

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

可変表示を行う遊技機であって、
遊技者の動作を検出可能な検出手段と、
発光可能な発光手段と、
前記検出手段の検出結果にもとづいて、前記発光手段の輝度に関する設定が可能な輝度設定手段と、

可変表示に対応した特定表示を表示可能な表示手段と、
を備え、

前記輝度設定手段は、前記輝度に関する設定として、少なくとも第 1 輝度設定と該第 1 輝度設定よりも輝度が高い第 2 輝度設定と、に設定可能であり、

前記表示手段は、前記第 1 輝度設定に設定されているときと、前記第 2 輝度設定に設定されているときとで、異なる表示態様で前記特定表示を表示可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

可変表示を行う遊技機であって、
遊技者の動作を検出可能な検出手段と、
音を出力可能な出力手段と、
前記検出手段の検出結果にもとづいて、前記出力手段が出力する音の音量に関する設定が可能な音量設定手段と、

可変表示に対応した特定表示を表示可能な表示手段と、
を備え、

前記音量設定手段は、前記音量に関する設定として、少なくとも第 1 音量設定と該第 1 音量設定よりも音量が大きい第 2 音量設定と、に設定可能であり、

前記表示手段は、前記第 1 音量設定に設定されているときと、前記第 2 音量設定に設定されているときとで、異なる表示態様で前記特定表示を表示可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技者の輝度調整の操作に応じてランプの輝度（発光量）が変化する遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2013 - 158595 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

特許文献 1 に記載されたような遊技機では、遊技者の操作に応じて単にランプの輝度が変化するだけであるため、遊技興趣を向上させる上で改善の余地があった。

【0005】

この発明は、上記の実情に鑑みてなされたものであり、遊技者の操作に関連し、遊技興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

（1）上記目的を達成するため、本願発明の一態様に係る遊技機は、特徴部 2 S H に係る

10

20

30

40

50

遊技機は、可変表示を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機１、スロット機等）であって、遊技者の動作を検出可能の検出手段（例えば、輝度調整ボタン）と、発光可能な発光手段（例えば、遊技効果ランプ９、２１ＳＨ９Ｍ、２１ＳＨ９ＬＨ、２１ＳＨ９ＬＭ、２１ＳＨ９ＬＬ、２１ＳＨ９ＲＨ、２１ＳＨ９ＲＭ、２１ＳＨ９ＲＬ等）と、前記検出手段の検出結果にもとづいて、前記発光手段の輝度に関する設定が可能な輝度設定手段（例えば、図８－８のステップ２１ＳＨ１３０の処理、図８－８のステップ２１ＳＨ４３０の処理等）と、可変表示に対応した特定表示（例えば、図８－７や図８－２２に示すように変動パターンに対応した暗転演出における視認可能範囲に相当する表示等）を表示可能な表示手段（例えば、図８－９のステップ２１ＳＨＳ２１１の処理、図８－２４のステップ２１ＳＨＳ５１１の処理等）と、を備え、前記輝度設定手段は、前記輝度に関する設定として、少なくとも第１輝度設定と該第１輝度設定よりも輝度が高い第２輝度設定と、に設定可能（例えば、図８－４（Ｂ）の如く、輝度設定値「１」～「５」のいずれかに設定可能）であり、前記表示手段は、前記第１輝度設定に設定されているときと、前記第２輝度設定に設定されているときとで、異なる表示態様で前記特定表示を表示可能（例えば、図８－４、図８－５、図８－２６～図８－２７等参照）である。

10

【０００７】

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【０００８】

（２）上記目的を達成するため、本願発明の他の態様に係る遊技機は、可変表示を行う遊技機であって、遊技者の動作を検出可能の検出手段（例えば、音量調整ボタン等）と、音を出力可能な出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ等）と、前記検出手段の検出結果にもとづいて、前記出力手段が出力する音の音量に関する設定が可能な音量設定手段（例えば、図８－３２のステップ２１ＳＨ６３０の処理等）と、可変表示に対応した特定表示（例えば、図８－３１に示すように変動パターンに対応した音声可視化演出における音声文字表示等）を表示可能な表示手段（例えば、図８－３３のステップ２１ＳＨＳ７１１の処理等）と、を備え、前記音量設定手段は、前記音量に関する設定として、少なくとも第１音量設定と該第１音量設定よりも音量が大きい第２音量設定と、に設定可能（例えば、図８－２９（Ｂ）の如く、音量設定値「１」～「５」のいずれかに設定可能）であり、前記表示手段は、前記第１音量設定に設定されているときと、前記第２音量設定に設定されているときとで、異なる表示態様で前記特定表示を表示可能（例えば、図８－２９、図８－３０等参照）である。

20

30

【０００９】

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【００１０】

（３）上記（１）の遊技機は、前記特定表示（例えば、暗転演出における視認可能範囲）に対応する第１領域（例えば、図８－５に示した視認可能範囲２１ＳＨＬＩＡＬ１の領域、図８－１８に示した視認可能範囲２１ＳＨＳＬＡの領域等）と、前記第１領域とは異なる第２領域（例えば、図８－５に示した視認不可能範囲２１ＳＨＢＫＡＬ１の領域、図８－１８に示した視認不可能範囲２１ＳＨＢＫＡの領域等）とがあり、前記表示手段は、前記第１領域における表示を視認可能とする一方、前記第２領域における表示を視認困難又は視認不能とし、前記第１輝度設定に設定されているときと、前記第２輝度設定に設定されているときとで、前記第１領域の広さを異ならせることにより、異なる表示態様で前記特定表示を表示するものであってもよい（例えば、図８－１２、図８－１３、図８－２６、図８－２７）。

40

【００１１】

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【００１２】

（４）上記（３）の遊技機は、有利状態に制御可能（例えば、大当たり遊技状態等）であり、前記表示手段は、前記有利状態に制御される可能性を示唆する所定表示として、少なくとも第１所定表示（例えば、図８－１５（Ａ）の５角星２１ＳＨＪＣＡ等）と、該第１所

50

定表示よりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、図 8 - 1 6（B）参照）第 2 所定表示（例えば、6 角星 2 1 S H K C B 等）と、を表示可能であり、前記第 1 領域（例えば、図 8 - 1 8 に示した視認可能範囲 2 1 S H S L A の領域、視認可能範囲 2 1 S H B L A の領域等）は、複数種類の移動態様によって移動可能（例えば、図 8 - 1 7 参照）であり、前記第 1 領域の移動に応じて前記所定表示の視認性が変化し（例えば、図 8 - 1 8、図 8 - 1 9 参照）、前記第 1 領域がいずれの移動態様によって移動するかに応じて、いずれの前記所定表示が視認可能に表示されるかの割合が異なる（例えば、図 8 - 2 6 参照）ものであってもよい。

【0013】

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0014】

（5）上記（3）の遊技機は、有利状態（例えば、大当り遊技状態等）に制御可能であり、前記表示手段は、前記有利状態に制御される可能性を示唆する所定表示として、少なくとも第 1 所定表示（例えば、図 8 - 1 5（A）の 5 角星 2 1 S H J C A 等）と、該第 1 所定表示よりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、図 8 - 1 6（B）参照）第 2 所定表示（例えば、6 角星 2 1 S H K C B 等）と、を表示可能であり、前記第 1 領域（例えば、図 8 - 1 8 に示した視認可能範囲 2 1 S H S L A の領域、視認可能範囲 2 1 S H B L A の領域等）は、複数種類の移動態様によって移動可能であり（例えば、図 8 - 1 7 参照）、前記第 1 領域の移動に応じて前記所定表示の視認性が変化し（例えば、図 8 - 1 8、図 8 - 1 9 参照）、所定期間内において輝度設定が変更されていない場合と、所定期間内において輝度設定が変更されている場合とで、少なくとも前記第 2 所定表示が視認可能に表示される割合が異なるものであってもよい（例えば、輝度設定が変更されていない場合には図 8 - 1 6（B）によりキャラ登場演出パターンを決定し、輝度設定が変更されている場合には図 8 - 2 6 によりキャラ登場演出パターンを決定することにより、輝度設定が変更されている場合には輝度設定が変更されていない場合に比べて内側にキャラクタが登場するキャラ登場演出パターン（C T P 1 - 1、C T P 2 - 1、C T P 3 - 1、C T P 4 - 1）が決定されやすくなるようにしてもよい）。

20

【0015】

このような構成によれば、遊技者の演出への参加を促進することができる。

【図面の簡単な説明】

30

【0016】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】特徴部 2 1 S H（第 1 の実施形態）に係るパチンコ遊技機における、画像表示装置の周辺の構成例である。

40

【図 8 - 2】特徴部 2 1 S H（第 1 の実施形態）に係るパチンコ遊技機における、確定特別図柄の決定割合の一例、大当り種別の決定割合の一例である。

【図 8 - 3】特徴部 2 1 S H（第 1 の実施形態）に係るパチンコ遊技機における、変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図 8 - 4】特徴部 2 1 S H（第 1 の実施形態）に係るパチンコ遊技機における、演出モードの種類等を説明するための図である。

【図 8 - 5】特徴部 2 1 S H（第 1 の実施形態）に係るパチンコ遊技機における、輝度設定値に応じた演出例を説明するための図である。

【図 8 - 6】特徴部 2 1 S H（第 1 の実施形態）に係るパチンコ遊技機における、暗転演出の実行期間を説明するための図である。

50

【図 8 - 7】特徴部 2 1 S H (第 1 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、暗転演出の実行期間を説明するための図である。

【図 8 - 8】特徴部 2 1 S H (第 1 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 9】特徴部 2 1 S H (第 1 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、可変表示中演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 10】特徴部 2 1 S H (第 1 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、暗転演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 11】特徴部 2 1 S H (第 1 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、エンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 12】特徴部 2 1 S H (第 1 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、演出動作例を示す図である。

【図 8 - 13】特徴部 2 1 S H (第 1 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、演出動作例を示す図である。

【図 8 - 14】特徴部 2 1 S H (第 2 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、キャラ登場演出の内容を説明するための図である。

【図 8 - 15】特徴部 2 1 S H (第 2 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、キャラ登場演出の内容を説明するための図である。

【図 8 - 16】特徴部 2 1 S H (第 2 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、キャラ登場演出の実行有無の決定割合等の一例である。

【図 8 - 17】特徴部 2 1 S H (第 2 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、暗転演出の内容を説明するための図である。

【図 8 - 18】特徴部 2 1 S H (第 2 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、暗転演出の演出例 (視認可能範囲移動パターンに応じた視認可能範囲の移動態様) を説明するための図である。

【図 8 - 19】特徴部 2 1 S H (第 2 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、暗転演出の演出例 (視認可能範囲移動パターンに応じた視認可能範囲の移動態様) を説明するための図である。

【図 8 - 20】特徴部 2 1 S H (第 2 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、暗転演出の演出例 (視認可能範囲移動パターンに応じた視認可能範囲の移動態様) を説明するための図である。

【図 8 - 21】特徴部 2 1 S H (第 2 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、視認可能範囲移動パターンの決定割合の一例である。

【図 8 - 22】特徴部 2 1 S H (第 2 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、暗転演出、キャラ登場演出の実行期間を説明するための図である。

【図 8 - 23】特徴部 2 1 S H (第 2 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 24】特徴部 2 1 S H (第 2 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、可変表示中演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 25】特徴部 2 1 S H (第 2 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、キャラ登場演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 26】特徴部 2 1 S H (第 2 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、演出動作例を示す図である。

【図 8 - 27】特徴部 2 1 S H (第 2 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、演出動作例を示す図である。

【図 8 - 28】特徴部 2 1 S H (第 2 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、キャラ登場演出パターンの決定割合の他の例である。

【図 8 - 29】特徴部 2 1 S H (第 3 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、演出モードの種類等を説明するための図である。

【図 8 - 30】特徴部 2 1 S H (第 3 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、音量

10

20

30

40

50

設定値に応じた演出例を説明するための図である。

【図 8 - 3 1】特徴部 2 1 S H (第 3 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、音声可視化演出の実行期間を説明するための図である。

【図 8 - 3 2】特徴部 2 1 S H (第 3 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 3 3】特徴部 2 1 S H (第 3 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、可変表示中演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 3 4】特徴部 2 1 S H (第 3 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、音声可視化演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 3 5】特徴部 2 1 S H (第 3 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、演出動作例を示す図である。

【図 8 - 3 6】特徴部 2 1 S H (第 3 の実施形態) に係るパチンコ遊技機における、演出動作例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

(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。

【0018】

(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。

【0019】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の右側方) には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄 (特図ともいう) の可変表示 (特図ゲームともいう) を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

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

10

20

30

40

50

装置 5 は、例えば L C D (液晶表示装置) や有機 E L (Electro Luminescence) 等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【 0 0 2 3 】

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

10

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

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

20

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

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

30

【 0 0 2 9 】

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

40

【 0 0 3 0 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所) には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 3 1 】

50

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

【 0 0 3 2 】

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。

10

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

20

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

30

【 0 0 3 8 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 3 9 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L 、 8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、L E D を含んで構成されている。

【 0 0 4 0 】

40

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 では図示略) には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 0 0 4 1 】

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) 3 0 が設けられている。

【 0 0 4 2 】

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

50

出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【 0 0 4 3 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 4 4 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

10

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

（遊技の進行の概略）

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

20

【 0 0 4 7 】

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 4 8 】

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。

30

【 0 0 4 9 】

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 5 0 】

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

40

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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。

50

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊

10

20

30

40

50

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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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

【0065】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及びノ又は、遊技効果ランプ 9 の点等ノ消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、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。

【0069】

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

10

20

30

40

50

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。

【0070】

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。

【0071】

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。

【0072】

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。

【0073】

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み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0074】

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。

【0075】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 7 6 】

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）。

【 0 0 7 7 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 7 8 】

10

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

【 0 0 7 9 】

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

20

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

30

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

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

40

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

50

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

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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 やブッシュセンサ 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 0 9 0 】

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。

【 0 0 9 1 】

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 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

10

20

30

40

50

実行するようにしてもよい。

【0095】

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

【0096】

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

10

【0097】

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

【0098】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0099】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

20

【0100】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0101】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

30

【0102】

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

40

【0103】

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

50

ータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0104】

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

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0109】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22

）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【0110】

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 S 2 4）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

10

【0111】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0112】

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、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

20

【0113】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 101）。

30

【0114】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 12 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

40

【0115】

S 101 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103 は、RAM 102 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 110 ~ S 120 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 110 ~ S 120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信するための送信設定が行われる。

【0116】

ステップ S 110 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

50

特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」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始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

10

【0117】

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。

【0118】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

20

【0119】

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。

【0120】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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。

30

【0121】

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

40

【0122】

ステップS114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

50

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

【 0 1 2 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。

【 0 1 2 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。

【 0 1 2 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 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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

は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 2 9 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

10

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

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

20

30

【 0 1 3 2 】

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

40

【 0 1 3 3 】

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

50

定、設定などが行われる。

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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。

【 0 1 3 9 】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 4 0 】

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又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【 0 1 4 1 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 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。

20

【 0 1 4 2 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 1 4 3 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、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 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 7 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

30

【 0 1 4 4 】

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

40

【 0 1 4 5 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 4 6 】

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。

50

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

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、R T、A T、A R T、C Z（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。

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「 0 % 」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「 0 % 」の割合で、他方が「 1 0 0 % 」の割合又は「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

