）に示す状態は、図57（a）に示す状態に対応しており、主人公であるメイドA（夢夢ちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部（この例では顔の一部）が表示されている第1状況を表している。

【1067】

6人群予告の実行中においては、図62～図68に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえ

10

20

30

40

50

ば、図94～図96に示す第1表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ9R5～9R8が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。なお、群予告演出（6人群予告、爆チュー予告、後述のポインゴ予告）が実行された場合、群予告演出に関する画像以外の他の画像（たとえば、背景画像やSPリーチ前半予告演出に関する画像など）については、明度が下がるようになっている。群予告演出中に下がっている他の画像の明度は、第3表示期間において段階的に徐々に元の明度に戻る。一方、第1保留記憶数や第2保留記憶数を示す第4図柄5Jや小図柄5M、および第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5Aなど、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないようになっている。

10

【1068】

群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ8L，8Rから出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図59に示したように、第1表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第1表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第2表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第3表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ8L，8Rから出力されるが、2番目のキャラクタが登場するまでには開始音の出力が停止する。

20

【1069】

図94（a24）に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、2番目のキャラクタが登場する。なお、図94（a24）に示す状態は、図57（b）に示す状態に対応しており、最初に表示されたメイドAの全体が未だ表示されていない一方で当該メイドAの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたメイドB（ジャムちゃん）の全体が未だ表示されていない一方で当該メイドBの一部（この例では顔の一部）が表示された第2状況を表している。

【1070】

図95（a25）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図95（a26）に示すように、2番目に登場したキャラクタが1番目に登場したキャラクタを抜かすようなアニメーションが表示される。図95（a27）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

30

【1071】

図96（a28）に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ（先頭）を走る2番目に登場したキャラクタが画面左端に到達する。図96（a29）に示すように、トップ（先頭）を走る2番目に登場したキャラクタが画面左端から消え始める。図96（a30）に示すように、トップを走る2番目に登場したキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第1表示期間が終了する。

【1072】

40

図97（a31）に示すように、第2表示期間において、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図97および図98に示す第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ8L，8Rから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図97（a32）～図98（a36）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【1073】

50

図 9 9 (a 3 7) に示すように、第 3 表示期間においては、最後のキャラクタが登場し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第 3 表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第 3 表示期においては、図 9 9 および図 1 0 0 に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機 1 の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図 9 9 (a 3 7) に示すように、第 3 表示期間に入ると、遊技効果ランプ 9 の全てが一旦、高輝度で点灯する。

【 1 0 7 4 】

図 9 9 (a 3 8) に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図 9 9 (a 3 8) に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクタが表示されていないため、枠右ランプ 9 R の一部が消灯している。図 9 9 (a 3 9) に示すように、さらにキャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ 9 R の数が増加する。

【 1 0 7 5 】

図 1 0 0 (a 4 0) および (a 4 1) に示すように、キャラクタが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ 9 の数が増加する。図 1 0 0 (a 4 2) に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

【 1 0 7 6 】

ここで、図 1 0 1 を参照しながら、6 人群予告の比較例と、本実施の形態に係る 6 人群予告とを比較する。図 1 0 1 (a 2 0 1) に示す比較例においては、図 9 4 (a 2 3) に示す本実施の形態と同様に、主人公であるメイド A (夢夢ちゃん) の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部 (この例では顔の一部) が表示されている第 1 状況となる。

【 1 0 7 7 】

その後、図 9 4 (a 2 4) に示す本実施の形態においては、最初に表示されたメイド A の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド A の一部が第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたメイド B (ジャムちゃん) の全体が未だ表示されていない一方で当該メイド B の一部 (この例では顔の一部) が表示された第 2 状況となるのに対して、図 1 0 1 (a 2 0 2) に示す比較例においては、2 番目のメイド B が登場することなく、メイド A が走り続けて、当該メイド A の全体が表示されている。そして、図 1 0 1 (a 2 0 3) に示す比較例においては、1 番目のメイド A が画面中央よりも左側を走り抜けた後によりやく 2 番目のメイド B が登場している。このような比較例では、単に 1 人のキャラクタが登場しているに過ぎず、群予告演出には見えない。

【 1 0 7 8 】

一方、本実施の形態においては、図 9 4 ~ 図 1 0 0 に示すように、複数のキャラクタが間を空けることなく次々と登場して走り抜けるアニメーションが表示されるため、複数のキャラクタが群となって進行することで、迫力のある演出とすることができる。また、他のキャラクタを追い抜かすキャラクタの数は、追い抜くキャラクタによって追い抜かれる他のキャラクタの数よりも少なくなっているため、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができる。なお、他のキャラクタを追い抜かすキャラクタの数は、追い抜くキャラクタによって追い抜かれる他のキャラクタの数よりも多くてもよい。この場合、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

【 1 0 7 9 】

リーチライン演出の後に背景予告が実行される場合、図 1 0 2 (a 1 0 1) に示すように、P U S H 演出が実行される。P U S H 演出が実行されると、画像表示装置 5 の画面中央にプッシュボタン 3 1 B を示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「P U S H !!」の文字画像が表示される。さらに、P U S H 演出中においては、図 8 4 に示した輝度データテーブルに基づき、P U S H 演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。

【 1 0 8 0 】

10

20

30

40

50

図102(a102)に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン31Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていたプッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8L, 8RからPUSH音が出力される。プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【1081】

その後、図102(a103)に示すように、背景予告の演出として、特定のキャラクター（この例では、メイドB（ジャムちゃん））が特定の背景（この例では、星空の背景）とともに画像表示装置5の画面上に表示される。さらに、背景予告の演出中においては、図68に示した輝度データテーブルに基づき、背景予告の演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、背景予告の演出に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

【1082】

リーチライン演出の後にランプ予告が実行される場合、図103(a111)に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にプッシュボタン31Bを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH!!」の文字画像が表示される。さらに、PUSH演出中においては、図84に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。

【1083】

図103(a112)に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン31Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていたプッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8L, 8RからPUSH音が出力される。プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

【1084】

その後、図103(a113)に示すように、ランプ予告が実行され、遊技効果ランプ9に含まれる所定のランプ（たとえば、役物ランプ9Aなど）が点灯や点滅をする。なお、ランプ予告の演出に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

【1085】

図100(a42)に示すように群予告の第3表示期間が終了した後、あるいは、図102(a103)に示す背景予告や図103(a113)に示すランプ予告が終了した後、図104～図108に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出は、リーチ態様となった飾り図柄において、可変表示中の飾り図柄（本実施の形態においては、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄）が停止するか否か、および停止する飾り図柄が大当たり図柄を構成する飾り図柄であるか否かを遊技者に煽る演出である。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ8L, 8Rから演出音も出力される。

【1086】

図104(a43)に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第1速度（たとえば、遅めの速度）で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア5L, 5Rに位置する飾り図柄と同じ飾り図柄（すなわち、大当たりを構成する飾り図柄）から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

【1087】

その後、図104(a44)～図105(a48)に示すように、所定の第1速度(たとえば、遅めの速度)で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図106(a49)～図107(a54)に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図108(a55)～(a57)に示すように、最終的には所定の第2速度(たとえば、第1速度よりも速い速度)で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図108(a57)に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が2周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

【1088】

図柄送り演出が終了した後、図109(a58)，(a59)に示すように、ホワイトアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図109(a59)に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

【1089】

(SPリーチ前半における演出態様)

図110～図118を参照しながら、SPリーチ前半における演出態様について説明する。

【1090】

図110(a61)，(a62)に示すように、後変動に移行した後、SPリーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、SPリーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図110(a63)に示すように、SPリーチのタイトルが表示される。本実施の形態においては、SPリーチの演出として、夢夢ちゃんなどのメイドキャラクタが爆チューを捕まえる演出が行われるため、「爆チューを捕まえる！」のタイトルが表示される。SPリーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、SPリーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、SPリーチ前半に対応する態様でスピーカ8L，8Rから演出音も出力される。

【1091】

図111(c1)に示すように、SPリーチ前半の演出が実行されると、メイドA(夢夢ちゃん)が仁王立ちした画像が表示される。その後、図111(c2)に示すように、相手方のキャラクタ(敵キャラクタ)である爆チューが驚く画像が表示される。その後、図111(c3)～図112(c5)に示すように、逃げる爆チューをメイドAが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【1092】

図112(c6)に示すように、メイドAが爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時(メイン変動番号9の変動パターンの場合)は図113(c11)に示す演出へ移行し、大当たり時(メイン変動番号20の変動パターンの場合)は図115(c21)に示す演出へ移行し、SPリーチの後半に移行する場合(メイン変動番号12，23の変動パターンの場合)または最終リーチに移行する場合(メイン変動番号15，26の変動パターンの場合)は図118(c31)に示す演出へ移行する。

【1093】

SPリーチの前半でハズレが確定する場合、図112(c6)に示す演出の後、図113(c11)に示す演出に移行する。図113(c11)に示す演出においては、メイドAが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図113(c12)に示すように、ブラックアウトと称される演出効果によって、キ

10

20

30

40

50

キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図113 (c13) に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【1094】

その後、図114 (c14) , (c15) に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図114 (c16) に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

10

【1095】

S Pリーチの前半で大当たりが確定する場合、図112 (c6) に示す演出の後、図115 (c21) に示す演出に移行する。図115 (c21) に示す演出においては、メイドAが爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

【1096】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図115 (c22) に示すように、「3」, 「3」, 「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図115 (c23) に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図116 (c24) , (c25) に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図116 (c26) に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

20

【1097】

その後、図117 (c27) ~ (c29) に示すように、主人公であるメイドA (夢夢ちゃん) の顔画像が大きく表示され、「F E V E R !」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【1098】

S Pリーチの後半または最終リーチに移行する場合、図112 (c6) に示す演出の後、図118 (c31) に示す演出に移行する。図118 (c31) に示す演出においては、メイドAが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図118 (c32) に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなる。ここまでは図113 (c11) , (c12) で示したS Pリーチ前半でハズレになった場合と同じ演出である。ところが、図118 (c33) に示すように、S Pリーチ後半または最終リーチに移行する場合は、S Pリーチ前半でハズレになった場合では起こらなかった可動体32が落下する演出が実行される。

30

【1099】

そして、可動体32が落下する演出が実行された後、S Pリーチの後半に移行する場合 (メイン変動番号12, 23の変動パターンの場合) は図119 (c41) に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合 (メイン変動番号15, 26の変動パターンの場合) は図126 (c71) に示す演出へ移行する。このように、大当たりとなる変動パターンの中には、一旦、S Pリーチの前半でハズレが確定するかと見せかけて、S Pリーチの後半や最終リーチに移行する変動パターンが含まれる。これにより、遊技者からすると、一旦、S Pリーチの前半でハズレが確定と思った後に、救済によってS Pリーチの後半や最終リーチに移行することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1100】

(S Pリーチ後半における演出態様)

図119~図125を参照しながら、S Pリーチ後半における演出態様について説明す

50

る。

【1101】

S Pリーチの後半に移行する場合、図118 (c 3 3) に示す演出の後、図119 (c 4 1) に示す演出に移行する。図119 (c 4 1) に示す演出においては、キャラクタ画像および背景画像などが完全に見えなくなる。

【1102】

その後、図119 (c 4 2) に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていたS Pリーチ後半の演出画像が現れて見えるようになる。S Pリーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、S Pリーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、S Pリーチ後半に対応する態様でスピーカ8 L, 8 Rから演出音も出力される。

【1103】

図119 (c 4 2) に示すように、S Pリーチ後半の演出が実行されると、メイドA (夢夢ちゃん) およびメイドB (ジャムちゃん) が仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図119 (c 4 3) ~図120 (c 4 5) に示すように、逃げる爆チューをメイドAおよびメイドBが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【1104】

図119 (c 4 6) に示すように、メイドAおよびメイドBが爆チューに飛びかかるようなアニメーションが表示された後、ハズレ時 (メイン変動番号12の変動パターンの場合) は図121 (c 5 1) に示す演出へ移行し、大当たり時 (メイン変動番号23の変動パターンの場合) は図123 (c 6 1) に示す演出へ移行し、最終リーチに移行する場合 (メイン変動番号15, 26の変動パターンの場合) は図126 (c 7 1) に示す演出へ移行する。

【1105】

S Pリーチの後半でハズレが確定する場合、図120 (c 4 6) に示す演出の後、図123 (c 5 1) に示す演出に移行する。図123 (c 5 1) に示す演出においては、メイドAおよびメイドBが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5 Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図121 (c 5 2) に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図121 (c 5 3) に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」, 「4」, 「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【1106】

その後、図122 (c 5 4), (c 5 5) に示すように、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、図122 (c 5 6) に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5 Mの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【1107】

S Pリーチの後半で大当たりが確定する場合、図120 (c 4 6) に示す演出の後、図123 (c 6 1) に示す演出に移行する。図123 (c 6 1) に示す演出においては、メイドAおよびメイドBが爆チューを捕まえてピースサインを出している画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5 Cに位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

【1108】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図123 (c 6 2) に示すように、「3」, 「3」, 「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡

10

20

30

40

50

大していき、図123(c63)に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図124(c64)，(c65)に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図124(c66)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

【1109】

その後、図125(c67)～(c69)に示すように、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が大きく表示され、「FEVER!」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【1110】

(最終リーチにおける演出態様)

図126～図136を参照しながら、最終リーチにおける演出態様について説明する。

【1111】

最終リーチに移行する場合、図120(c46)に示す演出の後、図126(c71)に示す演出に移行する。最終リーチに移行するときには、図126(c71)に示すように、突然、画面全体が真っ黒になるとともに、図126(c72)に示すように、画面の中央に十字型をした光のエフェクトが表示される。その後、図126(c73)に示すように、最終リーチの開始を報知する演出が実行され、画面いっぱいに主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が表示されるとともに、「行くよー!」の文字画像が表示される。なお、図126(c72)に示すような光のエフェクト表示の演出は、図126(c71)に示すブラックアウトの演出と、図126(c73)に示す主人公の顔画像が表示される演出との間に敢えて挿入される。これにより、図126(c72)に示す演出によって、最終リーチに発展することを遊技者により分かり易く伝えることができる。

【1112】

それ以降、最終リーチ中の演出が実行される。最終リーチ後半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、最終リーチ後半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、最終リーチ後半に対応する態様でスピーカ8L，8Rから演出音も出力される。

【1113】

図127(c74)に示すように、メイドAがピースサインを出している画像が表示される。その後、図127(c75)～図127(c78)に示すように、複数タイミングごとに1文字ずつの画像が表示されるとともに、図127(c79)に示すように、文章全体の画像が表示されることで最終リーチで実行される演出のテーマが示される。この例では、「全員集合」と示される。

【1114】

その後、図129(c80)～図130(c85)に示すように、複数タイミングごとに、最終リーチの演出で登場するキャラクタが紹介されるアニメーションが表示される。たとえば、この例では、メイドF、メイドE、メイドD、メイドC、メイドB、メイドAといったように、脇役のキャラクタから順番に登場し、最終付近(あるいは後半)で主人公などの優先度の高いキャラクタが登場する。なお、主人公などの優先度の高いキャラクタから順番に登場してもよい。すなわち、主人公などの優先度の高いキャラクタは、脇役などの優先度の低いキャラクタよりも目立つように、最初(あるいは前半)や最終の付近(あるいは後半)で登場する方が好ましい。

【1115】

その後、図131(c86)に示すように、最終リーチの演出が実行されると、6人群予告で登場した6人のキャラクタが仁王立ちして爆チューに対して宣戦布告をしている画像が表示される。その後、図131(c87)～図132(c89)に示すように、逃げる爆チューを6人のキャラクタが追いかけるようなアニメーションが表示される。

【1116】

図132(c90)に示すように、6人のキャラクタが爆チュー追い込むようなアニメ

10

20

30

40

50

ーションが表示された後、図132(c91)に示すように、トリガー演出が実行される。トリガー演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にスティックコントローラ31Aを示す画像およびスティックコントローラ31Aの操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「引け!!」の文字画像が表示される。

【1117】

図132(c91)に示すトリガー演出中にスティックコントローラ31Aを引く操作がされた後、ハズレ時(メイン変動番号15の変動パターンの場合)は図133(c101)に示す演出へ移行し、大当たり時(メイン変動番号26の変動パターンの場合)は図134(c111)に示す演出へ移行する。

【1118】

最終リーチでハズレが確定する場合、図132(c91)に示すトリガー演出中にスティックコントローラ31Aを引く操作がされた後、図133(c101)に示す演出に移行する。図133(c101)に示す演出においては、6人のキャラクタが爆チューを捕まえられずに落ち込んでいる画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄としてハズレ図柄である「4」が停止する。その後、図133(c102)に示すように、ブラックアウトによって、キャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」,「4」,「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に黒くなり、図133(c103)に示すように、最終的にはキャラクタ画像およびハズレ態様となった「3」,「4」,「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。

【1119】

その後、図示は省略するが、ブラックアウトによって黒くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた通常背景用の演出画像が現れて見えるようになる。そして、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、ハズレが確定する。

【1120】

最終リーチで大当たりが確定する場合、図132(c91)に示す演出の後、図134(c111)に示す演出に移行する。図134(c111)に示す演出においては、6人のキャラクタが爆チューを捕まえている画像が表示されるとともに、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する飾り図柄として大当たり図柄である「3」が停止する。

【1121】

その後、ファンファーレ演出が実行される。ファンファーレ演出においては、図134(c112)に示すように、「3」,「3」,「3」で揃った飾り図柄が段階的に徐々に拡大していき、図134(c113)に示すように、飾り図柄が画面上からはみ出すように表示される。その後、図135(c114), (c115)に示すように、飾り図柄が動くようなアニメーションが表示される。そして、図135(c116)に示すように、飾り図柄の可変表示が完全に停止するとともに、小図柄5Mの可変表示も完全に停止し、大当たりが確定する。

【1122】

その後、図136(c117)~(c119)に示すように、主人公であるメイドA(夢夢ちゃん)の顔画像が大きく表示され、「FEVER!」の文字が流れるようなアニメーションが表示される。

【1123】

(ステージBにおける演出態様)

図137~図157を参照しながら、ステージBにおける演出態様について説明する。

【1124】

図137(b1)に示すように、1個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置5の画面上では、飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、第4図柄5Jが可変表示し、さらに、小図柄5Mが可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、ステージBで登場するキャラクタとして爆チューの画像が表

10

20

30

40

50

示される。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた態様で遊技効果ランプ 9 が点灯するとともに、可変表示に応じた態様で演出音がスピーカ 8 L，8 R から出力される。

【1125】

図 137 (b2) に示すように、擬似連演出が行われて、2 回目の可変表示が行われることを示す「×2」の文字が表示されると、図 137 (b3) に示すように、2 回目の可変表示が行われる。

【1126】

図 137 (b4) に示すように、さらに擬似連演出が行われて、3 回目の可変表示が行われることを示す「×3」の文字が表示されると、図 138 (b5) に示すように、3 回目の可変表示が行われる。その後、図 138 (b6) に示すように、左の飾り図柄表示エリア 5 L において「3」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア 5 R においても「3」が停止すると、可変表示の態様がリーチ態様となる。

【1127】

図 139 (b7) に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを報知するリーチライン演出用の飾り図柄が表示される。図 139 (b8) に示すように、リーチライン演出が開始する。このとき、画像表示装置 5 の画面の中央部分から光のフラッシュが現れる。リーチライン演出中においては、図 69～図 75 に示した輝度データテーブルに基づき、リーチライン演出に対応する態様で遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプが点灯する。なお、図 69～図 75 に示した輝度データテーブルは、ステージ A のリーチライン演出において用いられる輝度データテーブルと同じである。図 139 (b8) に示す状態では、枠ランプに含まれる全てのランプが高輝度で点灯する。なお、リーチライン演出中においては、リーチライン演出に応じた演出音がスピーカ 8 L，8 R から出力される。

【1128】

図 139 (b9) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し始め、光のフラッシュが大きくなる。

【1129】

図 140 (b10) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央にリーチラインが現れる。リーチラインとは、リーチ態様を構成する左右の飾り図柄の間を結ぶ光の筋（光線）であり、青色や赤色などの所定の色が付されている。リーチラインが表示されることで、可変表示の態様がリーチ態様となった、あるいはリーチ態様となることを遊技者に示唆することができる。なお、ステージ B において現れるリーチラインは、ステージ A において現れるリーチラインと同じであってもよいし、たとえば、色や形、大きさなどが異なってもよい。

【1130】

図 140 (b11) に示すように、画面中央の飾り図柄が左右方向に回転し続け、光のフラッシュが大きくなるとともに、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸び始める。図 140 (b12) に示すように、画面中央の飾り図柄が元の位置に戻り、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びる。図 140 に示すように、リーチライン演出中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L6，9 L7，9 R6，9 R7 が高輝度で点灯する。

【1131】

図 141 (b13) に示すように、画面中央の飾り図柄が段階的に徐々に拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）に伸びていく。図 141 (b14) に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図 141 (b15) に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに拡大し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（外側）にさらに伸びていく。図 141 に示すように、リーチライン中においては、画面の左右に位置する枠左ランプ 9 L6，9 L7，9 R6，9 R7 が高輝度で点灯する。

【1132】

図 142 (b16) に示すように、画面中央の飾り図柄が今度は段階的に徐々に縮小し

10

20

30

40

50

、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）に縮み始める。図142（b17）に示すように、画面中央の飾り図柄がさらに縮小し、画面中央のリーチラインが画面の左右方向（内側）にさらに縮み、定位置で止まる。このとき、画面の左右に位置する枠左ランプ9L6，9L7，9R6，9R7が高輝度で点灯する。その後、図142（b18）に示すように、画面中央のリーチラインが消える。このとき、遊技効果ランプ9も消灯する。

【1133】

図142（b18）に示すようにリーチライン演出が終了した後、図143～図147に示すように図柄送り演出が実行される。図柄送り演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、図柄送り演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、図柄送り演出に対応する態様でスピーカ8L，8Rから演出音も出力される。

【1134】

図143（b19）に示すように、図柄送り演出が開始すると、真ん中の飾り図柄表示エリア5Cに位置する可変表示中の飾り図柄が大きく表示され、所定の第1速度（たとえば、遅めの速度）で可変表示し始める。このとき、リーチ態様となっている左右の飾り図柄表示エリア5L，5Rに位置する飾り図柄と同じ飾り図柄（すなわち、大当りを構成する飾り図柄）から図柄送り演出が開始されるが、その開始位置は、リーチ態様となっている飾り図柄から離れた下方の位置である。

【1135】

その後、図143（b20）～図144（b24）に示すように、所定の第1速度（たとえば、遅めの速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示し続ける。その後、図145（b25）～図146（b30）に示すように、真ん中の飾り図柄が可変表示していくに従って飾り図柄の可変表示の速度が大きくなり、図147（b31）～（b33）に示すように、最終的には所定の第2速度（たとえば、第1速度よりも速い速度）で真ん中の飾り図柄が可変表示する。図147（b33）に示すように、概ね真ん中の飾り図柄が2周に亘って可変表示すると、図柄送り演出が終了する。

【1136】

図柄送り演出が終了した後、図148（b34），（b35）に示すように、ホワイトアウトによって、キャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像の色が段階的に白くなり、最終的にはキャラクタ画像およびリーチ態様となった「3」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。その後、図148（b36）に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で切り替えられていた後変動用の演出画像が画面上に現れる。

【1137】

図149（b37），（b38）に示すように、後変動に移行した後、SPリーチのタイトル画像が表示されるまで、キャラクタのアニメーションが表示される。当該キャラクタは、主人公などの優先度の高いキャラクタであってもよいし、SPリーチにおいて登場するキャラクタであってもよい。図149（b39）に示すように、SPリーチのタイトル（「爆チューを捕まえろ！」）が表示される。SPリーチ前半の演出中においては、所定の輝度データテーブルに基づき、SPリーチ前半に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。なお、SPリーチ前半に対応する態様でスピーカ8L，8Rから演出音も出力される。

【1138】

ステージBにおいては、後変動のSPリーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に群予告（たとえば、爆チュー予告やボインゴ群予告）が実行される。たとえば、SPリーチ前半のタイトル表示が行われている期間中に爆チュー群予告が実行される場合、図150（b40）に示すように、PUSH演出が実行される。PUSH演出が実行されると、画像表示装置5の画面中央にプッシュボタン31Bを示す画像および押圧操作が可能な制限時間を示すメータ画像が表示されるとともに、「PUSH！！」の文字画像が表示

10

20

30

40

50

される。さらに、PUSH演出中においては、図84に示した輝度データテーブルに基づき、PUSH演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、PUSH演出中においては、スティックコントローラランプ9Jおよびトリガボタンランプ9Kが点灯や点滅をする。なお、PUSH演出中においては、スピーカ8L，8Rからプッシュボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促す効果音が出力されてもよい。このように、PUSH演出においては、画像表示やランプの点灯や点滅、あるいは音によってプッシュボタン31Bを押圧する操作を遊技者に促すようになっている。

【1139】

図150(b41)に示すように、PUSH演出中にプッシュボタン31Bが押圧操作されると、画像表示装置5の画面中央に表示されていたプッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像が消える。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様でスピーカ8L，8RからPUSH音出力される。当該PUSH音出力されることで、遊技者はPUSH演出中にプッシュボタン31Bを有効に押圧できたことを認識することができる。なお、このスピーカ8L，8RからのPUSH音の出力は、群予告演出（この例では爆チュー群予告）が開始するまでに終了する。また、プッシュボタン31Bが押圧操作されたときに、ボタン押圧に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。この例では、枠ランプが全て高輝度で点灯する。

10

【1140】

図150(b42)に示すように、一旦、画像表示装置5の画面の表示が通常的背景画像の表示に戻り、背景に対応する態様で遊技効果ランプ9が点灯や点滅する。

20

【1141】

図151(b43)に示すように、爆チュー群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ9が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【1142】

図151(b44)に示すように、第1表示期間において、1番目（最初）のキャラクタが登場する。なお、図151(b44)に示す状態は、最初（1番目）に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部（この例では顔の一部）が表示されている第1状況を表している。

30

【1143】

爆チュー群予告の実行中においては、図62～図68に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、図151～図153に示す第1表示期間においては、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ9R5～9R8が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。

【1144】

群予告演出中においては、群予告演出に応じた演出音がスピーカ8L，8Rから出力される。なお、群予告演出に応じた演出音の音量について、図59に示したように、第1表示期間の開始に関連するタイミングで群予告演出に対応する演出音の出力を開始し、当該第1表示期間において当該演出音の音量を特定音量まで上げ、第2表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量で維持し、第3表示期間において当該演出音の音量を下げるようになっている。なお、群予告演出が開始したときには、群予告演出に応じた演出音とは別に、群予告演出の開始を示唆する開始音がスピーカ8L，8Rから出力されるが、2番目のキャラクタが登場するまでには開始音の出力が停止する。

40

【1145】

図151(b45)に示すように、最初のキャラクタが登場して間もなく、2番目のキャラクタが登場する。なお、図151(b45)に示す状態は、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で当該最初に表示されたキャラクタの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない

50

一方で当該2番目に表示されたキャラクタの一部（この例では顔の一部）が表示された第2状況を表している。

【1146】

図152（b46）～（b48）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、群予告演出において用いられる画面上の表示領域は、SP前半タイトル予告演出における「爆チューを捕まえろ！」の表示領域よりも大きい。

【1147】

図153（b49）に示すように、キャラクタが進行し続け、やがてトップ（先頭）を走る最初に表示されたキャラクタが画面左端に到達する。図153（b50）に示すように、トップ（先頭）を走る最初に表示されたキャラクタが画面左端から消え始める。図153（b51）に示すように、トップを走る最初に表示されたキャラクタが画面左端から最初に消える。これにより、第1表示期間が終了する。

【1148】

図154（b52）に示すように、第2表示期間において、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。図154および図155に示す第2表示期間においては、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ8L、8Rから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。その後、図154（b52）～図155（b57）に示すように、キャラクタが次々と登場し、画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。

【1149】

キャラクタが群となって画面の左側から右側に向かって走り抜けることにより、画面全体をキャラクタが覆うことになり、遊技者が「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示を視認困難または視認できないようになる。

【1150】

図156（b58）に示すように、第3表示期間においては、最後のキャラクタが登場し、他のキャラクタとともに画面の左側から右側に向かって走り抜けるアニメーションが表示される。なお、第3表示期間においては、新たなキャラクタは登場しない。第3表示期においては、図156および図157に示すように、群予告においてキャラクタが画面の左端へと消えていく演出に合わせて、枠ランプもパチンコ遊技機1の右側から左側にかけて消灯または低輝度で点灯する位置を変化させるようになる。なお、図156（b58）に示すように、第3表示期間に入ると、遊技効果ランプ9の全てが一旦、高輝度で点灯する。

【1151】

図156（b59）に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、枠ランプが消灯し始める。図156（b59）に示す例では、画面の右半分の領域でキャラクタが表示されていないため、枠右ランプ9Rの一部が消灯している。図156（b60）に示すように、さらにキャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、消灯する枠右ランプ9Rの数が増加する。

【1152】

図156に示すように、キャラクタが画面の左端へと消えていくに従って、「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示が段階的に徐々に再び現れる。このとき、SP前半タイトル予告抽選で当選している場合、「爆チューを捕まえろ！」のタイトル表示の表示態様（たとえば、色、模様、形など）が変化することでSP前半タイトル予告が行われる。たとえば、図149（b39）に示すように爆チュー群予告が実行される前においては、SPリーチ前半におけるタイトル表示の「爆チューを捕まえろ！」の文字が白色であるが、図155（b56）に示すように、その後、タイトル表示が行われているレイヤーの前面側

10

20

30

40

50

のレイヤーで群予告におけるキャラクタ画像が表示されると、タイトル表示が視認困難または見えなくなる。群予告におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、タイトル表示における「爆チューを捕まえろ！」の文字が赤色に切り替わり、図156（b59）、（b60）に示すように、群予告におけるキャラクタが画面の左端へと消えていくと、その赤色になったタイトル表示が段階的に徐々に現れて見えるようになる。

【1153】

図157（b61）および（b62）に示すように、キャラクタが段階的に徐々に消えるに従って、消灯する遊技効果ランプ9の数が増加する。図157（b63）に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。その後、図111（c1）に示すSPリーチ前半の演出に移行する。

【1154】

（ボインゴ群予告）

図158～図167を参照しながら、ボインゴ群予告の演出態様について説明する。

【1155】

前述した6人群予告および爆チュー群予告は、画面の右端から左端に向かって複数のキャラクタが群となって進行するものであった。このように、6人群予告および爆チュー群予告は、図50に示すX-Y平面においてX軸方向にキャラクタが進行する演出であった。一方、ボインゴ群予告は、画面のZ軸方向にもキャラクタ（ボインゴ）が移動可能である。すなわち、ボインゴ群予告は、X-Y-Zの3次元の立体空間においてキャラクタが進行する3D演出である。

【1156】

図158～図163は、ステージAにおいてボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。なお、ステージBにおいてボインゴ群が実行された場合においても、図158～図163に示す演出態様と同じである。また、図示は省略するが、ボインゴ群予告演出においても、6人群予告演出や爆チュー群予告演出と同様に、第1表示期間、第2表示期間、および第3表示期間が設けられている。

【1157】

図158（d1）に示すように、ボインゴ群予告が開始するが、キャラクタが登場する前に、一旦遊技効果ランプ9が消灯する。これにより、これから群予告演出が実行することに対して遊技者に注目させることができる。

【1158】

ボインゴ群予告の実行中においては、たとえば、図62～図68に示した輝度データテーブルに基づき、群予告演出に対応する態様で遊技効果ランプ9に含まれる各ランプが点灯する。たとえば、群予告においてキャラクタが登場する箇所付近に位置する枠右ランプ9R5～9R8が高輝度で点灯し始め、その後、キャラクタが進行する方向に合わせて高輝度で点灯するランプの箇所が移動する。また、群予告演出においてキャラクタが群をなして進行する様子に合わせて枠ランプがまばらに高輝度で点灯する。これにより、キャラクタが群を形成して走り抜けるアニメーション表示に合わせて枠ランプが点灯や点滅するようになる。また、スピーカ8L、8Rから出力される群予告に対応する演出音には、たとえば、キャラクタが走り抜けるアニメーション表示に合わせて足音などが含まれる。

【1159】

図158（d2）に示すように、画面における特定位置においてキャラクタ（ボインゴ）が現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示される。特定位置は、キャラクタ群が出現する群出現ポイントである。その後、図158（d3）に示すように、光のエフェクトによる前段画像によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタが現れる。

【1160】

その後、図159（d4）、（d5）に示すように2番目および3番目のキャラクタが登場するとともに、各キャラクタが段階的に徐々に画面に向かうようにして進行してくるようなアニメーションが表示される。図159（d6）に示すように、最初に表示された

10

20

30

40

50

キャラクタ（１番目のキャラクタ）が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が１番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。

【１１６１】

その後、図１６０（ｄ７）～（ｄ９）に示すように、キャラクタが群となって画面の奥行側から手前側に向かって進行することにより、画面全体をキャラクタが覆うことになる。図１６１（ｄ１０）～（ｄ１２）に示すように、最後のキャラクタが登場し、画面の奥行側から手前側に向かって進行する。

【１１６２】

その後、図１６２（ｄ１３），（ｄ１４）に示すように、最後のキャラクタが画面の奥行側から手前側に向かって進行するに従って、画面の大部分を覆うようになる。そして、図１６２（ｄ１５）に示すように、最後のキャラクタが画面の一端部から他端部に及び範囲に亘って拡大表示され、最後のキャラクタによって画面全体が覆われる。

【１１６３】

その後、図１６３（ｄ１６），（ｄ１７）に示すように、最後のキャラクタが画面から消えるに従って、元の背景画像が表示されていき、１５３（ｄ１８）に示すように、最後のキャラクタが消えると群予告演出が終了する。

【１１６４】

図１６４は、ボインゴ群予告の詳細を説明するための図である。図１６４（Ａ）～（Ｆ）は、各々図１５８（ｄ３）～図１５９（ｄ６），図１６０（ｄ８），（ｄ９）に対応する。

【１１６５】

図１６４（Ａ）に示すように、群出現ポイントから最初のキャラクタが登場し、図１６４（Ｂ）～（Ｆ）に示すように、群出現ポイントからキャラクタが次々と登場する。ここで、最初に表示されたキャラクタ（１番目のキャラクタ）が拡大表示されていくに従って、キャラクタが現れる特定位置が１番目のキャラクタによって視認困難または視認できなくなる。このため、図１６４（Ｅ），（Ｆ）に示すように、１番目のキャラクタによって隠れた位置には後続のキャラクタ画像を配置しても視認できないため、当該後続のキャラクタ画像を配置しなくてもよい。

【１１６６】

ここで、図１６５および図１６６を参照しながら、ボインゴ群予告の比較例と、本実施の形態に係るボインゴ群予告とを比較する。図１６５に示す比較例においては、画面における特定位置（群出現ポイント）においてキャラクタ（ボインゴ）が現れるが、図１５８（ｄ２）に示すような光のエフェクトによる前段画像は表示されない。このため、突然、キャラクタが大きく現れるという違和感を無くすために、図１６５および図１６６に示すように、キャラクタを小さく表示させて、段階的に徐々に大きく表示するようにアニメーションを作成しなければならない。