【 0 1 5 2 】

（特徴部 2 1 S H に関する説明）

本実施の形態である特徴部 2 1 S H（具体的には、第 1 ～ 第 3 の各実施形態）について説明する。特徴部 2 1 S H に係る遊技機は、遊技者の輝度調整の操作や音量調整の操作に応じて、ランプの輝度（発光量）や音量に加えて、画像表示装置 5（特徴部 2 1 S H では便宜上「画像表示装置 2 1 S H 5」としている）の画面上における演出を変化させることができる。パチンコ遊技機 1 を例に説明する。

【 0 1 5 3 】

（特徴部 2 1 S H（第 1 の実施形態）に関する説明）

特徴部 2 1 S H の一実施形態である第 1 の実施形態（単に、第 1 の実施形態とも称する）について説明する。第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 は、遊技者の操作を受け付ける輝度調整ボタン（非図示。輝度設定ボタンとも称する）を備え、遊技者の操作（遊技者に操作によって設定される輝度設定値。以下、同様）に応じて、画像表示装置 2 1 S H 5 の画面上における演出（後述する暗転演出の演出態様）を変化させる。なお、第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1（第 2 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 も同様）は、例えば、打球供給皿（上皿）の上部に輝度調整ボタンを備えていてもよい。また、第 1 の実

施形態に係るパチンコ遊技機 1（第 2 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 も同様）は、輝度調整ボタンに加えて、遊技者の操作を受け付ける音量調整ボタン（非図示。音量設定ボタンとも称する）を備えていてもよい。

【0154】

図 8 - 1 は、第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 における、画像表示装置 2 1 S H 5 の周辺の構成例である。第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 は、図 1 に示した画像表示装置 5 に代えて、図 8 - 1 に示した画像表示装置 2 1 S H 5 を備える。また、第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 は、図 1 に示した遊技効果ランプ 9 に代えて又は加えて、図 8 - 1 に示すように、遊技効果ランプ 2 1 S H 9 M、2 1 S H 9 L H、2 1 S H 9 L M、2 1 S H 9 L L、2 1 S H 9 R H、2 1 S H 9 R M、2 1 S H 9 R L を備える。

10

【0155】

遊技効果ランプ 2 1 S H 9 M は、画像表示装置 2 1 S H 5 の上部に設けられた構造体（役物）2 1 S H 3 3 の一部であり、左右に可動する。つまり、遊技効果ランプ 2 1 S H 9 M は、発光体であるとともに可動体でもある。なお、第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 において、構造体 2 1 S H 3 3 はロボットの頭部を模したものであり、遊技効果ランプ 2 1 S H 9 M は該ロボットの目（カメラ）を模したものである。構造体 2 1 S H 3 3 は、可動するものであってもよいし、可動しないものであってもよい。

【0156】

画像表示装置 2 1 S H 5 の上部に設けられた遊技効果ランプ 2 1 S H 9 M や、画像表示装置 2 1 S H 5 の左側に設けられた遊技効果ランプ 2 1 S H 9 L H、2 1 S H 9 L M、2 1 S H 9 L L や、画像表示装置 2 1 S H 5 の左側に設けられた遊技効果ランプ 2 1 S H 9 R H、2 1 S H 9 R M、2 1 S H 9 R L は、輝度設定値（遊技者が輝度調整ボタンを操作することにより設定変更可能な設定値）に応じた発光態様（輝度、発光量）で発光する。

20

【0157】

図 8 - 2 は、第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 における、確定特別図柄の決定割合の一例、大当たり種別の決定割合の一例である。第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1（第 2、第 3 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 も同様）は、通常状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、確定特別図柄（特図表示結果とも称される）の決定割合が異なる。図 8 - 2（A）に示した例によれば、例えば、大当たり確率は、通常状態では約 1 / 3 1 9 であり、確変状態では約 1 0 / 3 1 9 である。

30

【0158】

また、第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1（第 2、第 3 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 も同様）は、大当たりとなる特別図柄が第 1 特別図柄（特図 1 と称する）であるか第 2 特別図柄（特図 2 と称する）であるかに関わらず、大当たり種別の決定割合は同一（共通）する。図 8 - 2（B）に示した例によれば、例えば、大当たり種別は、特図 1 特図 2 共通で、第 1 大当たり（4 ラウンド通常大当たり）が 2 5 %、第 2 大当たり（1 0 ラウンド通常大当たり）が 2 5 %、第 3 大当たり（4 ラウンド確変大当たり）が 2 5 %、第 4 大当たり（1 0 ラウンド通常大当たり）が 2 5 % である。

【0159】

（変動パターン、リーチの種類）

40

図 8 - 3 は、第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 における、変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1（第 2、第 3 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 も同様）では、図 8 - 3（A）に示すように、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターン P A 1 - 1、P A 1 - 2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となつて表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターン P A 2 - 1 ~ P A 2 - 6、P A 3 - 1 ~ P A 3 - 4 等、表示結果が「大当たり」となる変動パターン P B 2 - 1 ~ P B 2 - 6、P B 3 - 1 ~ P B 3 - 4 等が用意されている。

【0160】

また、第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1（第 2、第 3 の実施形態に係るパチンコ

50

遊技機 1 も同様)では、図 8 - 3 (B) に示すように、ノーマルリーチ、スーパーリーチ A ~ E といったリーチ演出が実行されるようになっている。リーチ演出は、大当たり状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度 (大当たり信頼度) は、図 8 - 3 (B) の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ < スーパーリーチ E < スーパーリーチ D < スーパーリーチ C < スーパーリーチ B < スーパーリーチ A の順番に高くなっている。なお、大当たりとなることが確定するリーチを設けてもよい。

【 0 1 6 1 】

スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展 (昇格) する発展演出が実行される場合がある。図 8 - 3 (A) に示す変動パターン P A 3 - 1 ~ P A 3 - 4 等、変動パターン P B 3 - 1 ~ P B 3 - 4 等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図 8 - 3 (A) では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

10

【 0 1 6 2 】

(演出モードの種類)

図 8 - 4 は、第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 における、演出モードの種類等を説明するための図である。具体的には、図 8 - 4 (A) は、第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 における、演出モードの種類を説明するための図である。図 8 - 4 (B) につ

20

【 0 1 6 3 】

第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 (第 2 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 も同様) では、遊技状態に応じて複数種類の演出モードが用意されている。図 8 - 4 (A) に示した例によれば、通常状態の演出モードとして、通常用基本演出モードと通常用先読み演出モードとが用意され、確変状態の演出モードとして、確変用基本演出モードと確変用特殊演出モードとが用意されている。

【 0 1 6 4 】

通常用基本演出モードは、通常状態時用の基本となる背景演出を実行する演出モード (背景モード) である。通常用先読み演出モードは、通常状態時用の先読み演出専用の背景演出を実行する演出モードである。確変用基本演出モードは、確変状態時用の基本となる背景演出を実行する演出モードである。確変用特殊演出モードは、確変状態時用の基本となる背景演出と暗転演出 (後述) とを実行する演出モードである。暗転演出は、確変用特殊演出モードにおいて、確変状態時用の基本となる背景演出に加えて特別に実行される演出であり、確変用特殊演出モードでは、確変状態時用の基本となる背景演出の上位のレイヤ (手前側のレイヤ) で暗転演出を実行する。なお、R A M 1 2 2 の所定領域に現在の演出モードを特定するための情報を記憶しておいてもよい。

30

【 0 1 6 5 】

(暗転演出)

図 8 - 4 (B) は、第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 における、輝度設定値、ランプ制御値、暗転演出制御値の関係等を説明するための図である。図 8 - 5 は、第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 における、輝度設定値に応じた演出例を説明するための図である。なお、暗転演出をブラックアウト演出とも称する場合がある。

40

【 0 1 6 6 】

輝度設定値は、遊技者が輝度調整ボタンを操作することにより設定変更可能な設定値である。ランプ制御値は、遊技効果ランプの発光態様 (輝度) を制御する制御値である。暗転演出制御値は、暗転演出の演出態様 (視認可能範囲) を制御する制御値である。輝度設定値、ランプ制御値、暗転演出制御値は、例えば、R A M 1 2 2 の所定領域に記憶される。

【 0 1 6 7 】

50

第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 (第 2 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 も同様) では、輝度設定値 (遊技者が輝度調整ボタンを操作することにより設定変更可能な設定値) に応じて、遊技効果ランプの輝度や暗転演出における視認可能範囲 (可視可能領域とも称する) が変化する。暗転演出とは、画像表示装置 2 1 S H 5 の画面上における演出の一部 (又は全部) を視認困難又は視認不能にする演出である (図 8 - 5 参照) 。

【 0 1 6 8 】

図 8 - 4 (B) に示した例によれば、輝度設定値「 1 」とランプ制御値「 1 」と暗転演出制御値「 1 」とが対応し、輝度設定値「 2 」とランプ制御値「 2 」と暗転演出制御値「 2 」とが対応し、...、輝度設定値「 5 」とランプ制御値「 5 」と暗転演出制御値「 5 」とが対応している。輝度設定値が変更された場合には、ランプ制御値や暗転演出制御値も変更される。つまり、輝度設定値の変更が、ランプ制御値や暗転演出制御値に反映される。但し、ランプ制御値には直ちに反映されるが (図 8 - 9 参照) 、暗転演出制御値にはしばらく反映されない場合がある (可変表示中の輝度設定値の変更については次回の変表示の開示時に暗転演出制御値に反映される (図 8 - 8 参照)) 。

10

【 0 1 6 9 】

遊技効果ランプの輝度 (明るさ) は、ランプ制御値によって制御される。ランプ制御値「 1 」であるときは最も低く (暗く) 、ランプ制御値「 5 」であるときは最も高い (明るい) 。また、暗転演出における視認可能範囲は、暗転演出制御値によって制御される。暗転演出制御値「 1 」であるときは最も小さく (狭く) 、暗転演出制御値「 5 」であるときは最も大きい (広い) 。

20

【 0 1 7 0 】

例えば、輝度設定値「 1 」である場合 (より詳細には、ランプ制御値「 1 」、暗転演出制御値「 1 」である場合) には、図 8 - 5 (A) に示すように、遊技効果ランプ 2 1 S H 9 M、2 1 S H 9 L H、2 1 S H 9 L M、2 1 S H 9 L L、2 1 S H 9 R H、2 1 S H 9 R M、2 1 S H 9 R L が発光し、画像表示装置 2 1 S H 5 において暗転演出が実行される。なお、図 8 - 5 (A) では、左側、中央、右側と 3 つの画面例を表示しているが、暗転演出における視認可能範囲 2 1 S H L I A L 1 が経時的に左右に移動 (換言すれば、視認不可能範囲 2 1 S H B K A L 1 が経時的に変化) している旨を表したものである。また、例示した図は 3 つであるが、実際には視認可能範囲 2 1 S H L I A L 1 は経時的に左右に滑らかに移動する。後述する、図 8 - 5 (B) や図 8 - 5 (C) についても同様である。

30

【 0 1 7 1 】

また、輝度設定値「 3 」である場合 (より詳細には、ランプ制御値「 3 」、暗転演出制御値「 3 」である場合) には、図 8 - 5 (B) に示すように、遊技効果ランプ 2 1 S H 9 M、2 1 S H 9 L H、2 1 S H 9 L M、2 1 S H 9 L L、2 1 S H 9 R H、2 1 S H 9 R M、2 1 S H 9 R L が発光し、画像表示装置 2 1 S H 5 において暗転演出が実行される。

【 0 1 7 2 】

また、輝度設定値「 5 」である場合 (より詳細には、ランプ制御値「 5 」、暗転演出制御値「 5 」である場合) には、図 8 - 5 (C) に示すように、遊技効果ランプ 2 1 S H 9 M、2 1 S H 9 L H、2 1 S H 9 L M、2 1 S H 9 L L、2 1 S H 9 R H、2 1 S H 9 R M、2 1 S H 9 R L が発光し、画像表示装置 2 1 S H 5 において暗転演出が実行される。

40

【 0 1 7 3 】

図 8 (A) において、遊技効果ランプ 2 1 S H 9 M、2 1 S H 9 L H、2 1 S H 9 L M、2 1 S H 9 L L、2 1 S H 9 R H、2 1 S H 9 R M、2 1 S H 9 R L の白抜は、輝度が小さい旨 (図 8 - 4 (B) 参照) を表現したものである。図 8 (B) において、遊技効果ランプ 2 1 S H 9 M、2 1 S H 9 L H、2 1 S H 9 L M、2 1 S H 9 L L、2 1 S H 9 R H、2 1 S H 9 R M、2 1 S H 9 R L のドットは、輝度が普通である旨 (図 8 - 4 (B) 参照) を表現したものである。図 8 (C) において、遊技効果ランプ 2 1 S H 9 M、2 1 S H 9 L H、2 1 S H 9 L M、2 1 S H 9 L L、2 1 S H 9 R H、2 1 S H 9 R M、2 1 S H 9 R L の塗り潰しは、輝度が高い旨 (図 8 - 4 (B) 参照) を表現したものである。

【 0 1 7 4 】

50

すなわち、輝度設定値「3」である場合（より詳細には、ランプ制御値「3」である場合）には、輝度設定値「1」である場合（より詳細には、ランプ制御値「1」である場合）よりも遊技効果ランプ21SH9M、21SH9LH、21SH9LM、21SH9LL、21SH9RH、21SH9RM、21SH9RLの輝度は高く、輝度設定値「5」である場合（より詳細には、ランプ制御値「5」である場合）には、輝度設定値「3」である場合（より詳細には、ランプ制御値「3」である場合）よりも遊技効果ランプ21SH9M、21SH9LH、21SH9LM、21SH9LL、21SH9RH、21SH9RM、21SH9RLの輝度は高い。

【0175】

また、図8-5(A)(B)に示すように、暗転演出制御値「3」であるときの暗転演出における視認可能範囲21SHLIAL3の幅L3a、L3b、L3c（図8-5(B)参照）は、暗転演出制御値「1」であるときの暗転演出における視認可能範囲21SHLIAL1の幅L1a、L1b、L1c（図8-5(A)参照）よりも広い。また、図8-5(B)(C)に示すように、暗転演出制御値「5」であるときの暗転演出における視認可能範囲21SHLIAL5の幅L5a、L5b、L5c（図8-5(C)参照）は、暗転演出制御値「3」であるときの暗転演出における視認可能範囲21SHLIAL3の幅L3a、L3b、L3c（図8-5(B)参照）よりも広い。

【0176】

つまり、輝度設定値「3」である場合（より詳細には、ランプ制御値「3」、暗転演出制御値「3」である場合）には、輝度設定値「1」である場合（より詳細には、ランプ制御値「1」、暗転演出制御値「1」である場合）よりも遊技効果ランプの輝度は高く、暗転演出の視認可能範囲も広い。また、輝度設定値「5」である場合（より詳細には、ランプ制御値「5」、暗転演出制御値「5」である場合）には、輝度設定値「3」である場合（より詳細には、ランプ制御値「3」、暗転演出制御値「3」である場合）よりも遊技効果ランプの輝度は高く、暗転演出の視認可能範囲も広い。

【0177】

なお、図8-5では省略したが、輝度設定値「2」は、輝度設定値「1」と輝度設定値「3」の間の設定値であり、輝度設定値「4」は、輝度設定値「3」と輝度設定値「5」の間の設定値である（図8-4(B)参照）。つまり、暗転演出制御値「2」であるときの暗転演出における視認可能範囲21SHLIAL2（不図示）の幅L2a、L2b、L2c（不図示）は、暗転演出制御値「1」であるときの暗転演出における視認可能範囲21SHLIAL1の幅L1a、L1b、L1c（図8-5(A)参照）よりも広く、暗転演出制御値「3」であるときの暗転演出における視認可能範囲21SHLIAL3の幅L3a、L3b、L3c（図8-5(B)参照）よりも狭い。また、暗転演出制御値「4」であるときの暗転演出における視認可能範囲21SHLIAL4（不図示）の幅L4a、L4b、L4c（不図示）は、暗転演出制御値「3」であるときの暗転演出における視認可能範囲21SHLIAL3の幅L3a、L3b、L3c（図8-5(B)参照）よりも広く、暗転演出制御値「5」であるときの暗転演出における視認可能範囲21SHLIAL5の幅L5a、L5b、L5c（図8-5(C)参照）よりも狭い。

【0178】

図8-6、及び、図8-7は、第1の実施形態に係るパチンコ遊技機1における、暗転演出の実行期間を説明するための図である。第1の実施形態に係るパチンコ遊技機1（第2の実施形態に係るパチンコ遊技機1も同様）において、非リーチの場合（変動パターン「PA1-1」等の場合）には、暗転演出制御値が「1」～「5」のいずれであっても、可変表示開始直後～図柄停止表示直前が、暗転演出の実行期間（暗転期間。暗転演出実行期間とも称する場合がある）であり、図柄停止表示直前～図柄停止表示中～可変表示開始直後が、暗転演出の非実行期間（非暗転期間）である（図8-6の符号aの行、図8-7(A)参照）。

【0179】

図8-7(A)は、非リーチの場合における、暗転期間、非暗転期間を示したものであ

10

20

30

40

50

る。図 8 - 7 (A) において、T a 0 ~ T a 3 は可変表示中の期間である。T a 3 ~ T a 4 は停止表示中の期間である。T a 1 は可変表示開始直後のタイミングである。T a 2 は図柄停止表示直前のタイミングである。非リーチの場合には、図 8 - 7 (A) に示すように、可変表示開始 (T a 0) ~ 可変表示開始直後 (T a 1) は非暗転期間であり、可変表示開始直後 (T a 1) ~ 図柄停止表示直前 (T a 2) は暗転期間であり、図柄停止表示直前 (T a 2) ~ 停止表示中 (T a 4) は非暗転期間である。なお、輝度設定変更期間は、全期間 (T a 0 ~ T a 4) であるが、暗転演出 (暗転演出制御値) には次変動から反映される。

【 0 1 8 0 】

第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 (第 2 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 も同様) において、ノーマルリーチの場合 (変動パターン「P A 2 - 1」等の場合) には、暗転演出制御値が「1」~「5」のいずれであっても、可変表示開始直後~リーチ直前が、暗転演出の実行期間 (暗転期間) であり、リーチ演出 (ノーマルリーチ) 中~図柄停止表示中~可変表示開始直後) が、暗転演出の非実行期間 (非暗転期間) である (図 8 - 6 の符号 b の行、図 8 - 7 (B) 参照)。但し、大当たりとなる場合には、図柄停止表示後は大当たり遊技状態に移行するため、リーチ演出 (ノーマルリーチ) 以降が、暗転演出の非実行期間 (非暗転期間) である。

【 0 1 8 1 】

図 8 - 7 (B) は、ノーマルリーチの場合における、暗転期間、非暗転期間を示したものである。図 8 - 7 (B) において、T b 0 ~ T b 5 は可変表示中の期間である。T a 5 ~ T a 6 は停止表示中の期間である。T b 0 ~ T b 5 (可変表示中の期間) のうち T b 0 ~ T b 3 はリーチ前の期間であり、T b 3 ~ T b 5 はノーマルリーチ中の期間である (つまり、T b 3 はリーチとなるタイミングである)。T b 1 は可変表示開始直後のタイミングである。T b 2 はリーチ直前のタイミングである。T b 4 は図柄停止表示直前のタイミングである。ノーマルリーチの場合には、図 8 - 7 (B) に示すように、可変表示開始 (T b 0) ~ 可変表示開始直後 (T b 1) は非暗転期間であり、可変表示開始直後 (T b 1) ~ リーチ直前 (T b 2) は暗転期間であり、リーチ直前 (T b 2) ~ 停止表示中 (T a 6) は非暗転期間である。なお、輝度設定変更期間は、全期間 (T b 0 ~ T b 6) であるが、暗転演出 (暗転演出制御値) には次変動から反映される。

【 0 1 8 2 】

第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 (第 2 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 も同様) において、スーパーリーチの場合 (変動パターン「P A 2 - 1」等の場合) には、暗転演出制御値が「1」~「5」のいずれであっても、可変表示開始直後~リーチ直前が、暗転演出の実行期間 (暗転期間) であり、リーチ演出 (ノーマルリーチ、スーパーリーチ) 中~図柄停止表示中~可変表示開始直後) が、暗転演出の非実行期間 (非暗転期間) である (図 8 - 6 の符号 c の行、図 8 - 7 (C) 参照)。但し、大当たりとなる場合には、図柄停止表示後は大当たり遊技状態に移行するため、リーチ演出 (ノーマルリーチ、スーパーリーチ) 以降が、暗転演出の非実行期間 (非暗転期間) である。

【 0 1 8 3 】

図 8 - 7 (C) は、スーパーリーチの場合における、暗転期間、非暗転期間を示したものである。図 8 - 7 (C) において、T c 0 ~ T c 7 は可変表示中の期間である。T c 7 ~ T c 8 は停止表示中の期間である。T c 0 ~ T c 7 (可変表示中の期間) のうち T c 0 ~ T c 3 はリーチ前の期間であり、T c 3 ~ T c 5 はノーマルリーチ中の期間であり (つまり、T c 3 はリーチとなるタイミングであり)、T c 5 ~ T c 7 はスーパーリーチ中の期間である (つまり、T c 5 はスーパーリーチに発展するタイミングである)。T c 1 は可変表示開始直後のタイミングである。T c 2 はリーチ直前のタイミングである。T c 4 は発展直前のタイミングである。T c 6 は図柄停止表示直前のタイミングである。スーパーリーチの場合には、図 8 - 7 (C) に示すように、可変表示開始 (T c 0) ~ 可変表示開始直後 (T c 1) は非暗転期間であり、可変表示開始直後 (T c 1) ~ リーチ直前 (T c 2) は暗転期間であり、リーチ直前 (T c 2) ~ 停止表示中 (T c 8) は非暗転期間で

10

20

30

40

50

ある。なお、輝度設定変更期間は、全期間（ $Tc0 \sim Tc8$ ）であるが、暗転演出（暗転演出制御値）には次変動から反映される。

【0184】

なお、暗転演出の実行期間（暗転期間）は暗転演出制御値によって変わらないが（左右されないが）、上述したように、暗転演出の実行期間（暗転期間）において実行される暗転演出における視認可能範囲は暗転演出制御値によって変わる（左右される）。

【0185】

（演出決定処理）

図7に示すステップS171の可変表示開始設定処理内において、演出制御用CPU120は、演出決定処理を実行する。演出決定処理は、例えば、RAM122の所定領域に記憶された演出制御コマンド等を用いて、各種の演出を実行するための決定処理等を含んでいる。

10

【0186】

図8-8は、図7のステップS171内にて実行される、第1の実施形態に係るパチンコ遊技機1における演出決定処理の一例を示すフローチャートである。図8-8に示す演出決定処理において、演出制御用CPU120は、遊技状態が確変状態であるか否かを判定する（ステップ21SHS100）。例えば、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された演出制御コマンド等に基づいて現在の遊技状態を特定し、RAM122の所定領域に現在の遊技状態を示す情報を記憶し、ステップ21SHS100の処理において、RAM122の所定領域を参照し、遊技状態が確変状態であるか否かを判定してもよい。

20

【0187】

遊技状態が確変状態ではない場合（ステップ21SHS100；No）、演出制御用CPU120は、先読み演出を実行中であるか否かを判定する（ステップ21SHS101）。

【0188】

先読み演出を実行中でない場合には（ステップ21SHS101；No）、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応する通常状態時用の基本演出（図8-4（A）の通常状態時用の基本となる背景演出等）を選択する（ステップ21SHS102）。続いて、演出制御用CPU120は、ランプ制御値を輝度設定値に対応する値に設定し（ステップ21SHS130）、図8-8の演出決定処理のフローチャートは終了する。

30

【0189】

先読み演出を実行中である場合には（ステップ21SHS101；Yes）、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応する通常状態時用の先読み演出（図8-4（A）の先読み演出専用の背景演出等）を選択する（ステップ21SHS103）。続いて、演出制御用CPU120は、ランプ制御値を輝度設定値に対応する値に設定し（ステップ21SHS130）、図8-8の演出決定処理のフローチャートは終了する。

【0190】

遊技状態が確変状態である場合（ステップ21SHS100；Yes）、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応する確変状態時用の基本演出（図8-4（A）の確変状態時用の基本となる背景演出等）を選択する（ステップ21SHS120）。続いて、演出制御用CPU120は、確変用特殊演出モードであるか否かを判定する（ステップ21SHS125）。確変用特殊演出モードは、確変大当り（第3、第4大当り）のエンディングにおいて遊技者によって選択される演出モードである（図8-11参照）。例えば、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域を参照し、確変用特殊演出モードであるか否かを判定してもよい。

40

【0191】

確変用特殊演出モードでない場合（ステップ21SHS125；No）、演出制御用CPU120は、ランプ制御値を輝度設定値に対応する値に設定し（ステップ21SHS130）、図8-8の演出決定処理のフローチャートは終了する。

50

【0192】

確変用特殊演出モードである場合（ステップ21SHS125；Yes）、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応する暗転演出（図8-4（A）等の暗転演出）を選択する（ステップ21SHS126）。なお、変動パターンに対応する暗転演出とは、変動パターンに応じた暗転期間（図8-7参照）の暗転演出である。

【0193】

続いて、演出制御用CPU120は、今回の変動において実行する暗転演出の暗転演出制御値を輝度設定値に対応する値に設定し（ステップ21SHS129）、ランプ制御値を輝度設定値に対応する値に設定し（ステップ21SHS130）、図8-8の演出決定処理のフローチャートは終了する。

10

【0194】

（可変表示中演出実行処理）

図8-9は、図7のステップS172内にて実行される、第1の実施形態に係るパチンコ遊技機1における可変表示中演出実行処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、輝度設定値の変更操作があったか否かを判定する（ステップ21SHS200）。輝度設定値の変更操作がなかった場合（ステップ21SHS200；No）、ステップ21SHS204に進む。

【0195】

輝度設定値の変更操作があった場合（ステップ21SHS200；Yes）、演出制御用CPU120は、操作にもとづいて輝度設定値を変更する（ステップ21SHS201）。すなわち、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域に記憶されている輝度設定値を操作にもとづいて更新する。続いて、演出制御用CPU120は、変更後の輝度設定値に対応する値にランプ制御値を変更する（ステップ21SHS202）。すなわち、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域に記憶されているランプ制御値を輝度設定値にもとづいて更新する。続いて、演出制御用CPU120は、ランプ制御値に応じた輝度でランプを発光させる（ステップ21SHS203）。

20

【0196】

ステップ21SHS200（No）、又は、ステップ21SHS203に続いて、演出制御用CPU120は、演出モードに応じた演出を実行する。

【0197】

30

具体的には、演出制御用CPU120は、通常用基本演出モードである場合には（ステップ21SHS204；No、ステップ21SHS205；No）、図8-8に示した演出決定処理のステップ21SHS102にて選択（設定）した変動パターンに対応する、通常状態時用の基本演出の実行を制御する（ステップ21SHS206）。そして、図8-9の可変表示中演出実行処理のフローチャートは終了する。

【0198】

また、演出制御用CPU120は、通常用先読み演出モードである場合には（ステップ21SHS204；No、ステップ21SHS205；Yes）、図8-8に示した演出決定処理のステップ21SHS103にて選択（設定）した変動パターンに対応する、通常状態時用の先読み演出の実行を制御する（ステップ21SHS207）。そして、図8-9の可変表示中演出実行処理のフローチャートは終了する。

40

【0199】

また、演出制御用CPU120は、確変用基本演出モードである場合には（ステップ21SHS204；Yes、ステップ21SHS210；No）、図8-8に示した演出決定処理のステップ21SHS120にて選択（設定）した変動パターンに対応する、確変状態時用の基本演出の実行を制御する（ステップ21SHS208）。そして、図8-9の可変表示中演出実行処理のフローチャートは終了する。

【0200】

また、演出制御用CPU120は、確変用特殊演出モードである場合には（ステップ21SHS204；Yes、ステップ21SHS210；Yes）、図8-8に示した演出

50

決定処理のステップ 2 1 S H S 1 2 0 にて選択（設定）した変動パターンに対応する確変状態時用の基本演出の実行を制御するとともに（ステップ 2 1 S H S 2 0 8 ）、ステップ 2 1 S H S 1 2 9 において設定した暗転演出制御値に従って、ステップ 2 1 S H S 1 2 6 にて選択（設定）した変動パターンに対応する暗転演出の実行を制御する（ステップ 2 1 S H S 2 1 1 ）。そして、図 8 - 9 の可変表示中演出実行処理のフローチャートは終了する。

【 0 2 0 1 】

なお、図 8 - 9 に示した可変表示中演出実行処理のフローチャートでは、演出モードに応じた演出を実行することについて、ステップ 2 1 S H S 2 0 4 以下に、複数の判定処理（ステップ 2 1 S H S 2 0 4、ステップ 2 1 S H S 2 0 5、ステップ 2 1 S H S 2 1 0 ）を示したが、必ずしも当該判定処理は必要ではない。つまり、図 8 - 8 に示した演出決定処理において演出モードに応じた演出が選択され、図 8 - 9 に示した可変表示中演出実行処理では、図 8 - 8 に示した演出決定処理において選択された演出（演出モードに応じた演出）が、判定無しに、単に実行される態様としてもよい。判定無しに実行される態様である場合、複数の判定処理（ステップ 2 1 S H S 2 0 4、ステップ 2 1 S H S 2 0 5、ステップ 2 1 S H S 2 1 0 ）は、単に説明の便宜上のものである。後述する、図 8 - 2 4 の可変表示中演出実行処理のフローチャート、図 8 - 3 3 の可変表示中演出実行処理のフローチャートについても同様である。

【 0 2 0 2 】

（暗転演出実行処理）

図 8 - 1 0 は、図 8 - 9 のステップ 2 1 S H S 2 1 1 内において実行される、暗転演出実行処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 8 - 1 0 に示すように、変動パターンに応じたタイミングで暗転演出を実行する。

【 0 2 0 3 】

具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンが非リーチである場合には（ステップ 2 1 S H S 2 3 1 ; Y e s ）、期間が T a 1 ~ T a 2 （図 8 - 7 （ A ）参照）であるときに（ステップ 2 1 S H S 2 3 2 ; Y e s ）、暗転演出制御値に応じた演出態様（視認可能範囲）で暗転演出を実行する（ステップ 2 1 S H S 2 3 6 ）。そして、図 8 - 1 0 の暗転演出実行処理のフローチャートは終了する。