【１１６７】

よって、比較例においては、図１６６（ｄ１０６）に示すような図１５８（ｄ３）に示す大きさでキャラクタが表示できるまで、図１６５（ｄ１０１）～図１６６（ｄ１０５）に示すようなアニメーション表示を経由しなければならない。その分、演出時間も余分に掛かるし、アニメーション用の画像も作成しなければならない。これに対して、本実施の絵形態の場合、図１５８（ｄ２），（ｄ３）に示すように、キャラクタが現れる前の前段演出として光のエフェクトによる前段画像が表示されるため、この光のエフェクトによる前段画像の表示によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタを表示させることで、ある程度の大きさ（図１５８（ｄ３）や図１６６（ｄ１０６）に示す大きさ）で最初からキャラクタを表示させることができる。

【１１６８】

（ボインゴ群予告の変形例）

図１６７は、変形例に係るボインゴ群予告が実行された場合の演出態様を説明するための図である。図１６７に示す例を、図１６３に示す例に置き換えてもよい。たとえば、図

10

20

30

40

50

167 (d101) ~ (d103) に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、SP前半のタイトル画像が表示されてもよい。すなわち、図158 (d1) に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演出におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図167 (d103) に示すように、通常背景の画像がSP前半のタイトル画像に切り替わってもよい。このように、SP前半タイトル予告演出などの予告演出の実行中において、群予告演出が実行されてもよい。

【1169】

また、ボインゴ群予告におけるSP前半のタイトル画像は、図157に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。また、最後のキャラクタが拡大表示されることで画面全体を覆うのではなく、群予告演出に用いられた背景画像が巻物のように巻かれるアニメーションによって、次の演出に切り替わってもよい。

【1170】

(犬群予告)

図168~図170を参照しながら、犬群予告の演出態様について説明する。

【1171】

本実施の形態においては、群予告演出として、6人群予告、爆チュー予告、およびボインゴ群予告を例示したが、パチンコ遊技機1は、図168~図170に示すような犬群予告と称される群予告演出を実行するものであってもよい。

【1172】

具体的には、図168 (e1) に示すように、1番目のキャラクタが表示され、その後、図168 (e2) に示すように複数の犬のキャラクタが次々と登場し、図168 (e3) に示すように画面領域がキャラクタ群によって覆われてもよい。

【1173】

その後、図169 (e4) ~ (e6) に示すように、最後に表示されたキャラクタが消えていくに従って、SP前半のタイトル画像が表示される。すなわち、図168 (e3) に示すように、通常背景の画像が表示されたレイヤーの前面側のレイヤーで群予告演出におけるキャラクタ画像によって画面全体が覆われている間、図169 (e6) に示すように、通常背景の画像がSP前半のタイトル画像に切り替わる。そして、最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後のSPリーチ前半の演出に対応するSP前半のタイトル画像の表示が行われる。

【1174】

また、犬群予告におけるSP前半のタイトル画像は、図157に示すように表示態様が変化することで大当りの予告を行うものであってもよい。

【1175】

図170に示すように、6人群予告と犬群予告とを比較すると、犬群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離 (X軸上における両者間の長さ) X2は、6人群予告において最初に表示されるキャラクタと最後に表示されるキャラクタとの間の距離 (X軸上における両者間の長さ) X1よりも短い。また、実行時間は両者で同じまたは略同一であるため、犬群予告においてキャラクタが進行する速度V2は、6人群予告においてキャラクタが進行する速度V1よりも遅い。さらに、犬群予告における複数のキャラクタの密集度D2は、6人群予告における複数のキャラクタの密集度D1よりも大きい。また、犬群予告演出は6人群予告演出よりも大当りの期待度 (信頼度) が高くなっており、犬群予告演出は6人群予告演出よりも出現率 (実行確率) が低くなっている。

【1176】

(リーチライン演出中の群予告演出の実行)

図171および図172を参照しながら、リーチライン中に群予告演出が実行された場合の演出態様について説明する。

【1177】

図 1 7 1 (f 1) に示すように、リーチライン演出が実行された状態において、図 1 7 1 (f 2) ~ (f 4) に示すように群予告演出が実行され、その後、図 1 7 2 (f 5) , (f 6) に示すように、図柄送り演出が実行されてもよい。

【 1 1 7 8 】

〔主な構成および効果〕

以下に、パチンコ遊技機 1 の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

【 1 1 7 9 】

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

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

可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する祝福演出（たとえば、ファンファーレ演出）を実行する祝福演出実行手段（たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 によるファンファーレ演出を実行する処理）と、を備え、

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

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

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

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 9 (a 3 7) ~ 図 1 0 0 (a 4 2) に示す期間）、

前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり（たとえば、図 9 4 ~ 図 1 0 0 に示す 6 人群予告演出が実行された後に図 1 1 5 ~ 図 1 1 7 に示すファンファーレ演出が実行される）、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果とは異なるハズレ表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号 9 の変動パターンの場合）であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該ハズレ表示結果であることが示唆されるまでの第 1 所定期間（たとえば、図 6 0 に示す T 1 + T 2 の期間）においては、当該第 1 所定期間のうちの後半で前記第 1 表示期間が開始し（たとえば、図 6 0 , 図 6 1 に示す例）、

可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号 2 0 , 2 3 , 2 6 の変動パターンの場合）であって、当該可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの第 2 所定期間（たとえば、T 3 + T 4 の期間、T 5 + T 6 の期間、T 7 + T 8 の期間）においては、当該第 2 所定期間のうちの前半で前記第 1 表示期間が開始する（たとえば、図 6 0 , 図 6 1 に示す例）。

【 1 1 8 0 】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、可変表示の結果が確定するまでの間、時間の経過とともに高揚感が薄れてくることがあるが、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半で群予告演出が実行されることで高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。一方、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、祝福演出であるファンファーレ演出が実行されるため、可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されることで高揚感を持たせ、その後、時間の経過とともに高揚感が薄れたとしても、祝福

10

20

30

40

50

演出によって高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。

【1181】

「特定表示結果」は、可変表示の表示結果がその特定表示結果となったことに基づいて有利状態に制御可能となる表示結果である。すなわち、特定表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されるための表示結果である。本実施の形態においては、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。また、特図LED基板9020の特図2可変表示部9022における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったときに大当りが発生し、当該大当りに対応する点灯態様の組合せが特定表示結果となる。さらに、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（たとえば、「3, 3, 3」や「7, 7, 7」などの大当り図柄組合せ）となって停止したときに大当りが発生し、当該特定の特別図柄の表示が特定表示結果となる。

10

【1182】

「ハズレ表示結果」は、特定表示結果とは異なる表示結果であり、可変表示の表示結果がそのハズレ表示結果となったことに基づいては有利状態に制御されない表示結果である。すなわち、ハズレ表示結果は、導出されたとしても、遊技状態が有利状態に制御されることがない表示結果である。本実施の形態においては、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。また、特図LED基板9020の特図2可変表示部9022における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなったときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該ハズレに対応する点灯態様の組合せがハズレ表示結果となる。さらに、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（たとえば、「3, 2, 3」などのハズレ図柄組合せ）となって停止したときに当該ゲームの結果がハズレとなり、当該所定図柄の表示がハズレ表示結果となる。

20

【1183】

「有利状態」は、遊技者にとって有利な状態であり、制御されることによって、遊技用価値付与率（たとえば、遊技球の払出率）が1以上または1を超える遊技状態である。本実施の形態においては、有利状態として、通常大当り1, 2、確変大当り1~9の各々が発生したときに制御される大当り遊技状態が例示されている。なお、有利状態は、小当りが発生したときに制御される小当り遊技状態であってもよいし、確変状態や時短状態であってもよい。

30

【1184】

「キャラクタの新たな表示」は、群予告演出において最初に表示されたキャラクタと同じ種類のキャラクタであってもよいし、群予告演出において最初に表示されたキャラクタと異なる種類のキャラクタであってもよい。

【1185】

「祝福演出」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことを祝福する画像を表示する演出であり、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づき有利状態に制御されることを祝福する画像を表示する演出でもある。「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりすることを含む。また、「祝福する」は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったこと、あるいは有利状態に制御されることを示唆または報知したりすることで、遊技者の有利状態に対する期待感を向上させたりすることを含む。たとえば、祝福演出は、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなったこと、特図LED基板9020の特図2可変表示部9022における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなっ

40

50

たこと、あるいは、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R において可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当り図柄）となったこと、あるいは大当り遊技状態に制御されることを遊技者に示唆または報知したりする画像を表示することを含む。

【1186】

「前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり」は、1 の保留記憶に基づく可変表示内において群予告演出が実行され、その後、当該 1 の保留記憶に基づく可変表示内において祝福演出が実行されることを含む。また、「前記祝福演出は、前記群演出よりも後に実行可能であり」は、1 の保留記憶に基づく可変表示の表示結果が特定表示結果となることを当該 1 の保留記憶に基づく可変表示の表示結果が開始される前から示唆または予告する先読み演出として、群予告演出が実行される場合、当該群予告演出が実行され、その後、当該 1 の保留記憶に基づく可変表示が開始されて当該 1 の保留記憶に基づく可変表示内において祝福演出が実行されることを含む。

10

【1187】

「第 1 所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図 60 および図 61 に示す T1 + T2 の期間によって例示される。「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特図 LED 基板 9020 の特図 1 可変表示部 9021 における点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、特図 LED 基板 9020 の特図 2 可変表示部 9022 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せがハズレに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R において可変表示している飾り図柄が特定の所定図柄（ハズレ図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるときに特定タイミングで可動体 32 が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるときに特定タイミングで可動体 32 が動作する場合、「可変表示の表示結果がハズレ表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体 32 が動作しないことで遊技者に可変表示の表示結果がハズレ表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述した PUSH 演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体 32 が動作するタイミングであってもよい。

20

【1188】

「第 2 所定期間」は、可変表示が開始してから当該可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆されるまでの期間であり、本実施の形態においては、図 60 および図 61 に示す T3 + T4 の期間、T5 + T6 の期間、および T7 + T8 の期間によって例示される。「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特図 LED 基板 9020 の特図 1 可変表示部 9021 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、特図 LED 基板 9020 の特図 2 可変表示部 9022 における点灯態様の組合せが大当りに対応する点灯態様の組合せとなること、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R において可変表示している飾り図柄が特定の特別図柄（大当り図柄組合せ）となって停止することを含む。また、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるときに特定タイミングで可動体 32 が動作しない一方で、可変表示の表示結果が当り表示結果となるときに特定タイミングで可動体 32 が動作する場合、「可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆される」は、特定タイミングで可動体 32 が動作することで遊技者に可変表示の表示結果が特定表示結果となることを示唆または報知することを含む。なお、特定タイミングは、遊技者に対して上述した PUSH 演出などの操作手段の操作を促す演出が行われ、遊技者が操作手段を操作することで大当り時は可動体 32 が動作するタイミングであってもよい。

30

40

【1189】

(1-2) 前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間および前記第 3 表示期間の各々よりも長い期間であり、前記第 3 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間である（たとえば、図 59 に示す各表示期間）。

50

【1190】

これより、群予告演出において次々とキャラクタが登場する第2表示期間を最も長い期間とすることで、群予告演出を迫力のあるものにすることができる。さらに、最初にキャラクタが登場してから最初にキャラクタが去っていくまでの第1表示期間を最も短い期間とすることで、突然実行される群予告演出がだらけたものとなることを防止することができる。

【1191】

(1-3) 前記第1表示期間において最初に表示されるキャラクタは、前記遊技機のコンテンツにおいて優先度の高いキャラクタ（たとえば、主人公である夢夢ちゃん）である。

10

【1192】

これにより、群予告演出において最初に登場するキャラクタは、主人公のような優先度の高いキャラクタであり、遊技者にとって見慣れたキャラクタであるが、その後、他の演出などにおいて主人公より登場頻度の少ないキャラクタが群予告演出で登場することで、群予告演出について遊技者に驚きを与えたり、レアな演出であると遊技者に感じさせたりすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1193】

「優先度の高いキャラクタ」は、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公や当該主人公以外のキャラクタの中で最も優先度の高いキャラクタを含み、他のキャラクタよりもパチンコ遊技機1で実行される演出において登場する頻度（回数）が大きいキャラクタを含む。

20

【1194】

(1-4) 可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆される場合（たとえば、変動番号20, 23, 26の変動パターンの場合）であって、前記群演出においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングは、前記第2所定期間のうちの前半部分のうちの、当該第2所定期間の半分に近いタイミングである（たとえば、図60, 図61に示す例）。

【1195】

これにより、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合において、可変表示の時間の前半で群予告演出を実行したとしても、当該前半でも後半に近い付近で群予告演出を実行することで、群予告演出の余韻を少しでも後の方に延ばすことができる。

30

【1196】

(1-5) 可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、変動番号20, 23, 26の変動パターン）は、当該可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示結果が前記特定表示結果となる救済パターン（たとえば、変動番号23, 26の変動パターン）を含み、

前記救済パターンにおいても、可変表示が開始してから当該可変表示が当該特定表示結果であることが示唆されるまでの前記第2所定期間においては、当該第2所定期間のうちの前半で前記第1表示期間が開始する（たとえば、図60, 図61に示す例）。

【1197】

40

これにより、可変表示の表示結果がハズレ表示結果となるように見せかけた後に、当該可変表示の表示結果が当り表示結果となる救済パターンの場合においても、祝福演出であるファンファーレ演出が実行されるため、可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されることで高揚感を持たせ、その後、時間の経過とともに高揚感が薄れたとしても、祝福演出によって高揚感を持続させたり再び呼び起したりすることができる。

【1198】

(1-6) 可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号9, 12, 15の変動パターン）と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号20, 23, 26の変動パターン）とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前

50

記特定表示結果であることが示唆されるまで、共通する表示が行われる（たとえば、図 8 7～図 1 3 6 に示す例）。

【1 1 9 9】

これにより、たとえば、変動番号 9 の変動パターンと変動番号 2 0 の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、変動番号 1 2 の変動パターンと変動番号 2 3 の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行され、さらに、変動番号 1 5 の変動パターンと変動番号 2 6 の変動パターンとでは表示結果が確定するまで共通の演出が実行されるため、共通の演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させることができる。

【1 2 0 0】

なお、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号 9、1 2、1 5 の変動パターン）と、可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることが示唆されるパターン（たとえば、メイン変動番号 2 0、2 3、2 6 の変動パターン）とでは、可変表示の表示結果が前記ハズレ表示結果または前記特定表示結果であることが示唆されるまで、互いに異なる表示が行われてもよい。

【1 2 0 1】

これにより、互いに異なる演出が実行されている最中で群予告演出が実行されることに対して遊技者に注目させることができる。

【1 2 0 2】

（1－7） 前記群演出の実行期間と、当該群予告とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出（たとえば、S P 前半タイトル予告演出）の実行期間とが重なることがあり、

前記予告演出は、前記第 3 表示期間が終了した後に終了し、

前記群演出における表示は、前記予告演出における表示よりも、表示領域が大きい（たとえば、図 1 5 1～図 1 5 7 に示す例）。

【1 2 0 3】

これにより、S P 前半タイトル予告演出などの予告演出が実行されているときに群予告演出が実行されたとしても、S P 前半タイトル予告演出を遊技者に見せることができる。

【1 2 0 4】

（1－8） 前記予告演出の実行中において、前記群演出が実行される（たとえば、図 1 5 1～図 1 5 7 に示す例）。

【1 2 0 5】

これにより、S P 前半タイトル予告演出などの予告演出が実行されているときにおいて、群予告演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができる。なお、S P 前半タイトル予告演出などの予告演出と群予告演出とが同時に実行を開始することはない。

【1 2 0 6】

（1－9） 前記群演出が実行されたときは、前記予告演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高い（たとえば、図 3 0 に示すように、群予告は、S P 前半タイトル予告よりも信頼度が高い）。

【1 2 0 7】

これにより、群予告演出よりも大当りの期待度が低い他の予告演出は、群予告演出よりも優先度が高い前面側のレイヤーに表示されることはないため、遊技者に対して好適に大当りの示唆を行うことができる。このように、本実施の形態においては、大当りの期待度の高い演出に対して期待度の低い演出を前面側に被せることはない。

【1 2 0 8】

（1－12） 前記群演出の実行中において、背景表示、および前記予告演出における表示のいずれにおいても明度が下がる一方で、遊技に関する情報の表示（たとえば、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数を示す第 4 図柄 5 J や小図柄 5 M、および第 1 保留記憶表示エリア 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 A）においては明度が下がらない。

10

20

30

40

50

【1209】

これにより、群予告演出が実行された場合、背景表示や他の予告演出に関する画像（たとえば、群予告演出よりも期待度の低いSP前半タイトル予告演出に関する画像）については明度を下げる一方で、遊技者にとって遊技の勝敗や有利度に関して重要度の高い遊技に関する情報の表示については優先度を高くして、群予告演出が実行されても明度を下げないため、極力、遊技者に対して重要な情報を示すことができる。

【1210】

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

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

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

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

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

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

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

【1211】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、群予告演出において、1人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や1人しか登場しないのではないかと勘違いを生じさせないようにすることができる。

【1212】

「最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況」は、図57（a）に示したように、画像表示装置5の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置5の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図94（a）に示したように、遊技機用枠3が画像表示装置5の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第2状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見えないが、当該最初に登場するキャラクタの一部は見える状況を含む。

【1213】

「当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況」は、図57（b）に示したように、画像表示装置5の画面において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置5の画面の端において、当該キャラクタの一部が第1状況よ

10

20

30

40

50

りも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、画像表示装置5の画面の端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況、あるいは、図94(b)に示したように、遊技機用枠3が画像表示装置5の画面に被さった状態における遊技者が視認可能な表示領域において、最初に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの全体が未だ表示されていない一方で、遊技者が視認可能な表示領域端において、当該キャラクタの一部が表示されている状況を含む。すなわち、第2状況は、最初に登場するキャラクタが完全に見える前に、当該最初に登場するキャラクタに続いて2番目のキャラクタが登場する状況を含む。

10

【1214】

(2-2) 前記群演出において、最初に表示されたキャラクタと、2番目に表示されたキャラクタとは、画面上の縦方向に沿ったY軸の位置座標が異なる。

【1215】

これにより、最初のキャラクタと2番目のキャラクタとがY軸上で重なることがないため、1人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

【1216】

(2-3) 前記群演出におけるキャラクタの表示に対してモーションブラー処理が行われている(たとえば、図55に示す例)。

20

【1217】

これにより、各キャラクタが複数のキャラクタであるように見せる効果があるため、1人しか登場しないのではないかという勘違いをより生じさせないようにすることができる。

【1218】

(2-4) 前記群予告演出の開始を示唆する音は、当該群演出において最初に表示されるキャラクタの表示中では出力されるが、2番目に表示されるキャラクタの表示が開始するまでに終了する(たとえば、図94に示す例)。

【1219】

これにより、群予告演出の開始を示唆する音出力されるとともに最初のキャラクタが登場することで、群予告演出が実行されたことを遊技者に知らせることができる一方で、2番目のキャラクタが登場するまでには開始音が終了することで、好適に群予告演出を提供することができる。

30

【1220】

開始音は、最初に登場するキャラクタが登場する前から出力されてもよいし、最初に登場するキャラクタが登場したと同時に出力されてもよいが、2番目のキャラクタが登場するまでには終了する。

【1221】

(2-5) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、全身が画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタと、全身の一部分が当該画面の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示されるキャラクタとを含む(たとえば、図53に示す例)。

40

【1222】

これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くのキャラクタを群予告演出に登場させることができる。

【1223】

(2-6) 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、第1キャラクタ(たとえば、メイドA)と、当該第1キャラクタとは種類が異なる第2キャラクタ(たとえば、メイドB)とを含み、

前記第1表示期間、前記第2表示期間、および前記第3表示期間の各々において、全身が画面の表示領域に収まって表示される前記第1キャラクタと、全身の一部分が当該画面

50

の表示領域に収まることなく当該全身の他の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される前記第1キャラクタとが混在して表示される（たとえば、図53に示す例）。

【1224】

これにより、領域に制限のある表示領域においてより多くの種類のキャラクタが群予告演出に登場しているかのように錯覚させることができる。

【1225】

（2-7）画面の一部に遮蔽物（たとえば、遊技機用枠3）が覆い被さっており、当該遮蔽物が覆い被さっている位置において、前記群演出において最初に表示されるキャラクタの表示が開始し、その後、2番目に表示されるキャラクタの表示が開始するものであり、

前記遮蔽物が覆い被さった状態で画面を視認した場合であっても、前記第1表示期間において、前記第1状況から前記第2状況になる（たとえば、図57に示す例）。

【1226】

これにより、遊技者が実際に見る画面の表示領域においても、群予告演出において、1人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や1人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

【1227】

（2-8）前記画面と前記遮蔽物との間に向けて前記遊技機を横から視認した場合、当該画面の端部を視認することが可能である（たとえば、図57に示す例）。

【1228】

これにより、遊技者がパチンコ遊技機1を横から視認して画面の端部を視認した場合であっても、群予告演出において、1人のみが表示されてしまう状況がないため、群予告演出であるのか否かといった疑問や1人しか登場しないのではないかという勘違いを生じさせないようにすることができる。

【1229】

（2-9）設計段階において、所定サイズの画面に前記遮蔽物の位置に対応する領域にマスクを被せた状態で前記群演出に関する表示が作成され、さらに、当該画面の当該所定サイズ（たとえば、19インチ）よりも大きなサイズ（たとえば、20インチ）に適用できるように、当該大きなサイズに対応する領域まで当該群演出に関する表示が作成される。

【1230】

これにより、急に所定サイズよりも大きなサイズを用いるようにパチンコ遊技機1が設計変更された場合でも、作成した群予告演出のデータを適用することができる。

【1231】

（2-10）前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、前記遊技機のコンテンツにおいて重要度の低い低重要度キャラクタ（たとえば、メイドC～F）と、当該低重要度キャラクタよりも当該遊技機のコンテンツにおいて重要度の高い高重要度キャラクタ（たとえば、メイドA，B）とを含み、

前記高重要度キャラクタは、前記低重要度キャラクタよりも、顔が画面の表示領域に収まることなく全身の顔以外の部分が当該画面の表示領域に収まって表示される割合が低い（たとえば、図53に示す例）。

【1232】

これにより、主人公のような重要度の高いキャラクタは、脇役のような重要度の低いキャラクタよりも、群予告演出において顔を認識させ易くすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【1233】

（3-1）可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）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、

演出を実行する演出実行手段（たとえば、図47に示す群予告実行処理などを実行する

10

20

30

40

50

演出制御用CPU120)を備え、

前記演出実行手段によって実行される演出は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、図94～図100に示す群予告演出)を含み、

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

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

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

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

前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である。

【1234】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、群予告演出においては、全ての演出の中で最も多くのキャラクタが登場するため、大当たりとなる期待が持てる可変表示が行われていると遊技者に気付かせることができる。

【1235】

「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機1において実行される全ての演出の中で、1の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機1において実行される全ての演出のうち、飾り図柄の可変表示時の演出、リーチ時の演出、擬似連演出、大当たり発生時の演出など、1の保留記憶に基づく可変表示が行われている期間中に実行される演出の中で、1の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、大当たり遊技状態中やその後の確変状態や時短状態において実行される演出の中で、1の画面において表示されているキャラクタの数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。なお、上述した例において、群予告演出は、表示されるキャラクタの種類の数については最も多い演出でなくてもよい。

【1236】

さらに、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機1において実行される全ての演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、パチンコ遊技機1において実行される全ての演出のうち、飾り図柄の可変表示時の演出、リーチ時の演出、擬似連演出、大当たり発生時の演出など、1の保留記憶に基づく可変表示が行われている期間中に実行される演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。また、「前記群演出は、前記演出実行手段によって実行可能な演出のうち、表示されるキャラクタの数が最も多い演出である」は、大当たり遊技状態中やその後の確変状態や時短状態において実行される演出の中で、当該演出中の全ての画面において表示されているキャラクタの合計

10

20

30

40

50

数が最も多い演出が群予告演出であることを含む。なお、上述した例において、群予告演出は、表示されるキャラクタの種類の数については最も多い演出でなくてもよい。

【1237】

(3-2) 前記群演出よりも表示されるキャラクタの数が少ない演出であって、複数のキャラクタが表示される特定演出（たとえば、SPリーチ後半や最終リーチの演出）が実行される。

【1238】

これにより、多様な演出を実行することができ、その中でも群予告演出において最も多くのキャラクタを登場させることができる。

【1239】

なお、特定演出は、表示されるキャラクタの種類の数については群予告演出よりも多い演出であってもよい。

【1240】

(3-3) 前記群演出の前記第2表示期間において表示されるキャラクタの数は、前記特定演出において表示されるキャラクタの数よりも多い。

【1241】

これにより、群予告演出の中でも、最も長い期間である第2表示期間において迫力のある演出を遊技者に見せることができる。

【1242】

なお、群予告演出の第2表示期間において表示されるキャラクタの種類の数については、特定演出において表示されるキャラクタの種類の数よりも多くてもよい。

【1243】

(4-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

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

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

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

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

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

前記群演出において、

キャラクタが進行していることを表す補助表示が行われ、

第1キャラクタの表示と第2キャラクタの表示とが重なったときは、当該第1キャラクタの表示が当該第2キャラクタの表示よりも優先される一方で、当該第1キャラクタに対応する前記補助表示と前記第2キャラクタの表示とが重なったときは、当該第2キャラクタの表示が当該第1キャラクタに対応する前記補助表示よりも優先される（たとえば、図54に示す例）。

【1244】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。

10

20

30

40

50

また、キャラクタに対して補助表示をすることでより躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができつつも、補助表示で他のキャラクタの視認性を阻害しないため、より多くのキャラクタを明確に遊技者にみせることができる。

【1245】

「補助表示」は、キャラクタが進行していることを表す表示であればいずれのものであってもよく、たとえば、図54に示したようにキャラクタが進行していることを強調する画像表示（たとえば、砂煙の画像表示）であってもよいし、キャラクタが通った形跡を表す画像表示（たとえば、キャラクタの足跡の画像表示）であってもよいし、キャラクタ自体に付される画像表示（たとえば、キャラクタのオーラを表す画像表示）であってもよい。「補助表示」は、キャラクタの進行と関連して当該キャラクタの近辺において行われる画像表示であればよい。

10

【1246】

（4-2） 前記群演出におけるキャラクタの表示と、当該群演出における前記補助表示とでは、画面に表示されるレイヤーが異なる（たとえば、図52に示すように、砂煙の画像はレイヤー1、キャラクタの画像はレイヤー2以降のレイヤーに配置される）。

【1247】

これにより、群予告演出において、キャラクタ画像と補助表示を好適に遊技者にみせることができる。

【1248】

（4-3） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、同じ種類の複数のキャラクタ（たとえば、レイヤー9、10のキャラクタC）を含み、

20

前記群演出に対応する動画データは、同じ種類の複数のキャラクタの各々に対応する第1キャラクタデータ（たとえば、レイヤー9のキャラクタCの動画データ）および第2キャラクタデータ（たとえば、レイヤー10のキャラクタCの動画データ）を含み、

前記第1キャラクタデータと、前記第2キャラクタデータとでは、キャラクタの移動速度に関するパラメータ値が異なる一方で、キャラクタの動作に関するアニメーションパラメータ値は同じである。

【1249】

これにより、キャラクタの移動速度を変更する際にでも、キャラクタの動作に関するアニメーションパラメータ値を共通化することで、群予告演出の設計に関して作業工程を削減することができる。

30

【1250】

（4-4） 前記群演出においては、画面上に配置された座標において、同じタイミングおよび同じ速度で複数のキャラクタが配置されない（たとえば、図52に示す例）。

【1251】

これにより、複数のキャラクタが同じ位置で同じように動作することがないため、群予告演出を好適に遊技者に見せることができる。

【1252】

（5-1） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）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、

40

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

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

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

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな

50

表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 7（a 3 1）～図 9 8（a 3 6）に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 9（a 3 7）～図 1 0 0（a 4 2）に示す期間）、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの表示が終了する前に、新たに表示されたキャラクタ（たとえば、2 番目に表示されたキャラクタ）の表示が終了する（たとえば、図 9 5，図 9 6 に示す例）。

【1 2 5 3】

「新たに表示されたキャラクタ」は、図 9 4～図 9 6 に示したように群予告演出において 2 番目に登場したキャラクタであってもよいし、群予告演出において 3 番目以降に登場したキャラクタであってもよい。群予告演出が複数のキャラクタが群となって進行する演出であることを鑑みると、「新たに表示されたキャラクタ」として、群予告演出において 2 番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタの直後に位置して、当該 2 番目に登場したキャラクタが最初に表示されたキャラクタを追い抜かす方が躍動感や臨場感が出て好ましい。

【1 2 5 4】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、2 番目に登場したキャラクタが最初に登場したキャラクタを抜かしてそのままトップで消えるため、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができる。

【1 2 5 5】

（5－2） 前記群演出において表示される前記複数のキャラクタは、他のキャラクタを追い抜くキャラクタを含み、

前記追い抜くキャラクタの数は、当該追い抜くキャラクタによって追い抜かれる前記他のキャラクタの数よりも多いか、または少ないかのいずれか一方である。

【1 2 5 6】

これにより、群予告演出を複雑なものになり過ぎることを防止することができたり、躍動感のある群予告演出を遊技者に見せることができたりといったように、群予告演出を好適に遊技者にみせることができる。

【1 2 5 7】

（5－3） 前記追い抜くキャラクタが前記他のキャラクタを追い抜く場合において、当該追い抜くキャラクタの表示と当該他のキャラクタの表示とが重なるときに、当該追い抜くキャラクタの輪郭は、当該他のキャラクタの輪郭よりも太く表示される（たとえば、図 5 6 に示す例）。

【1 2 5 8】

これにより、キャラクタが他のキャラクタを追い抜かす様子を分かり易く遊技者に見せることができる。

【1 2 5 9】

（6－1） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

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

前記群演出の実行を示唆する示唆画像（たとえば、プッシュボタン 3 1 B を示す画像、メータ画像、および「P U S H ! !」の文字画像）を表示する示唆演出（たとえば、P U S H 演出）を実行する示唆演出実行手段（たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 による P U S H 演出を実行する処理）と、を備え、

10

20

30

40

50

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

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

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

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

前記示唆画像の表示は、前記群演出における前記第1表示期間が開始するまでに終了する（たとえば、図93に示す例）。

【1260】

「示唆画像」は、群予告演出の実行を示唆する画像であればいずれの画像であってもよく、図93に示したように操作手段の操作を遊技者に促す画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する前に実行される光や模様などのエフェクト画像であってもよいし、群予告演出が実行されるまでの時間を計時するタイマー演出における時計画像であってもよいし、群予告演出の実行を示唆する文字画像（たとえば、「群」の文字画像）であってもよい。なお、タイマー演出において時計画像によって群予告演出が実行されるまでの時間を計時し、計時された時間が所定時間になったときに群予告演出の実行を示唆する文字画像（「群」の文字画像）を表示するものであってもよい。

【1261】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【1262】

（6-2） 前記示唆画像に関するエフェクト（たとえば、プッシュボタン31Bが押圧操作されたことを示すエフェクト）の表示が終了した後に、前記第1表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始する（たとえば、図93に示す例）。

【1263】

これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【1264】

（6-3） 前記示唆画像は、操作手段の操作を遊技者に促す画像（たとえば、プッシュボタン31Bを示す画像、メータ画像、および「PUSH!!」の文字画像）を含み、前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときの音（たとえば、PUSH音）の出力は、前記第1表示期間においてキャラクタの表示が最初に開始するまでに終了する（たとえば、図93に示す例）。

【1265】

これにより、最初にキャラクタが登場することに対して遊技者に注目させ易くすることができる。

【1266】

（6-4） 前記示唆画像の表示中において前記操作手段が操作されたときに、前記群演出を含む複数の演出（たとえば、6人群予告、背景予告、ランプ予告）のうちのいずれかが実行される（たとえば、図93，図102，図103に示す例）。

【1267】

これにより、遊技者による操作を分岐点として、複数の演出が実行されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【1268】

(7-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図47に示す群予告実行処理，図94～図100に示す6人群予告演出，図168～図170に示す犬群予告演出）を備え、

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

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

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

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

前記群演出は、第1群演出（たとえば、6人群予告演出）と第2群演出（たとえば、犬群予告演出）とを含み、

前記第1群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第1速度（たとえば、速度V1）で進行し、

前記第2群演出において表示される複数のキャラクタは、各々同一または略同一の第2速度（たとえば、速度V2）で進行し、

前記第1速度は、前記第2速度よりも速く、

前記第1群演出は、前記第2群演出よりも、最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離が長くなるように構成されている（たとえば、図170に示す例）。

【1269】

「最初に表示されるキャラクタから最後に表示されるキャラクタまでの直線距離」は、図170に示したように、6人群予告演出や犬群予告演出などの群予告演出において、最初に表示されるキャラクタの端から最後に表示されるキャラクタの端までの直線距離（X軸状の距離）である。この直線距離は、画像表示装置5の画面の端から最初のキャラクタが表示されてから最後のキャラクタが表示されるまでの時間をTとし、かつ各キャラクタの速度をVとすれば、時間Tに速度Vを乗算すること（ $T \times V$ ）によって算出できる。

【1270】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、2種類の群予告演出を好適に遊技者に見せることができる。

【1271】

(7-2) 前記第1群演出の実行時間（たとえば、 $X1/V1$ ）は、前記第2群演出の実行時間（たとえば、 $X2/V2$ ）と同じまたは略同一である（たとえば、図170に示す例）。

【1272】

これにより、同一または略同一の時間を用いて2種類の群予告演出を実行することができる。

【1273】

(7-3) 前記第2群演出が実行されたときは、前記第1群演出が実行されたときよりも、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が高く、

前記第2群演出の実行確率は、前記第1群演出の実行確率よりも低い。

【1274】

これにより、6人群予告よりも実行確率が低くて期待度の高い犬群予告演出について、キャラクタの速度を6人群予告よりも遅くすることで、たとえば、遊技者が犬群予告演出のキャラクタを撮影する機会を増やすことができる。

【1275】

(7-4) 前記第2群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い(たとえば、密集度D2)は、前記第1群演出において表示される複数のキャラクタが密集する度合い(たとえば、密集度D1)よりも大きい。

【1276】

これにより、群予告演出においてキャラクタの速度や移動距離を考慮して適切な密集度でキャラクタが配置されるため、遊技者に好適な群予告演出を提供することができる。

【1277】

(7-5) 前記第2群演出において、画面の下部から上部に亘って最後尾に位置する複数のキャラクタが配置され、

前記最後尾に位置する複数のキャラクタが通過した後の画面においては、その後の演出に対応する表示が行われる(たとえば、図169に示す例)。

【1278】

これにより、群予告演出を契機に次の演出のための画像に切り替えて遊技者に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1279】

(8-1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出(たとえば、群予告演出)を実行する群演出実行手段(たとえば、図47に示す群予告実行処理、図158~図167に示すポインゴ群予告演出)を備え、

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

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

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

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

前記第1表示期間において、画面上の奥側から手前側へ向けてキャラクタが進行するように特定位置からキャラクタの表示が開始され、

前記特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始することに関連したタイミングで、当該特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする前段表示(たとえば、光のエフェクトによる前段画像の表示)が行われる(たとえば、図158に示す例)。

【1280】

「前段表示」は、キャラクタの表示を視認困難とする表示であればいずれのものであってもよく、キャラクタが登場する特定位置を隠すような表示(たとえば、光や模様などのエフェクト画像の表示など)を含む。「視認困難」とは、遊技者が特定位置を完全に視認できない状態、遊技者が特定位置を視認できるが当該視認が困難な状態、遊技者が特定位置を視認できるが当該特定位置からキャラクタが登場する様子を視認できない状態、遊技者が特定位置を視認できかつ当該特定位置からキャラクタが登場する様子を視認できるが当該視認が困難な状態を含む。