【 0 2 0 4 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンがノーマルリーチである場合には（ステップ 2 1 S H S 2 3 1 ; N o、ステップ 2 1 S H S 2 3 3 ; Y e s ）、期間が T b 1 ~ T b 2 （図 8 - 7 （ B ）参照）であるときに（ステップ 2 1 S H S 2 3 4 ; Y e s ）、暗転演出制御値に応じた演出態様（視認可能範囲）で暗転演出を実行する（ステップ 2 1 S H S 2 3 6 ）。そして、図 8 - 1 0 の暗転演出実行処理のフローチャートは終了する。

【 0 2 0 5 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンがスーパーリーチである場合には（ステップ 2 1 S H S 2 3 1 ; N o、ステップ 2 1 S H S 2 3 3 ; N o ）、期間が T c 1 ~ T c 2 （図 8 - 7 （ C ）参照）であるときに（ステップ 2 1 S H S 2 3 5 ; Y e s ）、暗転演出制御値に応じた演出態様（視認可能範囲）で暗転演出を実行する（ステップ 2 1 S H S 2 3 6 ）。そして、図 8 - 1 0 の暗転演出実行処理のフローチャートは終了する。

【 0 2 0 6 】

図 8 - 1 1 は、第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 （第 2、第 3 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 に同様）における、図 7 のステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、エンディング演出時間タイマ値（図 7 のステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理において設定されるエンディング演出の実行時間を制御するタイマの格納値）を 1 減算し（ステップ 2 1 S H S 3 0 0 ）、エンディング演出時間タイマ値が 0 になったか否かを判定する（ステップ 2 1 S H S 3 0 1 ）。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、エンディング演出時間タイマがタイムアウトしたか否か（エンディング演出時間が経過したか否か）を判定する。

【0207】

エンディング演出時間タイマ値が0ではなく(ステップ21SHS301; No)、当該大当りが通常大当り(第1大当り、第2大当り)であれば(ステップ21SHS303; No)、演出制御用CPU120は、エンディング演出(図7のステップS176の大当り中演出処理において設定される演出)の実行を制御し(ステップ21SHS304)、エンディング演出処理を終了する。

【0208】

エンディング演出時間タイマ値が0ではなく(ステップ21SHS301; No)、当該大当りが確変大当り(第3大当り、第4大当り)であれば(ステップ21SHS303; Yes)、演出制御用CPU120は、エンディング演出時間タイマ値がT未満であるか否かを判定する(ステップ21SHS303)。すなわち、演出制御用CPU120は、エンディング演出の実行時間の残時間が所定時間(エンディング演出時間タイマ値がTとなる時間)未満となったか否かを判定する。エンディング演出時間タイマ値がT未満でなければ(ステップ21SHS303; No)、演出制御用CPU120は、エンディング演出の実行を制御し(ステップ21SHS304)、エンディング演出処理を終了する。エンディング演出時間タイマ値がT未満であれば(ステップ21SHS303; Yes)、演出制御用CPU120は、演出モードを選択(図8-4(A)の確変用基本演出モード、確変用特殊演出モードのいずれかを選択)する画面を表示し、遊技者からの選択を受け付ける(ステップ21SHS305)。エンディング演出処理を終了する。なお、演出制御用CPU120は、遊技者からの選択がなかった場合には、確変用基本演出モード(又は確変用特殊演出モード)を選択してもよい。なお、選択結果は、例えば、RAM122の所定領域に記憶すればよい。

【0209】

エンディング演出時間タイマ値が0になったときは(ステップ21SHS301; YES)、演出プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理(ステップS170)に対応する“0”に更新し(ステップ21SHS306)、エンディング演出処理を終了する。

【0210】

(特徴部21SH(第1の実施形態)に関する演出動作例)

図8-12、図8-13は、特徴部21SH(第1の実施形態)に係る演出動作例を示す図である。具体的には、確変用特殊演出モードにおける画像表示装置21SH5等の演出動作例を示す図である。なお、図8-12、図8-13において、画像表示装置21SH5の画面上の表示は、図8-12(A) 図8-12(B)、...、図8-12(G)

図8-13(H) 図8-13(I)、...、図8-13(M)の順に遷移する。なお、図8-12(A)の場面において、輝度設定値は「3」、ランプ制御値は「3」、暗転演出制御値は「3」であるものとする。

【0211】

図8-12(A)は、飾り図柄「536」が停止表示している場面(例えば、図8-7(A)のTa0の場面)である。図8-12(A)では、遊技効果ランプ21SH9M、21SH9LH、21SH9LM、21SH9LL、21SH9RH、21SH9RM、21SH9RLは、ランプ制御値「3」に対応する輝度(図8-5(B)参照)で発光している。なお、画面右下には小図柄21SHKZが表示されている。

【0212】

図8-12(B)は、可変表示中の場面(例えば、図8-7(A)のTa1に至る前の場面)である。図8-12(C)は、可変表示中の場面(図8-7(A)のTa1の場面)である。図8-12(C)では、暗転演出が、暗転演出制御値「3」に対応する演出態様(図8-5(B)の視認可能範囲21SHLIAL3)で実行されている。

【0213】

図8-12(D)は、可変表示中の場面(例えば、図8-7(A)のTa1~Ta2の場面)であって、遊技者の操作(輝度設定値を「3」「5」とする操作)が行われている場面である。輝度設定値が「3」から「5」に変更されたため、ランプ制御値も直ちに

「3」から「5」に更新される(図8-9のステップ21SHS202参照)。従って、図8-12(D)では、遊技効果ランプ21SH9M、21SH9LH、21SH9LM、21SH9LL、21SH9RH、21SH9RM、21SH9RLは、ランプ制御値「5」に対応する輝度(図8-5(C)参照)で発光している。なお、図8-12(D)では、設定値表示21SHSTGMにおいて、操作後の輝度設定値として輝度が5段階目である旨を表示している。

【0214】

図8-12(E)、図8-12(F)は、可変表示中の場面(例えば、図8-7(A)のTa2に至る前の場面)である。図8-12(G)は、可変表示中の場面(例えば、図8-7(A)のTa2の場面)である。

10

【0215】

図8-13(H)は、図8-12(G)に続く場面であり、飾り図柄「462」が停止表示している場面(例えば、図8-7(B)のTb0、図8-7(C)のTc0の場面)である。図8-13(I)は、可変表示中の場面(例えば、図8-7(B)のTb1に至る前の場面、図8-7(C)のTc1に至る前の場面)である。

【0216】

図8-13(J)は、可変表示中の場面(図8-7(B)のTb1の場面、図8-7(C)のTc1の場面)である。図8-13(J)では、暗転演出が、暗転演出制御値「5」に対応する演出態様(図8-5(C)の視認可能範囲21SHLIAL5)で実行されている。なお、暗転演出制御値は、可変表示の開始前(図8-13(H)の場面)において、「3」から「5」に更新されている(図8-8のステップ21SHS129参照)。

20

【0217】

なお、図8-12、図8-13では、暗転期間において、小図柄21SHKZは、視認可能範囲内になっているとき(例えば、図8-12(F))に加えて、視認可能範囲外になっているとき(例えば、図8-12(C))にも視認可能である。つまり、小図柄21SHKZについては暗転期間中のどのタイミングであっても視認することができる。なお、例えば、暗転演出よりも上位のレイヤ(手前側のレイヤ)で、小図柄21SHKZを表示すれば、小図柄21SHKZの位置が視認可能範囲外となっても、小図柄21SHKZを視認することができる。また、同様に、図示は省略したが、他の情報(例えば、数字等による第1特別図柄、第2特別図柄の保留数表示、保留表示、アクティブ表示、エラー表示等)についても、暗転期間中のどのタイミングであっても視認することができるようにしてもよい。

30

【0218】

図8-13(K)、図8-13(L)は、可変表示中の場面(例えば、図8-7(B)のTb2に至る前の場面、図8-7(C)のTc2に至る前の場面)である。図8-13(M)は、可変表示中の場面(例えば、図8-7(B)のTb2の場面、図8-7(C)のTc2の場面)である。なお、図8-13(L)以降は省略している。

【0219】

(特徴部21SH(第2の実施形態)に関する説明)

次に、特徴部21SHの第2の実施形態(単に、第2の実施形態とも称する)について説明する。第2の実施形態に係るパチンコ遊技機1は、暗転演出に加えて、主予告であるキャラ登場演出を実行する。

40

【0220】

また、第1の実施形態に係るパチンコ遊技機1における暗転演出と、第2の実施形態に係るパチンコ遊技機1における暗転演出とは、視認可能範囲の形が異なる。詳細は後述するが、第1の実施形態に係るパチンコ遊技機1における暗転演出における視認可能範囲は上部から下部に広がる台形(放射状)の領域(言わば、遊技効果ランプ21SH9Mのエフェクトのようにも見せている領域)であるのに対し、第2の実施形態に係るパチンコ遊技機1における暗転演出における視認可能範囲は円形の領域(言わば、遊技効果ランプ21SH9Mで表現したカメラの視界のようにも見せている領域)である。また、第2の実

50

施形態に係るパチンコ遊技機 1 では、視認可能範囲の移動態様が複数種類用意されている（つまり、複数種類の移動パターンにもとづいて視認可能範囲が画面上を移動する）。

【0221】

（キャラ登場演出）

図 8 - 1 4、図 8 - 1 5 は、キャラ登場演出の内容を説明するための図である。具体的には、図 8 - 1 4 は、キャラ登場演出パターン毎の登場キャラクタ、登場位置を示している。図 8 - 1 4（A）キャラ登場演出における登場キャラを示している。図 8 - 1 4（B）は、キャラ登場演出における登場位置を示している。図 8 - 1 4（C）～（F）は、幾つかのキャラ登場演出パターンの演出例（登場キャラクタ、登場位置）を示している。

【0222】

第 2 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 では、図 8 - 1 4 に示すように、キャラ登場演出パターンとして「CTP1-1」～「CTP4-2」が用意されている。

【0223】

図 8 - 1 4 に示すように、キャラ登場演出パターン「CTP1-1」は、弱キャラ A（図 8 - 1 5（A）の 5 角星 21SHJCA）が、画像表示装置 21SH5 の画面上の左下領域（内側部）（図 8 - 1 5（B）の 21SHSI）に登場するキャラ登場演出である（図 8 - 1 5（C）参照）。

【0224】

キャラ登場演出パターン「CTP1-2」は、弱キャラ A が、画像表示装置 21SH5 の画面上の左下領域（外側部）（図 8 - 1 5（B）の 21SHSO）に登場するキャラ登場演出である（図 8 - 1 5（D）参照）。

【0225】

キャラ登場演出パターン「CTP2-1」は、弱キャラ A が、画像表示装置 21SH5 の画面上の左上領域（内側部）（図 8 - 1 5（B）の 21SHUI）に登場するキャラ登場演出である。

【0226】

キャラ登場演出パターン「CTP2-2」は、弱キャラ A が、画像表示装置 21SH5 の画面上の左上領域（外側部）（図 8 - 1 5（B）の 21SHUO）に登場するキャラ登場演出である。

【0227】

キャラ登場演出パターン「CTP3-1」は、強キャラ B（図 8 - 1 5（A）の 6 角星 21SHKCB）が、画像表示装置 21SH5 の画面上の左下領域（内側部）に登場するキャラ登場演出である。

【0228】

キャラ登場演出パターン「CTP3-2」は、強キャラ B が、画像表示装置 21SH5 の画面上の左下領域（外側部）に登場するキャラ登場演出である。

【0229】

キャラ登場演出パターン「CTP4-1」は、強キャラ B が、画像表示装置 21SH5 の画面上の左上領域（内側部）に登場するキャラ登場演出である（図 8 - 1 5（E）参照）。

【0230】

キャラ登場演出パターン「CTP4-2」は、強キャラ B が、画像表示装置 21SH5 の画面上の左上領域（外側部）に登場するキャラ登場演出である（図 8 - 1 5（F）参照）。

【0231】

図 8 - 1 6 は、キャラ登場演出の実行有無の決定割合等の一例である。第 2 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 では、キャラ登場演出の実行有無の決定割合を変動パターンに応じて異ならせている。図 8 - 1 6（A）は、キャラ登場演出の実行有無の決定割合の一例である。

【0232】

10

20

30

40

50

第2の実施形態に係るパチンコ遊技機1では、キャラ登場演出の実行有無を実行有と決定した場合のキャラ登場演出パターンの決定割合を変動パターンに応じて異ならせている。図8-16(B)は、キャラ登場演出パターンの決定割合の一例である。なお、図8-16(図8-28も同様)において、CTP1(弱キャラA/左下領域)は、CTP1-1(弱キャラA/左下領域(内側部))とCTP1-2(弱キャラA/左下領域(外側部))とを合わせたものである。CTP2(弱キャラA/左上領域)は、CTP2-1(弱キャラA/左上領域(内側部))とCTP2-2(弱キャラA/左上領域(外側部))とを合わせたものである。CTP3(強キャラB/左下領域)、CTP4(強キャラB/左上領域)についても同様である。図8-16(B)に示した例によれば、大当たりとなる場合にはハズレとなる場合よりも強キャラBが決定される割合が高く、ハズレとなる場合には大当たりとなる場合よりも弱キャラAが決定される割合が高い。つまり、弱キャラAよりも強キャラBの方が大当たりとなる期待度が高い。また、大当たりとなる場合にはハズレとなる場合よりも左上領域が決定される割合が高く、ハズレとなる場合には大当たりとなる場合よりも左下領域が決定される割合が高い。つまり、左下領域よりも左上領域の方が大当たりとなる期待度が高い。

10

【0233】

なお、図8-16(B)に示した例では、登場位置(左下領域、左上領域)における内側と外側の決定割合は同一である。例えば、ノーマルリーチ大当たりの場合には、CTP2(弱キャラA/左上領域)が20%の割合で決定されるが、当該20%の内訳は、CTP2-1(弱キャラA/左上領域(内側部))が10%、CTP2-2(弱キャラA/左上領域(外側部))が10%である。また、ノーマルリーチ大当たりの場合には、CTP4(強キャラB/左上領域)が80%の割合で決定されるが、当該80%の内訳は、CTP4-1(強キャラB/左上領域(内側部))が40%、CTP4-2(強キャラB/左上領域(外側部))が40%である。

20

【0234】

(暗転演出)

図8-17は、第2の実施形態に係るパチンコ遊技機1における、暗転演出の内容を説明するための図である。具体的には、図8-17は、視認可能範囲移動パターン毎の左下領域への移動の有無、左上領域への移動の有無、キャラ登場演出における登場キャラクタの視認可能性を示している。図8-17に示した視認可能範囲「小」は、例えば、暗転演出制御値「1」「2」「3」に対応する大きさであり、視認可能範囲「大」は、例えば、暗転演出制御値「4」「5」に対応する大きさである。

30

【0235】

第2の実施形態に係るパチンコ遊技機1では、図8-17に示すように、視認可能範囲移動パターンとして「KHP1」～「KHP3」が用意されている。

【0236】

視認可能範囲移動パターン「KHP1」は、左下領域への移動の有無「無」、左下領域への移動の有無「無」の移動パターンである。視認可能範囲移動パターン「KHP1」では、視認可能範囲が「小」である場合も視認可能範囲が「大」である場合も、キャラ登場演出として登場するキャラクタ(弱キャラA、強キャラB)が、左下領域(内側部)、左下領域(外側部)、左上領域(内側部)、左上領域(外側部)の何処に登場しても視認不可である。