【1281】

10

20

30

40

50

「特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始することに関連したタイミング」は、特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングと同じタイミング、あるいは特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングの前後所定期間内のタイミング（この所定期間は、遊技者が特定位置においてキャラクタの表示が最初に開始するタイミングであると錯覚するような期間）を含む。

【1282】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第2表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第1表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、前段画像の表示によって視認困難となった特定位置から最初のキャラクタが表示されるため、ある程度の大きさで最初からキャラクタを表示させることができ、突然、大きなキャラクタが表示されてしまうといった違和感を遊技者に生じさせない。

10

【1283】

（8-2） 前記第1表示期間において、画面上の奥行方向から手前方向へと進行するようにキャラクタが拡大表示され、

拡大表示されたキャラクタによって前記特定位置におけるキャラクタの表示を視認困難とする（図164に示す例）。

【1284】

これにより、まるで奥行のある位置から複数のキャラクタが続々と登場するかのような視覚効果を与えることができる。

20

【1285】

（8-3） 前記群演出において最後に表示されるキャラクタは、少なくとも画面の一端部から当該一端部に対向する他端部にまで及ぶ範囲に亘って拡大表示される（図162に示す例）。

【1286】

これにより、最後のキャラクタの画像表示を利用して、群予告演出の後の演出に好適に切り替えることができる。

【1287】

（8-4） 前記群演出において最後に表示されるキャラクタの動作に連動して、前記第3表示期間で表示された背景表示が、その後の演出に対応する背景表示に切り替わる（たとえば、図162、図163に示す例）。

30

【1288】

これにより、最後のキャラクタの画像表示を利用して、群予告演出の後の演出に好適に切り替えることができる。

【1289】

（8-5） 前記群演出において最後に表示されるキャラクタは、少なくとも画面の一端部から当該一端部に対向する他端部にまで及ぶ範囲に亘って拡大表示され、

前記最後に表示されるキャラクタの背面側では前記群演出における他のキャラクタは表示されていない（たとえば、図164に示す例）。

【1290】

これにより、1番目のキャラクタによって隠れた位置には後続のキャラクタ画像を配置しても視認できないため、当該後続のキャラクタ画像を配置しなくてもよく、まるで奥行のある位置から複数のキャラクタが続々と登場するかのような視覚効果を与えることができる。

40

【1291】

（9-1） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

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

50

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ 8 L，8 R）と、を備え、

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

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

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

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

前記音出力手段は、前記第 1 表示期間の開始に関連するタイミングで前記群演出に対応する演出音の出力を所定音量で開始し、その後の当該第 1 表示期間において当該演出音の音量を当該所定音量よりも大きい特定音量とし、前記第 2 表示期間においても当該演出音の音量を当該特定音量とし、前記第 3 表示期間において当該演出音の音量を当該特定音量よりも小さい音量となるように当該演出音を出力する。

【1292】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、第 1 表示期間中に音量を特定音量まで上げ、第 2 表示期間中においても特定音量で出音を維持することで、第 2 表示期間の前から特定音量で群予告演出を盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1293】

音量は、音出力手段が上げたり下げたりするように制御してもよいし、音出力手段の音量制御は一定であるが当該音出力手段が参照する音データにおいて音量の上げ下げが規定されていることで音量が上がったり下がったりするものであってもよい。

【1294】

（9-2） 前記第 1 表示期間において前記演出音が出力されてから当該演出音の音量が特定音量まで上がるまでのフェードイン時間は、前記第 3 表示期間において当該演出音の音量が下がり始めてから当該演出音の音量が無くなるまでのフェードアウト時間よりも短い（たとえば、図 59 に示す例）。

【1295】

これにより、群予告演出における出音は、フェードインが短い時間で行われ、フェードアウトはフェードインよりも長い時間で行われるため、群予告演出の音を好適に出力することができる。

【1296】

（10-1） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

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

複数の点灯手段（たとえば、枠ランプなどの遊技効果ランプ 9）と、を備え、

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

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

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな

10

20

30

40

50

表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 7（a 3 1）～図 9 8（a 3 6）に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 9 9（a 3 7）～図 1 0 0（a 4 2）に示す期間）、

前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、前記第 1 表示期間に対応する第 1 輝度データテーブル（たとえば、図 6 4（a）に示す枠ランプ用孫テーブル W 1）と、前記第 2 表示期間に対応する第 2 輝度データテーブル（たとえば、図 6 4（b）に示す枠ランプ用孫テーブル W 2）と、前記第 3 表示期間に対応する第 3 輝度データテーブル（たとえば、図 6 4（c）に示す枠ランプ用孫テーブル W 3）とを含み、

10

前記第 1 輝度データテーブルおよび前記第 2 輝度データテーブルの各々は、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第 1 輝度データと、前記点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと前記点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとの組み合わせが当該第 1 輝度データと異なる第 2 輝度データとで構成され（たとえば、図 6 4 に示す枠ランプ用孫テーブルの例）、

前記第 2 輝度データテーブルは、前記第 1 輝度データテーブルよりも、多くの前記点灯手段を高輝度で点灯させるように設定されている（たとえば、枠ランプ用孫テーブル W 2 は枠ランプ用孫テーブル W 1 よりも多くのランプに高輝度（「0」～「F」）のデータが格納されている）。

20

【1 2 9 7】

これにより、群予告演出において、次々とキャラクタが登場して進行する第 2 表示期間が、キャラクタの表示が最初に開始してから、キャラクタの表示が最初に終了するまでの第 1 表示期間よりも長尺に設計することで、好適な群予告演出を提供することができる。また、各表示期間に対応する輝度データテーブルが設けられており、第 2 輝度データテーブルは第 1 輝度データテーブルよりも、高輝度でランプを点灯させるように設計されているため、第 1 表示期間においては複数のキャラクタが登場するときの弱めの足音を表現でき、第 2 表示期間においては複数のキャラクタが次々と登場するときの強めの足音を表現でき、より好適な群予告演出を遊技者に提供することができる。

30

【1 2 9 8】

「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」は、各点灯手段に含まれる複数の点灯部（たとえば、枠左ランプ 9 L 1 における RGB、盤上ランプ 9 C における中の WWW）における時間ごとの点灯データ（点灯要素）であり、たとえば、図 6 4（a）に示す例では、T 1-1 における枠左ランプ 9 L 1（RGB）のデータ（1 0 0）である。なお、RGB のデータとして、消灯に対応するデータは「0 0 0」であり、低輝度の点灯に対応するデータは「1 0 0」であり、高輝度の点灯に対応するデータは「F 0 0」である。

【1 2 9 9】

「輝度データ」は、各点灯手段（たとえば、枠ランプ、盤上ランプ 9 C）における時間ごとの点灯データであって、「点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータ」や「点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータ」の時間ごとの集まりであり、たとえば、図 6 4（a）に示す例では、T 1-1 における枠左ランプ 9 L や枠右ランプ 9 R のデータである。

40

【1 3 0 0】

輝度データテーブルは、所定期間（たとえば、親テーブルや子テーブルで規定された点灯時間）における「輝度データ」の集まりであり、たとえば、図 6 4（a）に示す例では、T 1-1～T 1-1 1 における枠左ランプ 9 L や枠右ランプ 9 R のデータである。

【1 3 0 1】

（1 0-2） 前記第 1 輝度データテーブルは、前記第 2 輝度データテーブルよりも、輝度データの切替間隔が長い（たとえば、図 6 3 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W

50

1は100msec間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブルW2は50～80msec間隔で切り替える)。

【1302】

これにより、第2表示期間においては、第1表示期間よりも、キャラクタが速く走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1303】

(10-3) 前記第1輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔である一方で、前記第2輝度データテーブルは、輝度データの切替間隔が等間隔でない(たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は100msec間隔で切り替え、枠ランプ用孫テーブルW2は50～80msec間隔で切り替える)。

【1304】

これにより、第2表示期間においては、第1表示期間よりも、複数のキャラクタが足並みを揃えずに走っていることを表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1305】

(11-1) 前記第1輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させる輝度データを含み(たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1は群予告の進行方向に合わせて高輝度で点灯し)、

前記第2輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向へ点灯箇所を移動させない輝度データを含む(たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW2は複数箇所に亘って高輝度で点灯する)。

【1306】

これにより、第1表示期間においてキャラクタが登場し、第2表示期間において複数のキャラクタが次々と登場する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1307】

(11-2) 前記第1輝度データテーブルは、前記群演出において最初に表示されたキャラクタの進行位置に合わせて、当該キャラクタの近辺に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該キャラクタが到達していない箇所の近辺に位置する前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む(たとえば、図64(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例)。

【1308】

これにより、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1309】

(11-3) 前記第1輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出において最初に表示されたキャラクタが進行するにつれて、当該点灯手段消灯または低輝度で点灯させる輝度データを含む(たとえば、図64(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例)。

【1310】

これにより、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1311】

(11-4) 前記第1輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させる輝度データを含み(たとえば、図64(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1

10

20

30

40

50

の例)、

前記第2輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、その後、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記点灯手段を高輝度で点灯させない輝度データを含む(たとえば、図64(b)に示す枠ランプ用孫テーブルW2の例)。

【1312】

これにより、第1表示期間においては、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。また、第2表示期間においては、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

10

【1313】

(11-5) 前記第1輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を消灯させる輝度データを含み(たとえば、図64(a)に示す枠ランプ用孫テーブルW1の例)、

前記第2輝度データテーブルは、前記点灯手段を高輝度で点灯させ、当該点灯手段と隣合う前記点灯手段を点灯させる輝度データを含む(たとえば、図64(b)に示す枠ランプ用孫テーブルW2の例)。

【1314】

これにより、第1表示期間においては、最初に表示された先頭を走るキャラクタが進行することに合わせて、ランプが高輝度で点灯し、未だ到達していない箇所や既に通った箇所ではランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの点灯を用いて先頭を走るキャラクタが進行する様子を表現することができる。また、第2表示期間においては、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

20

【1315】

(12-1) 前記第3輝度データテーブルは、前記群演出におけるキャラクタの進行に合わせて消灯させる前記点灯手段の数を増やす輝度データを含む(たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW3は群予告の進行方向に合わせて消灯または低輝度で点灯する)。

30

【1316】

これにより、第3表示期間においては、キャラクタが進行することに合わせて、ランプが消灯または低輝度で点灯するため、ランプの消灯または点灯を用いてキャラクタが進行する様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1317】

(12-3) 前記第3輝度データテーブルは、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔が、前記群演出においてキャラクタが進行する方向とは逆に位置する前記遊技機の枠に配置された前記点灯手段における輝度データの切替間隔よりも短い(たとえば、図63に示すように、枠左ランプ9Lの切替間隔は10msecであり、枠右ランプ9Rの切替間隔は80msecである)。

40

【1318】

これにより、第3表示期間においては、キャラクタがパチンコ遊技機1の右側から左側へと進行して消えていく様子を表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1319】

(13-1) 前記第1輝度データテーブルは、前記第1表示期間の開始に関連するタイミングで前記点灯手段の制御が開始し、当該第1表示期間中に前記点灯手段の制御が終了し、

前記第2輝度データテーブルは、前記第1表示期間中に前記点灯手段の制御が開始する

50

とともに当該第 2 表示期間中においても当該点灯手段の制御が継続し、前記第 3 表示期間中に前記点灯手段の制御が終了し、

前記第 3 輝度データテーブルは、前記第 3 表示期間中に前記点灯手段の制御が開始する（たとえば、図 8 5 に示す群予告輝度データテーブルの例）。

【1 3 2 0】

これにより、第 1 表示期間の途中から、第 2 表示期間と同じように高輝度でランプが点灯するため、第 2 表示期間の前からキャラクタが進行する様子をランプの点灯で盛り上げて表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1 3 2 1】

（1 3－2） 前記第 2 輝度データテーブルは、前記第 1 輝度データテーブルおよび前記第 3 輝度データテーブルよりも、前記点灯手段の制御期間が長く設定されており、

前記第 1 輝度データテーブルは、前記第 3 輝度データテーブルよりも、前記点灯手段の制御期間が長く設定されている（たとえば、図 8 5 に示す群予告輝度データテーブルの例）。

【1 3 2 2】

これにより、第 1 表示期間において複数のキャラクタが次々と登場する様子を適切な長さで表現することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1 3 2 3】

（1 4－1） 前記第 1 輝度データテーブルにおいて最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである（たとえば、図 6 3 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 1 においては全てのランプについて最初の輝度データが消灯または低輝度で点灯する）。

【1 3 2 4】

これにより、群予告演出が実行される前に行われていたランプの点灯と混じることなく、一旦、区切りをつけた上で群予告演出が実行されたときにランプが点灯するため、より好適な群予告演出を提供することができる。

【1 3 2 5】

（1 4－2） 前記第 2 輝度データテーブルおよび前記第 3 輝度データテーブルの各々において最初に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させない輝度データである（たとえば、図 6 3 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 2，W 3 においては最初の輝度データについて高輝度でランプが点灯する）。

【1 3 2 6】

これにより、群予告演出が実行された後、キャラクタが次々と進行しているときには、演出の流れを重視して、全てのランプの消灯や低輝度の点灯によって区切ることなく群予告演出を遊技者に見せることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1 3 2 7】

（1 4－3） 前記第 3 輝度データテーブルにおいて最後に規定された輝度データは、前記群演出において用いられる複数の前記点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データである（たとえば、図 6 3 に示すように、枠ランプ用孫テーブル W 3 においては全てのランプについて最後の輝度データが消灯または低輝度で点灯する）。

【1 3 2 8】

これにより、群予告演出が終了するときには、全てのランプを消灯または低輝度で点灯させることで、群予告演出が終了することを遊技者に認識させることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1 3 2 9】

（1 5－1） 前記第 1 輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第 2 輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されている（たとえば、図 6 3 に示すように、枠ランプ用孫

10

20

30

40

50

テーブルW1においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブルW2においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている）。

【1330】

これにより、長時間に亘って設定されている第2表示期間における輝度データについて、データ容量を削減することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1331】

(15-2) 前記第3輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている（たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW3においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されていない）。

10

【1332】

これにより、第2表示期間よりも長時間に亘ることなく設定されている第3表示期間における輝度データについては、輝度データをそのまま規定することで、設計の自由度が上がる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1333】

(16-1) 前記第1輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返さないように設計されている一方で、前記第2輝度データテーブルは、同じ制御内容の輝度データを繰り返すように設計されており（たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されず、枠ランプ用孫テーブルW2においては同じ輝度データを繰り返し用いるように輝度データが規定されている）、

20

前記第1輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されている一方で、前記第2輝度データテーブルにおいては、不具合対策用の輝度データが最後に規定されていない（たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては不具合対策用の10分間データが規定され、枠ランプ用孫テーブルW2においては不具合対策用の10分間データが規定されていない）。

【1334】

これにより、長時間に亘って設定されている第2表示期間における輝度データについて、データ容量を削減することができる。一方、第1表示期間における輝度データについては、輝度データをそのまま規定しているが、その代わり、不具合対策用の10分間データが規定されていることで、その10分間の間に不具合対策をすることができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

30

【1335】

(16-2) 前記不具合対策用の輝度データは、前記第1輝度データテーブルを構成する輝度データの中で最も長い時間が規定された輝度データであって、前記第1輝度データテーブルの最初から前記点灯手段が制御されてしまうことを防止するための輝度データである（たとえば、図63に示すように、枠ランプ用孫テーブルW1においては不具合対策用の10分間データが規定されている）。

【1336】

40

これにより、第1輝度データテーブルの最初からランプの点灯制御が行われてしまうことを不具合対策用の10分間データによって防止することができるため、好適な群予告演出を提供することができる。

【1337】

(16-3) 前記不具合対策用の輝度データは、隣合う前記点灯手段を順番に規則的に点灯させる輝度データである（たとえば、図64(a)に示すように、10分間の不具合対策用の輝度データは、1つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う枠ランプを順番に規則的に点灯させる輝度データである）。

【1338】

これにより、不具合が発生しても、1つ前の状態から点灯箇所がずれるように、隣合う

50

枠ランプを順番に規則的に点灯させるため、見栄えが悪くなることを防ぐことができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【1339】

(17-1) 前記点灯手段は、単色で点灯する単色点灯手段（たとえば、盤上ランプ9C6～9C8）と、複数の色で点灯する複数色点灯手段（たとえば、盤上ランプ9C1～9C5，9C9～9C13）とを含み、

前記単色点灯手段を特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値（たとえば、「6」）を含み、

前記複数色点灯手段を前記特定の高輝度で点灯させる輝度データは、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として特定値よりも大きい値（たとえば、「8」～「F」）を含む。

10

【1340】

これにより、発光手段の種類に応じて高輝度の点灯に対応する値を適切なものにするので、高輝度で点灯するランプ間の光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【1341】

(17-2) 前記単色点灯手段は、第1色で点灯する第1色点灯手段（たとえば、盤上ランプ9C6～9C8）と、第2色で点灯する第2色点灯手段（たとえば、盤左ランプ9B1～9B5）とを含み、

前記第1色点灯手段および前記第2色点灯手段のいずれを前記特定の高輝度で点灯させる輝度データであっても、当該特定の高輝度の点灯に対応する値として前記特定値（たとえば、「6」）を含む。

20

【1342】

これにより、同じ単色で点灯するランプ間においても、光のばらつきを調整することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【1343】

(18-1) 前記第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルはいずれも、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して互いに異なる輝度データを含み（たとえば、図64に示す枠ランプ用テーブル）、

前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出において用いられる前記輝度データテーブルは、前記遊技機の左右に設けられた前記点灯手段の各々に対して共通の輝度データを含む（たとえば、図71に示す枠ランプ用テーブル）。

30

【1344】

これにより、群予告演出においては枠左ランプ9Lと枠右ランプ9Rとで個別に点灯制御を行うことで、より詳細な点灯態様を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【1345】

(19-1) 前記群演出とは異なる演出であって可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを予告する予告演出（たとえば、リーチライン演出）の実行中において、前記群演出が割り込んで実行されることがあり、

40

前記群演出が割り込んで実行された場合においても、前記予告演出に対応する前記輝度データテーブルに従って前記点灯手段が点灯し続けるものであり（たとえば、図171，図172に示す例）、

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記予告演出において用いられる前記点灯手段と同じであるか、または当該予告演出において用いられる前記点灯手段と当該予告演出において用いられない前記点灯手段とを含む（たとえば、図70に示すように、リーチライン演出においては、群予告演出で常に用いられる盤上ランプおよびアタックランプが用いられない期間がある）。

【1346】

これにより、群予告演出が他の予告演出に割り込んで実行された場合でも、共通のラン

50

ブが点灯しているため、違和感なく点灯による演出を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。たとえば、群予告演出が他の予告演出に割り込んで実行された場合、群予告演出におけるランプの点灯と他の予告演出におけるランプの点灯とが混在することになるが、仮に両者で点灯するランプが互いに異なっていれば、数多くのランプが煩雑に点灯するため、見栄えが悪く、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。この点、群予告演出におけるランプの点灯と他の予告演出におけるランプの点灯とを共通にしておけば、数多くのランプが煩雑に点灯することを防止することができる。

【1347】

(19-2) 前記群演出の実行中に前記予告演出が終了し、かつ当該予告演出とは異なる所定演出（たとえば、図柄送り演出）が実行されるものであり（たとえば、図171、図172に示す例）、

10

前記群演出において用いられる前記点灯手段は、前記所定演出において用いられる前記点灯手段と同じであるか、または当該所定演出において用いられる前記点灯手段と当該所定演出において用いられない前記点灯手段とを含む（たとえば、図171、図172に示す例）。

【1348】

これにより、群予告演出中に他の演出に切り替わった場合でも、共通のランプが点灯しているため、違和感なく点灯による演出を実現することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【1349】

20

(19-3) 前記群演出は100%未満の所定の実行確率で実行される（たとえば、図30に示す群予告抽選）。

【1350】

これにより、群予告演出は他の演出に関係なく抽選によって実行するか否かが決まるため、群予告演出の実行に関する処理負担を軽減することができ、好適な群予告演出を提供することができる。

【1351】

(20-1) 前記点灯手段は、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段（たとえば、Vランプ9G）を含み、

前記特定点灯手段は、前記有利状態に制御するときに点灯可能であり、かつ当該有利状態に制御しないときに点灯せず（たとえば、Vランプ9Gは、V入賞が発生可能な大当たり遊技状態のラウンド中であることやV入賞が発生したことを報知するために点灯する）、

30

前記第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図63に示す輝度データテーブルの例）。

【1352】

これにより、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、大当たりなどの有利状態に制御されたのかと遊技者に勘違いをさせてしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1353】

40

(20-2) 前記点灯手段は、前記群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段（たとえば、スティックコントローラランプ9J、トリガボタンランプ9K）を含み、

前記特定点灯手段は、遊技者に対して操作手段の操作が有効であることを点灯によって示唆するものであり（たとえば、スティックコントローラランプ9Jはスティックコントローラ31Aを引く操作を促すために点灯し、トリガボタンランプ9Kは押しボタン31Bを押圧する操作を促すために点灯する）、

前記第1輝度データテーブルおよび前記第2輝度データテーブルは、前記特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まない（たとえば、図63に示す輝度データテーブルの例）。

【1354】

50

これにより、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、操作手段の操作を促しているのかと遊技者に勘違いをさせてしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1355】

〔変形例〕

上述したパチンコ遊技機1の変形例について説明する。

【1356】

（群予告演出の表示期間について）

本実施の形態においては、第3表示期間が第1表示期間よりも長い期間であったが、第1表示期間が第3表示期間よりも長い期間であってもよい。

10

【1357】

これにより、第1表示期間において最初に登場したキャラクタを長めにみせることで、大当りを示唆する群予告演出が実行されたことに対して注目させ易くすることができる。

【1358】

（群予告演出の実行タイミングについて）

本実施の形態においては、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、100%の確率で可変表示の時間の後半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果がハズレ表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の前半よりも、可変表示の時間の後半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。

20

【1359】

また、本実施の形態においては、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、100%の確率で可変表示の時間の前半で群予告演出が実行されるものであったが、これに限らない。たとえば、可変表示の結果が当り表示結果となる変動パターンの場合、可変表示の時間の後半よりも、可変表示の時間の前半の方が高い確率で群予告演出が実行されるものであってもよい。

【1360】

（群予告演出で登場するキャラクタについて）

本実施の形態においては、第1表示期間において、1番目（最初）のキャラクタとして主人公のメイドA（夢夢ちゃん）が登場したが、第2表示期間において最も多く登場するキャラクタが主人公のメイドA（夢夢ちゃん）であってもよい。

30

【1361】

これにより、最も長い第2表示期間において、主人公のキャラクタを遊技者に頻繁に見せることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1362】

また、第1表示期間において最初に表示されるキャラクタは、プレミアムキャラクタであってもよい。

【1363】

これにより、最初の第1表示期間において、プレミアムキャラクタを遊技者に最初に見せることができ、群予告演出をインパクトのあるものとするすることができる。なお、第1表示期間において最初に表示されるキャラクタがプレミアムキャラクタの場合、大当りが確定するものであってもよい。さらに、この場合、枠ランプなどの各ランプの点灯パターンをレインボー（七色）を含むパターンにしてもよい。

40

【1364】

なお、プレミアムキャラクタは、全ての状態や演出の中で最も登場割合の低いキャラであってもよいし、群予告演出以外では登場しないキャラクタであってもよい。また、プレミアムキャラクタは、他のキャラクタよりも、登場することで大当りの期待度が高いことを示唆するキャラクタであってもよい。

【1365】

50

（群予告演出における点灯制御について）

本実施の形態においては、図 6 4 に示す枠ランプ用孫テーブルに示すように輝度データが規定されていたが、以下のように輝度データが規定されてもよい。すなわち、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータと点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータとを組み合わせた第 1 特定輝度データと、点灯手段を低輝度で点灯させるためのデータを含む一方で点灯手段を高輝度で点灯させるためのデータを含まない第 2 特定輝度データとがあり、第 1 輝度データテーブルは、第 1 特定点灯データが用いられず、第 2 輝度データテーブルは、第 2 特定点灯データを用いるものであってもよい。

【1366】

このようにすれば、第 1 表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されないため、低輝度でランプが点灯することで複数のキャラクタが近づいてくる様子を表現することができ、第 2 表示期間においては、高輝度で点灯するデータが規定されるため、複数のキャラクタが次々と進行する様子を表現することができる。

【1367】

また、第 3 輝度データテーブルは、第 2 輝度データテーブルで点灯していた点灯手段を全て消灯させる輝度データを含むものであってもよい。

【1368】

このようにすれば、第 3 表示期間においてキャラクタが進行して消える様子をランプの消灯によって表現することができる。

【1369】

また、点灯手段は、群演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にある特定点灯手段を含み、

特定点灯手段の前面側には、光を透過可能な特定部材が配置されており、

特定点灯手段が点灯することで、特定部材を介して視認される色味が特定色となり、

第 1 輝度データテーブルおよび第 2 輝度データテーブルは、特定色とは異なる色で点灯手段を点灯させる輝度データを含み、

第 1 輝度データテーブルおよび前記第 2 輝度データテーブルは、特定点灯手段を点灯させる輝度データを含まないものであってもよい。

【1370】

このようにすれば、群予告演出においてキャラクタが進行する方向に関連する位置にあるランプが群予告演出中に点灯してしまうことで、当該ランプの前面側に位置する透明な特定部材を介して視認される色味が群予告演出においては用いられていない特定色になってしまうことで、群予告演出の色味を邪魔してしまうことを防止することができる。よって、好適な群予告演出を提供することができる。

【1371】

（群予告演出の動画データについて）

本実施の形態においては、図 5 2 に示すように、動作対象となるキャラクタと当該キャラクタの動作内容（動作パターン）とが予め対応付けられた動画データを設計段階で作成しておき、当該動画データを RAM 1 2 2 または ROM 1 2 1 に格納するものであった。そして、パチンコ遊技機 1 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、RAM 1 2 2 または ROM 1 2 1 に格納された動画データを再生するようになっていた。しかしながら、上記と異なる方法で群予告演出の動画を再生するものであってもよい。

【1372】

たとえば、動作対象となるキャラクタのデータと、動作内容（動作パターン）を示すデータとを、各々別のデータとして RAM 1 2 2 または ROM 1 2 1 に格納してもよい。そして、パチンコ遊技機 1 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 から受信した変動パターンコマンドに基づき、群予告演出の実行タイミングになったときに、RAM 1 2 2 または ROM 1 2 1 に格納されたキャラクタのデータと動作パターンを示すデータとを各々選択し、両者を組み合わせて動画データを作成し、作成した当該動画データを再

10

20

30

40

50

生するものであってもよい。

【1373】

より具体的には、RAM122またはROM121においては、キャラクタA、キャラクタB、キャラクタCの各々が走ったり歩いたりする複数のデータを記憶領域1に格納するとともに、キャラクタが決められていないが任意の複数のキャラクタが群予告演出に係る複数の動作パターンを示す動画データを記憶領域2に格納すればよく、演出制御用CPU120は、群予告演出の実行タイミングになったときに、記憶領域1からキャラクタを抽出し、さらに記憶領域2から群予告演出に係る動画データを抽出し、それらを組み合わせて1つの群予告演出の動画データを作成し、作成した当該動画データを再生するものであってもよい。

10

【1374】

(群予告演出と他の予告演出とが重なる場合について)

本実施の形態においては、図156および図169に示すように、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの(たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側)であった。しかしながら、これに限らない。たとえば、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの(たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側)であってもよい。あるいは、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、群予告演出における画像の表示領域が他の予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ他の予告演出における画像の表示が群予告演出における画像の表示よりも優先されるもの(たとえば、他の予告演出における画像の表示のレイヤーが群予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側)であってもよい。また、群予告演出の実行期間と他の予告演出の実行期間とが重なる場合、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きく、かつ群予告演出における画像の表示が他の予告演出における画像の表示よりも優先されるもの(たとえば、群予告演出における画像の表示のレイヤーが他の予告演出における画像の表示のレイヤーよりも前面側)であってもよい。なお、他の予告演出における画像の表示領域が群予告演出における画像の表示領域よりも大きい場合とは、たとえば、大当りを示唆する画像など遊技者が注目する予告画像については群予告演出における画像によって隠されているが、当該予告画像の周りに位置する画像(たとえば、予告画像を取り巻く炎やオーラなどを示す画像)については群予告演出における画像によって隠されずに視認可能であるものを含む。

20

30

【1375】

(当りを經由しない時短制御例)

次に、時短状態として、当り(大当り、小当りなど)を經由しない時短制御を実行する例を説明する。

40

(時短図柄を用いた時短制御例)

【1376】

(A1) 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7Aが作動する大当り状態や小当り状態を經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7Aを作動させることなく時短状態(高ベース状態)に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り(大当り、小当りなど)を經由しない時短制御を実行してもよい。

【1377】

(A2) 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

50

してもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【1378】

(A3) 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。

【1379】

(A4) また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【1380】

(A5) 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。

【1381】

(A6) 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。

【1382】

(A7) 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7A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。

【1383】

(A8) 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。

【1384】

(A9) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【1385】

(A10) また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのいずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【1386】

(A11) また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【1387】

10

20

30

40

50

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

【1 3 8 8】

(A 1 3) また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【1 3 8 9】

(A 1 4) また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数 0 回」の抽選結果を含めることができる。

【1 3 9 0】

(A 1 5) また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【1 3 9 1】

(A 1 6) また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【1 3 9 2】

(A 1 7) また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【1 3 9 3】

(A 1 8) また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【1 3 9 4】

(A 1 9) また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（S T 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。

【1 3 9 5】

(A 2 0) また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【1 3 9 6】

(A 2 1) また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【1 3 9 7】

（時短図柄を用いたその他の時短制御例）

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

【1 3 9 8】

(B 1) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい（飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど）。これにより、時短図

10

20

30

40

50

柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【1399】

（B2）（B1）の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい（たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど）。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

10

【1400】

（B3）（B1）の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1401】

（B4）（B1）の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）が異なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

20

【1402】

（B5）第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知（右打ちを指示する報知）に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで、左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

30

【1403】

（B6）第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（時短制

40

50

御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など）、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知（左打ちを指示する報知）をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

【1404】

（B7）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）が終了した後に実行される可変表示（第1可変表示）において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1405】

（B8）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）において当り（小当り、大当り）となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

20

【1406】

（B9）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行可能（たとえば4個の残保留記憶のうち4個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、3個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、4個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能）であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

30

【1407】

（B10）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

【1408】

（B11）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）における表示結果の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されるとき以外の通常状態での可変表示（第1可変表示）における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。

40

【1409】

（B12）時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示（第2可変表示）が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1410】

50

(B 1 3) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄(特定表示結果)になる場合と時短図柄(特別表示結果)になる場合とで、共通の特定演出(リーチ演出、予告演出)を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄(特別表示結果)になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次の可変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄(特別表示結果)が表示されるときに遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。

【1 4 1 1】

10

(B 1 4) 前記共通の特定演出を実行した後に、表示結果が、当り図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 4 1 2】

(B 1 5) 遊技制御用のCPU103は、当り図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合と、ハズレ図柄(所定表示結果)となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用CPU120は、遊技制御用のCPU103から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるようにしてもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1 4 1 3】

(B 1 6) 前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【1 4 1 4】

(B 1 7) 前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい(たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど)。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1 4 1 5】

(B 1 8) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1 4 1 6】

(B 1 8) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1 4 1 7】

(B 1 9) 前記共通の特定演出とは異なる所定演出(たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示(保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示)を表示する演出)の演出態様に応じて、時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1 4 1 8】

50

(B20) 時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄(特別表示結果)になることを示唆する演出(時短示唆演出など)を実行した後に、当り図柄(特定表示結果)を報知する演出(時短状態よりも遊技価値が高い特別な大当りなど)を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【1419】

(B21) 遊技制御用のCPU103は、複数種類設けられた時短図柄(特別表示結果)の種類に応じて時短回数(時短継続期間)が異なる時短状態(特別状態)に制御可能であり(たとえば第1時短図柄:時短50回、第2時短図柄:時短100回など)、演出制御用CPU120は、実行した演出の種類(たとえばリーチ演出の種類など)によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数(継続期間)が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。

【1420】

(B22) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103(遊技制御手段)からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120(演出制御手段)により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短状態(特別状態)に移行(制御)することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用CPU120は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態(特別状態)に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限(まったく実行しない、稀に実行可能とするなど)するようにしてもよい。これにより、時短図柄(特別表示結果)が表示されるとき遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。

【1421】

(B23) 保留記憶情報の先読みに基づいて、大当り遊技状態(特定遊技状態)に移行(制御)可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1422】

(B24) 先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄(特別表示結果)が表示される可変表示である場合と、時短図柄(特別表示結果)が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1423】

(B25) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない(たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど)。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1424】

(B26) 前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない(たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど)。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態

10

20

30

40

50

に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【1425】

(ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例)

次に、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示回数（ハズレとなった可変表示の継続回数）を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態（特別状態）は、所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示の継続回数が特別回数（たとえば1000回）に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態（特別状態）を実行可能としてもよい。

10

【1426】

(C1) 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数（継続回数）が特別回数（たとえば1000回など）に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情報は、第1可変表示で前記所定表示結果となったときと、第2可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第1可変表示と第2可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

20

【1427】

(C2) 前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数（たとえば1000回など）連続して表示されたことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態（特別状態）に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

30

【1428】

(C3) 前記数値情報は、通常状態とは異なる状態（確変状態、時短状態）においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

【1429】

(C4) 前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

40

【1430】

(C5) 通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（時短図柄）が可変表示結果として表示されたときに、時短状態（特別状態）に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態（特別状態）になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【1431】

(C6) 前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにして

50

もよい。これにより、実質的に次回の有利状態が発生するまでの時短状態（特別状態）に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

【1432】

（C7） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

【1433】

（C8） 前記数値情報が前記特別回数（たとえば1000回など）となったことに基づいて前記特別回数以上（たとえばさらに1000回以上など）の期間の時短状態（特別状態）に制御可能であり、前記時短状態（特別状態）中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であり、1回目の時短状態（特別状態）と、2回目の時短状態（特別状態）とで異なる演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、2回目の時短状態の方が1回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、1回目の時短状態（特別状態）と、2回目の時短状態（特別状態）とで同様の演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1434】

（C9） 特図プロセスフラグの値が第1数値（0～2）のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値（4以降）のときに有利状態（大当たり遊技状態）に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値（3）のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するための第3処理を実行する。また、第1経路（左側遊技領域）と第2経路（右側遊技領域）とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第1経路に遊技球を打込み、時短状態（特別状態）では第2経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第3処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に制御されていないが、前記第2経路に発射すべき旨の報知（たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知）をするようにしてもよい。また、前記第3処理の実行中においては、時短状態（特別状態）に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のCPU103により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態（特別状態）に移行するときに早め（現実の時短変動開始前）に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

【1435】

（C10） 前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第1処理の実行後に前記第2処理を実行し、前記第3処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態（特別状態）に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1436】

（C11） 前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後（次変動開始、客待ち）に時短状態（特別状態）に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報（特別回数到達

10

20

30

40

50

フラグ)を第1数値から第2数値に変更し(フラグセット)、時短状態(特別状態)へ制御するときに、当該特別情報を第2数値から第1数値へ変更する(フラグリセット)ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態(特別状態)へ移行させる制御を好適に実行することができる。

【1437】

(C12) 遊技制御用のCPU103は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第1情報のときと前記第2情報のときとで異なる図柄確定時間の変動パターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

【1438】

(C13) 特図プロセスフラグの値が第1数値(0~2)のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値(4以降)のときに有利状態(大当り遊技状態)に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値(3)のときに特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するための第3処理を実行する。また、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103(遊技制御手段)からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120(演出制御手段)により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第2数値であるときと前記第3数値であるときとに応じた特定情報(背景指定、変動パターン)を送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用CPU120(演出制御手段)により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

【1439】

(C14) 前記時短状態(特別状態)中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第1数値、前記第2数値、および、前記第3数値とは異なる第4数値とすることにより、再度前記時短状態(特別状態)に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

【1440】

(C15) 時短状態(特別状態)中においては、前記特定表示結果(当り図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど)。これにより、遊技状況に応じた時短状態(特別状態)の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【1441】

(C16) 時短状態(特別状態)中においては、前記特定表示結果(当り図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい(たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど)。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

【1442】

(C17) 時短状態(特別状態)中においては、前記特別表示結果(時短図柄)が表示されたことに基づいて時短状態(特別状態)に制御された場合と、前記特別条件(可変表示回数の条件)が成立して時短状態(特別状態)に制御された場合とで、異なる演出を

10

20

30

40

50

実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当たり終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【1443】

（C18）時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当たり終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

10

【1444】

（C19）停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報（コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド）を演出制御用CPU120に送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する示唆演出（所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、100回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど）を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

20

【1445】

（C20）遊技制御用CPU103は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報（時短状態に関する情報を特定可能なコマンド）を演出制御用CPU120へ送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出（時短状態回数の終了示唆の演出など）を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値（たとえば127）以下であることを特定可能な第1特定情報（第1背景指定、専用のカウントダウン演出情報）と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値（たとえば127）より大きいことを特定可能な第2特定情報（100回転ごとにカウントダウンするコマンドなど）と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

30

【1446】

（C21）演出制御用CPU120は、前記特別回数より少ない第1所定回数（例えば300回など）の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態（特別状態）に制御されることを示唆する示唆演出（時短状態示唆演出制御用）を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第1所定回数より少ない第2所定回数（たとえば100回など）の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

40

【1447】

（C22）停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初

50

期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御されるときに異なる演出（時短状態に移行するときの演出が異なるなど）を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

【1448】

（C23） 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御された後に異なる演出を実行する（時短状態に移行した後の演出が異なるなど）。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当り確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

【1449】

（D1） 可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当りが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【1450】

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機1の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このよ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。

【1451】

上記のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【1452】

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

【1453】

上記説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、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。

【1454】

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。

【1455】

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。

【符号の説明】

【1456】

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 3 遊技機用枠
- 4 A 第1特別図柄表示装置
- 4 B 第2特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 5 C, 5 L, 5 R 飾り図柄表示エリア
- 6 A 入賞球装置
- 6 B 可変入賞球装置
- 8 L, 8 R スピーカ
- 9 遊技効果ランプ
- 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
- 9020 特図LED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
- 24 V入賞スイッチ
- 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
- 9050 第4図柄ユニット
- 81, 82, 83 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

10

20

30

40

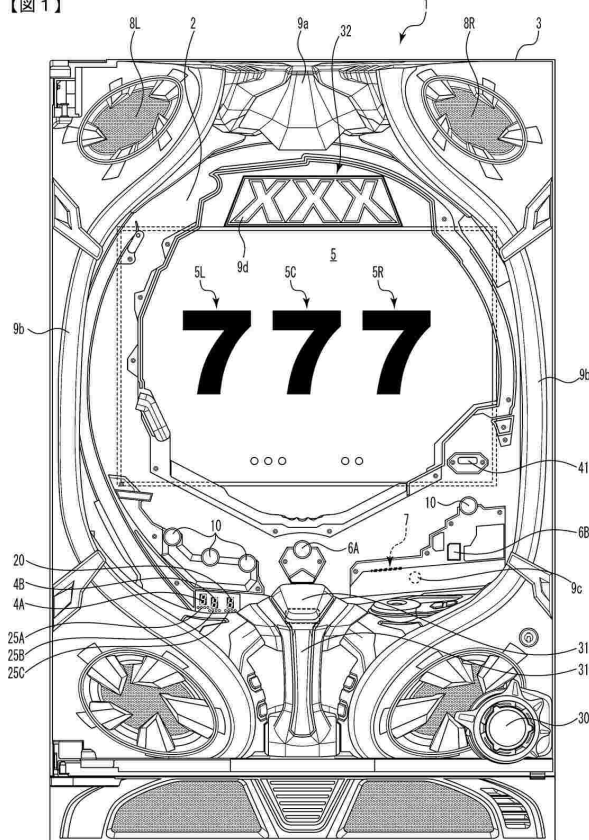
50

- 1 1 1 出力回路
- 1 2 0 演出制御用CPU
- 1 2 3 表示制御部

【図面】

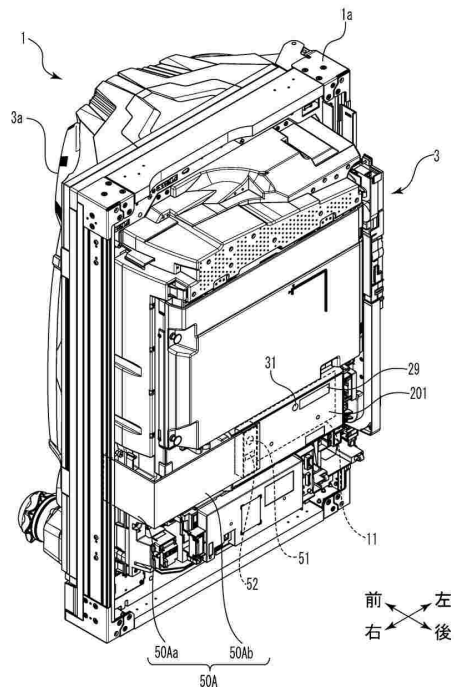
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



10

20

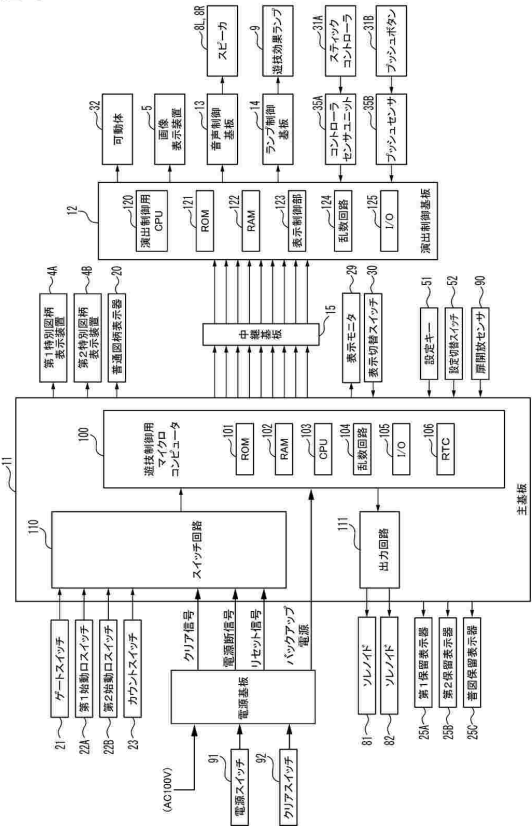
30

40

50

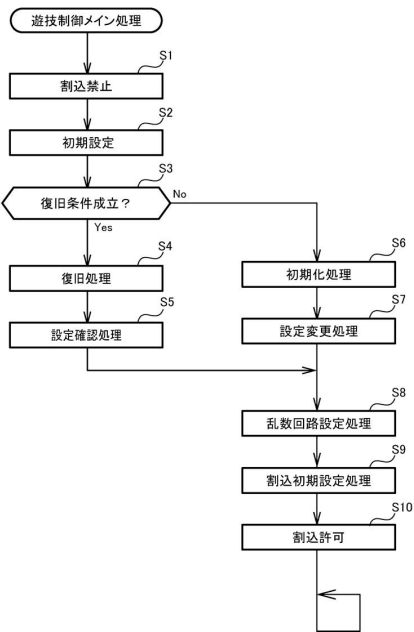
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】

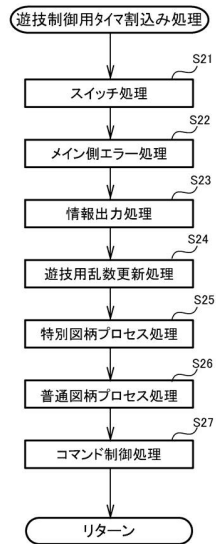


10

20

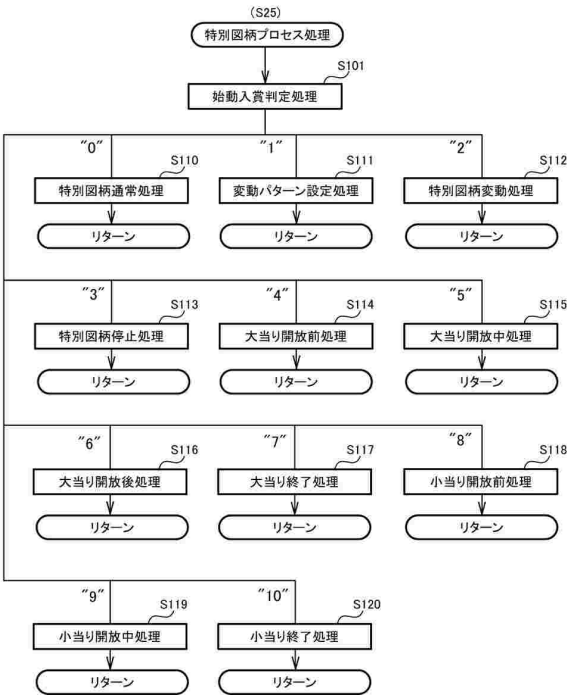
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



30

40

50

【図 7】

【図 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

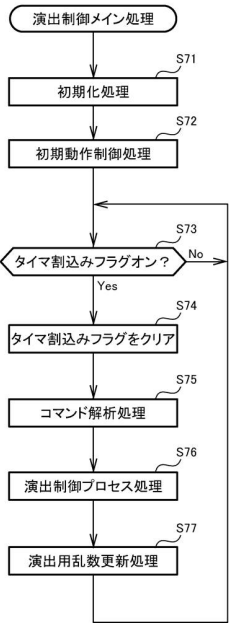
遊技状態	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1282 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/200)
小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (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
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	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1282 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/200)
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
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

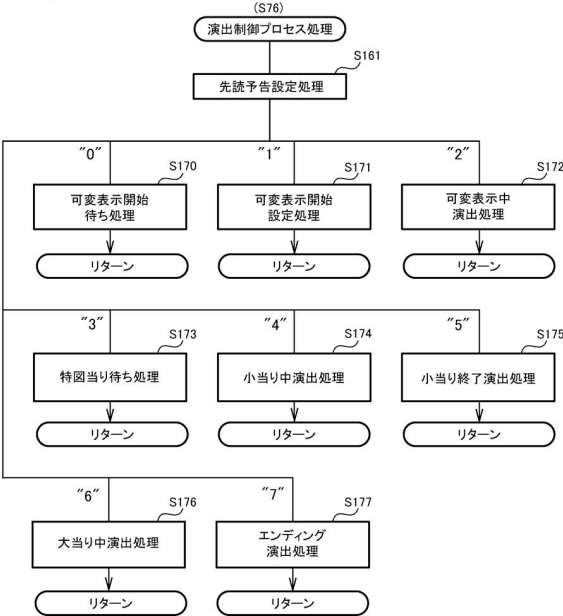
【図 8】

【図 8】



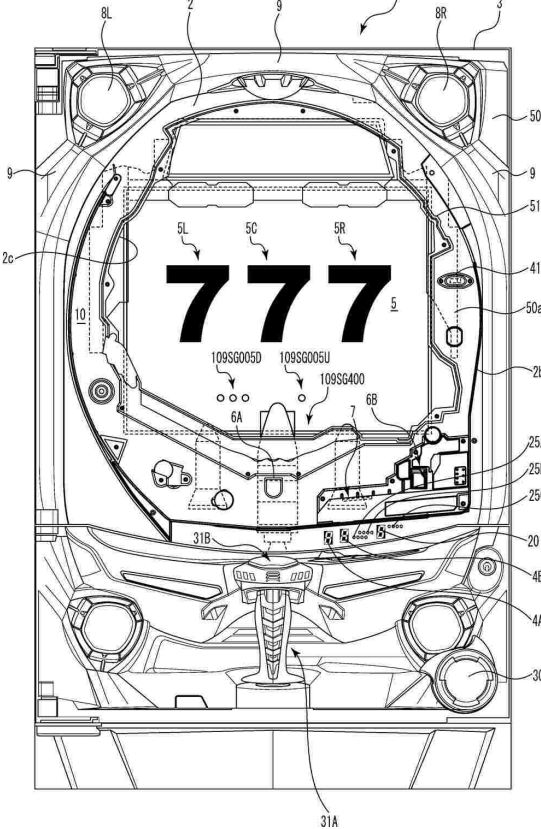
【図 9】

【図 9】



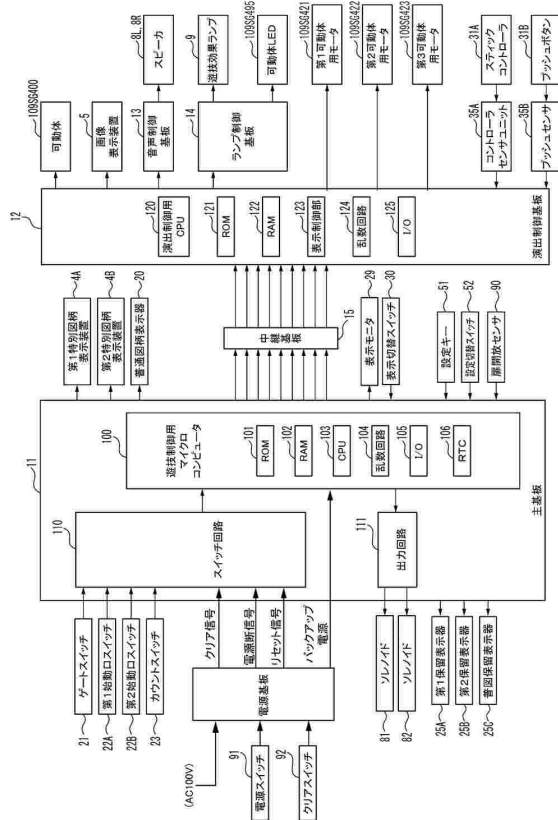
【図 10-1】

【図 10-1】



【図 10-2】

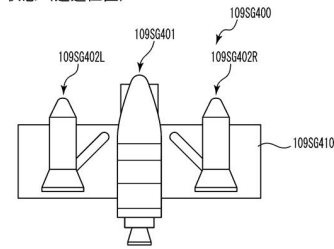
【図 10-2】



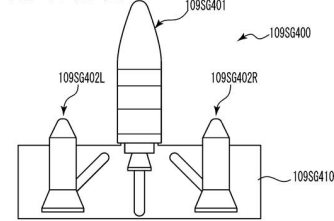
【図 10-3】

【図 10-3】

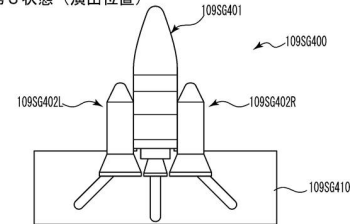
(A) 第 1 状態 (退避位置)



(B) 第 2 状態 (示唆位置)



(C) 第 3 状態 (演出位置)



【図 10-4】

【図 10-4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 10-5】

【図 10-5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

10

20

30

40

50

【図 1 0－6】

【図 1 0－6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル 2

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

【図 1 0－7】

【図 1 0－7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	2

【図 1 0－8】

【図 1 0－8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	40000	スーパーリーチα1(はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチα2(はずれ)
PA2-4	60000	スーパーリーチβ1(はずれ)
PA2-5	70000	スーパーリーチβ2(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	40000	スーパーリーチα1(大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチα2(大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチβ1(大当り)
PB1-5	70000	スーパーリーチβ2(大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図 1 0－9】

【図 1 0－9】

可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り	小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動 判定テーブルA	大当り用変動 判定テーブルB	特殊当り用 変動判定テーブル	はずれ用変動 判定テーブルA	はずれ用変動 判定テーブルB	はずれ用変動 判定テーブルC	はずれ用変動 判定テーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	—	—	—	600	—	—	—
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	—	—	—	—	700	—	—
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	—	—	—	—	—	800	—
PA1-4(非Rははずれ時短)	—	—	—	—	—	—	800
PA2-1(ノーマルRははずれ)	—	—	—	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRα1ははずれ)	—	—	—	50	50	50	50
PA2-3(スーパーRα2ははずれ)	—	—	—	22	22	22	22
PA2-4(スーパーRβ1ははずれ)	—	—	—	15	15	15	15
PA2-5(スーパーRβ2ははずれ)	—	—	—	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	2	—	—	—	—	—
PB1-2(スーパーRα1大当り)	45	30	—	—	—	—	—
PB1-3(スーパーRα2大当り)	150	135	—	—	—	—	—
PB1-4(スーパーRβ1大当り)	300	315	—	—	—	—	—
PB1-5(スーパーRβ2大当り)	500	515	—	—	—	—	—
PC1-1(特殊当り)	—	—	997	—	—	—	—

(数値は判定値数)

10

20

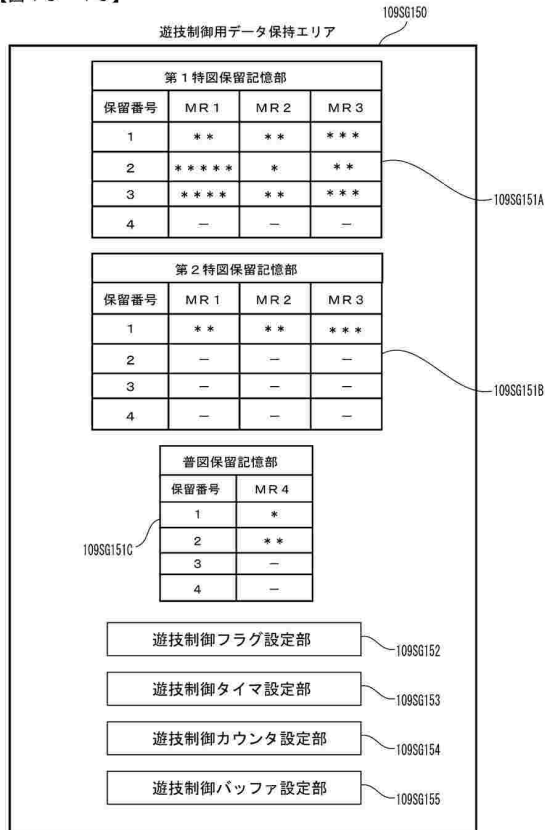
30

40

50

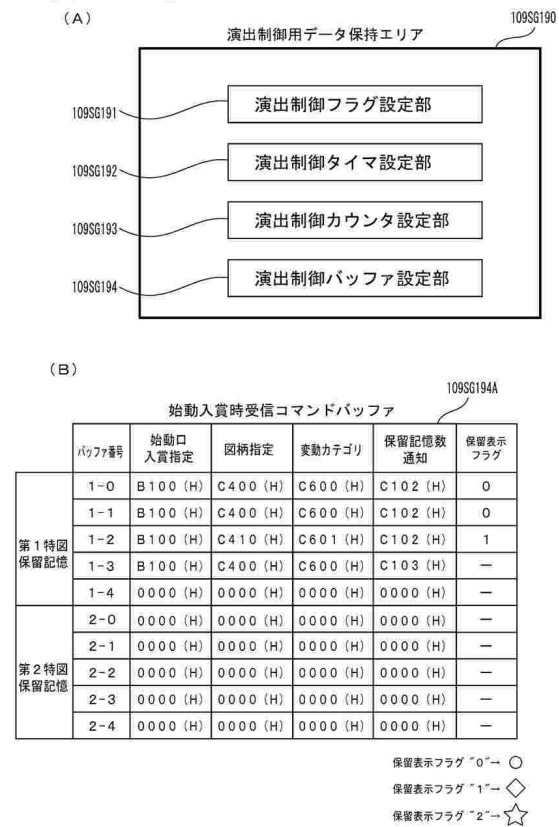
【図 10-10】

【図 10-10】



【図 10-11】

【図 10-11】

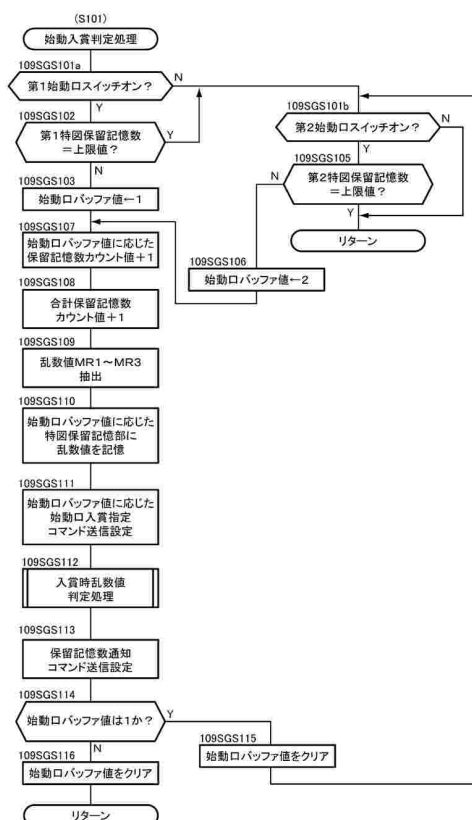


10

20

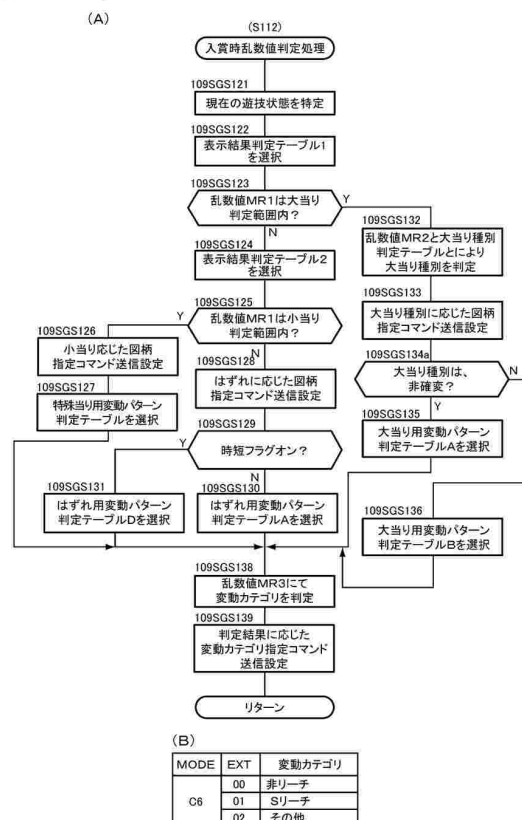
【図 10-12】

【図 10-12】



【図 10-13】

【図 10-13】



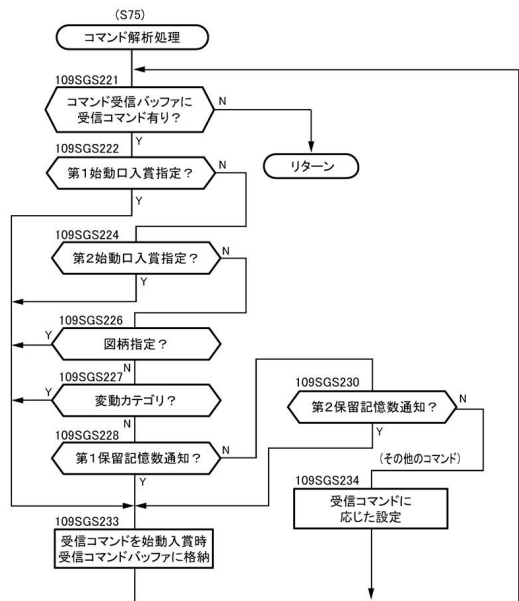
30

40

50

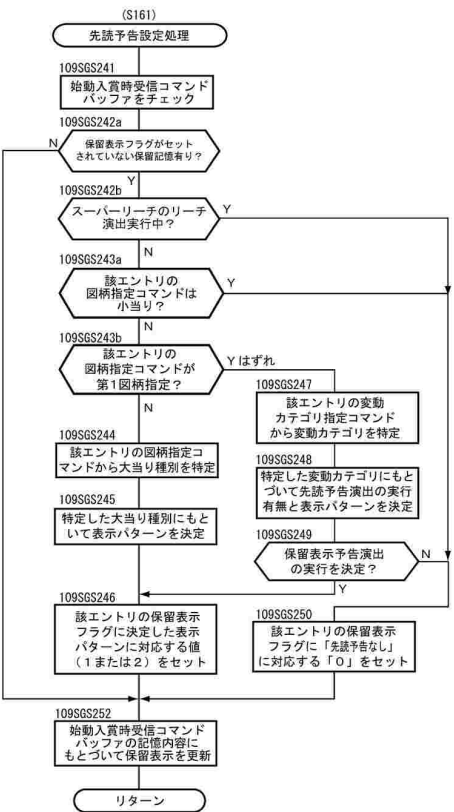
【図 10-14】

【図 10-14】



【図 10-15】

【図 10-15】



【図 10-16】

【図 10-16】

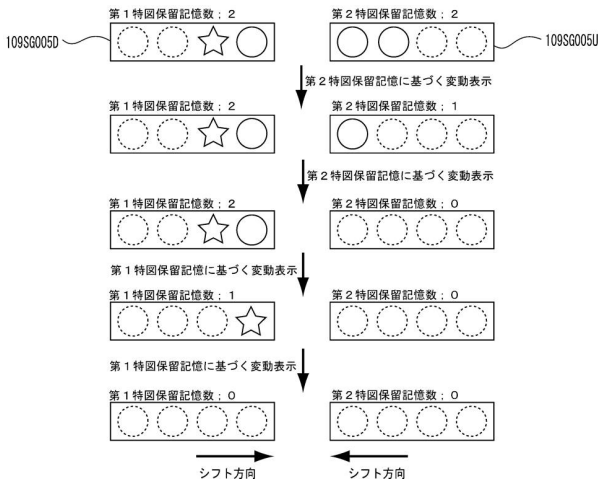
先読み予告演出実行の有無と表示パターン決定割合

変動表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
大当たり (非確変大当たり)	0%	70%	30%
大当たり (確変大当たり)	0%	30%	70%
はずれ (非リーチ)	95%	5%	0%
はずれ (その他)	75%	20%	5%
はずれ (Sリーチ)	65%	25%	10%

【図 10-17】

【図 10-17】

第1保留記憶表示エリア及び第2保留記憶表示エリアの更新例



10

20

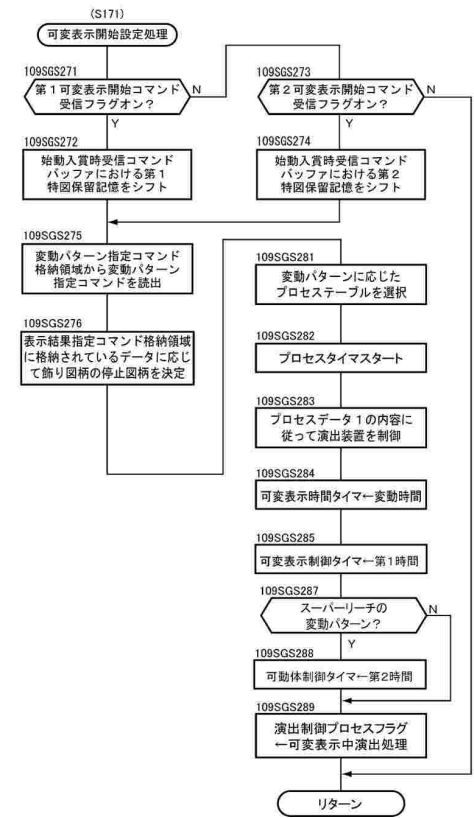
30

40

50

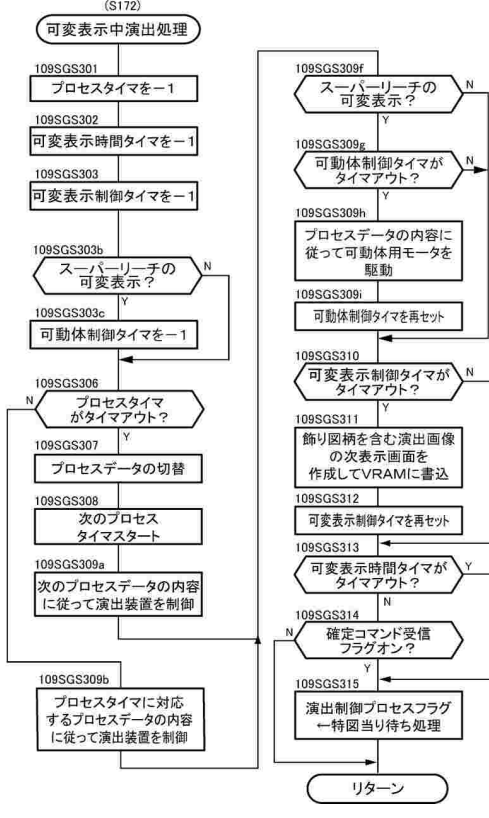
【図 10-18】

【図 10-18】



【図 10-19】

【図 10-19】



【図 10-20】

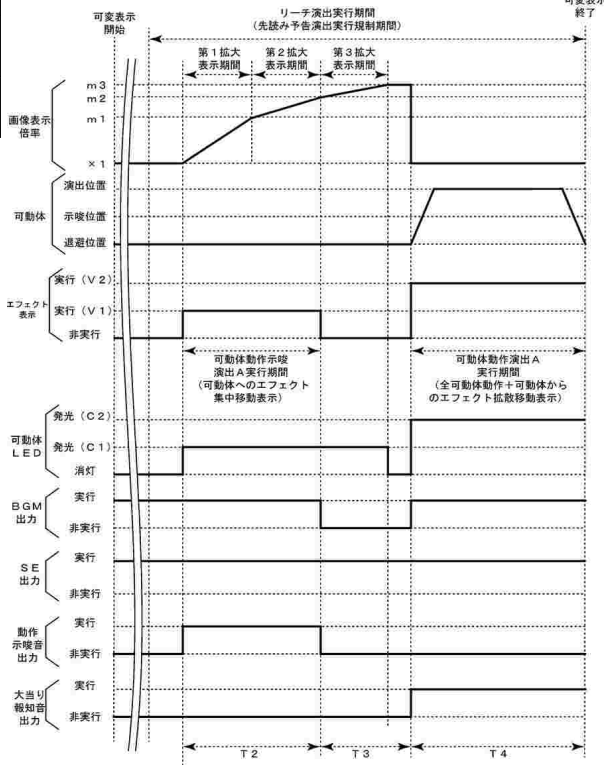
【図 10-20】

名称	用途	セット時間
可変表示制御タイマ	画像表示装置に表示される演出画像の表示	第1時間 (33ms)
可動体制御タイマ	可動体の移動制御	第2時間 (1ms)

【図 10-21】

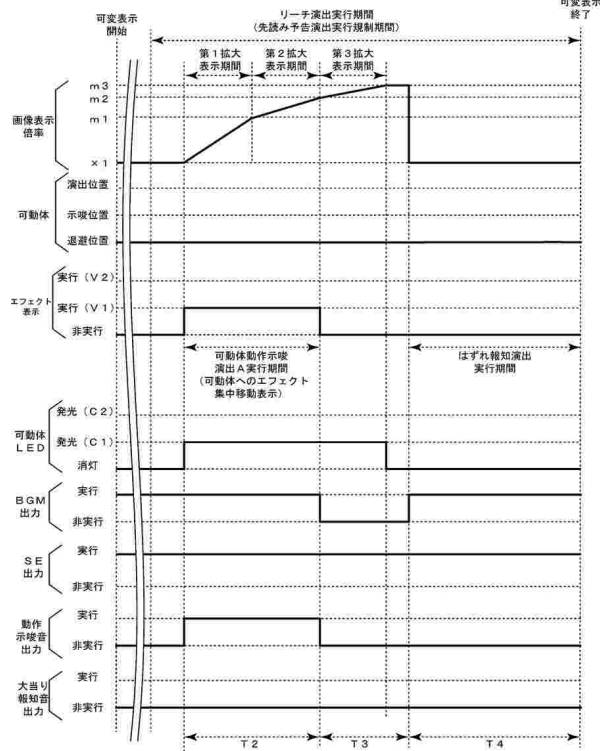
【図 10-21】

スーパリーチα1、α2大当りの可変表示



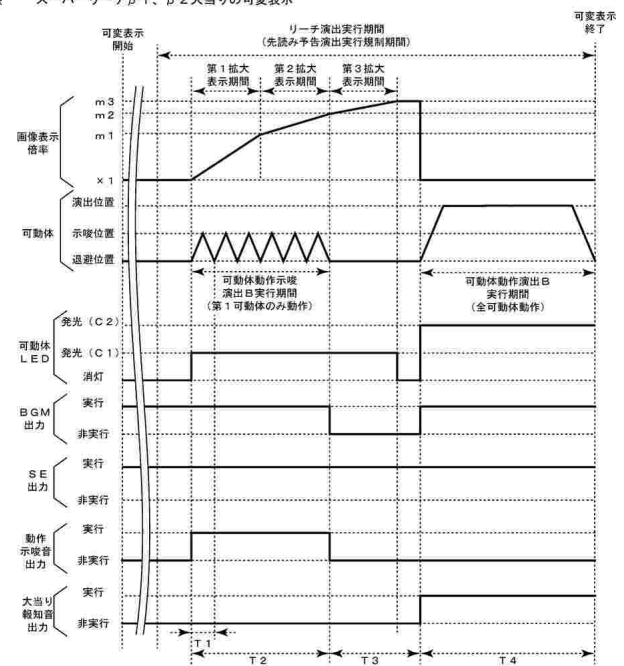
【図 10-22】

【図 10-22】

スーパーリーチ $\alpha 1$ 、 $\alpha 2$ はいずれの可変表示

【図 10-23】

【図 10-23】

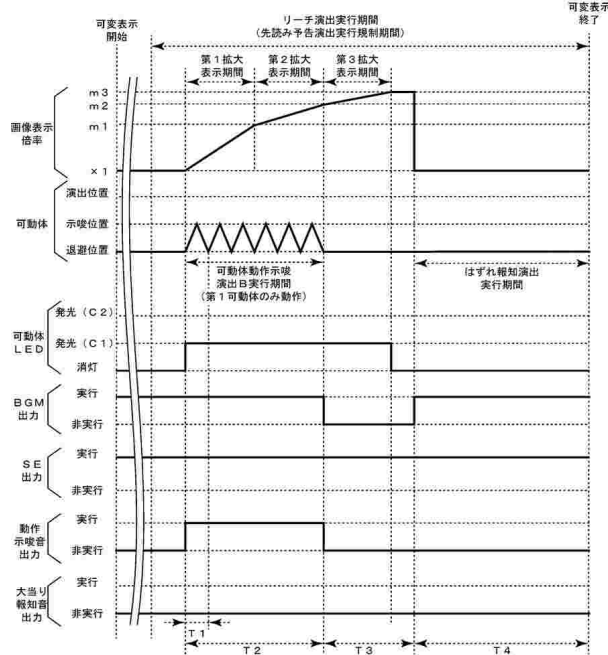
スーパーリーチ $\beta 1$ 、 $\beta 2$ 大当りの可変表示

10

20

【図 10-24】

【図 10-24】

スーパーリーチ $\beta 1$ 、 $\beta 2$ はいずれの可変表示

【図 10-25】

【図 10-25】

名称	可動体示唆動作	単位時間あたりの画像拡大率
第1拡大表示期間	有	大
第2拡大表示期間	有	中
第3拡大表示期間	無	小

30

40

50

【図 10-26】

【図 10-26】

(A)