40

【0237】

なお、図8-17において、視認可能範囲が「小」である場合とは、幅(直径)Lsである小さい円形の視認可能範囲21SHSLA(図8-18～図8-20参照)が移動する場合である。視認可能範囲が「大」である場合とは、幅(直径)Lbである大きい円形の視認可能範囲21SHBLA(図8-18～図8-20参照)が移動する場合である。

【0238】

視認可能範囲移動パターン「KHP2」は、左下領域への移動の有無「有」、左下領域への移動の有無「無」の移動パターンである。視認可能範囲移動パターン「KHP2」では

50

、視認可能範囲が「小」である場合には、キャラ登場演出として登場するキャラクタ（弱キャラ A、強キャラ B）が、左下領域（内側部）に登場した場合には視認可能であるが、左下領域（外側部）や左上領域（内側部）や左上領域（外側部）に登場した場合には視認不可である。視認可能範囲が「大」である場合には、キャラ登場演出として登場するキャラクタ（弱キャラ A、強キャラ B）が、左下領域（内側部）か左下領域（外側部）に登場した場合には視認可能であるが、左上領域（内側部）や左上領域（外側部）に登場した場合には視認不可である。

【0239】

視認可能範囲移動パターン「KHP3」は、左下領域への移動の有無「無」、左下領域への移動の有無「有」の移動パターンである。視認可能範囲移動パターン「KHP3」では、視認可能範囲が「小」である場合には、キャラ登場演出として登場するキャラクタ（弱キャラ A、強キャラ B）が、左上領域（内側部）に登場した場合には視認可能であるが、左下領域（内側部）や左下領域（外側部）や左上領域（外側部）に登場した場合には視認不可である。視認可能範囲が「大」である場合には、キャラ登場演出として登場するキャラクタ（弱キャラ A、強キャラ B）が、左上領域（内側部）か左上領域（外側部）に登場した場合には視認可能であるが、左下領域（内側部）や左下領域（外側部）に登場した場合には視認不可である。

10

【0240】

図8-18は、視認可能範囲移動パターン「KHP1」にもとづく視認可能範囲の移動態様を示している。図8-19は、視認可能範囲移動パターン「KHP2」にもとづく視認可能範囲の移動態様を示している。図8-20は、視認可能範囲移動パターン「KHP3」にもとづく視認可能範囲の移動態様を示している。図8-18（図8-19、図8-20も同様）において、画像表示装置21SH5の画面上の表示は、例えば、（A）（B）（C）（D）（E）、…の順に遷移する。

20

【0241】

なお、図8-18（図8-19、図8-20も同様）では、説明の便宜上、小さい円形（直径 L_s ）の視認可能範囲21SHSLAを実線で、大きい円形（直径 L_b 。直径 $L_b > 直径L_s$ ）の視認可能範囲21SHBLAを破線で、同時に（一緒に）図示しているが、実際の視認可能範囲は何れか一方（視認可能範囲21SHSLAか視認可能範囲21SHBLA）である。

30

【0242】

視認可能範囲移動パターン「KHP1」の場合、図8-18に示すように、視認可能範囲「小」の場合（視認可能範囲21SHSLAが移動する場合）であっても、視認可能範囲「大」の場合（視認可能範囲21SHBLAが移動する場合）であっても、左下領域（内側部）21SHSI、左下領域（外側部）21SHSO、左上領域（内側部）21SHUI、左下領域（外側部）21SHUOのいずれにも移動（到達）しないため、弱キャラ A や強キャラ B が、左下領域（内側部）21SHSI、左下領域（外側部）21SHSO、左上領域（内側部）21SHUI、左下領域（外側部）21SHUOの何処に登場したとしても視認できない。

40

【0243】

視認可能範囲移動パターン「KHP2」の場合、図8-19に示すように、視認可能範囲「小」の場合（視認可能範囲21SHSLAが移動する場合）には、左下領域（内側部）21SHSIに移動（到達）するため、弱キャラ A や強キャラ B が、左下領域（内側部）21SHSIに登場した場合には視認できる（図8-19（C）参照）。また、視認可能範囲「大」の場合（視認可能範囲21SHBLAが移動する場合）には、左下領域（内側部）21SHSIに加え左下領域（外側部）21SHSOにも移動（到達）するため、弱キャラ A や強キャラ B が、左下領域（内側部）21SHSIか左下領域（外側部）21SHSOに登場した場合には視認できる（図8-19（C）参照）。

【0244】

視認可能範囲移動パターン「KHP3」の場合、図8-20に示すように、視認可能範囲

50

囲「小」の場合（視認可能範囲 2 1 S H S L A が移動する場合）には、左上領域（内側部）2 1 S H U I に移動（到達）するため、弱キャラ A や強キャラ B が、左上領域（内側部）2 1 S H U I に登場した場合には視認できる（図 8 - 2 0（C）参照）。また、視認可能範囲「大」の場合（視認可能範囲 2 1 S H B L A が移動する場合）には、左上領域（内側部）2 1 S H U I に加え左上領域（外側部）2 1 S H U O にも移動（到達）するため、弱キャラ A や強キャラ B が、左上領域（内側部）2 1 S H U I か左上領域（外側部）2 1 S H U O に登場した場合には視認できる（図 8 - 2 0（C）参照）。

【0245】

図 8 - 2 1 は、視認可能範囲移動パターンの決定割合の一例である。第 2 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 では、図 8 - 2 1 に示すように、視認可能範囲移動パターンの決定割合を変動パターンに応じて異ならせている。図 8 - 2 1 よれば、一例として、変動パターンがノーマルリーチハズレ（P A 2 - 1）の場合、視認可能範囲移動パターン「K H P 1」が 9 0 % の割合で決定され、視認可能範囲移動パターン「K H P 2」が 5 % の割合で決定され、視認可能範囲移動パターン「K H P 3」が 5 % の割合で決定される。

10

【0246】

図 8 - 2 2 は、暗転演出、キャラ登場演出の実行期間を説明するための図である。なお、図 8 - 2 2（A）において、図 8 - 7（A）と共通する部分については同一の符号（T a 0、T a 1 等）を付している。また、図 8 - 2 2（B）において、図 8 - 7（B）と共通する部分については同一の符号（T b 0、T b 1 等）を付している。また、図 8 - 2 2（C）において、図 8 - 7（C）と共通する部分については同一の符号（T c 0、T c 1 等）を付している。

20

【0247】

第 2 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 では、図 8 - 2 2（A）～（C）に示すように、暗転演出が実行される期間に、キャラ登場演出を実行する。つまり、非リーチの場合には、図 8 - 2 2（A）に示すように、可変表示開始直後（T a 1）～図柄停止表示直前（T a 2）が暗転期間であり、かつ、キャラ登場演出の実行期間（キャラ登場演出実行期間）である。ノーマルリーチの場合には、図 8 - 2 2（B）に示すように、可変表示開始直後（T b 1）～リーチ直前（T b 2）が暗転期間であり、かつ、キャラ登場演出実行期間である。スーパーリーチの場合には、図 8 - 2 2（C）に示すように、可変表示開始直後（T c 1）～リーチ直前（T c 2）が暗転期間であり、かつ、キャラ登場演出実行期間である。

30

【0248】

（演出決定処理）

図 8 - 2 3 は、図 7 のステップ S 1 7 1 内にて実行される、第 2 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 における演出決定処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 8 - 2 3 に示す演出決定処理は、図 8 - 8 に示した演出決定処理のステップ 2 1 S H 1 0 0（Y e s）以降を示している。つまり、遊技状態が確変状態であるときの流れを示している。なお、遊技状態が通常状態であるときの流れは、図 8 - 8 に示した演出決定処理のステップ 2 1 S H 1 0 0（N o）以降と同様である。

【0249】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンに対応する確変状態時用の基本演出を選択する（ステップ 2 1 S H S 4 2 0）。続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンにもとづいてキャラ登場演出の実行有無を決定する（ステップ 2 1 S H S 4 2 0）。例えば、ノーマルリーチハズレ（P A 2 - 1）であれば、5 % の割合で実行有が決定され、スーパーリーチハズレ（P A 2 - 2 ～ P A 2 - 6，P A 3 - 1 ～ P A 3 - 4 等）であれば、3 0 % の割合で実行が決定される（図 8 - 1 6（A）参照）。

40

【0250】

続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、キャラ登場演出の実行有無として実行有が決定されたか否かを判定する（ステップ 2 1 S H S 4 2 2）。実行有が決定された場合には（ステップ 2 1 S H S 4 2 2；Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンにもとづ

50

いてキャラ登場演出パターンを決定する（ステップ21SHS423）。例えば、ノーマルリーチハズレ（PA2-1）であれば、CTP-1が50%の割合で決定され、CTP-2が50%の割合で決定される（図8-16（A）参照）。また、スーパーリーチハズレ（PA2-2～PA2-6，PA3-1～PA3-4等）であれば、CTP1-1が30%の割合で決定され、CTP1-2が30%の割合で決定され、CTP2-1が5%の割合で決定され、CTP2-2が5%の割合で決定され、CTP3-1が5%の割合で決定され、CTP3-2が5%の割合で決定され、CTP4-1が10%の割合で決定され、CTP4-2が10%の割合で決定される（図8-16（A）参照）。続いて、演出制御用CPU120は、ステップ21SHS423で決定したキャラ登場演出パターンを、今回の変動において実行するキャラ登場演出のキャラ登場演出パターンとして設定する（ステップ21SHS424）。

10

【0251】

キャラ登場演出の実行有無として実行無が決定された場合には（ステップ21SHS422；No）、又は、ステップ21SHS424に続いて、演出制御用CPU120は、確変用特殊演出モードであるか否かを判定する（ステップ21SHS425）。

【0252】

確変用特殊演出モードでない場合（ステップ21SHS425；No）、演出制御用CPU120は、ランプ制御値を輝度設定値に対応する値に設定し（ステップ21SHS430）、図8-23の演出決定処理のフローチャートは終了する。

【0253】

確変用特殊演出モードである場合（ステップ21SHS425；Yes）、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応する暗転演出を選択する（ステップ21SHS426）。続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンにもとづいて視認可能範囲移動パターンを決定する（ステップ21SHS427）。例えば、ノーマルリーチハズレ（PA2-1）であれば、KHP1が90%の割合で決定され、KHP2が5%の割合で決定され、KHP3が5%の割合で決定される（図8-21参照）。また、スーパーリーチハズレ（PA2-2～PA2-6，PA3-1～PA3-4等）であれば、KHP1が50%の割合で決定され、KHP2が30%の割合で決定され、KHP3が20%の割合で決定される（図8-21参照）。続いて、演出制御用CPU120は、ステップ21SHS427で決定した視認可能範囲移動パターンを、今回の変動において実行する暗転演出の視認可能範囲移動パターンとして設定する（ステップ21SHS424）。

20

30

【0254】

続いて、演出制御用CPU120は、今回の変動において実行する暗転演出の暗転演出制御値を輝度設定値に対応する値に設定し（ステップ21SHS429）、ランプ制御値を輝度設定値に対応する値に設定し（ステップ21SHS430）、図8-23の演出決定処理のフローチャートは終了する。

【0255】

（可変表示中演出実行処理）

図8-24は、図7のステップS172内にて実行される、第2の実施形態に係るパチンコ遊技機1における可変表示中演出実行処理の一例を示すフローチャートである。なお、図8-24に示す可変表示中演出実行処理は、一部（キャラ登場演出に係る部分（ステップ21SHS509））を除いて、図8-9に示した可変表示中演出実行処理と共通である（同様である）。共通する部分については説明の一部又は全部を省略する。

40

【0256】

図8-24のステップ21SHS500～21SHS503は、図8-9のステップ21SHS200～21SHS203と同様である。ステップ21SHS500（No）、又は、ステップ21SHS503に続いて、演出制御用CPU120は、演出モードに応じた演出を実行する。

【0257】

具体的には、演出制御用CPU120は、通常用基本演出モードである場合には（ステ

50

ップ21SHS504; No、ステップ21SHS505; No)、図8-9のステップ21SHS206と同様、通常状態時用の基本演出の実行を制御する(ステップ21SHS506)。そして、図8-24の可変表示中演出実行処理のフローチャートは終了する。

【0258】

また、演出制御用CPU120は、通常用先読み演出モードである場合には(ステップ21SHS504; No、ステップ21SHS505; Yes)、図8-9のステップ21SHS207と同様、通常状態時用の先読み演出の実行を制御する(ステップ21SHS507)。そして、図8-24の可変表示中演出実行処理のフローチャートは終了する。

10

【0259】

また、演出制御用CPU120は、確変用基本演出モードである場合には(ステップ21SHS504; Yes、ステップ21SHS510; No)、図8-23に示した演出決定処理のステップ21SHS420にて選択(設定)した変動パターンに対応する確変状態時用の基本演出の実行を制御するとともに(ステップ21SHS508)、ステップ21SHS424において設定したキャラ登場演出パターンに従ってキャラ登場演出の実行を制御する(ステップ21SHS509)。そして、図8-24の可変表示中演出実行処理のフローチャートは終了する。

【0260】

また、演出制御用CPU120は、確変用特殊演出モードである場合には(ステップ21SHS504; Yes、ステップ21SHS510; Yes)、図8-23に示した演出決定処理のステップ21SHS420にて選択(設定)した変動パターンに対応する確変状態時用の基本演出の実行を制御するとともに(ステップ21SHS508)、ステップ21SHS424において設定したキャラ登場演出パターンに従ってキャラ登場演出の実行を制御し(ステップ21SHS509)、ステップ21SHS428において設定した視認可能範囲移動パターンやステップ21SHS429において設定した暗転演出制御値に従って暗転演出の実行を制御する(ステップ21SHS511)。なお、暗転演出の実行の制御(タイミング等の制御)については、第1の実施形態の暗転演出実行処理(図8-10参照)と同様である。

20

【0261】

(キャラ登場演出実行処理)

図8-25は、図8-24のステップ21SHS509内において実行される、キャラ登場演出実行処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図8-25に示すように、変動パターンに応じたタイミングで、キャラ登場演出を実行する。

30

【0262】

演出制御用CPU120は、キャラ登場演出パターンが設定されているか否かを判定する(ステップ21SHS520)。換言すれば、演出制御用CPU120は、キャラ登場演出を実行するか否かを判定する。キャラ登場演出パターンが設定されていない場合(ステップ21SHS520; No)、図8-25のキャラ登場演出実行処理のフローチャートは終了する。

40

【0263】

キャラ登場演出パターンが設定されている場合(ステップ21SHS520; Yes)、変動パターンに応じたタイミングでキャラ登場演出を実行する。

【0264】

具体的には、演出制御用CPU120は、変動パターンが非リーチである場合には(ステップ21SHS531; Yes)、期間がTa1~Ta2(図8-22(A)参照)あるときに(ステップ21SHS532; Yes)、キャラ登場演出パターン(登場キャラクタ、登場する位置)に従って、キャラ登場演出を実行する(ステップ21SHS536)。そして、図8-25のキャラ登場演出実行処理のフローチャートは終了する。