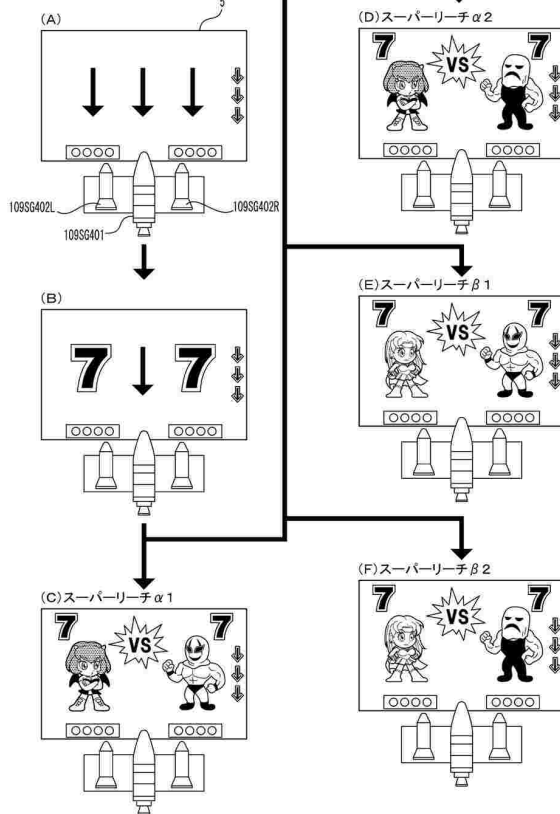
名称	演出態様	可動体LED
可動体動作演出A	星型のエフェクト画像が第1可動体に対して繰り返し作用(複数の星型のエフェクト画像が速度V1にて第1可動体に向けて移動)	輝度C1にて発光
可動体動作演出B	第1可動体が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動	

(B)

名称	演出態様	可動体LED
可動体動作演出A	・可動体ユニットが第1状態から第3状態に変化 ・複数の星型のエフェクト画像が速度V2にて第1可動体から拡散	輝度C2にて発光
可動体動作演出B	・可動体ユニットが第1状態から第3状態に変化 ・爆発エフェクト画像表示	

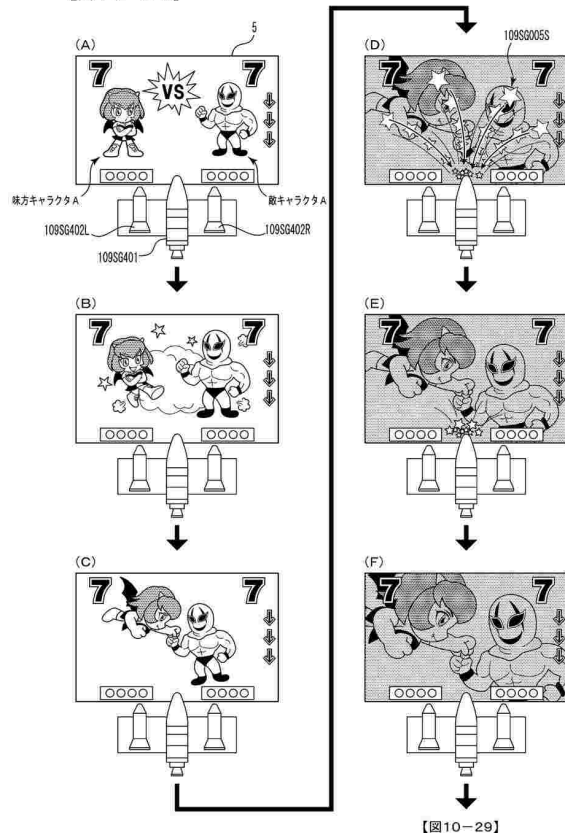
【図 10-27】

【図 10-27】



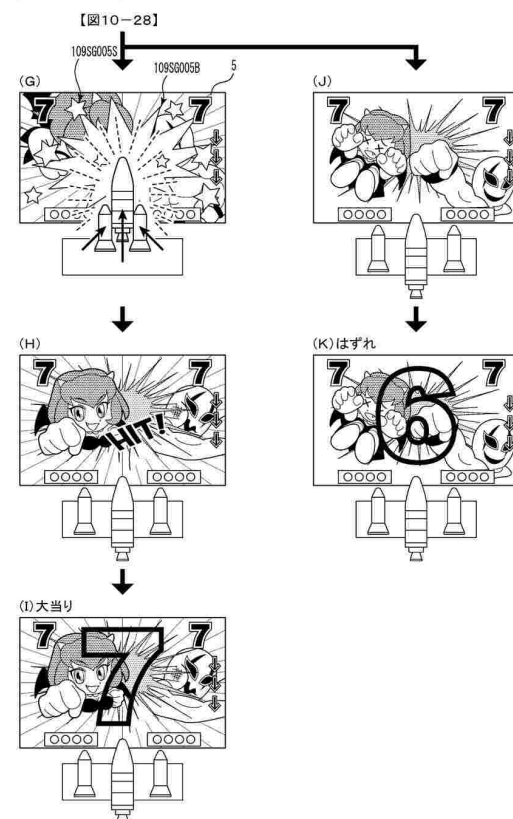
【図 10-28】

【図 10-28】



【図 10-29】

【図 10-29】



10

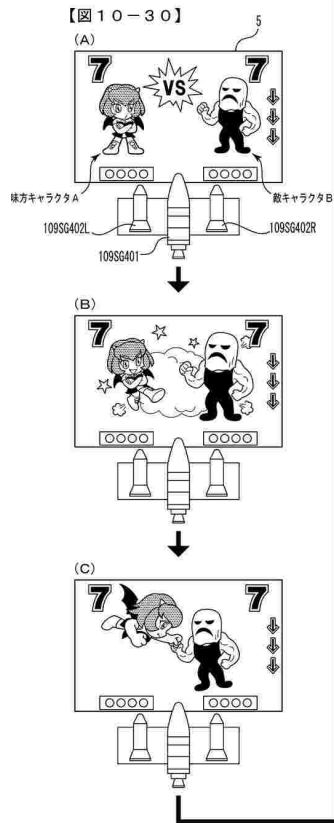
20

30

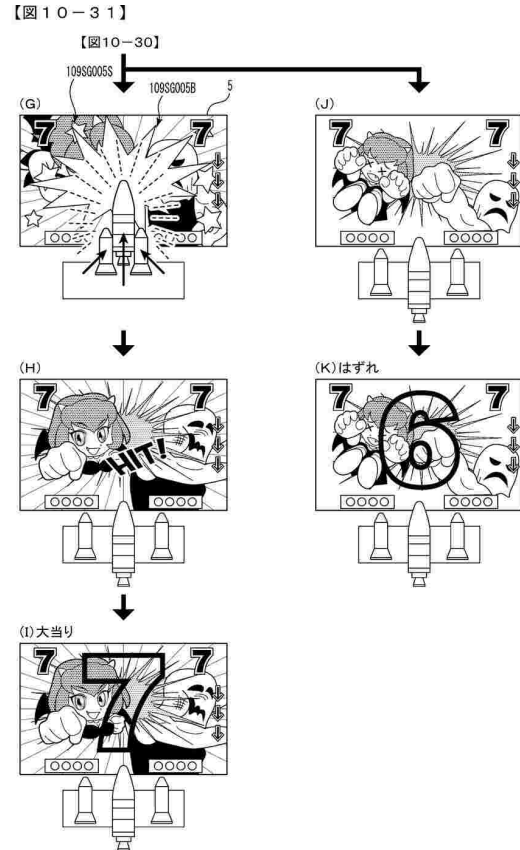
40

50

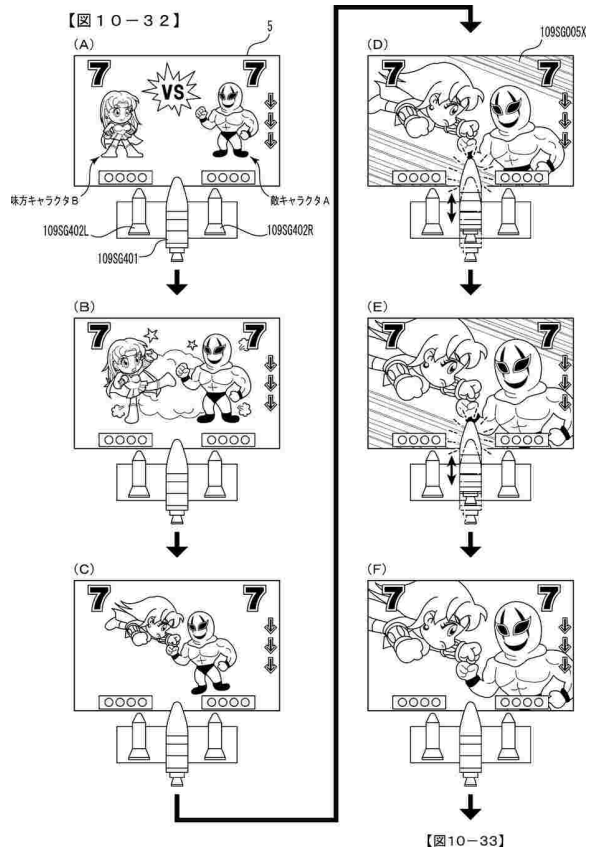
【図 10-30】



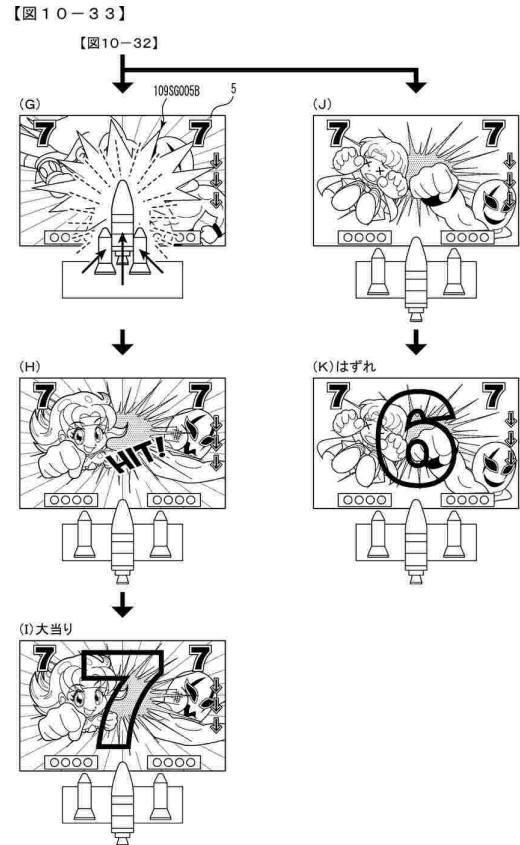
【図 10-31】



【図 10-32】



【図 10-33】



10

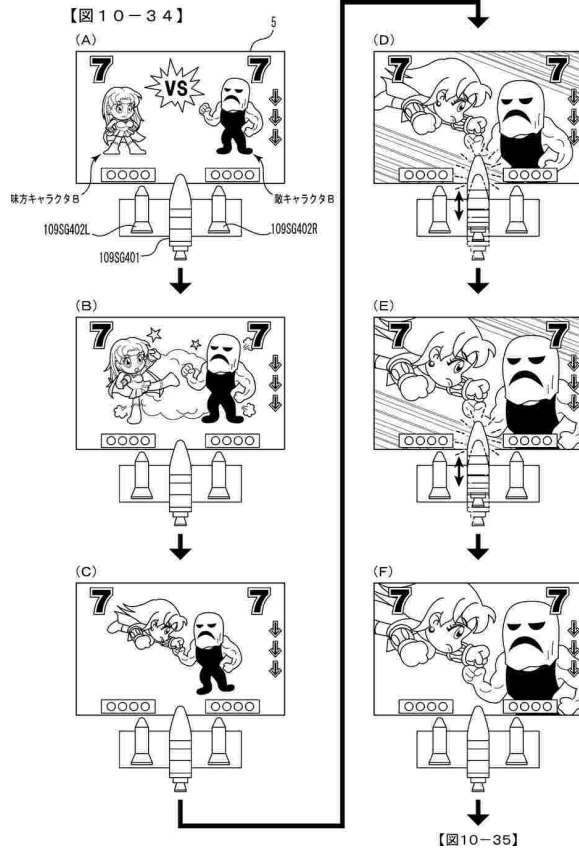
20

30

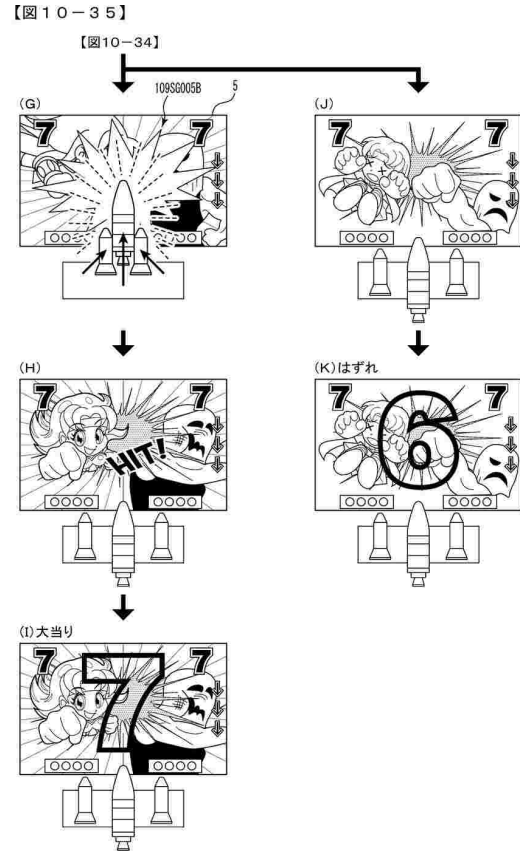
40

50

【図 10-34】



【図 10-35】

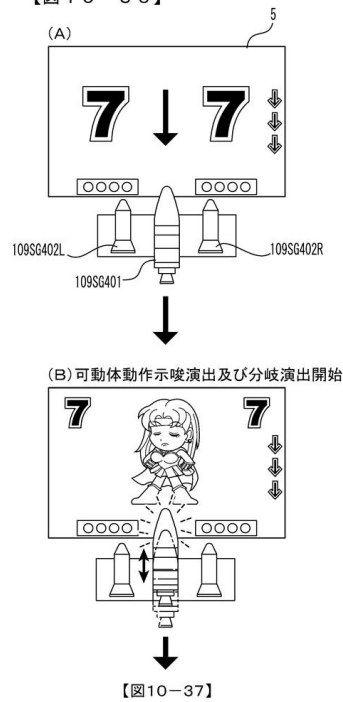


10

20

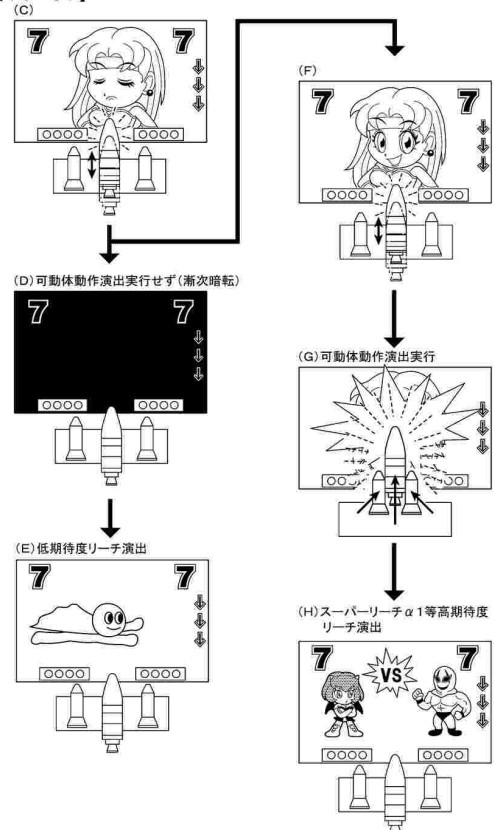
【図 10-36】

【図 10-36】



【図 10-37】

【図 10-37】



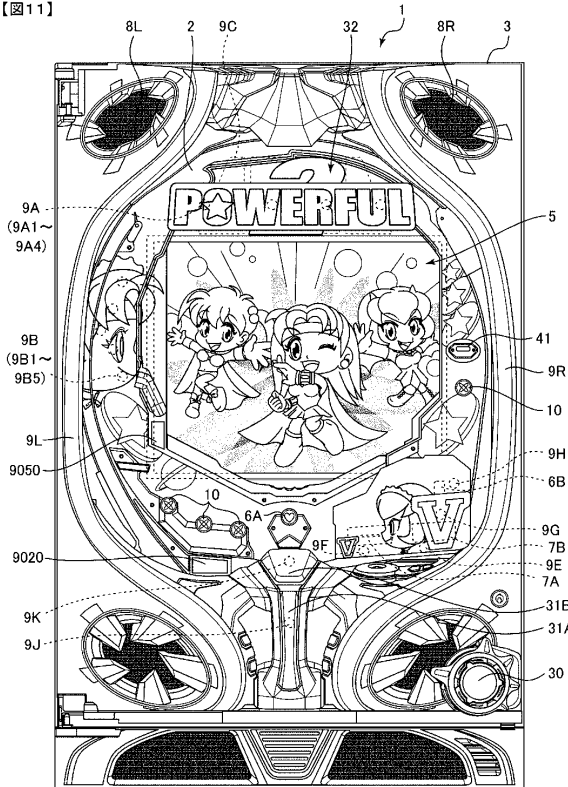
30

40

50

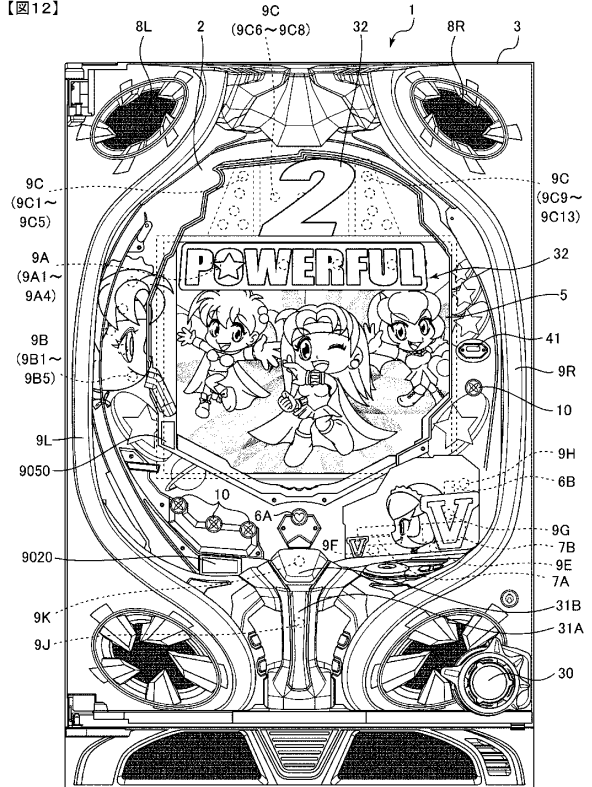
【図 1 1】

【図11】



【図 1 2】

【図12】

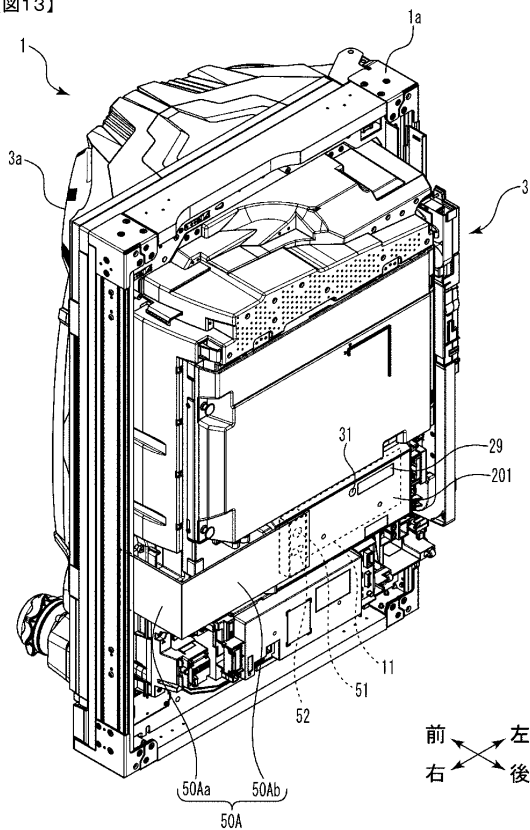


10

20

【図 1 3】

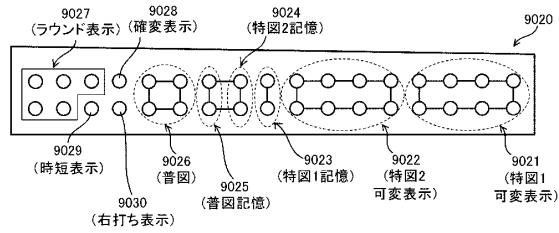
【図13】



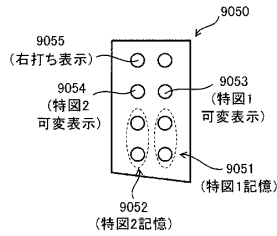
【図 15】

【図15】

(a)特図LED基板

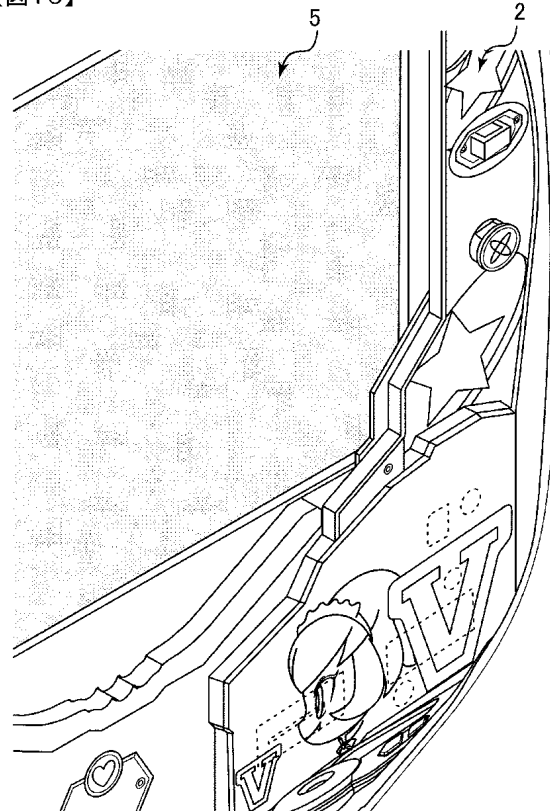


(b)第4図柄ユニット



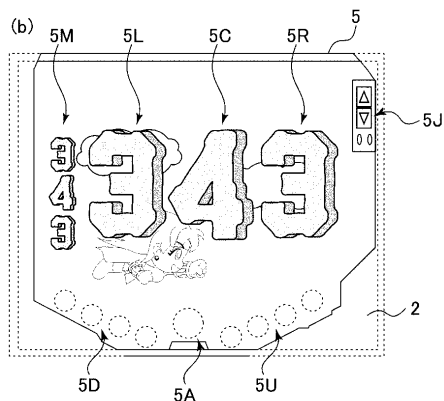
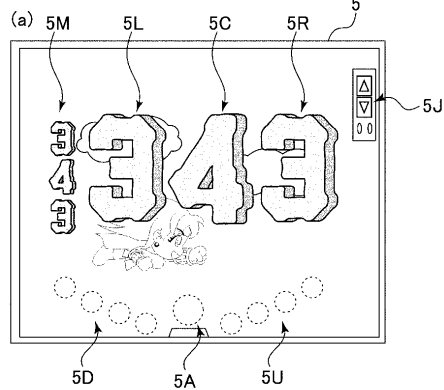
【図 16】

【図16】



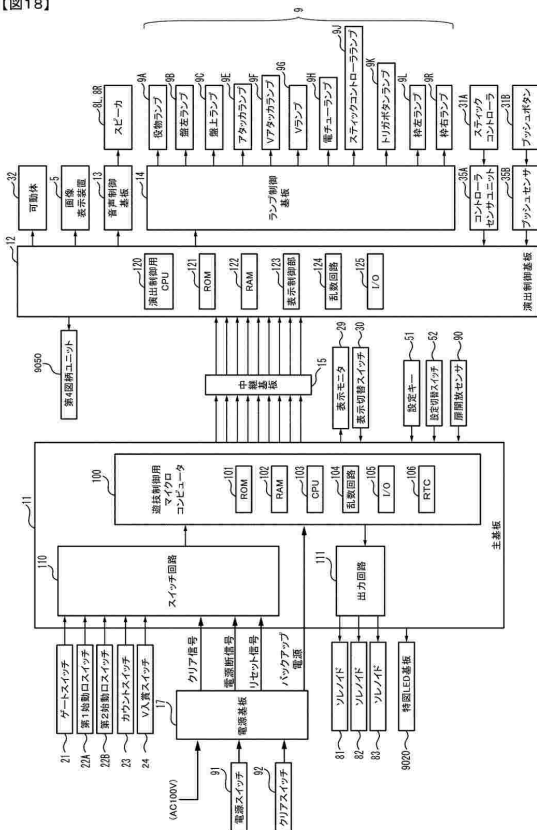
【図 17】

【図17】



【図 18】

【図18】



10

20

30

40

50

【図 19】

【図19】

当り種別

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	開放 回数
通常大当り1	低確率	高ベース (変動50回まで)	3
通常大当り2	低確率	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り1	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り2	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り3	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り4	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り5	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り6	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	5
確変大当り7	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	7
確変大当り8	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	10
確変大当り9	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	10

【図 20】

【図20】

乱数

乱数	用途	最大判定値
ランダム1	大当たり判定 (通常時、確変時共通)	65536
ランダム2	大当たり種類判定 (第1特図、第2特図共通)	100
ランダム3	後変動パターン判定 (ハズレ時)	65519
ランダム4	後変動パターン判定 (当り時)	239
ランダム5	前変動パターン判定	251
ランダム6	普通図柄当り判定	201

10

【図 2 1】

【図21】

(a)大当たり判定

状態	ランダム1判定値数 (最大判定値65536)
通常時	20
確変時	78

大当たり確率	ハズレ確率
約1/320	約319/320
約1/83	約82/83

10

(b)第1特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
通常大当り1	25
通常大当り2	25
確変大当り1	5
確変大当り2	3
確変大当り3	4
確変大当り4	

(c)第2特別図柄大当たり種類判定

大当たり種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
確変大当たり5	10
確変大当たり6	5
確変大当たり7	5
確変大当たり8	70
確変大当たり9	10

【図 22】

【图22】

[illegible]

30

40

50

【図 2 3】

【図23】

前変動パターン(メイン側)

前変動 番号	前変動パターン コマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数 (約33.3ms/ フレーム)
	MODE	EXT			
1	80	00	通常変動	12700	381
2	80	01	短縮変動	6700	201
3	80	02	超短縮変動	2700	81
4	80	03	ノーマルリーチ(役物×)	21000	630
5	80	04	ノーマルリーチ(役物○)	21000	630
6	80	05	ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	21000	630
7	80	06	【擬似2】擬似ノーマルリーチ(役物×)	41500	1246
8	80	07	【擬似2】擬似ノーマルリーチ(役物○)	41500	1246
9	80	08	【擬似2】擬似ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	41500	1246
10	80	09	【擬似3】擬似ノーマルリーチ(役物×)	62000	1861
11	80	0A	【擬似3】擬似ノーマルリーチ(役物○)	62000	1861
12	80	0B	【擬似3】擬似ノーマルリーチ(最終リーチ発展)	62000	1861

【図 2 4】

【図24】

後変動パターン(メイン側)

後変動 番号	前変動パターン コマンド		内容	変動時間 [ms]	フレーム数 (約33.3ms/ フレーム)
	MODE	EXT			
1	84	00	13S変動	300	9
2	84	01	7S変動	300	9
3	84	02	3S変動	300	9
4	84	03	擬似連ガセ	9300	279
5	84	04	ノーマルリーチ(ハズレ)	1700	51
6	84	05	SP前半(ハズレ)	37400	1123
7	84	06	SP前半→SP後半(ハズレ)	76900	2309
8	84	07	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	127700	3834
9	84	08	ノーマルリーチ(当り)	16400	492
10	84	09	SP前半(当り)	93300	2801
11	84	0A	SP前半→SP後半(当り)	99900	3000
12	84	0B	SP前半→最終リーチ(当り)	142800	4288

10

【図 2 5】

【図25】

後変動パターン判定(ハズレ時)

(a)保留0個→0個 保留1個→0個用

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	50074
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	7700
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(b)保留2個→1個用

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
	内容	
1	13S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(c)保留3個→2個用

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
	内容	
2	7S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

(d)保留4個→3個用

後変動番号	後変動パターン	ランダム3判定値数 (最大判定値65519)
	内容	
3	3S変動→非リーチ(ハズレ)	57773
4	擬似連ガセ(調整用)→非リーチ(ハズレ)	1
4	擬似連ガセ(先読み用)→非リーチ(ハズレ)	5850
5	ノーマルリーチ(ハズレ)	1250
6	SP前半(ハズレ)	307
7	SP前半→SP後半(ハズレ)	249
8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	89

※後変動番号6～8の選択率≒1/102

【図 2 6】

【図26】

後変動パターン判定(大当り時)

(a)通常大当り1.2、確変大当り1.2,5,6,7,8用

後変動番号	後変動パターン	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	20
10	SP前半(当り)	23
11	SP前半→SP後半(当り)	65
12	SP前半→最終リーチ(当り)	131

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(b)確変大当り3,9用

後変動番号	後変動パターン	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	12
10	SP前半(当り)	21
11	SP前半→SP後半(当り)	44
12	SP前半→最終リーチ(当り)	162

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

(c)確変大当り4用

後変動番号	後変動パターン	ランダム4判定値数 (最大判定値239)
	内容	
9	ノーマルリーチ(当り)	4
10	SP前半(当り)	14
11	SP前半→SP後半(当り)	114
12	SP前半→最終リーチ(当り)	107

※後変動番号10～12の選択率≒1/1.1

20

30

40

50

【図 27】

【図27】

前変動パターン判定

(a)後変動番号1用			
前変動番号	前変動パターン	内容	ランダム5特定変動 (最大判定値25)
1	通常変動		25
(b)後変動番号2用			
前変動番号	前変動パターン	内容	ランダム5特定変動 (最大判定値25)
2	短音変動		25
(c)後変動番号3用			
前変動番号	前変動パターン	内容	ランダム5特定変動 (最大判定値25)
3	短音短音変動		25
(d)後変動番号4用			
前変動番号	前変動パターン	内容	ランダム5特定変動 (最大判定値25)
4	通常変動		25
(e)後変動番号5用			
前変動番号	前変動パターン	内容	ランダム5特定変動 (最大判定値25)
5	ノーマルリーチ(変動×)		125
7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(変動×)		125
(f)後変動番号6用			
前変動番号	前変動パターン	内容	ランダム5特定変動 (最大判定値25)
6	ノーマルリーチ(変動×)		101
7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(変動×)		101
10	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(変動×)		59
(g)後変動番号7用			
前変動番号	前変動パターン	内容	ランダム5特定変動 (最大判定値25)
5	ノーマルリーチ(変動○)		31
8	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(変動○)		55
11	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(変動○)		175
(h)後変動番号11用			
前変動番号	前変動パターン	内容	ランダム5特定変動 (最大判定値25)
5	ノーマルリーチ(変動○)		21
8	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(変動○)		55
11	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(変動○)		185
(i)後変動番号6用			
前変動番号	前変動パターン	内容	ランダム5特定変動 (最大判定値25)
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)		1
9	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)		69
12	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)		195
(j)後変動番号12用			
前変動番号	前変動パターン	内容	ランダム5特定変動 (最大判定値25)
6	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)		1
9	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)		69
12	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)		205

【図 29】

【図29】

全変動パターン(サブ例)

前変動パターン			後変動パターン		メイン 変動番号
サブ 変動番号	前変動 番号	内容	後変動 番号	内容	
1	1	通常変動	1	1SS変動→フリーチ(ハズレ)	1
2	2	短音変動	2	7S変動→フリーチ(ハズレ)	2
3	3	短音短音変動	3	3S変動→フリーチ(ハズレ)	3
4	1	通常変動	4	疑似2変動→フリーチ(ハズレ)	4
5	4	ノーマルリーチ(変動×)	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	5
6	7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(変動×)	5	ノーマルリーチ(ハズレ)	6
7	4	ノーマルリーチ(変動×)	6	SP前半(ハズレ)	7
8	7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(変動×)	6	SP前半(ハズレ)	8
9	10	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(変動×)	6	SP前半(ハズレ)	9
10	5	ノーマルリーチ(変動○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	10
11	8	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(変動○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	11
12	11	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(変動○)	7	SP前半→SP後半(ハズレ)	12
13	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	13
14	9	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	14
15	12	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	8	SP前半→最終リーチ(ハズレ)	15
16	4	ノーマルリーチ(変動×)	9	ノーマルリーチ(当り)	16
17	7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(変動×)	9	ノーマルリーチ(当り)	17
18	4	ノーマルリーチ(変動×)	10	SP前半(当り)	18
19	7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(変動×)	10	SP前半(当り)	19
20	10	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(変動×)	10	SP前半(当り)	20
21	5	ノーマルリーチ(変動○)	11	SP前半→SP後半(当り)	21
22	8	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(変動○)	11	SP前半→SP後半(当り)	22
23	11	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(変動○)	11	SP前半→SP後半(当り)	23
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	24
25	9	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	25
26	12	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	12	SP前半→最終リーチ(当り)	26

【図 28】

【図28】

全変動パターン(メイン例)

前変動パターン			前変動パターン		
メイン 変動番号	後変動 番号	内容	変動時間 (ms)	フレーム数 (約30ms/フレーム)	フレーム数 (約30ms/フレーム)
1	1	通常変動	12700	344	1
2	2	短音変動	6700	220	2
3	3	短音短音変動	2700	81	3
4	1	通常変動	12700	344	4
5	4	ノーマルリーチ(変動×)	24000	630	5
6	7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(変動×)	41000	1246	5
7	4	ノーマルリーチ(変動×)	24000	630	6
8	7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(変動×)	41000	1246	6
9	10	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(変動×)	62000	1651	6
10	5	ノーマルリーチ(変動○)	24000	630	7
11	8	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(変動○)	41000	1246	7
12	11	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(変動○)	62000	1651	7
13	8	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	24000	630	8
14	9	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	41000	1246	8
15	12	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	62000	1651	8
16	4	ノーマルリーチ(変動×)	24000	630	5
17	7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(変動×)	41000	1246	5
18	4	ノーマルリーチ(変動×)	24000	630	10
19	7	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(変動×)	41000	1246	10
20	10	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(変動×)	62000	1651	10
21	5	ノーマルリーチ(変動○)	24000	630	11
22	8	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(変動○)	41000	1246	11
23	11	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(変動○)	62000	1651	11
24	6	ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	24000	630	12
25	9	【疑似2】疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	41000	1246	12
26	12	【疑似2】疑似→疑似→ノーマルリーチ(最終リーチ発露)	62000	1651	12

【図 30】

【図30】

(a)群予告抽選(ステージA時)

後変動 番号	群予告			
	6人群	爆チュー群	ポインゴ群	実行なし
6~8 (ハズレ)	13%	0%	2%	85%
10~12 (当り)	55%	0%	30%	20%

※後変動番号6~8の選択率 $\approx 319/320 \times 1/102 \approx 1/102$
後変動番号10~12の選択率 $\approx 1/320 \times 1/1.1 \approx 1/320$

(b)群予告抽選(ステージB時)

後変動 番号	群予告			
	6人群	爆チュー群	ポインゴ群	実行なし
6~8 (ハズレ)	0%	8%	2%	90%
10~12 (当り)	0%	60%	30%	20%

(c)SP前半タイトル予告抽選(ステージB時)

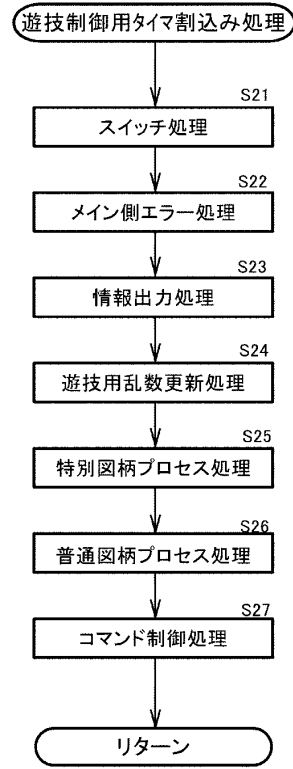
後変動 番号	SP前半タイトル予告(タイトルの色変化)の有無	
	あり	なし
6~8 (ハズレ)	20%	80%
10~12 (当り)	80%	20%

※ハズレかつ群予告ありの確率 $\approx 0.15\%$
※ハズレかつ群予告ありの確率 $\approx 0.27\%$
⇒群予告の信頼度 $\approx 64\%$

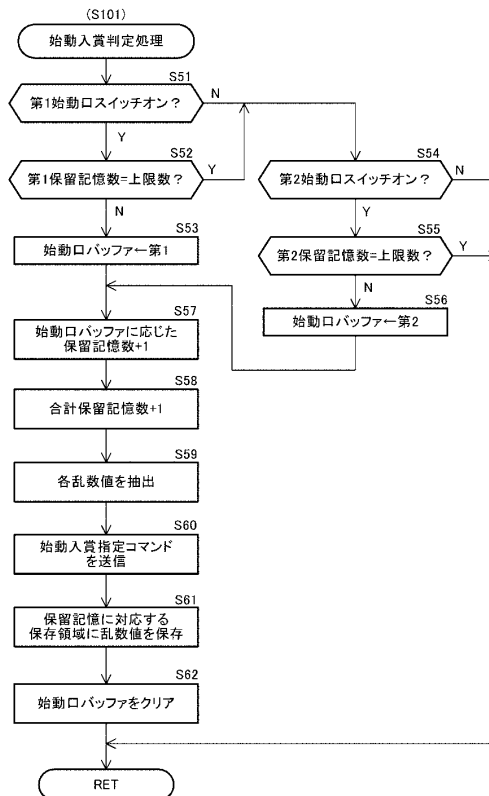
※ハズレかつ群予告ありの確率 $\approx 0.10\%$
※ハズレかつ群予告ありの確率 $\approx 0.28\%$
⇒群予告の信頼度 $\approx 74\%$

※ハズレかつSP前半タイトル予告ありの確率 $\approx 0.20\%$
※ハズレかつSP前半タイトル予告ありの確率 $\approx 0.25\%$
⇒SP前半タイトル予告の信頼度 $\approx 56\%$

【図32】

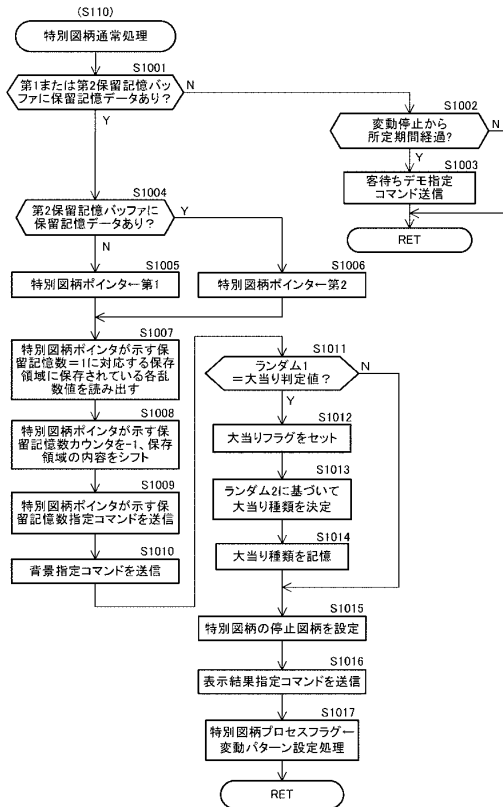


【図34】



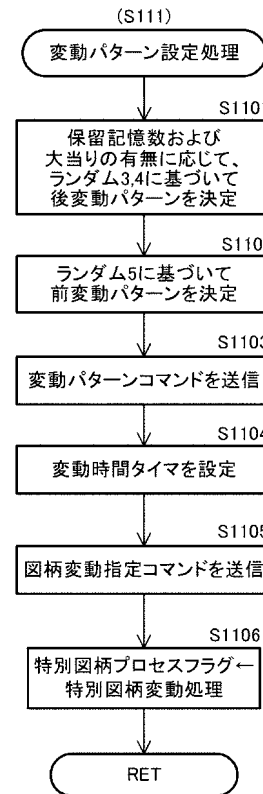
【図 3 5】

【図35】



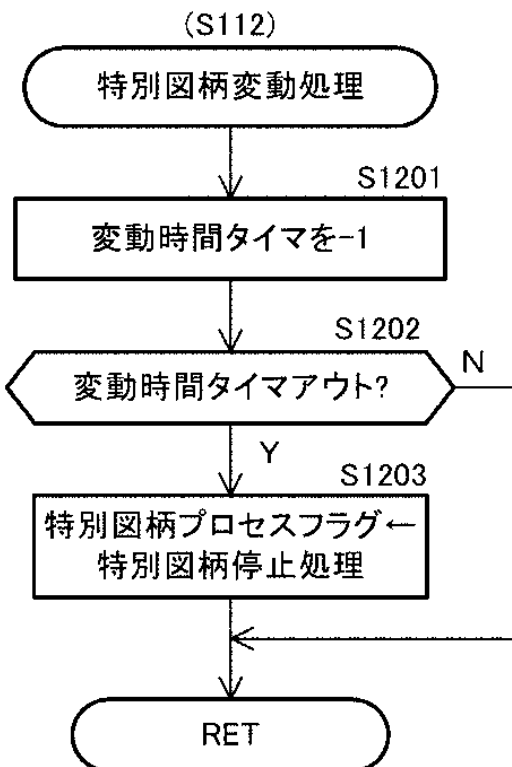
【図 3 6】

【図36】



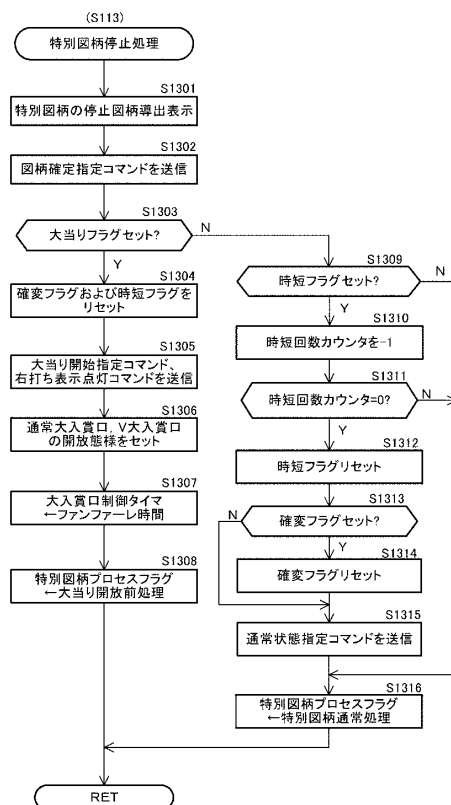
【図 3 7】

【図37】



【図 3 8】

【図38】



10

20

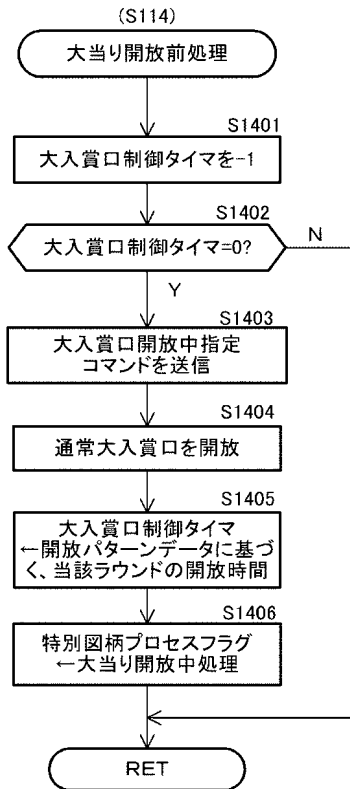
30

40

50

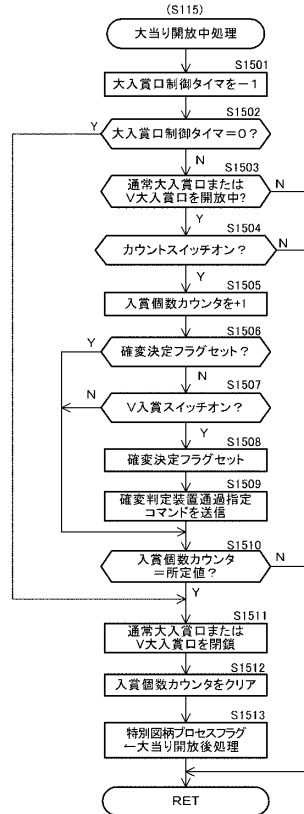
【図 39】

【図39】



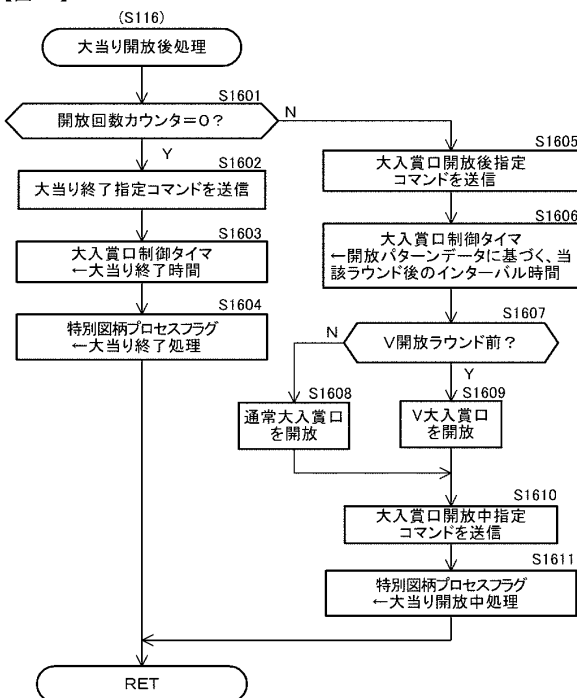
【図 40】

【図40】



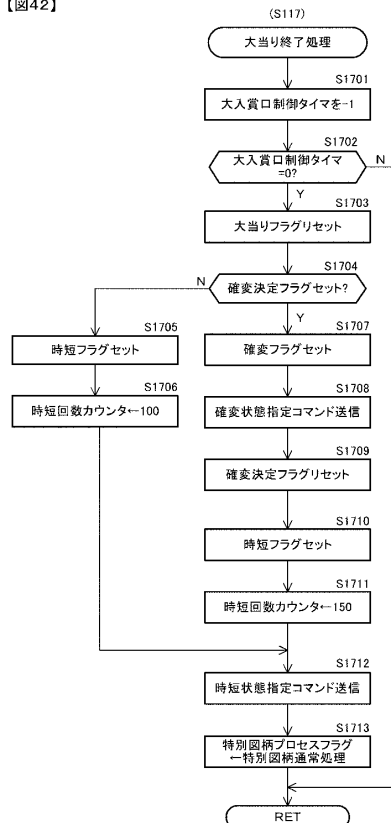
【図 41】

【図41】



【図 42】

【図42】



10

20

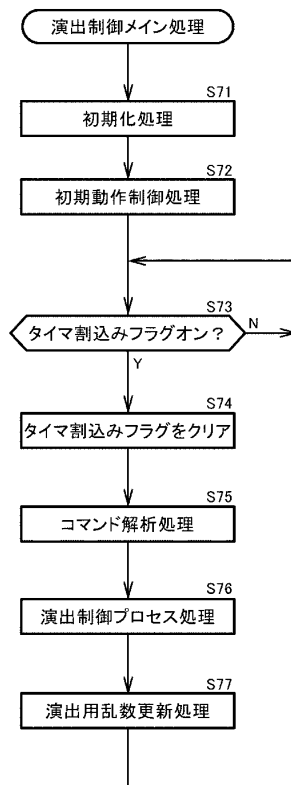
30

40

50

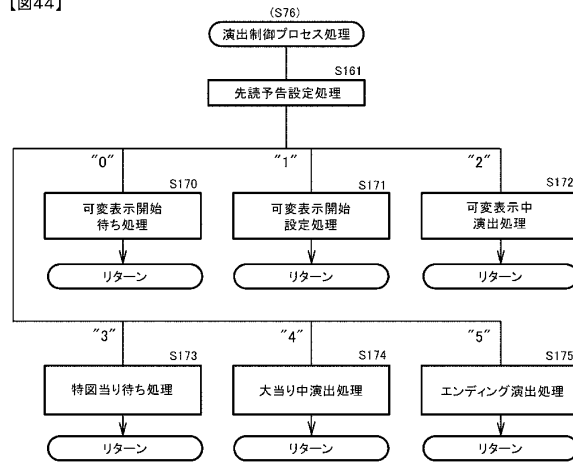
【図 4 3】

【図43】



【図 4 4】

【図44】

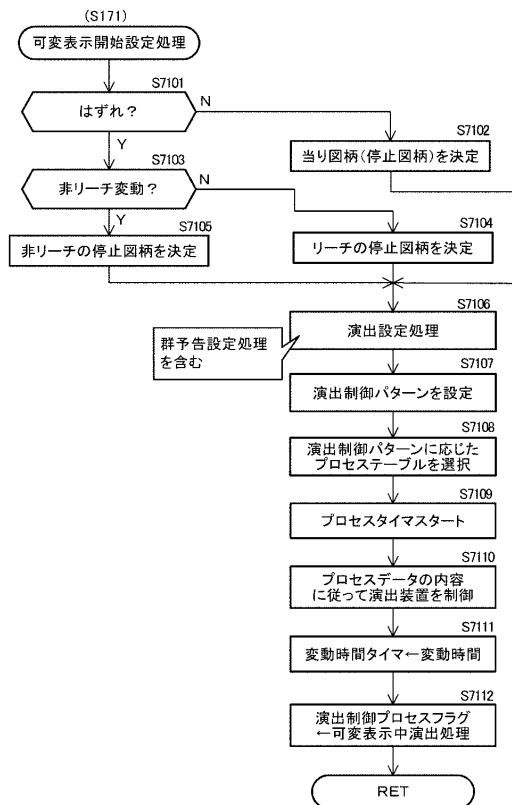


10

20

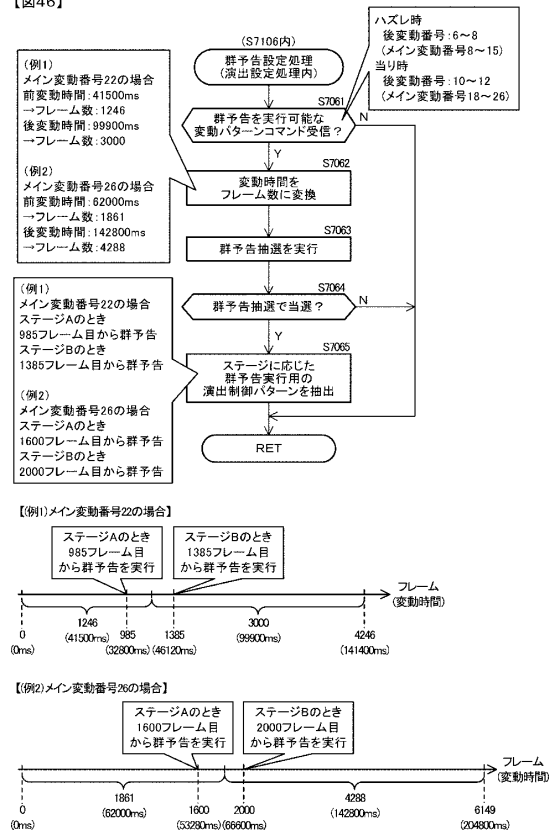
【図 4 5】

【図45】



【図 4 6】

【図46】



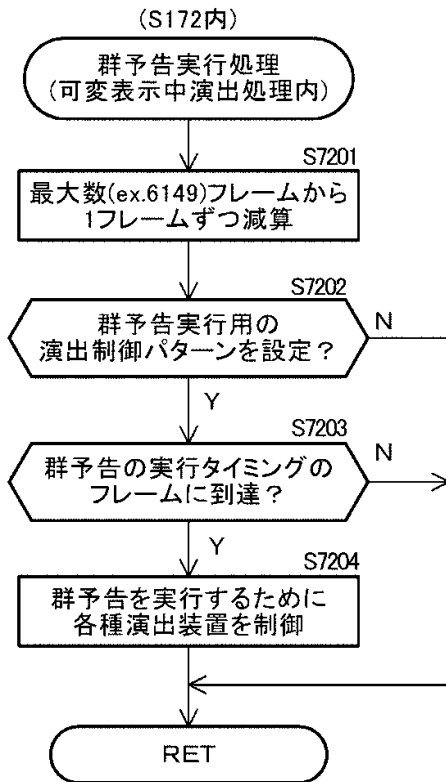
30

40

50

【図 4 7】

【図47】



【図 4 8】

【図48】



10

20

【図 4 9】

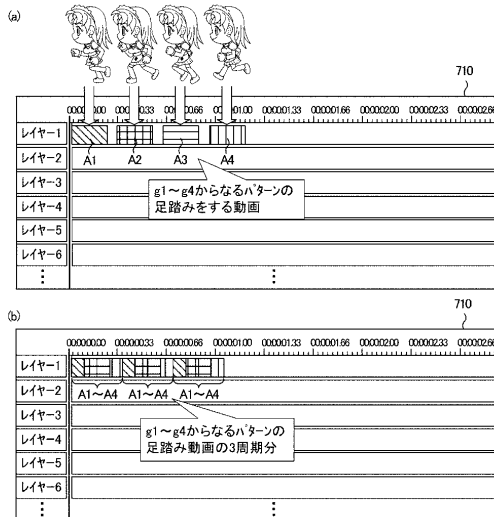
【図49】

本映像制作工程

STEP1: キャラクタ画像の準備



STEP2: キャラクタが足踏みをする動画の作成



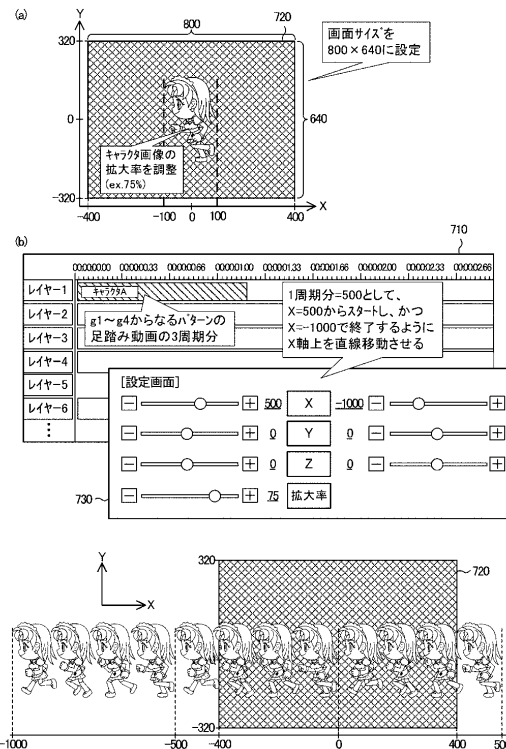
足踏み動画データを出力
(他のキャラクタも同様の作業で足踏み動画を作成)

【図 5 0】

【図50】

本映像制作工程

STEP3: キャラクタが進行する動画の作成



30

40

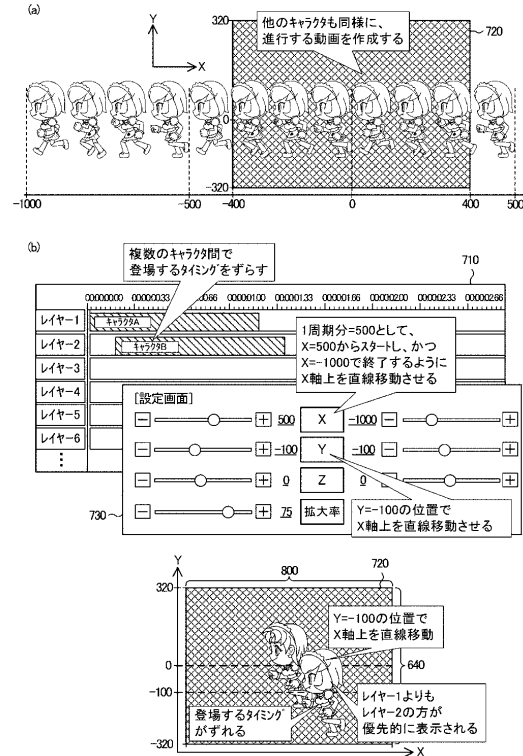
50

【図 5 1】

【図51】

本映像制作工程

STEP4: 複数のキャラクタが進行する動画の作成

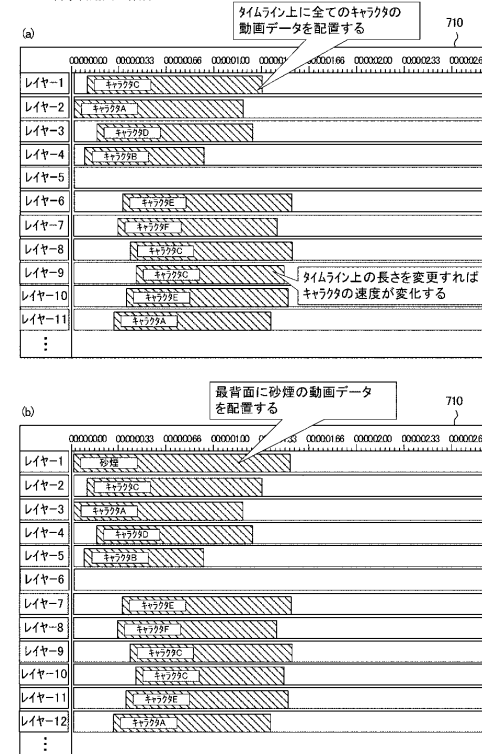


【図 5 2】

【図52】

本映像制作工程

STEP5: 群予告動画の作成



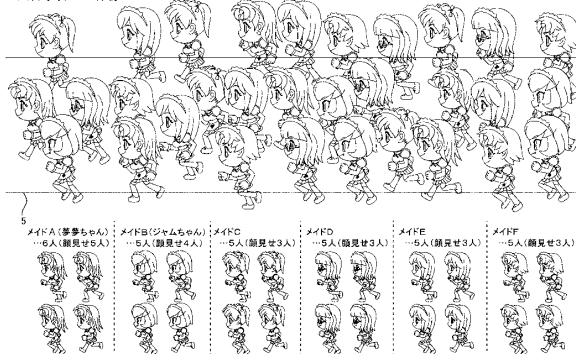
10

20

【図 5 3】

【図53】

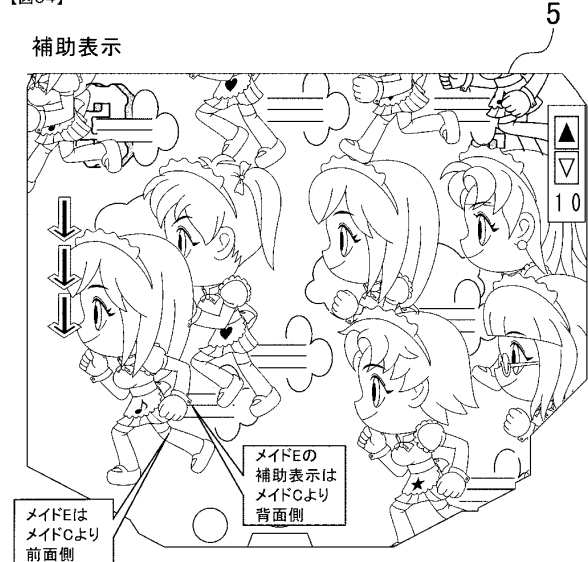
6人群予告の全体像



【図 5 4】

【図54】

補助表示



30

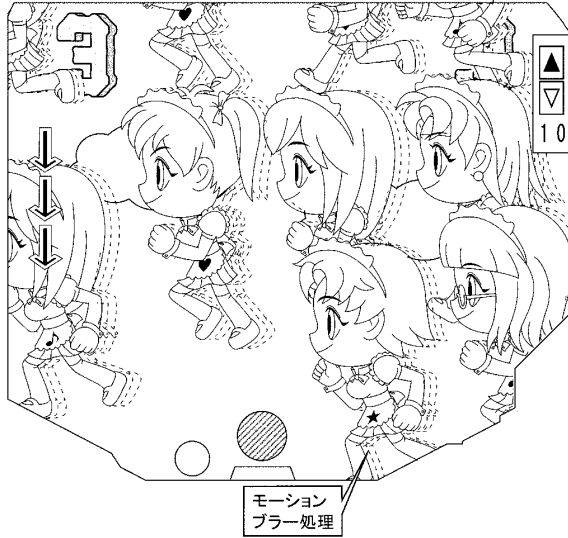
40

50

【図 5 5】

【図55】

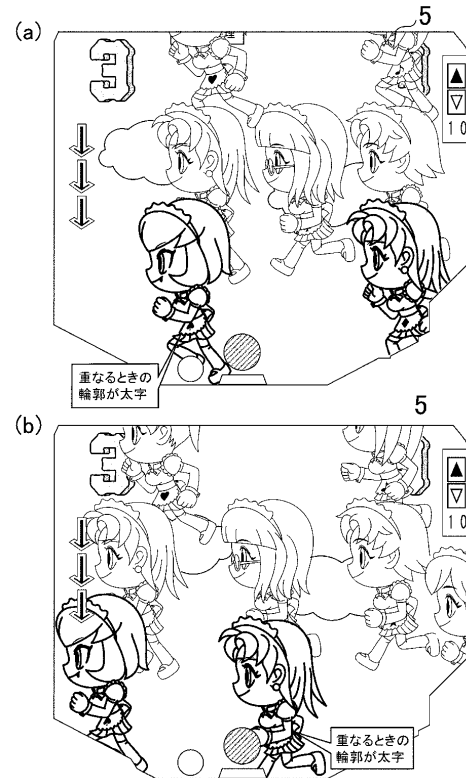
モーションブラー処理



【図 5 6】

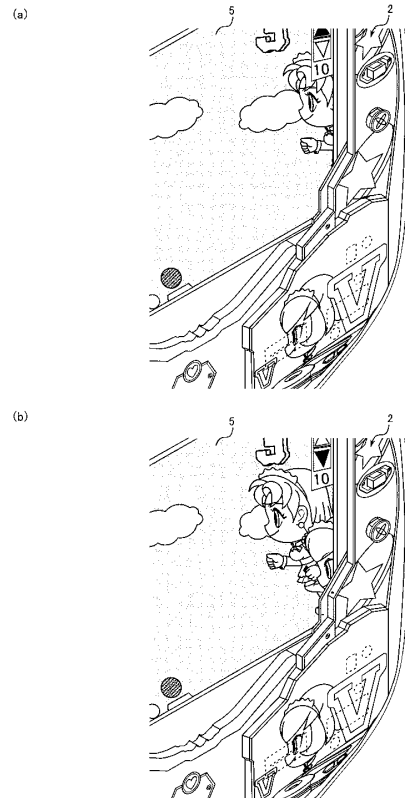
【図56】

キャラクタが重なるときの輪郭



【図 5 7】

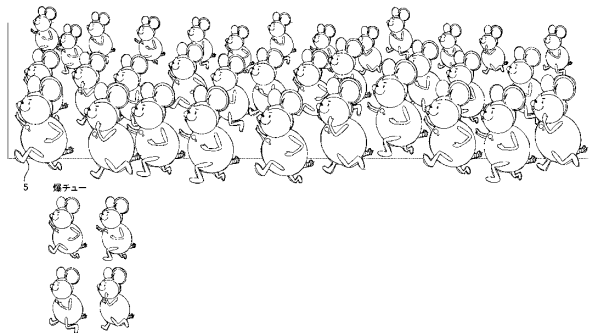
【図57】



【図 5 8】

【図58】

爆チュー群予告の全体像



10

20

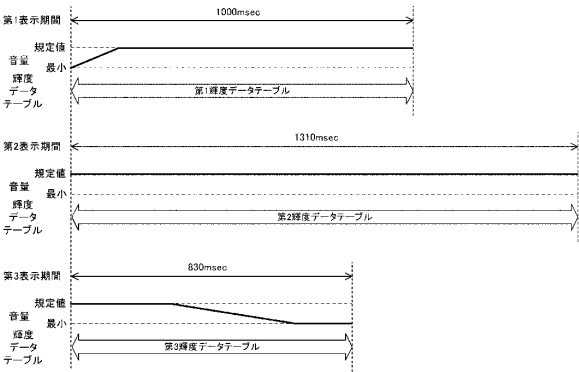
30

40

50

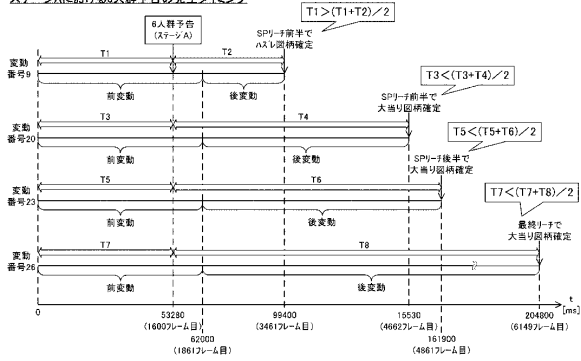
【図 59】

【図59】
群予告演出における音量の変化および輝度データテーブル



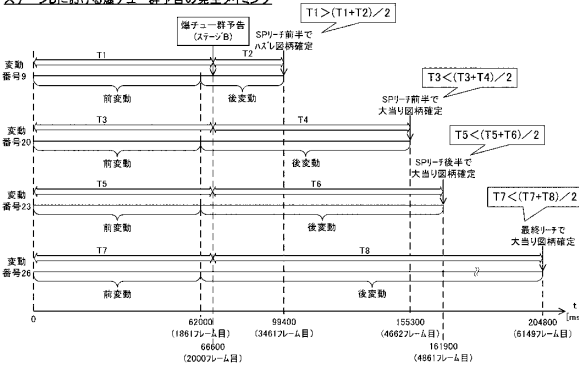
【図 60】

【図60】
ステージAにおける8人群予告の発生タイミング



【図 61】

【図61】
ステージBにおける爆チュー群予告の発生タイミング



【図 62】

【図62】
群予告輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右&左)	3140
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3140
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3140
盤上ランプ(役物の背面側付近)	3140
アタッカランプ	3140

10

20

30

40

50

【図 6 7】

【図67】

(a)群予告輝度データテーブル
(横上ランプ用テーブルU1)

横上ランプの輝度データ											
時間[msec]	RC1 RC2	RC3	RC4 RC5	RC6 RC7 RC8	RC9 RC10	RC11	RC12 RC13				
100T1-1)	RC1B RC2B	RC3B	RC4B RC5B	WWW	RC9B RC10B	RC11B	RC12B RC13B				
100T1-2)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
100T1-3)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
100T1-4)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
100T1-5)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
100T1-6)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
100T1-7)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
100T1-8)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
100T1-9)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
100T1-10)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
60000T1-11)	0x100100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100				

(b)群予告輝度データテーブル
(横上ランプ用テーブルU2)

横上ランプの輝度データ											
時間[msec]	RC1 RC2	RC3	RC4 RC5	RC6 RC7 RC8	RC9 RC10	RC11	RC12 RC13				
50T2-1)	RC1B RC2B	RC3B	RC4B RC5B	WWW	RC9B RC10B	RC11B	RC12B RC13B				
50T2-2)	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
50T2-3)	0x100100	0x100	0xA0A0A0	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
50T2-4)	0x100100	0x100	0xA0A0A0	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
50T2-5)	0x100100	0x100	0xA0A0A0	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
50T2-6)	0x100100	0x100	0xA0A0A0	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
50T2-7)	0x100100	0x100	0xA0A0A0	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
50T2-8)	0x100100	0x100	0xA0A0A0	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
50T2-9)	0x100100	0x100	0xA0A0A0	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
50T2-10)	0x100100	0x100	0xA0A0A0	0x000	0x100100	0x100	0x100100				
50T2-11)	0x100100	0x100	0xA0A0A0	0x000	0x100100	0x100	0x100100				

群予告輝度データテーブル (横上ランプ用テーブルU3)								用いられない			
横上ランプの輝度データ											
時間[msec]	RC1 RC1B	RC2 RC2B	RC3 RC3B	RC4 RC4B	RC5 RC5B	RC6 RC6B	RC7 RC7B	RC8 RC8B	RC9 RC9B	RC10 RC10B	RC11 RC11B
EX13-1)	0xA0A0A0	0xA0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00
EX13-2)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-3)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-4)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-5)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-6)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-7)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-8)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-9)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-10)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-11)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-12)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-13)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-14)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-15)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-16)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-17)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-18)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-19)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-20)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-21)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-22)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-23)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-24)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-25)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-26)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-27)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-28)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-29)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-30)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-31)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-32)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-33)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-34)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-35)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-36)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-37)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
EX13-38)	0xA0A0A0	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0x000	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA00	0xA0A0A0	0xA0A0A0
60000T3-39)	0x100100	0x100	0x100	0x100100	0x000	0x100100	0x100	0x100100	0x100	0x100100	0x100100
								群予告に 用いられない			

【図 6 9】

【図69】

リーチライン輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右&左)	1500
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	1500
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	1500
盤上ランプ(役物の背面側付近)	1500
アタッカランプ	1500

【図 6 8】

【図68】

(a)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用テーブルA1)

アタッカランプの輝度データ			
時間[msec]	アタッカ	リアリティ	リアリティ電圧
RC1B RC2B	WWW	RC1B	WWW
100T1-1)	0x100100	0x111100	0x111100
100T1-2)	0x100100	0x111100	0x111100
100T1-3)	0x100100	0x111100	0x111100
100T1-4)	0x100100	0x111100	0x111100
100T1-5)	0x100100	0x111100	0x111100
100T1-6)	0x100100	0x111100	0x111100
100T1-7)	0x100100	0x111100	0x111100
100T1-8)	0x100100	0x111100	0x111100
100T1-9)	0x100100	0x111100	0x111100
100T1-10)	0x100100	0x111100	0x111100
60000T1-11)	0x100100	0x111100	0x111100