【0265】

50

また、演出制御用CPU120は、変動パターンがノーマルリーチである場合には（ステップ21SHS531；No、ステップ21SHS533；Yes）、期間がTb1～Tb2（図8-22（B）参照）であるときに（ステップ21SHS534；Yes）、キャラ登場演出パターン（登場キャラクタ、登場する位置）に従って、キャラ登場演出を実行する（ステップ21SHS536）。そして、図8-25のキャラ登場演出実行処理のフローチャートは終了する。

【0266】

また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチである場合には（ステップ21SHS531；No、ステップ21SHS533；No）、期間がTc1～Tc2（図8-22（C）参照）であるときに（ステップ21SHS535；Yes）、キャラ登場演出パターン（登場キャラクタ、登場する位置）に従って、キャラ登場演出を実行する（ステップ21SHS536）。そして、図8-25の暗転演出実行処理のフローチャートは終了する。

【0267】

（特徴部21SH（第2の実施形態）に関する演出動作例）

図8-26、図8-27は、特徴部21SH（第2の実施形態）に係る演出動作例を示す図である。具体的には、確変用特殊演出モードにおける画像表示装置21SH5の演出動作例を示す図である。なお、図8-26、図8-27では、画面上の飾り図柄等や、遊技効果ランプ21SH9Mの図示は省略している。

【0268】

図8-26の左側（（A1）以下）は、キャラ登場演出パターンが「CTP1-1」、視認可能範囲移動パターンが「KHP1」、暗転演出における視認可能範囲が「小」である場合における、演出動作例を示す図である。つまり、弱キャラAが左下領域（内側部）に出現するキャラ登場演出（図8-14参照）が実行され、視認可能範囲（暗転演出制御値「1」「2」「3」に対応する「小」）が左下領域にも左上領域にも移動しない暗転演出（図8-17参照）が実行される場合における、演出動作例を示す図である。なお、図8-26（A1） 図8-26（B1） 図8-26（C1）の順に遷移する。

【0269】

図8-26（A1）は、可変表示中の場面（例えば、図8-22（A）のTa1、図8-22（B）のTb1、図8-22（C）のTc1）である。図8-26（A1）では、暗転演出が開始され、小さい円形の視認可能範囲21SHSLAが画面中央に現れている。また、キャラ登場演出が開始され、弱キャラAである5角星21SHJCAが左下領域（内側部）に現れているが、視認可能範囲にないため、実際には視認することができない。なお、破線の5角星21SHJCAは、視認することができない状態である旨を表現したものである。なお、暗転演出の開始時の視認可能範囲の位置は画面中央に限定しないが、図8-26（A1）では説明の便宜上、画面中央としている。図8-26（A2）、図8-27（A3）、図8-27（A4）についても同様である。

【0270】

図8-26（B1）は、可変表示中の場面（例えば、図8-22（A）のTa2に至る前の場面、図8-22（B）のTb2に至る前の場面、図8-22（C）のTc2に至る前の場面）である。図8-26（B1）では、視認可能範囲21SHSLAが画面中央から左側に移動している。

【0271】

図8-26（C1）は、可変表示中の場面（例えば、図8-22（A）のTa2に至る前の場面、図8-22（B）のTb2に至る前の場面、図8-22（C）のTc2に至る前の場面）である。図8-26（C1）では、視認可能範囲21SHSLAが更に左に移動しているが、左下には移動せず、左下領域（内側部）に到達しないため（視認可能範囲21SHSLAと左下領域（内側部）とが重ならないため）、依然として、5角星21SHJCAを視認することができない。

【0272】

図 8 - 2 6 の右側 ((A 2) 以下) は、キャラ登場演出パターンが「 C T P 1 - 1 」、視認可能範囲移動パターンが「 K H P 2 」、暗転演出における視認可能範囲が「小」である場合における、演出動作例を示す図である。つまり、弱キャラ A が左下領域 (内側部) に出現するキャラ登場演出 (図 8 - 1 4 参照) が実行され、視認可能範囲 (暗転演出制御値「 1 」「 2 」「 3 」に対応する「小」) が左下領域に移動する暗転演出 (図 8 - 1 7 参照) が実行される場合における、演出動作例を示す図である。なお、図 8 - 2 6 (A 2) 図 8 - 2 6 (B 2) 図 8 - 2 6 (C 2) の順に遷移する。

【 0 2 7 3 】

図 8 - 2 6 (A 2) は、図 8 - 2 6 (A 1) と同様、可変表示中の場面 (例えば、図 8 - 2 2 (A) の T a 1、図 8 - 2 2 (B) の T b 1、図 8 - 2 2 (C) の T c 1) である。図 8 - 2 6 (B 2) は、図 8 - 2 6 (B 1) と同様、可変表示中の場面 (例えば、図 8 - 2 2 (A) の T a 2 に至る前の場面、図 8 - 2 2 (B) の T b 2 に至る前の場面、図 8 - 2 2 (C) の T c 2 に至る前の場面) である。

【 0 2 7 4 】

図 8 - 2 6 (C 2) は、可変表示中の場面 (例えば、図 8 - 2 2 (A) の T a 2 に至る前の場面、図 8 - 2 2 (B) の T b 2 に至る前の場面、図 8 - 2 2 (C) の T c 2 に至る前の場面) である。図 8 - 2 6 (C 2) では、視認可能範囲 2 1 S H S L A が左下に移動し、左下領域 (内側部) に到達したため (視認可能範囲 2 1 S H S L A と左下領域 (内側部) とが重なるため)、5 角星 2 1 S H J C A を視認することができる。なお、実線の 5 角星 2 1 S H J C A は、視認することができる状態である旨を表現したものである。

【 0 2 7 5 】

図 8 - 2 7 の左側 ((A 3) 以下) は、キャラ登場演出パターンが「 C T P 4 - 2 」、視認可能範囲移動パターンが「 K H P 3 」、暗転演出における視認可能範囲が「小」である場合における、演出動作例を示す図である。つまり、強キャラ B が左上領域 (外側部) に出現するキャラ登場演出 (図 8 - 1 4 参照) が実行され、視認可能範囲 (暗転演出制御値「 1 」「 2 」「 3 」に対応する「小」) が左上領域に移動する暗転演出 (図 8 - 1 7 参照) が実行される場合における、演出動作例を示す図である。なお、図 8 - 2 7 (A 3) 図 8 - 2 7 (B 3) 図 8 - 2 7 (C 3) の順に遷移する。

【 0 2 7 6 】

図 8 - 2 7 (A 3) は、可変表示中の場面 (例えば、図 8 - 2 2 (A) の T a 1、図 8 - 2 2 (B) の T b 1、図 8 - 2 2 (C) の T c 1) である。図 8 - 2 7 (A 3) では、暗転演出が開始され、小さい円形の視認可能範囲 2 1 S H S L A が画面中央に現れている。また、キャラ登場演出が開始され、強キャラ B である 6 角星 2 1 S H K C B が左上領域 (外側部) に現れているが、視認可能範囲にないため、実際には視認することができない。なお、破線の 6 角星 2 1 S H K C B は、視認することができない状態である旨を表現したものである。

【 0 2 7 7 】

図 8 - 2 7 (B 3) は、可変表示中の場面 (例えば、図 8 - 2 2 (A) の T a 2 に至る前の場面、図 8 - 2 2 (B) の T b 2 に至る前の場面、図 8 - 2 2 (C) の T c 2 に至る前の場面) である。図 8 - 2 7 (B 3) では、視認可能範囲 2 1 S H S L A が画面中央から左側に移動している。

【 0 2 7 8 】

図 8 - 2 7 (C 3) は、可変表示中の場面 (例えば、図 8 - 2 2 (A) の T a 2 に至る前の場面、図 8 - 2 2 (B) の T b 2 に至る前の場面、図 8 - 2 2 (C) の T c 2 に至る前の場面) である。図 8 - 2 7 (C 3) では、視認可能範囲 2 1 S H S L A が左上に移動しているものの、左上領域 (外側部) には到達しないため (視認可能範囲 2 1 S H S L A と左上領域 (外側部) とが重ならないため)、依然として、6 角星 2 1 S H K C B を視認することができない。

【 0 2 7 9 】

図 8 - 2 7 の右側 ((A 4) 以下) は、キャラ登場演出パターンが「 C T P 4 - 2 」、

視認可能範囲移動パターンが「KHP3」、暗転演出における視認可能範囲が「小」である場合における、演出動作例を示す図である。つまり、強キャラBが左上領域（外側部）に出現するキャラ登場演出（図8-14参照）が実行され、視認可能範囲（暗転演出制御値「4」「5」に対応する「大」）が左上領域に移動する暗転演出（図8-17参照）が実行される場合における、演出動作例を示す図である。なお、図8-27（A4） 図8-27（B4） 図8-27（C4）の順に遷移する。

【0280】

図8-27（A4）は、図8-27（A3）と同様、可変表示中の場面（例えば、図8-22（A）のTa1、図8-22（B）のTb1、図8-22（C）のTc1）である。図8-27（B4）は、図8-27（B3）と同様、可変表示中の場面（例えば、図8-22（A）のTa2に至る前の場面、図8-22（B）のTb2に至る前の場面、図8-22（C）のTc2に至る前の場面）である。

10

【0281】

図8-27（C4）は、可変表示中の場面（例えば、図8-22（A）のTa2に至る前の場面、図8-22（B）のTb2に至る前の場面、図8-22（C）のTc2に至る前の場面）である。図8-27（C4）では、視認可能範囲21SHBLAが左上に移動し、左上領域（外側部）に到達したため（視認可能範囲21SHBLAと左上領域（外側部）とが重なるため）、六角星21SHKCBを視認することができる。なお、実線の六角星21SHKCBは、視認することができる状態である旨を表現したものである。

20

【0282】

図8-28は、キャラ登場演出パターンの決定割合の他の例である。図8-16（B）に示した例では、登場位置（左下領域、左上領域）における内側と外側の決定割合は同一であったが、内側と外側の決定割合を異ならせてもよい。図8-28に示した例では、内側の決定割合を外側の決定割合よりも高くしている。例えば、ノーマルリーチ大当りの場合には、CTP2（弱キャラA / 左上領域）が20%の割合で決定されるが、当該20%の内訳は、CTP2-1（弱キャラA / 左上領域（内側部））が15%、CTP2-2（弱キャラA / 左上領域（外側部））が5%である。また、ノーマルリーチ大当りの場合には、CTP4（強キャラB / 左上領域）が80%の割合で決定されるが、当該80%の内訳は、CTP4-1（強キャラB / 左上領域（内側部））が60%、CTP4-2（強キャラB / 左上領域（外側部））が20%である。

30

【0283】

例えば、図8-16（B）に示したキャラ登場演出パターンの決定割合と、図8-28に示したキャラ登場演出パターンの決定割合とを共存させ（夫々の決定割合に対応する決定テーブルを保持しておき）、いずれか一方の決定割合によってキャラ登場演出パターンを決定してもよい。例えば、確変状態に移行後に遊技者による輝度設定値の変更操作が行われる迄の間は（すなわち初期設定としては）、図8-16（B）に示した決定割合でキャラ登場演出パターンを決定し、確変状態に移行後に遊技者による輝度設定値の変更操作が行われた場合には、次の可変表示以降（確変状態が維持されている限り）、又は、次の可変表示（次回以降所定回数内の可変表示）に限り、図8-28に示した決定割合でキャラ登場演出パターンを決定するようにしてもよい。つまり、遊技者による輝度設定値の変更操作が行われた場合には、図8-28に示した決定割合でキャラ登場演出パターンを決定され、内側にキャラクタ（弱キャラA、強キャラB）が登場しやすくなるため、登場したキャラクタが視認されやすくなる（キャラクタを視認できる頻度が高くなる）。従って、遊技者による輝度設定値の変更操作が促進される（遊技への参加を促進することができる）。

40

【0284】

なお、視認可能範囲「小」の場合、外側に登場するキャラクタ（弱キャラA、強キャラB）については、視認可能範囲の移動態様にかかわらず（どの視認可能範囲移動パターンであっても）視認することはできないが、内側に登場するキャラクタ（弱キャラA、強キャラB）については、視認可能範囲の移動態様によっては（視認可能範囲移動パターンと

50

キャラクタの登場位置が合致すれば)、視認することができる(図8-17、図8-27C3)、図8-27(C4)参照)。従って、内側にキャラクタ(弱キャラA、強キャラB)が登場しやすい図8-28に示した決定割合でキャラ登場演出パターンが決定されれば、キャラクタを視認できる頻度が高くなる。

【0285】

(特徴部21SH(第3の実施形態)に関する説明)

次に、特徴部21SHの第3の実施形態(単に、第3の実施形態とも称する)について説明する。第3の実施形態に係るパチンコ遊技機1は、暗転演出に代えて、音声可視化演出(後述)を実行する。第3の実施形態に係るパチンコ遊技機1は、遊技者の操作を受け付ける音量調整ボタン(非図示)を備え、遊技者の操作(遊技者に操作によって設定される音量設定値。以下、同様)に応じて、画像表示装置21SH5の画面上における演出(音声可視化演出の演出態様)を変化させる。なお、第3の実施形態に係るパチンコ遊技機1は、例えば、打球供給皿(上皿)の上部に音量調整ボタンを備えていてもよい。また、第3の実施形態に係るパチンコ遊技機1は、音量調整ボタンに加えて、遊技者の操作を受け付ける輝度調整ボタンを備えていてもよい。

【0286】

(演出モードの種類)

図8-29は、第3の実施形態に係るパチンコ遊技機1における、演出モードの種類等を説明するための図である。具体的には、図8-29(A)は、第3の実施形態に係るパチンコ遊技機1における、演出モードの種類を説明するための図である。図8-29(B)については後述する。

【0287】

第3の実施形態に係るパチンコ遊技機1では、遊技状態に応じて複数種類の演出モードが用意されている。図8-29(A)に示した例によれば、通常状態の演出モードとして、通常用基本演出モードと通常用先読み演出モードとが用意され、確変状態の演出モードとして、確変用基本演出モードと確変用特殊演出モードとが用意されている。

【0288】

通常用基本演出モードは、第1、第2の実施形態に係るパチンコ遊技機1と同様、通常状態時用の基本となる背景演出を実行する演出モード(背景モード)である。通常用先読み演出モードは、第1、第2の実施形態に係るパチンコ遊技機1と同様、通常状態時用の先読み演出専用の背景演出を実行する演出モード(背景モード)である。確変用基本演出モードは、第1、第2の実施形態に係るパチンコ遊技機1と同様、確変状態時用の基本となる背景演出を実行する演出モード(背景モード)である。確変用特殊演出モードは、確変状態時用の基本となる背景演出と、音声可視化演出(後述)とを実行する演出モードである。なお、RAM122の所定領域に現在の演出モードを特定するための情報を記憶しておいてもよい。

【0289】

(音声可視化演出)

図8-29(B)は、第3の実施形態に係るパチンコ遊技機1における、音量設定値、音声制御値、音声可視化演出制御値の関係等を説明するための図である。図8-30は、第3の実施形態に係るパチンコ遊技機1における、音量設定値に応じた演出例を説明するための図である。

【0290】

音量設定値は、遊技者が音量調整ボタンを操作することにより設定変更可能な設定値である。音声制御値は、スピーカ8L、8Rの出力態様(音声の音量)を制御する制御値である。音声可視化演出制御値は、音声可視化演出の演出態様(文字等の大きさ)を制御する制御値である。音量設定値、音声制御値、音声可視化演出制御値は、例えば、RAM122の所定領域に記憶される。