(b)群予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用テーブルA2)

アタッカランプの輝度データ			
時間[msec]	アタッカ	リアリティ	リアリティ電圧
RC1B RC2B	WWW	RC1B	WWW
50T2-1)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
50T2-2)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
50T2-3)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
50T2-4)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
50T2-5)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
50T2-6)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
50T2-7)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
50T2-8)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
50T2-9)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
50T2-10)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
50T2-11)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100

群予告輝度データテーブル (アタッカランプ用テーブルA3)			
アタッカランプの輝度データ			
時間[msec]	アタッカ	リアリティ	リアリティ電圧
RC1B RC2B	WWW	RC1B	WWW
80T3-1)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-2)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-3)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-4)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-5)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-6)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-7)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-8)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-9)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-10)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-11)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-12)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-13)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-14)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-15)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-16)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-17)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-18)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-19)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-20)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-21)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-22)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-23)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-24)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-25)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-26)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-27)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-28)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-29)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-30)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-31)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-32)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-33)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-34)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-35)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-36)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-37)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-38)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-39)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100
80T3-40)	0xA0A0A0	0x111100	0x111100

【図 7 1】

【図71】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY11)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ						役物ランプの輝度データ					
	RL1 RL2	RL3 RL4	RL5 RL6	RL7 RL8	RL9 RL10	RL11 RL12	→ RL2	RL3 RL4	RL5 RL6	RL7 RL8	RL9 RL10	RL11 RL12
30(T11-1)	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	0x58A58A	→ RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB
30(T11-2)	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	0x123123	役物ランプの輝度データと対応となる輝度データ					

(b)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY12)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ						役物ランプの輝度データ					
	RL1 RL2	RL3 RL4	RL5 RL6	RL7 RL8	RL9 RL10	RL11 RL12	→ RL2	RL3 RL4	RL5 RL6	RL7 RL8	RL9 RL10	RL11 RL12
30(T12-1)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	→ RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB
30(T12-2)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	役物ランプの輝度データと対応となる輝度データ					

(c)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY13)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ						役物ランプの輝度データ					
	RL1 RL2	RL3 RL4	RL5 RL6	RL7 RL8	RL9 RL10	RL11 RL12	→ RL2	RL3 RL4	RL5 RL6	RL7 RL8	RL9 RL10	RL11 RL12
60(T13-1)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	→ RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB
60(T13-2)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	役物ランプの輝度データと対応となる輝度データ					
60(T13-3)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	役物ランプの輝度データと対応となる輝度データ					
60(T13-4)	0x00A009	0x00A009	0x00A009	0x00A009	0x00A009	0x00A009	役物ランプの輝度データと対応となる輝度データ					

(d)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY14)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ						役物ランプの輝度データ					
	RL1 RL2	RL3 RL4	RL5 RL6	RL7 RL8	RL9 RL10	RL11 RL12	→ RL2	RL3 RL4	RL5 RL6	RL7 RL8	RL9 RL10	RL11 RL12
100(T14-1)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	→ RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB	RGB RGB

【図 7 2】

【図72】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY11)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T11-1)	0xAAAA
30(T11-2)	0x3333

(b)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY12)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T12-1)	0xA9A9
30(T12-2)	0x9A9A

(c)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY13)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
30(T13-1)	0xA9A9
30(T13-2)	0x9A9A

(d)リーチライン輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY14)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
100(T14-1)	0x0000

【図 7 3】

【図73】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL11)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30(T11-1)	0xAAAAA
30(T11-2)	0x33333

(b)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL12)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
30(T12-1)	0xA9A00
30(T12-2)	0x9A900

(c)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL13)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
60(T13-1)	0xA9A00
60(T13-2)	0x9A900
60(T13-3)	0xA9A9A
60(T13-4)	0x9A9A9

(d)リーチライン輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL14)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
100(T14-1)	0x00000

【図 7 4】

【図74】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU11)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
30(T11-1)	RGB.RGB	RGB	RGB.RGB	W.W.W	RGB.RGB	RGB	RGB.RGB
30(T11-2)	0x58A58A	0x58A	0x58A58A	0x000	0x58A58A	0x58A	0x58A58A
30(T11-2)	0x123123	0x123	0x123123	0x000	0x123123	0x123	0x123123

(b)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU13)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
60(T13-1)	RGB.RGB	RGB	RGB.RGB	W.W.W	RGB.RGB	RGB	RGB.RGB
60(T13-2)	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000
60(T13-3)	0x009000	0x009	0x000000	0x000	0x000000	0x009	0x000009
60(T13-4)	0x00A009	0x00A	0x00900A	0x000	0x00A009	0x00A	0x00900A
60(T13-4)	0x00900A	0x009	0x00A009	0x000	0x00900A	0x009	0x00A009

(c)リーチライン輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU14)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ						
	左下	左中	左上	中	右上	右中	右下
100(T14-1)	RGB.RGB	RGB	RGB.RGB	W.W.W	RGB.RGB	RGB	RGB.RGB
100(T14-1)	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000	0x000	0x000000

10

20

30

40

50

【図 7 5】

【図75】

(a)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA11)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30(T11-1)	0x58A58A	0xAAA58A
30(T11-2)	0x123123	0x333123

(b)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA13)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
60(T13-1)	0x000000	0x000000
60(T13-2)	0x000000	0xA9A000
60(T13-3)	0x00900A	0x9A9009
60(T13-4)	0x00A009	0xA9A00A

(c)リーチライン輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA14)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
100(T14-1)	0x000000	0x000000

【図 7 7】

【図77】

背景予告輝度データテーブル
(子テーブル)

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル		
	200msec間	100msec間	600000msec間
枠ランプ(右&左)	W21	W22	W23
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y21	Y22	Y23
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L21	L22	L23
盤上ランプ(役物の背面側付近)	U21	U22	U23
アタカランプ	A21	A22	A23

群予告と
点灯するランプ

【圖 7 6】

【図76】

背景予告輝度データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	群予告演出時間[msec]
枠ランプ(右 & 左)	5500
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	5500
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	5500
盤上ランプ(役物の背面側付近)	5500
アタッカランプ	5500

【圖 7 8】

【図78】

(n) 質量予測精度データテーブル
(棒ランプ用表W21)

時間(sec)	待方ランプの観測データ						待右ランプの観測データ											
	9L 9L2	9L 3J9.4	9L 5J8.6	9L 7J9.8	9L 9J0.0	9L 11J9.12	— 9R2	9R3 9R4	9R5 9R6	9R7 9R8	9R9 9R10	9R11 9R12	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	
06:27:1-1	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	9R12 9R13	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	
06:27:2-1	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	9R12 9R13	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	
06:27:3-1	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	9R12 9R13	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	
06:27:4-1	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	9R12 9R13	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	
06:27:5-1	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	9R12 9R13	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	
06:27:6-1	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	9R12 9R13	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	
06:27:7-1	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	9R12 9R13	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	
06:27:8-1	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	9R12 9R13	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	
06:27:9-1	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	9R12 9R13	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	
06:27:10-1	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	9R12 9R13	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	
06:27:11-1	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	9R12 9R13	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	
06:27:12-1	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	9R12 9R13	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	
06:27:13-1	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	9R12 9R13	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	
06:27:14-1	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	9R12 9R13	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	
06:27:15-1	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	9R12 9R13	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	
06:27:16-1	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	0L11111	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	9R12 9R13	— 9R3	9R4 9R5	9R6 9R7	9R8 9R9	9R10 9R11	

(b)質量予測精度データテーブル
(特ランプ用値テーブルW22)

時間[sec]	片方ランプの発進データ												片両ランプの発進データ											
	片方ランプの発進データ						片方ランプの発進データ						片両ランプの発進データ						片両ランプの発進データ					
	9L1.9L2	9L1.9L4	9L5.9L6	9L7.9L8	9L9.9L10	9L11.9L12	— 9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12	— 9R2	9R3.9R4	9R5.9R6	9R7.9R8	9R9.9R10	9R11.9R12						
20(722.1)	0.613913	0.613913	0.613913	0.613913	0.613913	0.613913	— 9R2	0.613913	0.613913	0.613913	0.613913	0.613913	— 9R2	0.613913	0.613913	0.613913	0.613913	0.613913						
20(722.2)	0.602602	0.602602	0.602602	0.602602	0.602602	0.602602	— 9R2	0.602602	0.602602	0.602602	0.602602	0.602602	— 9R2	0.602602	0.602602	0.602602	0.602602	0.602602						

(c)背景予告輝度データテーブル
(輪ランブ用添テーブルW23)

[illegible]

【図 79】

【図79】

(a)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY21)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
50(T21-1)	0x7777
50(T21-2)	0x9999
50(T21-3)	0x1111
50(T21-4)	0x3333

(b)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY22)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
20(T22-1)	0xAAAA
20(T22-2)	0x7777

(c)背景予告輝度データテーブル
(役物ランプ用孫テーブルY23)

時間[msec]	役物ランプの輝度データ
	RRRR
240(T23-1)	0x8646
230(T23-2)	0xA864
240(T23-3)	0x8A86
230(T23-4)	0x68A8
240(T23-5)	0x468A
230(T23-6)	0x6468

【図 80】

【図80】

(a)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL21)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
50(T21-1)	0x33333
50(T21-2)	0x66666
50(T21-3)	0x88888
50(T21-4)	0x11111

(b)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL22)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
20(T22-1)	0x99999
20(T22-2)	0x66666

(c)背景予告輝度データテーブル
(盤左ランプ用孫テーブルL23)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ
	WWWWW
240(T23-1)	0x53579
230(T23-2)	0x35797
240(T23-3)	0x57975
230(T23-4)	0x79753
240(T23-5)	0x97535
230(T23-6)	0x75357

【図 81】

【図81】

(a)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU21)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ							
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13	
50(T21-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	WWW	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	
50(T21-2)	0x666333	0x066	0x333333	0x000	0x333333	0x066	0x333666	
50(T21-3)	0x866666	0x866	0x666666	0x000	0x666666	0x866	0x666888	
50(T21-4)	0x333111	0x333	0x111111	0x000	0x111111	0x333	0x111333	

(b)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU22)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ							
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13	
20(T22-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	WWW	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	
20(T22-2)	0x913913	0x913	0x313913	0x000	0x913913	0x913	0x913913	
20(T22-2)	0x602602	0x602	0x602602	0x000	0x602602	0x602	0x602602	

(c)背景予告輝度データテーブル
(盤上ランプ用孫テーブルU23)

時間[msec]	盤上ランプの輝度データ							
	9C1,9C2	9C3	9C4,9C5	9C6,9C7,9C8	9C9,9C10	9C11	9C12,9C13	
240(T23-1)	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	WWW	RGB,RGB	RGB	RGB,RGB	
230(T23-2)	0x502301	0x502	0x712A14	0x000	0x502301	0x502	0x712A14	
230(T23-2)	0x301502	0x712	0xA14712	0x000	0x301502	0x712	0xA14712	
240(T23-3)	0x502712	0xA14	0x712502	0x000	0x502712	0xA14	0x712502	
230(T23-4)	0x712A14	0x712	0x502301	0x000	0x712A14	0x712	0x502301	
240(T23-5)	0xA14712	0x502	0x301502	0x000	0xA14712	0x502	0x301502	
230(T23-6)	0x712502	0x301	0x502712	0x000	0x712502	0x301	0x502712	

【図 82】

【図82】

(a)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA21)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
50(T21-1)	0x333333	0x666333
50(T21-2)	0x666666	0x888666
50(T21-3)	0x888888	0x111888
50(T21-4)	0x111111	0x333111

(b)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA22)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20(T22-1)	0x913913	0x999913
20(T22-2)	0x602602	0x666602

(c)背景予告輝度データテーブル
(アタッカランプ用孫テーブルA23)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
240(T23-1)	0x712301	0x975502
230(T23-2)	0xA14502	0x797301
240(T23-3)	0x712712	0x579502
230(T23-4)	0x502A14	0x357712
240(T23-5)	0x301712	0x535A14
230(T23-6)	0x502502	0x753712

10

20

30

40

50

(h) 全点灯時輝度データテーブル
(トリガボタンランプ用テーブル T31)

時間[msec]	トリガボタンランプの輝度データ
	RGB
800000(T31-1)	0xFFFF

群予告に
用いられない

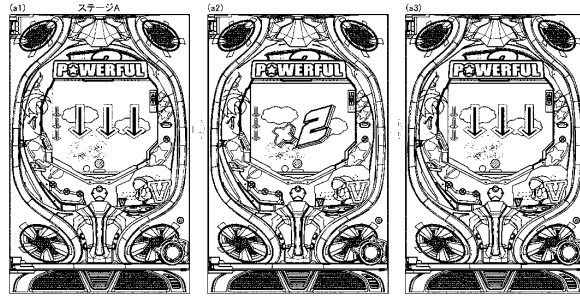
点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル			
	1000msec間 (第1表示期間)		1310msec間 (第2表示期間)	830msec間 (第3表示期間)
	200msec	2790msec		150msec
枠ランプ(右&左)	W101	W102		W103
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y101	Y102		Y103
壁左ランプ(「夢夢ちゃんの横顔付近)	L101	L102		L103
壁右ランプ(役物の背面側付近)	U101	U102		U103
アタッカランプ	A101	A102		A103

群予告と
同じ発光色

[illegible]

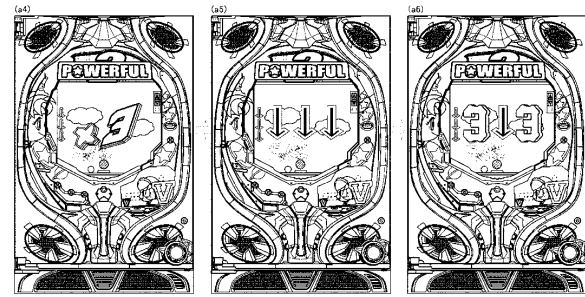
【図 87】

【図87】



【図 88】

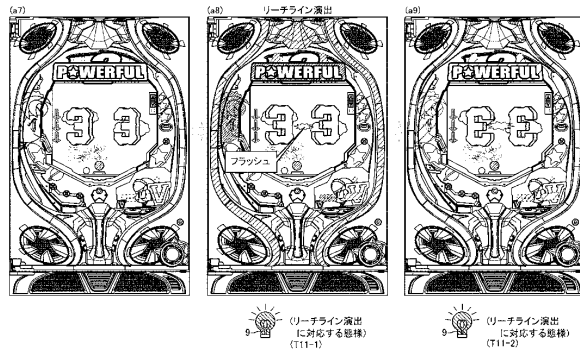
【図88】



10

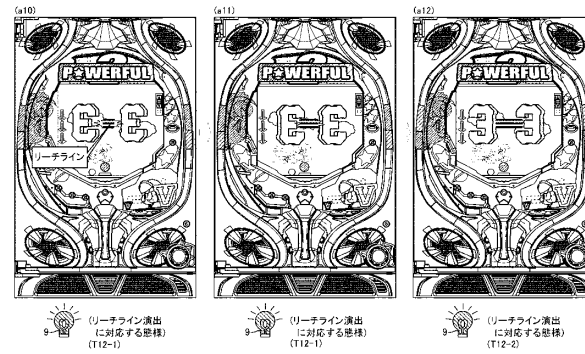
【図 89】

【図89】



【図 90】

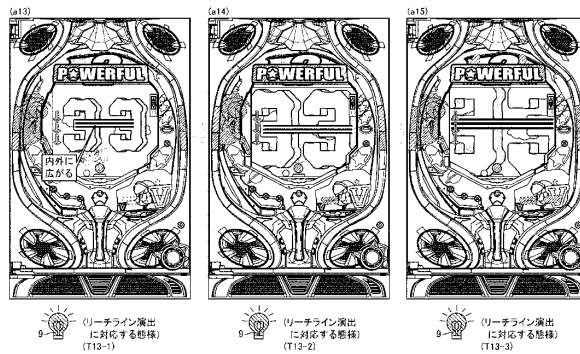
【図90】



20

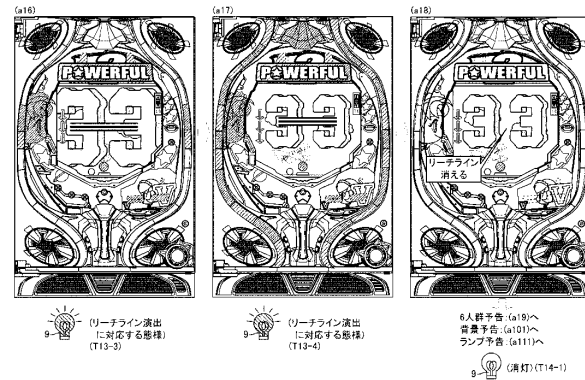
【図 91】

【図91】



【図 92】

【図92】



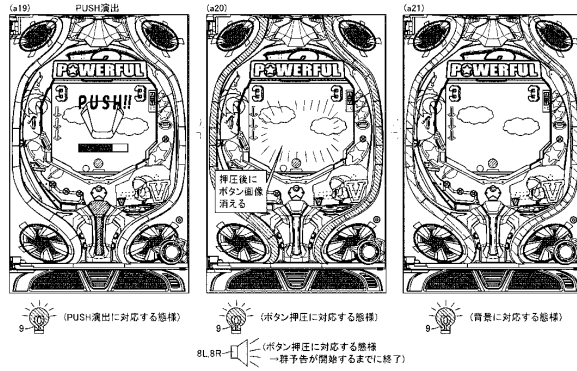
30

40

50

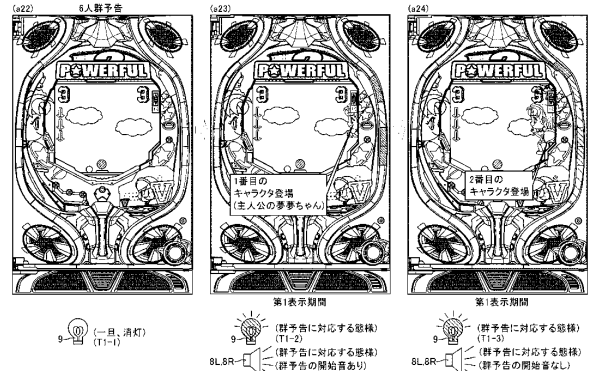
【図 93】

【図93】



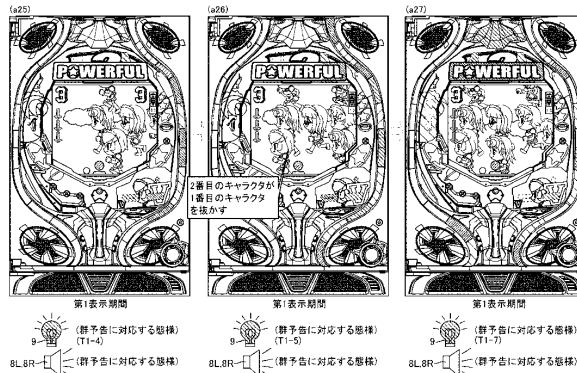
【図 94】

【図94】



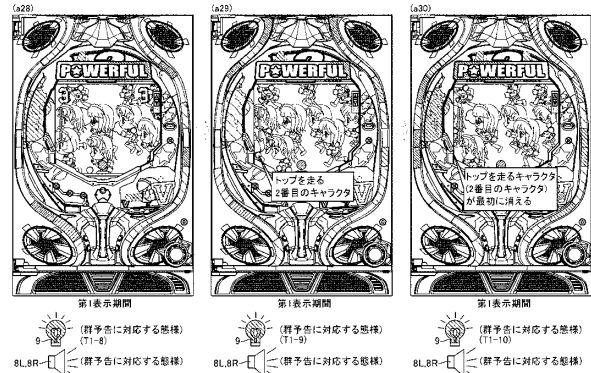
【図 95】

【図95】



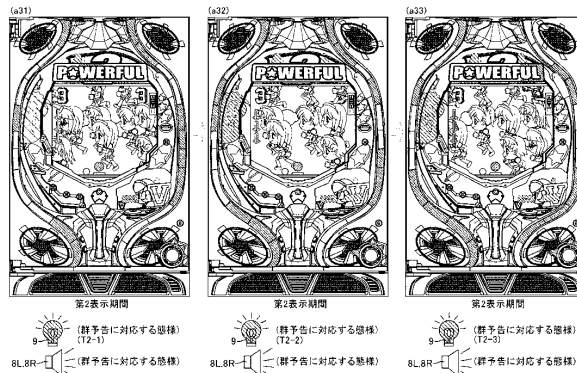
【図 96】

【図96】



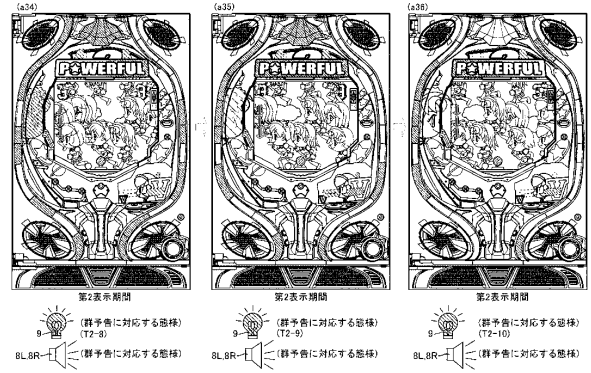
【図 97】

【図97】



【図 98】

【図98】



10

20

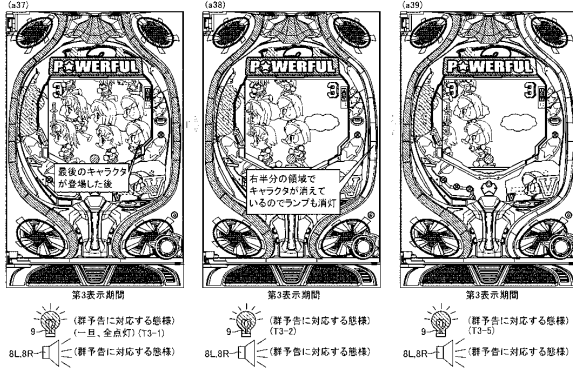
30

40

50

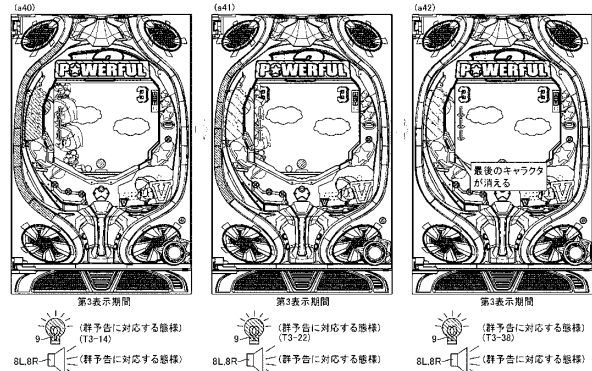
【図 99】

【図99】



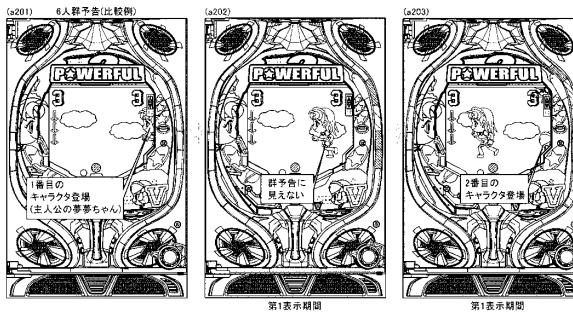
【図 100】

【図100】



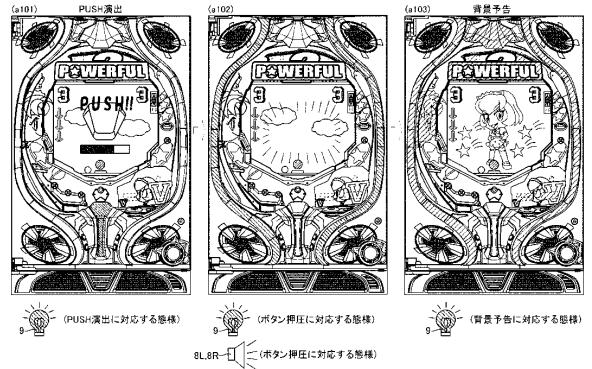
【図 101】

【図101】



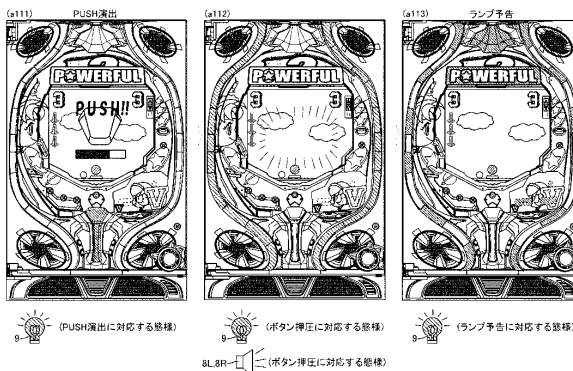
【図 102】

【図102】



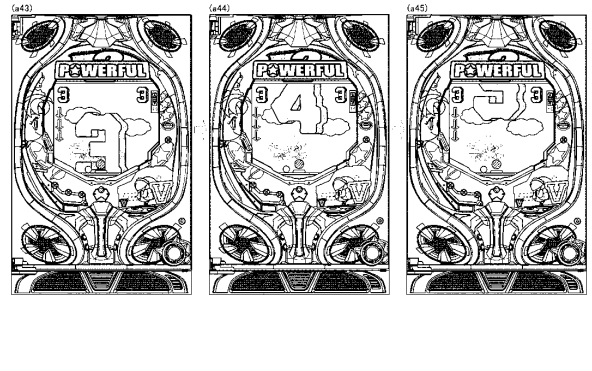
【図 103】

【図103】



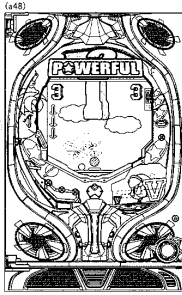
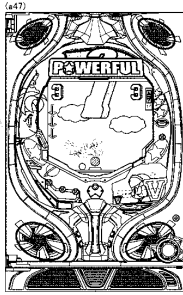
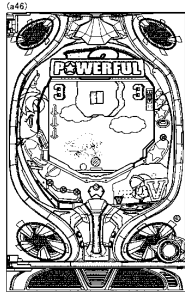
【図 104】

【図104】



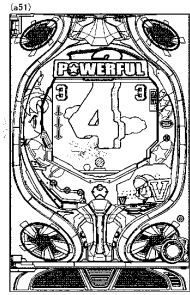
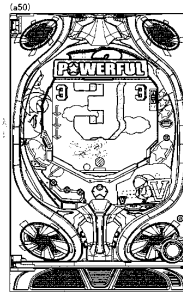
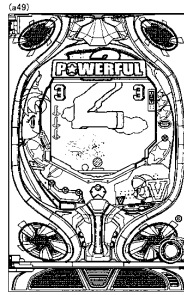
【図105】

【図105】



【図106】

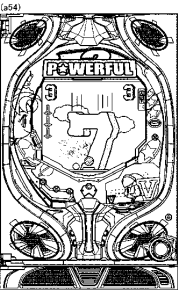
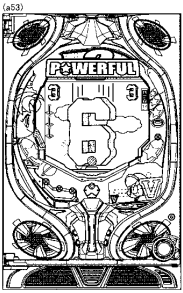
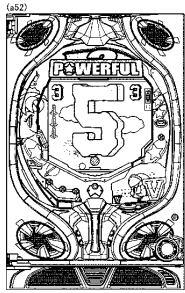
【図106】



10

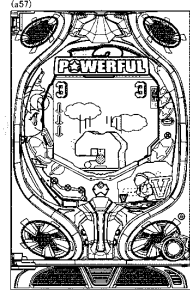
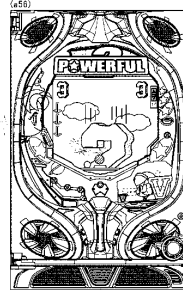
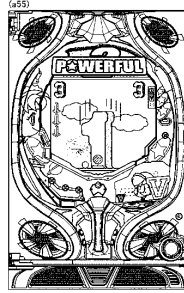
【図107】

【図107】



【図108】

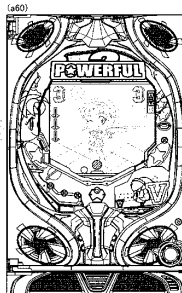
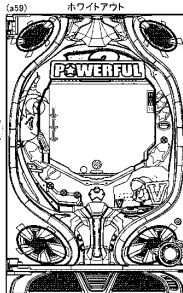
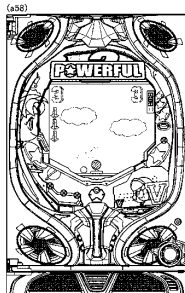
【図108】



20

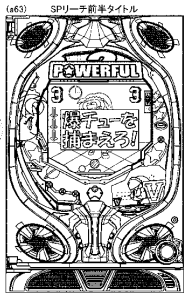
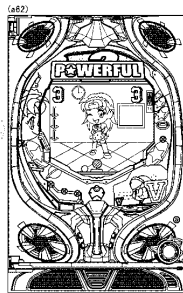
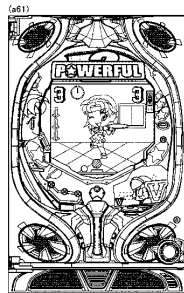
【図109】

【図109】



【図110】

【図110】



30

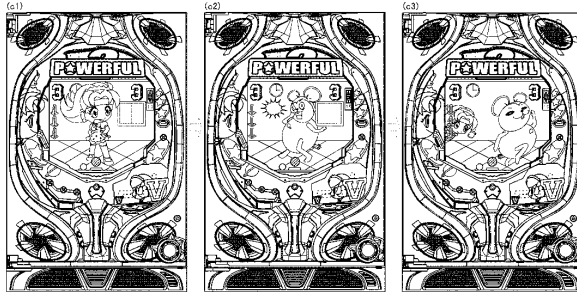
→ 決まり動

40

50

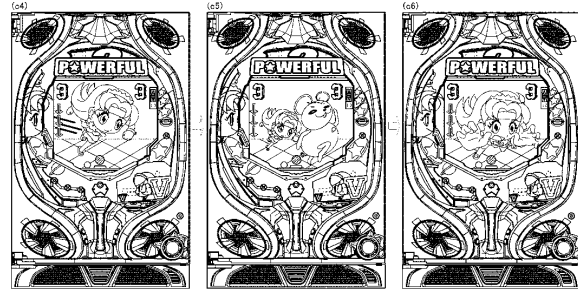
【図 1 1 1】

【図 111】



【図 1 1 2】

【図 112】

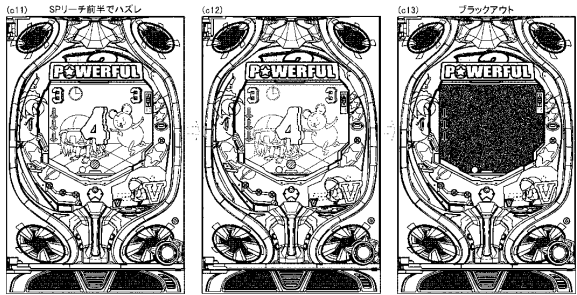


ハズレ時:(c11)へ
大当たり時:(c21)へ
SPリーチ後半の最終リーチに移行時:(c31)へ

10

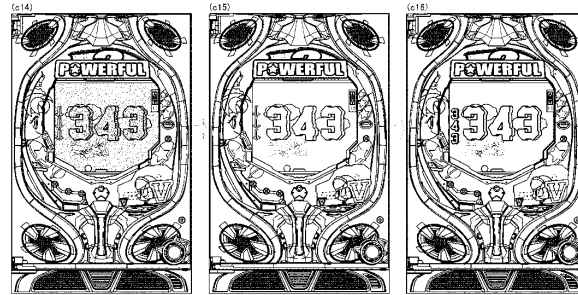
【図 1 1 3】

【図 113】



【図 1 1 4】

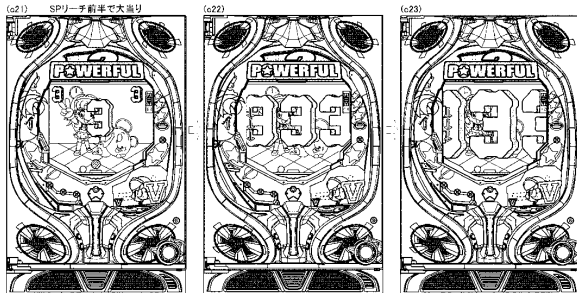
【図 114】



20

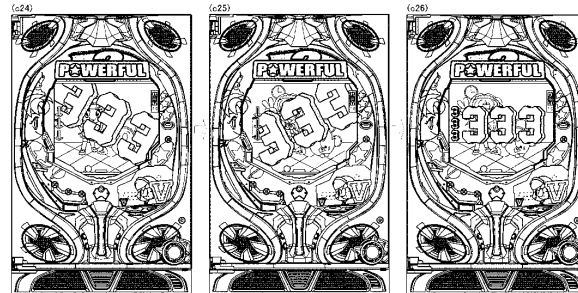
【図 1 1 5】

【図 115】



【図 1 1 6】

【図 116】



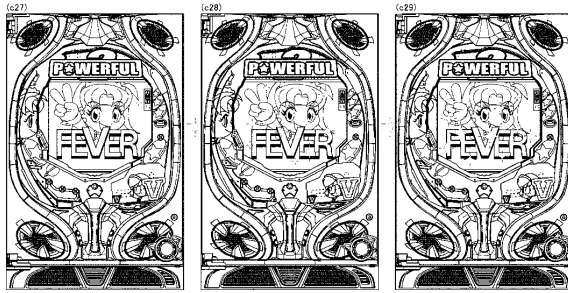
30

40

50

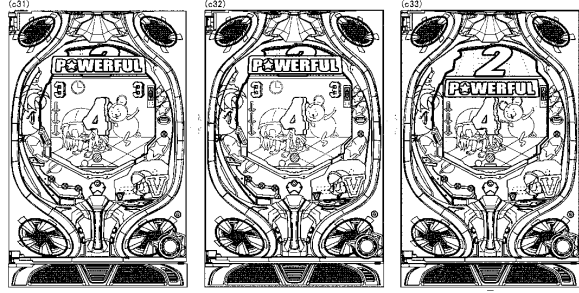
【図 1 1 7】

【図 117】



【図 1 1 8】

【図 118】

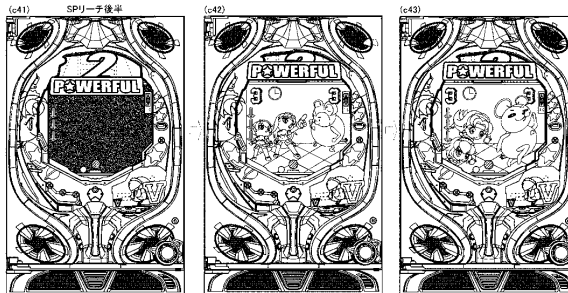


SPリーチ後半に移行時 (c41)へ
最終リーチに移行時 (c71)へ

10

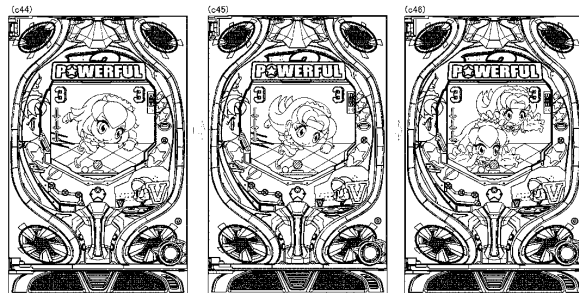
【図 1 1 9】

【図 119】



【図 1 2 0】

【図 120】

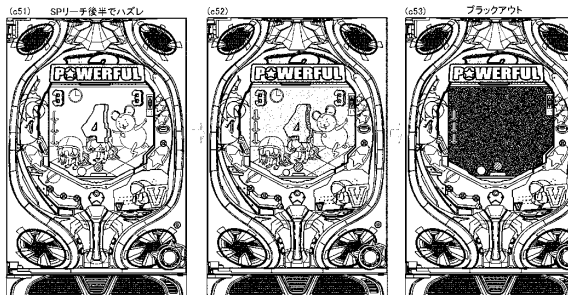


ハズレ時 (c51)へ
大当たり時 (c61)へ
最終リーチに移行時 (c71)へ

20

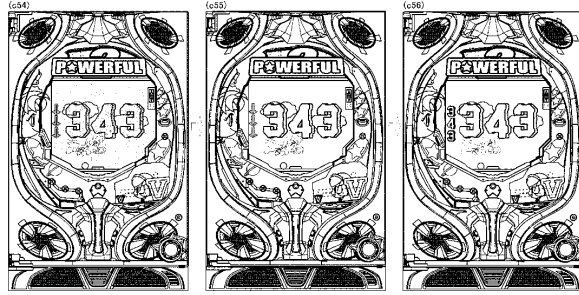
【図 1 2 1】

【図 121】



【図 1 2 2】

【図 122】



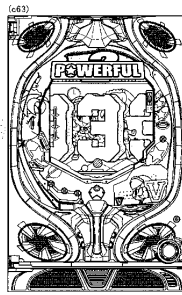
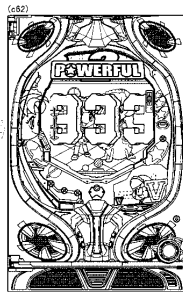
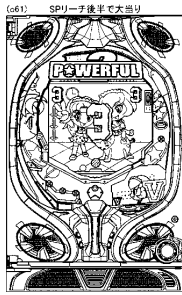
30

40

50

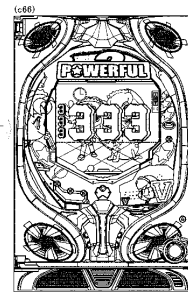
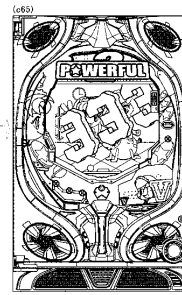
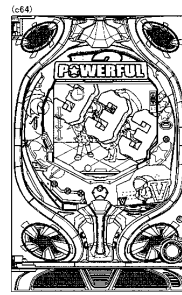
【図 1 2 3】

【図123】



【図 1 2 4】

【図124】



10

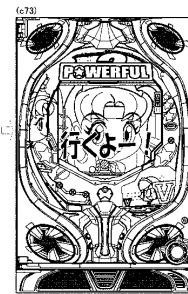
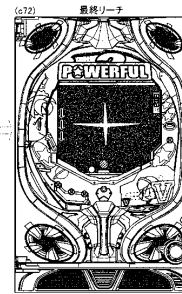
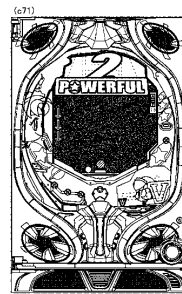
【図 1 2 5】

【図125】



【図 1 2 6】

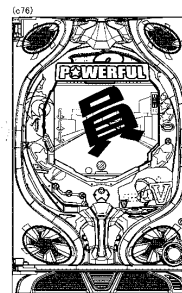
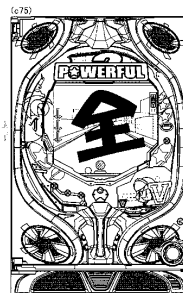
【図126】



20

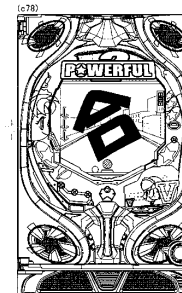
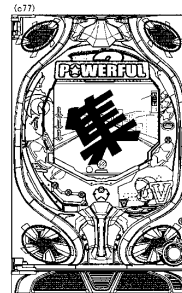
【図 1 2 7】

【図127】



【図 1 2 8】

【図128】



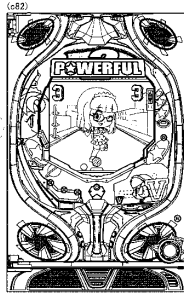
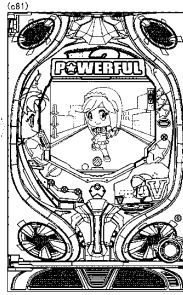
30

40

50

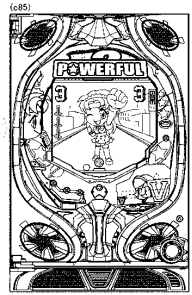
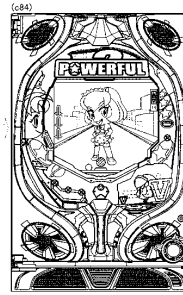
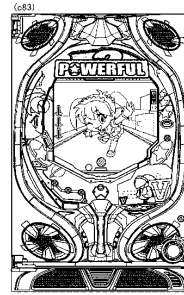
【図 1 2 9】

【図129】



【図 1 3 0】

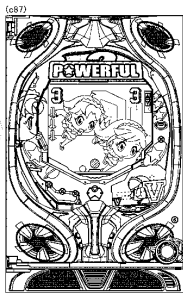
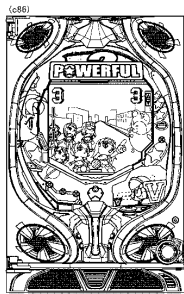
【図130】



10

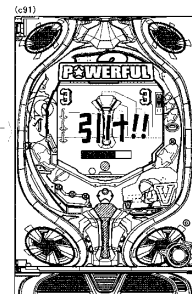
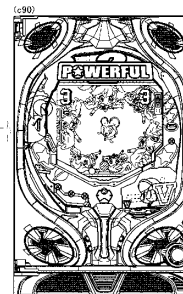
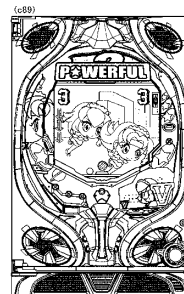
【図 1 3 1】

【図131】



【図 1 3 2】

【図132】

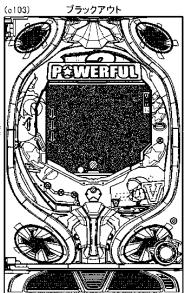
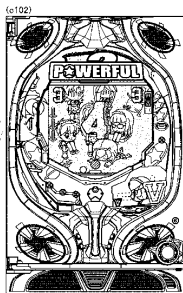
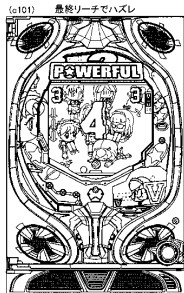


20

ハズレ番 (c101)へ
大当たり時 (c111)へ

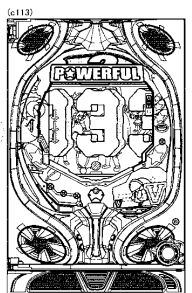
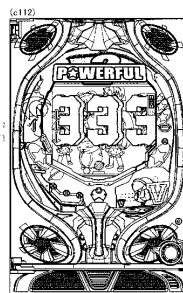
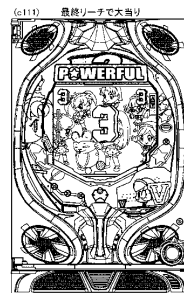
【図 1 3 3】

【図133】



【図 1 3 4】

【図134】



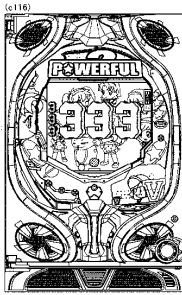
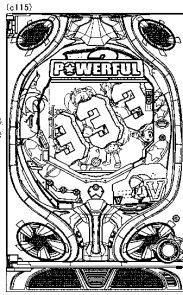
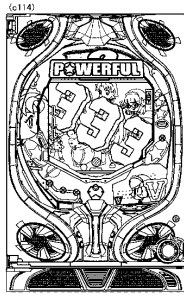
30

40

50

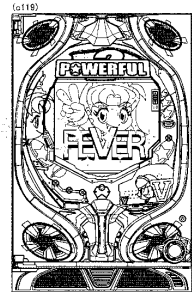
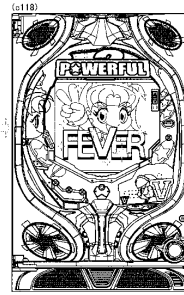
【図 135】

【図135】



【図 136】

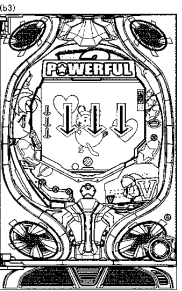
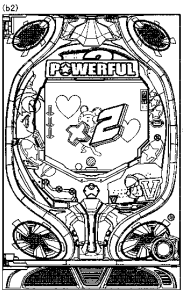
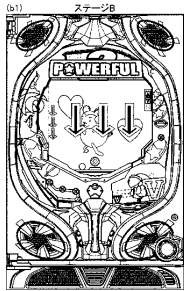
【図136】



10

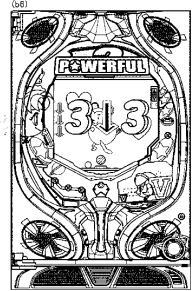
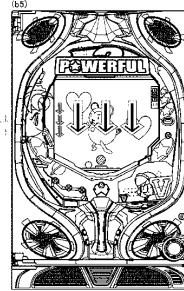
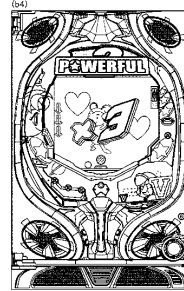
【図 137】

【図137】



【図 138】

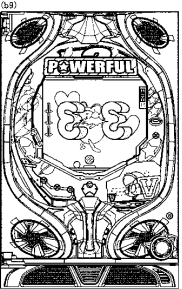
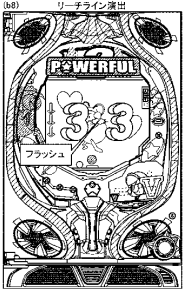
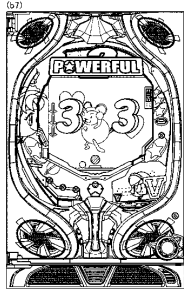
【図138】



20

【図 139】

【図139】

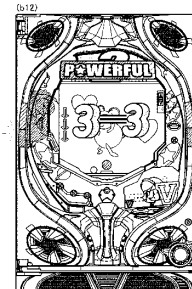
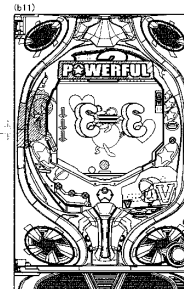
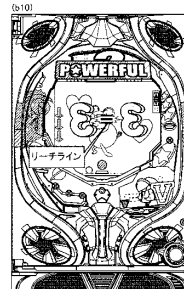


9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T11-1)

9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T11-2)

【図 140】

【図140】



9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T12-1)

9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T12-1)

9 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T12-2)

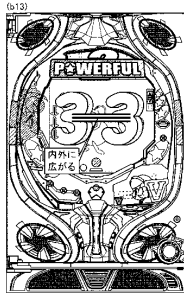
30

40

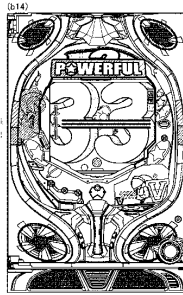
50

【図 1 4 1】

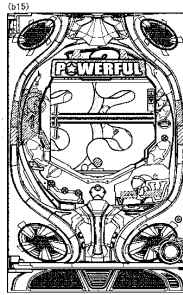
【図141】



9-1 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-1)



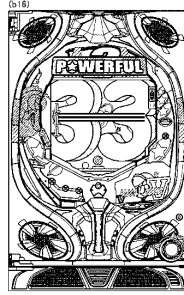
9-2 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-2)



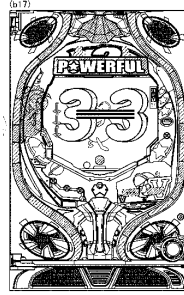
9-3 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-3)

【図 1 4 2】

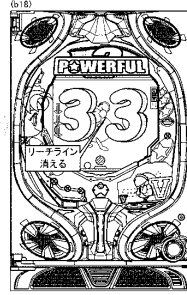
【図142】



9-4 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-4)



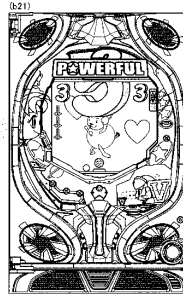
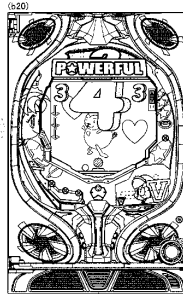
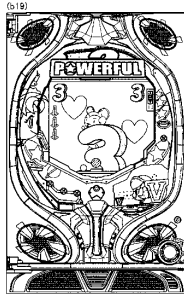
9-5 (リーチライン演出
に対応する態様)
(T13-5)



9-6 (消灯)
(T14-1)

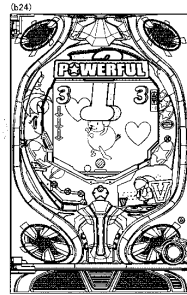
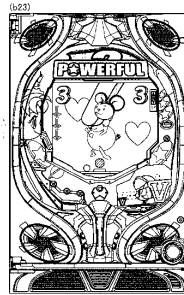
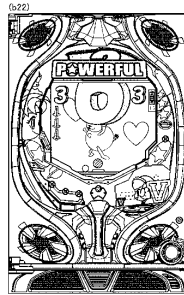
【図 1 4 3】

【図143】



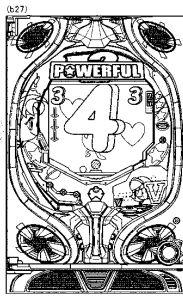
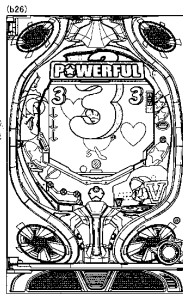
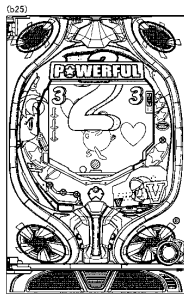
【図 1 4 4】

【図144】



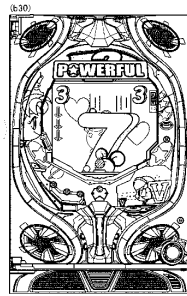
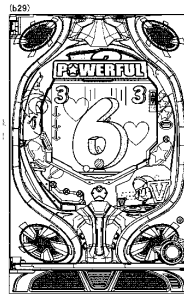
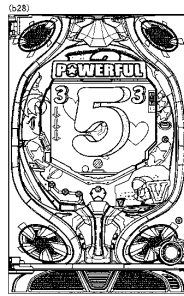
【図 1 4 5】

【図145】



【図 1 4 6】

【図146】



10

20

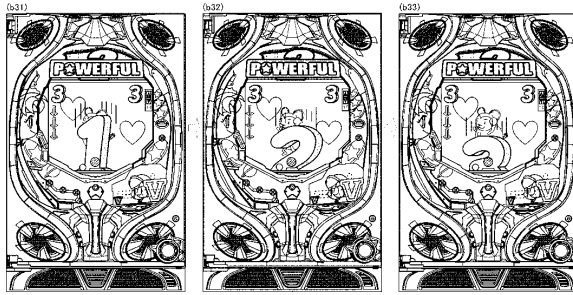
30

40

50

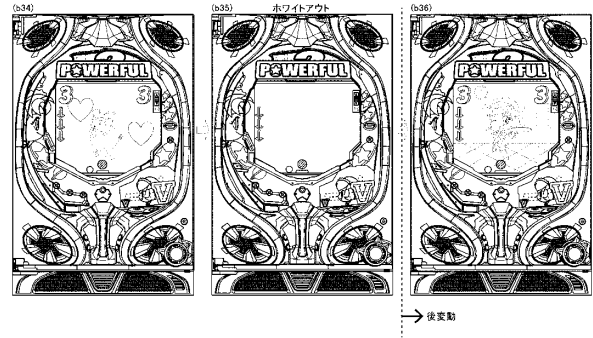
【図147】

【図147】



【図148】

【図148】

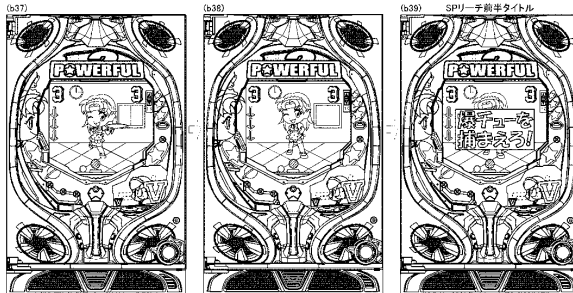


→ 後変動

10

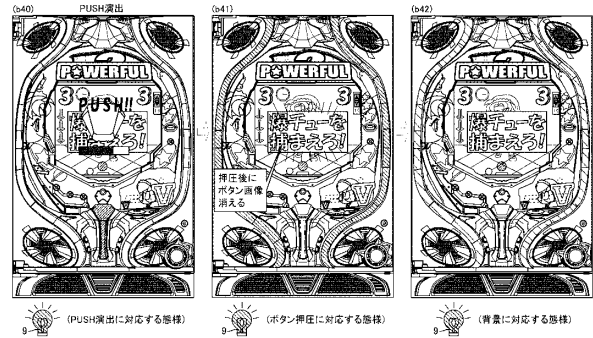
【図149】

【図149】



【図150】

【図150】



(PUSH演出に対応する態様)



(ボタン押圧に対応する態様)



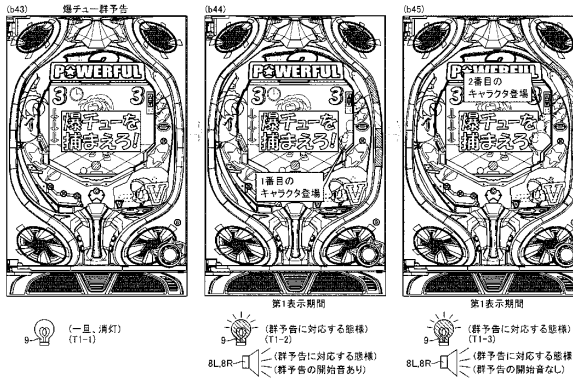
(確率に対応する態様)

8L,8R (ボタン押圧に対応する態様
→ 群予告が開始するまでに続)

20

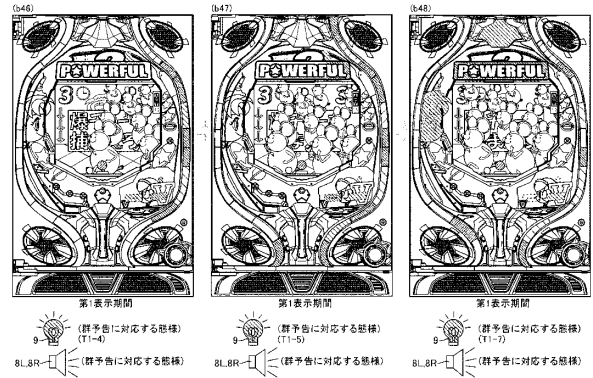
【図151】

【図151】

(一旦、消灯)
(T1-1)(群予告に対応する態様)
(T1-2)(群予告に対応する態様)
(T1-3)8L,8R (群予告に対応する態様)
(群予告の開始音あり)8L,8R (群予告に対応する態様)
(群予告の開始音なし)

【図152】

【図152】

(群予告に対応する態様)
(T1-4)(群予告に対応する態様)
(T1-5)(群予告に対応する態様)
(T1-7)

8L,8R (群予告に対応する態様)

8L,8R (群予告に対応する態様)

8L,8R (群予告に対応する態様)

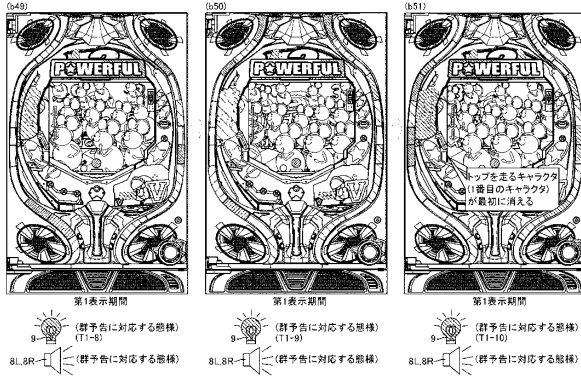
30

40

50

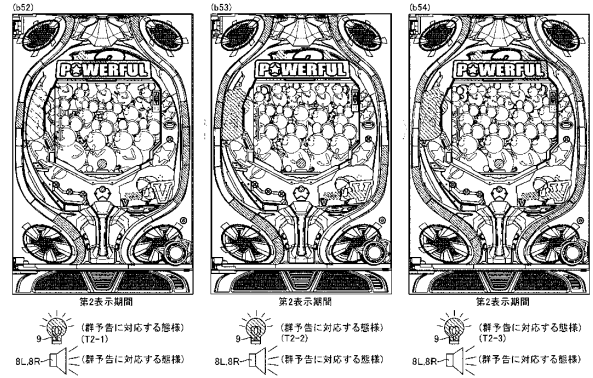
【図 153】

【図153】



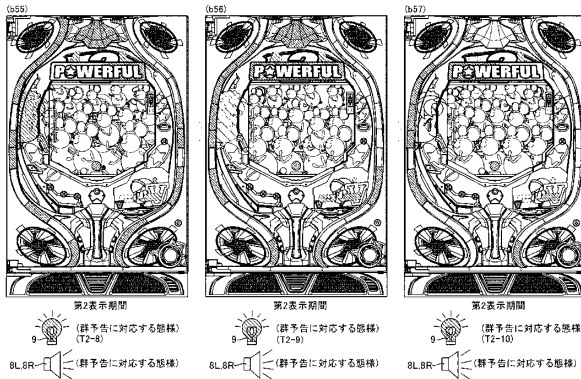
【図 154】

【図154】



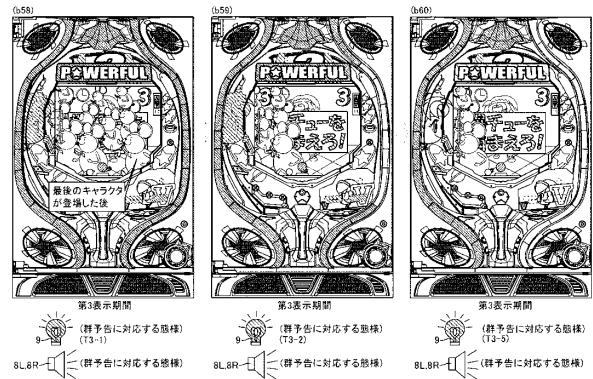
【図 155】

【図155】



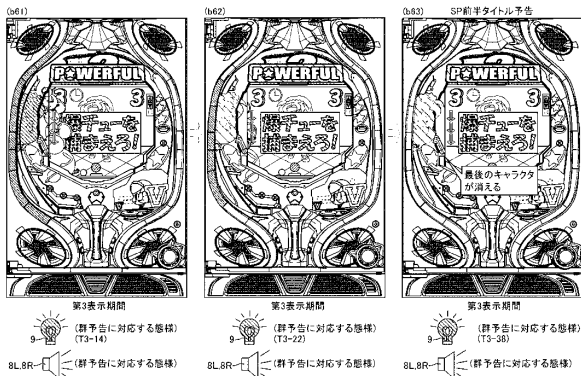
【図 156】

【図156】



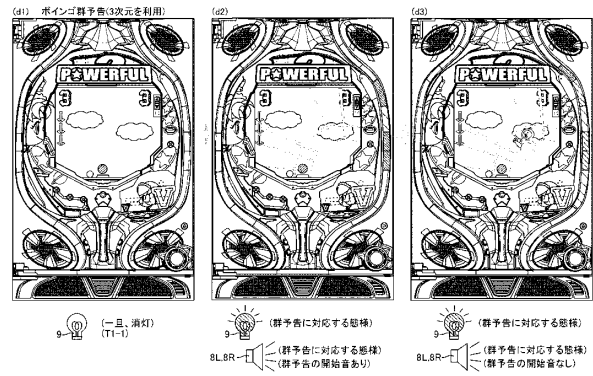
【図 157】

【図157】



【図 158】

【図158】



10

20

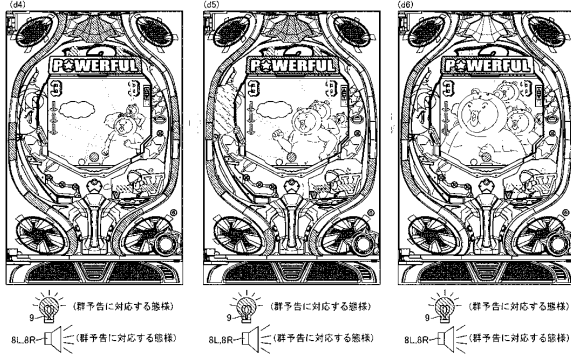
30

40

50

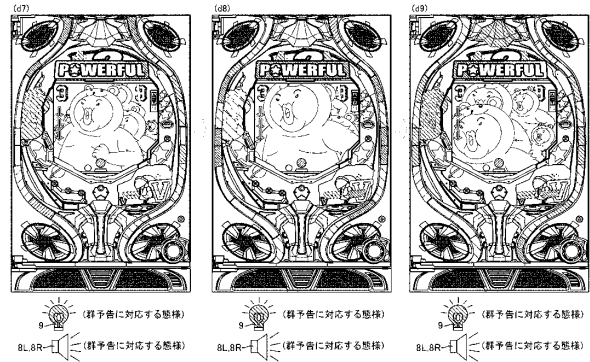
【図 159】

【図159】



【図 160】

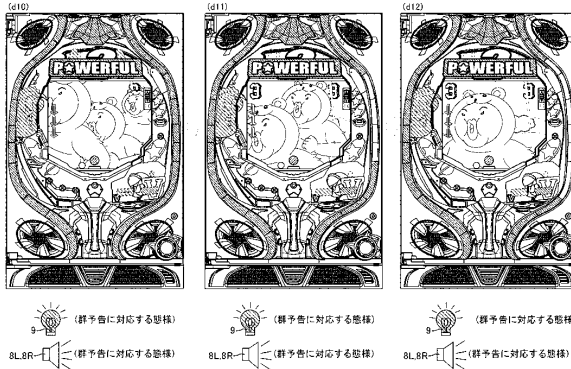
【図160】



10

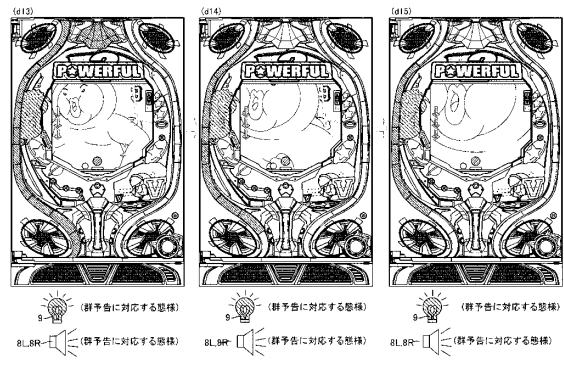
【図 161】

【図161】



【図 162】

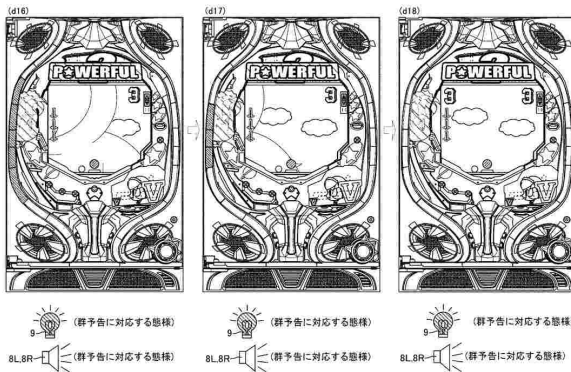
【図162】



20

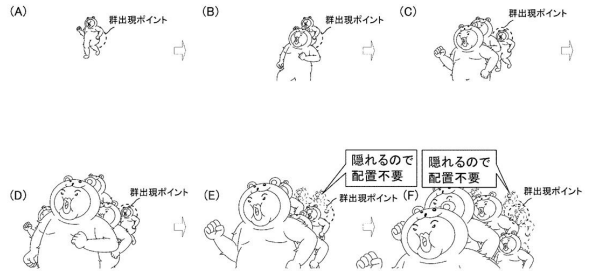
【図 163】

【図163】



【図 164】

【図164】



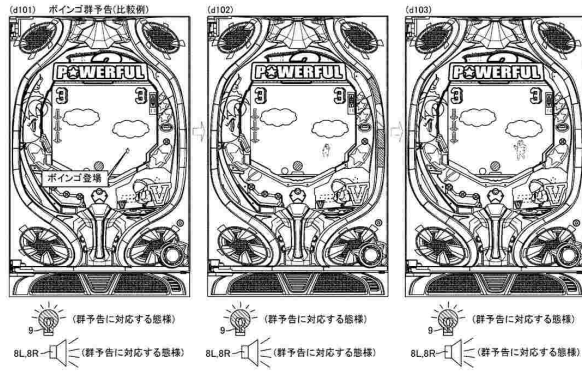
30

40

50

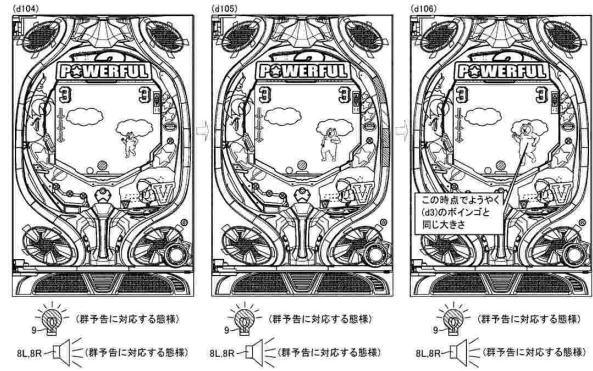
【図 165】

【図165】



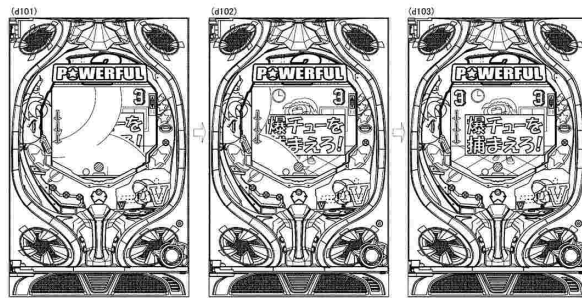
【図 166】

【図166】



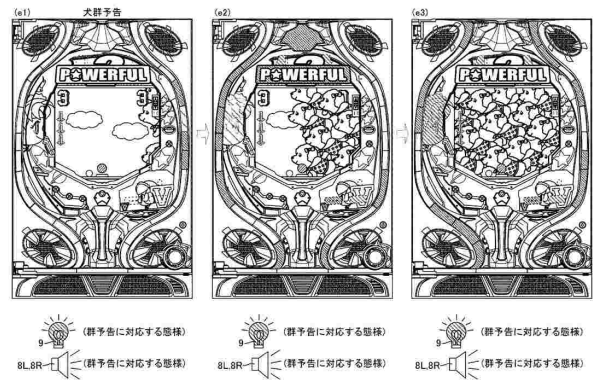
【図 167】

【図167】



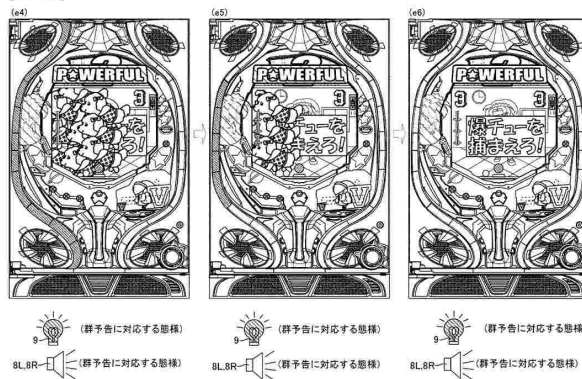
【図 168】

【図168】



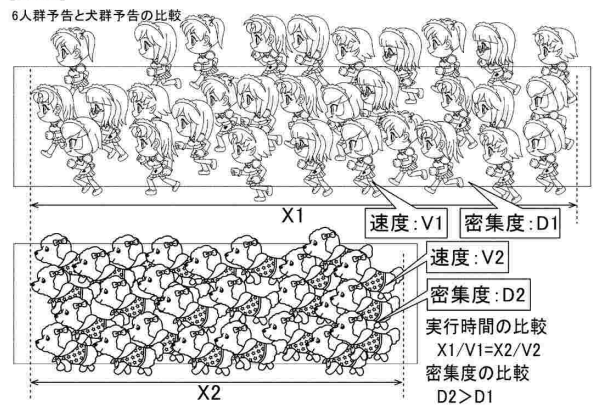
【図 169】

【図169】



【図 170】

【図170】



10

20

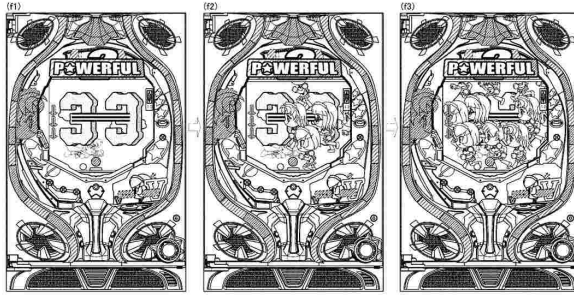
30

40

50

【図 171】

【図171】



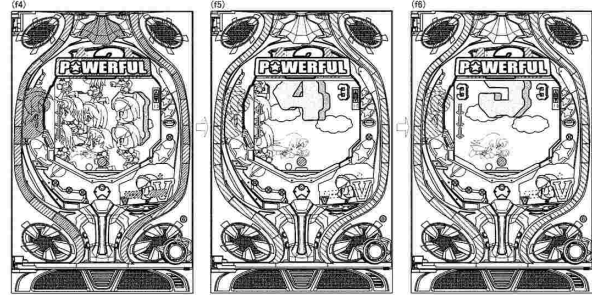
9- (リーチライン演出 に対応する態様)

9- (リーチライン演出 に対応する態様)

9- (リーチライン演出 に対応する態様)

【図 172】

【図172】



9- (リーチライン演出 に対応する態様)

9- (図柄送り演出 に対応する態様)

9- (図柄送り演出 に対応する態様)

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2018-183681 (JP, A)
特開 2018-089533 (JP, A)
特開 2019-216874 (JP, A)
特開 2018-023538 (JP, A)
パチンコ「群予告」×15まとめ！激アツ・当確の嵐！新台実践 激アツ プレミア CR真北斗
無双 牙狼 魔戒ノ花など！サミー サンセイ 藤商事 高尾 大都技研 三洋, YouTube, 2016年
03月16日, https://www.youtube.com/watch?v=o_bNsxgyR_Y, 主に0:52~1:02を参照。,[
2023年11月17日検索]
やまのキング, The・プレミアムハンター, パチンコ必勝ガイド, 日本, 株式会社白夜
書房, 2009年12月17日, 第22巻第4号(2010年1月17日号), 第135ページ
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02