【0291】

第3の実施形態に係るパチンコ遊技機1では、音量設定値(遊技者が音量調整ボタンを

操作することにより設定変更可能な設定値) に応じて、スピーカ 8 L、8 R の音量や音声可視化演出における文字等の大きさが変化する。音声可視化演出とは、画像表示装置 2 1 S H 5 の画面上における演出であって、音声を文字等にて表現する演出である (図 8 - 3 0 参照) 。

【 0 2 9 2 】

図 8 - 2 9 (B) に示した例によれば、音量設定値「 1 」と音声制御値「 1 」と音声可視化演出制御値「 1 」とが対応し、音量設定値「 2 」と音声制御値「 2 」と音声可視化演出制御値「 2 」とが対応し、...、音量設定値「 5 」と音声制御値「 5 」と音声可視化演出制御値「 5 」とが対応している。音量設定値が変更された場合には、音声制御値や音声可視化演出制御値も変更される。つまり、音量設定値の変更が、音声制御値や音声可視化演出制御値に反映される。但し、音声制御値には直ちに反映されるが (図 8 - 3 3 参照) 、音声可視化演出制御値にはしばらく反映されない場合がある (可変表示中の音量設定値の変更については次の可変表示の開始時に音声可視化演出制御値に反映される (図 8 - 3 2 参照)) 。

10

【 0 2 9 3 】

スピーカ 8 L、8 R の音量は、音声制御値によって制御される。音声制御値「 1 」であるときは最も小さく、音声制御値「 5 」であるときは最も大きい。また、音声可視化演出における文字等の大きさは、音声可視化演出制御値によって制御される。音声可視化演出制御値「 1 」であるときは最も小さく (狭く) 、音声可視化演出制御値「 5 」であるときは最も大きい。

20

【 0 2 9 4 】

図 8 - 3 0 (A) は、音量設定値「 1 」である場合 (より詳細には、音声制御値「 1 」、音声可視化演出制御値「 1 」である場合) のスピーカ 8 L、8 R の出力、音声可視化演出における文字等の大きさを表したものである。図 8 - 3 0 (B) は、音量設定値「 2 」である場合 (より詳細には、音声制御値「 2 」、音声可視化演出制御値「 2 」である場合) のスピーカ 8 L、8 R の出力、音声可視化演出における文字等の大きさを表したものである。図 8 - 3 0 (C) は、音量設定値「 3 」である場合 (より詳細には、音声制御値「 3 」、音声可視化演出制御値「 3 」である場合) のスピーカ 8 L、8 R の出力、音声可視化演出における文字等の大きさを表したものである。図 8 - 3 0 (D) は、音量設定値「 4 」である場合 (より詳細には、音声制御値「 4 」、音声可視化演出制御値「 4 」である場合) のスピーカ 8 L、8 R の出力、音声可視化演出における文字等の大きさを表したものである。図 8 - 3 0 (E) は、音量設定値「 5 」である場合 (より詳細には、音声制御値「 5 」、音声可視化演出制御値「 5 」である場合) のスピーカ 8 L、8 R の出力、音声可視化演出における文字等の大きさを表したものである。

30

【 0 2 9 5 】

図 8 - 3 0 (A) の右下の 2 1 S H v o L 1 は、スピーカ 8 L、8 R からの音声が、音声制御値「 1 」に対応する音量 (小さい (図 8 - 2 9 参照)) で出力される旨を表したものである。図 8 - 3 0 (B) の右下の 2 1 S H v o L 2 は、スピーカ 8 L、8 R からの音声が、音声制御値「 2 」に対応する音量 (やや小さい (図 8 - 2 9 参照)) で出力される旨を表したものである。図 8 - 3 0 (C) の右下の 2 1 S H v o L 3 は、スピーカ 8 L、8 R からの音声が、音声制御値「 3 」に対応する音量 (普通 (図 8 - 2 9 参照)) で出力される旨を表したものである。図 8 - 3 0 (D) の右下の 2 1 S H v o L 4 は、スピーカ 8 L、8 R からの音声が、音声制御値「 4 」に対応する音量 (やや大きい (図 8 - 2 9 参照)) で出力される旨を表したものである。図 8 - 3 0 (E) の右下の 2 1 S H v o L 5 は、スピーカ 8 L、8 R からの音声が、音声制御値「 5 」に対応する音量 (大きい (図 8 - 2 9 参照)) で出力される旨を表したものである。なお、音量は、 $2\ 1\ S\ H\ v\ o\ L\ 1 < 2\ 1\ S\ H\ v\ o\ L\ 2 < 2\ 1\ S\ H\ v\ o\ L\ 3 < 2\ 1\ S\ H\ v\ o\ L\ 4 < 2\ 1\ S\ H\ v\ o\ L\ 5$ である。

40

【 0 2 9 6 】

図 8 - 3 0 (A) において、2 1 S H O M L 1 は、音声可視化演出として、音声を文字 ((図 8 - 3 0 (A) では文字「ドン」)) で表示する音声文字表示における当該文字の大

50

きさを示している。具体的には、音声文字表示 2 1 S H O M L 1 は、音声可視化演出制御値「1」に対応する音声文字表示における文字の大きさ（小さい（図 8 - 2 9 参照））を示している。また、図 8 - 3 0（A）において、2 1 S H O K L 1 は、音声可視化演出として、音声に関連する効果（エフェクト）を画像（（図 8 - 3 0（A）では発射時の煙等）で表示する音声効果表示における当該画像の大きさ（小さい（図 8 - 2 9 参照））を示している。具体的には、音声効果表示 2 1 S H O K L 1 は、音声可視化演出制御値「1」に対応する音声効果表示における画像の大きさ（小さい（図 8 - 2 9 参照））を示している。

【0297】

図 8 - 3 0（B）において、2 1 S H O M L 2 は、音声可視化演出として、音声を文字（（図 8 - 3 0（B）では文字「ドン！」）で表示する音声文字表示における当該文字の大きさ（やや小さい（図 8 - 2 9 参照））を示している。また、図 8 - 3 0（B）において、2 1 S H O K L 2 は、音声可視化演出として、音声に関連する効果（エフェクト）を画像（（図 8 - 3 0（B）では発射時の煙等）で表示する音声効果表示における当該画像の大きさ（やや小さい（図 8 - 2 9 参照））を示している。具体的には、音声効果表示 2 1 S H O K L 2 は、音声可視化演出制御値「2」に対応する音声効果表示における画像の大きさ（やや小さい（図 8 - 2 9 参照））を示している。

【0298】

図 8 - 3 0（C）において、2 1 S H O M L 3 は、音声可視化演出として、音声を文字（（図 8 - 3 0（C）では文字「ドン！！」）で表示する音声文字表示における当該文字の大きさ（普通（図 8 - 2 9 参照））を示している。また、図 8 - 3 0（C）において、2 1 S H O K L 3 は、音声可視化演出として、音声に関連する効果（エフェクト）を画像（（図 8 - 3 0（C）では発射時の煙等）で表示する音声効果表示における当該画像の大きさ（普通（図 8 - 2 9 参照））を示している。具体的には、音声効果表示 2 1 S H O K L 3 は、音声可視化演出制御値「3」に対応する音声効果表示における画像の大きさ（普通（図 8 - 2 9 参照））を示している。

【0299】

図 8 - 3 0（D）において、2 1 S H O M L 4 は、音声可視化演出として、音声を文字（（図 8 - 3 0（D）では文字「ドーン！！」）で表示する音声文字表示における当該文字の大きさ（やや大きい（図 8 - 2 9 参照））を示している。また、図 8 - 3 0（D）において、2 1 S H O K L 4 は、音声可視化演出として、音声に関連する効果（エフェクト）を画像（（図 8 - 3 0（D）では発射時の煙等）で表示する音声効果表示における当該画像の大きさ（やや大きい（図 8 - 2 9 参照））を示している。具体的には、音声効果表示 2 1 S H O K L 4 は、音声可視化演出制御値「4」に対応する音声効果表示における画像の大きさ（やや大きい（図 8 - 2 9 参照））を示している。

【0300】

図 8 - 3 0（E）において、2 1 S H O M L 5 は、音声可視化演出として、音声を文字（（図 8 - 3 0（E）では文字「ドドーン！！」）で表示する音声文字表示における当該文字の大きさ（大きい（図 8 - 2 9 参照））を示している。また、図 8 - 3 0（E）において、2 1 S H O K L 5 は、音声可視化演出として、音声に関連する効果（エフェクト）を画像（（図 8 - 3 0（E）では発射時の煙等）で表示する音声効果表示における当該画像の大きさ（大きい（図 8 - 2 9 参照））を示している。具体的には、音声効果表示 2 1 S H O K L 5 は、音声可視化演出制御値「5」に対応する音声効果表示における画像の大きさ（大きい（図 8 - 2 9 参照））を示している。

【0301】

図 8 - 3 0（A）～（E）に示すように、音声文字表示 2 1 S H O M L 1 < 音声文字表示 2 1 S H O M L 2 < 音声文字表示 2 1 S H O M L 3 < 音声文字表示 2 1 S H O M L 4 <

音声文字表示 2 1 S H O M L 5 であり、音声効果表示 2 1 S H O K L 1 < 音声効果表示 2 1 S H O K L 2 < 音声効果表示 2 1 S H O K L 3 < 音声効果表示 2 1 S H O K L 4 < 音声効果表示 2 1 S H O K L 5 である。

【 0 3 0 2 】

図 8 - 3 0 (A) ~ (E) によれば、音量設定値「 1 」である場合（音声制御値「 1 」、音声可視化演出制御値「 1 」である場合）には、スピーカ 8 L、8 R の出力は最も小さく、文字等（音声文字表示 2 1 S H O M L 1、音声効果表示 2 1 S H O K L 1）も最も小さい。また、音量設定値「 5 」である場合（音声制御値「 5 」、音声可視化演出制御値「 5 」である場合）には、図 8 - 3 0 (E) に示すように、スピーカ 8 L、8 R の出力は最も大きく、文字等（音声文字表示 2 1 S H O M L 5、音声効果表示 2 1 S H O K L 5）も最も大きい。

10

【 0 3 0 3 】

図 8 - 3 1 は、音声可視化演出の実行期間を説明するための図である。図 8 - 3 1 (A) において、T d 0 ~ T d 3 は可変表示中の期間である。T d 3 ~ T d 4 は停止表示中の期間である。T d 1 は可変表示開始直後のタイミングである。T d 2 は図柄停止表示直前のタイミングである。図 8 - 3 1 (B) において、T e 0 ~ T e 5 は可変表示中の期間である。T e 5 ~ T e 6 は停止表示中の期間である。T e 0 ~ T e 5（可変表示中の期間）のうち T e 0 ~ T e 3 はリーチ前の期間であり、T e 3 ~ T e 5 はノーマルリーチ中の期間である（つまり、T e 3 はリーチとなるタイミングである）。T e 1 は可変表示開始直後のタイミングである。T e 2 はリーチ直前のタイミングである。T e 4 は図柄停止表示直前のタイミングである。図 8 - 3 1 (C) において、T f 0 ~ T f 7 は可変表示中の期間である。T f 7 ~ T f 8 は停止表示中の期間である。T f 0 ~ T f 7（可変表示中の期間）のうち T f 0 ~ T f 3 はリーチ前の期間であり、T f 3 ~ T f 5 はノーマルリーチ中の期間であり（つまり、T f 3 はリーチとなるタイミングであり）、T f 5 ~ T f 7 はスーパーリーチ中の期間である（つまり、T f 5 はスーパーリーチに発展するタイミングである）。T f 1 は可変表示開始直後のタイミングである。T f 2 はリーチ直前のタイミングである。T f 4 は発展直前のタイミングである。T f 6 は図柄停止表示直前のタイミングである。

20

【 0 3 0 4 】

第 3 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 では、図 8 - 3 1 (A) ~ (C) に示すように、音声可視化演出を実行する。つまり、非リーチの場合には、図 8 - 3 1 (A) に示すように、可変表示開始直後（T d 1）~ 図柄停止表示直前（T d 2）が音声可視化演出の実行期間（音声可視化演出実行期間）である。ノーマルリーチの場合には、図 8 - 3 1 (B) に示すように、可変表示開始直後（T e 1）~ リーチ直前（T e 2）が音声可視化演出実行期間である。スーパーリーチの場合には、図 8 - 3 1 (C) に示すように、可変表示開始直後（T f 1）~ リーチ直前（T f 2）が音声可視化演出実行期間である。

30

【 0 3 0 5 】

（演出決定処理）

図 8 - 3 2 は、図 7 のステップ S 1 7 1 内にて実行される、第 3 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 における演出決定処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 8 - 8 に示した演出決定処理と共通する部分については説明の一部又は全部を省略する。

40

【 0 3 0 6 】

図 8 - 3 2 に示す演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が確変状態であるか否かを判定する（ステップ 2 1 S H S 6 0 0）。遊技状態が確変状態ではない場合（ステップ 2 1 S H S 1 0 0 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読み演出を実行中であるか否かを判定する（ステップ 2 1 S H S 6 0 1）。

【 0 3 0 7 】

先読み演出を実行中でない場合には（ステップ 2 1 S H S 6 0 1 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンに対応する通常状態時用の基本演出（図 8 - 2 9 (A) の通常状態時用の基本となる背景演出等）を選択する（ステップ 2 1 S H S 6 0 2）。続い

50

て、演出制御用CPU120は、音声制御値を音量設定値に対応する値に設定し（ステップ21SHS630）、図8-32の演出決定処理のフローチャートは終了する。

【0308】

先読み演出を実行中である場合には（ステップ21SHS601；Yes）、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応する通常状態時用の先読み演出（図8-29（A）の先読み演出専用の背景演出等）を選択する（ステップ21SHS603）。続いて、演出制御用CPU120は、音声制御値を音量設定値に対応する値に設定し（ステップ21SHS630）、図8-32の演出決定処理のフローチャートは終了する。

【0309】

遊技状態が確変状態である場合（ステップ21SHS600；Yes）、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応する確変状態時用の基本演出（図8-29（A）の確変状態時用の基本となる背景演出等）を選択する（ステップ21SHS620）。続いて、演出制御用CPU120は、確変用特殊演出モードであるか否かを判定する（ステップ21SHS625）。

【0310】

確変用特殊演出モードでない場合（ステップ21SHS625；No）、演出制御用CPU120は、音声制御値を音量設定値に対応する値に設定し（ステップ21SHS630）、図8-32の演出決定処理のフローチャートは終了する。

【0311】

確変用特殊演出モードである場合（ステップ21SHS625；Yes）、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応する音声可視化演出（図8-29（A）等の音声可視化演出）を選択する（ステップ21SHS626）。なお、変動パターンに対応する音声可視化演出は、変動パターンに応じた音声可視化演出実行期間（図8-31参照）の音声可視化演出である。

【0312】

続いて、演出制御用CPU120は、今回の変動において実行する音声可視化演出の音声可視化演出制御値を音量設定値に対応する値に設定し（ステップ21SHS629）、音声制御値を音量設定値に対応する値に設定し（ステップ21SHS630）、図8-32の演出決定処理のフローチャートは終了する。

【0313】

（可変表示中演出実行処理）

図8-33は、図7のステップS172内にて実行される、第3の実施形態に係るパチンコ遊技機3における可変表示中演出実行処理の一例を示すフローチャートである。なお、図8-9に示した可変表示中演出実行処理と共通する部分については説明の一部又は全部を省略する。

【0314】

演出制御用CPU120は、音量設定値の変更操作があったか否かを判定する（ステップ21SHS700）。音量設定値の変更操作がなかった場合（ステップ21SHS700；No）、ステップ21SHS704に進む。

【0315】

音量設定値の変更操作があった場合（ステップ21SHS700；Yes）、演出制御用CPU120は、操作にもとづいて音量設定値を変更する（ステップ21SHS701）。すなわち、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域に記憶されている音量設定値を操作にもとづいて更新する。続いて、演出制御用CPU120は、変更後の音量設定値に対応する値に音声制御値を変更する（ステップ21SHS702）。すなわち、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域に記憶されている音声制御値を音量設定値にもとづいて更新する。続いて、演出制御用CPU120は、音声制御値に応じた音量で音声を出力させる（ステップ21SHS703）。

【0316】

ステップ21SHS700（No）、又は、ステップ21SHS703に続いて、演出

10

20

30

40

50

制御用CPU120は、演出モードに応じた演出を実行する。

【0317】

具体的には、演出制御用CPU120は、通常用基本演出モードである場合には（ステップ21SHS704；No、ステップ21SHS705；No）、図8-32に示した演出決定処理のステップ21SHS602にて選択（設定）した変動パターンに対応する、通常状態時用の基本演出の実行を制御する（ステップ21SHS706）。そして、図8-33の可変表示中演出実行処理のフローチャートは終了する。

【0318】

また、演出制御用CPU120は、通常用先読み演出モードである場合には（ステップ21SHS704；No、ステップ21SHS705；Yes）、図8-32に示した演出決定処理のステップ21SHS603にて選択（設定）した変動パターンに対応する、通常状態時用の先読み演出の実行を制御する（ステップ21SHS707）。そして、図8-33の可変表示中演出実行処理のフローチャートは終了する。

【0319】

また、演出制御用CPU120は、確変用基本演出モードである場合には（ステップ21SHS704；Yes、ステップ21SHS710；No）、図8-32に示した演出決定処理のステップ21SHS620にて選択（設定）した変動パターンに対応する、確変状態時用の基本演出の実行を制御する（ステップ21SHS708）。そして、図8-33の可変表示中演出実行処理のフローチャートは終了する。

【0320】

また、演出制御用CPU120は、確変用特殊演出モードである場合には（ステップ21SHS704；Yes、ステップ21SHS710；Yes）、図8-32に示した演出決定処理のステップ21SHS620にて選択（設定）した変動パターンに対応する確変状態時用の基本演出の実行を制御するとともに（ステップ21SHS708）、ステップ21SHS629において設定した音声可視化演出制御値に従って、ステップ21SHS626にて選択（設定）した変動パターンに対応する音声可視化演出の実行を制御する（ステップ21SHS711）。そして、図8-32の可変表示中演出実行処理のフローチャートは終了する。

【0321】

（音声可視化演出実行処理）

図8-34は、図8-33のステップ21SHS711内において実行される、音声可視化演出実行処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図8-34に示すように、変動パターンに応じたタイミングで暗転演出を実行する。

【0322】

具体的には、演出制御用CPU120は、変動パターンが非リーチである場合には（ステップ21SHS731；Yes）、期間がTd1～Td2（図8-31（A）参照）であるときに（ステップ21SHS732；Yes）、音声可視化演出制御値に応じた演出態様（音量）で音声可視化演出を実行する（ステップ21SHS736）。そして、図8-34の音声可視化演出実行処理のフローチャートは終了する。

【0323】

また、演出制御用CPU120は、変動パターンがノーマルリーチである場合には（ステップ21SHS731；No、ステップ21SHS733；Yes）、期間がTe1～Te2（図8-31（B）参照）であるときに（ステップ21SHS734；Yes）、音声可視化演出制御値に応じた演出態様（音量）で音声可視化演出を実行する（ステップ21SHS736）。そして、図8-34の音声可視化演出実行処理のフローチャートは終了する。

【0324】

また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチである場合には（ステップ21SHS731；No、ステップ21SHS733；No）、期間がTf1～Tf2（図8-31（C）参照）であるときに（ステップ21SHS735；Yes）、音

10

20

30

40

50

声可視化演出制御値に応じた演出態様（音量）で音声可視化演出を実行する（ステップ 2 1 S H S 7 3 6）。そして、図 8 - 3 4 の音声可視化演出実行処理のフローチャートは終了する。

【0325】

（特徴部 2 1 S H（第 3 の実施形態）に関する演出動作例）

図 8 - 3 5、図 8 - 3 6 は、特徴部 2 1 S H（第 3 の実施形態）に係る演出動作例を示す図である。具体的には、確変用特殊演出モードにおける画像表示装置 2 1 S H 5 等の演出動作例を示す図である。なお、図 8 - 3 5、図 8 - 3 6 において、画像表示装置 2 1 S H 5 の画面上の表示は、図 8 - 3 5（A） 図 8 - 3 5（B）、...、図 8 - 3 5（F）

図 8 - 3 6（G） 図 8 - 3 6（H）、...、図 8 - 3 6（K）の順に遷移する。なお、図 8 - 3 5（A）の場面において、音量設定値は「3」、音声制御値は「3」、音声可視化演出制御値は「3」であるものとする。

【0326】

図 8 - 3 5（A）は、飾り図柄「220」が停止表示している場面（例えば、図 8 - 3 1（A）の T d 0 の場面）である。図 8 - 3 5（A）では、スピーカ 8 L、8 R からの音声は、音声制御値「3」に対応する音量（図 8 - 3 0（C）の 2 1 S H v o L 3）で出力されている。なお、画面右下には小図柄 2 1 S H K Z が表示されている。

【0327】

図 8 - 3 5（B）は、可変表示中の場面（例えば、図 8 - 3 1（A）の T d 1 に至る前の場面）である。図 8 - 3 5（C）は、可変表示中の場面（図 8 - 3 1（A）の T d 1 の場面）である。図 8 - 3 5（C）では、音声可視化演出が、音声可視化演出制御値「3」に対応する演出態様（図 8 - 3 0（C）の音声文字表示 2 1 S H O M L 3、音声効果表示 2 1 S H O K L 3）で実行されている。

【0328】

図 8 - 3 5（D）は、可変表示中の場面（例えば、図 8 - 3 5（A）の T d 1 ~ T d 2 の場面）であって、遊技者の操作（音量設定値を「3」「4」とする操作）が行われている場面である。音量設定値が「3」から「4」に変更されたため、ランプ制御値も直ちに「3」から「4」に更新される（図 8 - 3 3 のステップ 2 1 S H S 7 0 2 参照）。従って、図 8 - 3 5（D）では、スピーカ 8 L、8 R からの音声は、音声制御値「4」に対応する音量（図 8 - 3 0（D）の 2 1 S H v o L 4）で出力されている。なお、図 8 - 3 5（D）では、設定値表示 2 1 S H S T G M において、操作後の音量設定値として音量が 4 段階目である旨を表示している。

【0329】

図 8 - 3 5（E）、可変表示中の場面（例えば、図 8 - 3 1（A）の T d 2 に至る前の場面）である。図 8 - 3 5（F）は、可変表示中の場面（例えば、図 8 - 3 1（A）の T a 2 の場面）である。

【0330】

図 8 - 3 6（G）は、図 8 - 3 5（F）に続く場面であり、飾り図柄「735」が停止表示している場面（例えば、図 8 - 3 1（B）の T e 0、図 8 - 3 1（C）の T f 0 の場面）である。図 8 - 3 6（H）は、可変表示中の場面（例えば、図 8 - 3 1（B）の T e 1 に至る前の場面、図 8 - 3 1（C）の T f 1 に至る前の場面）である。

【0331】

図 8 - 3 6（I）は、可変表示中の場面（図 8 - 3 1（B）の T e 1 の場面、図 8 - 3 1（C）の T f 1 の場面）である。図 8 - 3 6（I）では、音声可視化演出が、音声可視化演出制御値「4」に対応する演出態様（図 8 - 3 0（D）の音声文字表示 2 1 S H O M L 4、音声効果表示 2 1 S H O K L 4）で実行されている。なお、音声可視化演出制御値は、可変表示の開始前（図 8 - 3 6（G）の場面）において、「3」から「4」に更新されている（図 8 - 3 2 のステップ 2 1 S H S 6 2 9 参照）。

【0332】

図 8 - 3 6（J）は、可変表示中の場面（例えば、図 8 - 3 1（B）の T e 2 に至る前

10

20

30

40

50

の場面、図 8 - 3 1 (C) の T f 2 に至る前の場面)である。図 8 - 3 6 (K) は、可変表示中の場面(例えば、図 8 - 3 1 (B) の T e 2 の場面、図 8 - 3 1 (C) の T f 2 の場面)である。なお、図 8 - 3 6 (K) 以降は省略している。

【 0 3 3 3 】

(変形例 1)

第 1 の実施形態(第 2 の実施形態も同様)では、輝度設定値を変更する遊技者による操作があった場合には、画像表示装置 2 1 S H 5 の左右の遊技効果ランプ 2 1 S H 9 L H、2 1 S H 9 L M、2 1 S H 9 L L、2 1 S H 9 R H、2 1 S H 9 R M、2 1 S H 9 R L に加えて、画像表示装置 2 1 S H 5 の上部の遊技効果ランプ 2 1 S H 9 M の輝度も直ちに变更しているが(図 8 - 1 2 (D))、画像表示装置 2 1 S H 5 の上部の遊技効果ランプ 2 1 S H 9 M については、暗転演出への反映のタイミング(図 8 - 1 3 (J))に輝度を変更するようにしてもよい。

10

【 0 3 3 4 】

(変形例 2)

第 1 の実施形態では、輝度設定値と暗転演出制御値との関係が、一対一の関係にあるが(図 8 - 4)、輝度設定値と暗転演出制御値との関係は一対一の関係でなくてもよい。例えば、輝度設定値を 3 段階(「 1 」 「 2 」 「 3 」)とし、暗転演出制御値を 2 段階(「 1 」 「 2 」)とし、輝度設定値「 1 」 「 2 」と暗転演出制御値「 1 」とが対応し、輝度設定値「 3 」と暗転演出制御値「 2 」とが対応するようにしてもよい。

20

【 0 3 3 5 】

(変形例 3)

第 1 の実施形態では、暗転演出制御値と視認可能範囲の大きさとの関係が、一対一の関係にあるが(図 8 - 4)、第 2 の実施形態の如く(第 2 の実施形態では、暗転演出制御値「 1 」 「 2 」 「 3 」と視認可能範囲「小」とが対応し、暗転演出制御値「 4 」 「 5 」と視認可能範囲「大」とが対応している)、暗転演出制御値と視認可能範囲の大きさとの関係が一対一の関係でなくてもよい。

【 0 3 3 6 】

(変形例 4)

第 1 の実施形態(第 2 の実施形態も同様)では、輝度設定値を変更する遊技者による操作にもとづいて、夫々の遊技効果ランプ(遊技効果ランプ 2 1 S H 9 L H 等)の輝度(発光量)を変更するようにしているが、夫々の遊技効果ランプの輝度を変更することに代えて又は加えて、発光させる遊技効果ランプ(どの遊技効果ランプを発光させるか、遊技効果ランプをいくつ発光させるか等)を異ならせるようにしてもよい。

30

【 0 3 3 7 】

(変形例 5)

第 1 の実施形態(第 2 の実施形態も同様)では、輝度設定値を変更する遊技者による操作にもとづいて、視認可能範囲の大きさを変更するようにしているが、視認可能範囲の大きさを変更することに代えて又は加えて、視認可能範囲の視認性を変更するようにしてもよい。例えば、暗転演出制御値に応じて視認可能範囲における明るさを変更するようにしてもよい。暗転演出制御値が小さい場合には背後の基本演出が暗くて見にくくなるようにし、暗転演出制御値が大きい場合には背後の基本演出が明るく見やすくなるようにしてもよい。また、暗転演出制御値に応じて視認可能範囲におけるピント(焦点)の合致度を変更するようにしてもよい。暗転演出制御値が小さい場合には背後の基本演出がぼけて見にくくなるようにし、暗転演出制御値が大きい場合には背後の基本演出がくっきりし見やすくなるようにしてもよい。また、暗転演出制御値に応じて視認可能範囲における透明度(透過度)を変更するようにしてもよい。暗転演出制御値が小さい場合には背後の基本演出が濁って見にくくなるようにし、暗転演出制御値が大きい場合には背後の基本演出が澄んで見やすくなるようにしてもよい。

40

【 0 3 3 8 】

なお、輝度設定値を変更する遊技者による操作にもとづいて大きさに代えて視認性を変

50

更するようにしてもよいと説明したが、視認可能範囲の大きさを変更することに代えて又は加えて視認可能範囲の視認性を変更するようにしてもよいと説明した通り、例えば視認性（明るさ、ピント、透明度等）を変更する対象（変更範囲）は、画像表示装置 2 1 S H 5 の画面全体ではなく、視認可能範囲である。

【 0 3 3 9 】

（変形例 6）

第 1 の実施形態（第 2 の実施形態も同様）では、輝度設定値を変更する遊技者による操作にもとづいて、視認可能範囲の大きさを変更するようにしているが、視認可能範囲の大きさを変更することに代えて又は加えて、視認可能範囲の移動の態様を変更するようにしてもよい。例えば、暗転演出制御値が小さい場合には視認可能範囲の移動範囲を狭くし、暗転演出制御値が大きい場合には視認可能範囲の移動範囲を広くしてもよい。

10

【 0 3 4 0 】

（変形例 7）

第 1 の実施形態（第 2 の実施形態も同様）では、輝度設定値の変更を暗転演出に反映（視認可能範囲の変更）させるタイミングを次の可変表示からとしているが、輝度設定値の変更を暗転演出に反映させるタイミングはこれに限定されない。例えば、受付可能期間（変動開始から所定秒数以上）を設け、受付可能期間内における輝度設定値の変更を受付可能期間終了後に暗転演出に反映させるようにしてもよい。また、受付可能期間を設けずに輝度設定値の変更をリアルタイムに暗転演出に反映させるようにしてもよい。第 3 の実施形態においても同様に、受付可能期間を設け、受付可能期間内における音量設定値の変更を受付可能期間終了後に音声可視化演出に反映させるようにしてもよい。また、受付可能期間を設けずに音量設定値の変更をリアルタイムに音声可視化演出に反映させるようにしてもよい。

20

【 0 3 4 1 】

（変形例 8）

第 1 の実施形態（第 2 の実施形態も同様）では、輝度設定値は、遊技者の操作にもとづいて変更されるが、確変用特殊演出モードにおける遊技者の操作にもとづく輝度設定値の変更（変更後の輝度設定値）は、遊技者の操作にもとづかなくても変更されるようにしてもよい。例えば、確変用特殊演出モードに遊技者の操作にもとづいて変更された変更後の輝度設定値は、当該確変用特殊演出モードにおいて維持され、当該確変用特殊演出モードが終了することにもとづいて（つまり、遊技者の操作にもとづかなくても自動的に）、変更前の輝度設定値に変更されるようにしてもよい。第 3 の実施形態における音量設定値についても同様である。

30

【 0 3 4 2 】

（変形例 9）

第 1 の実施形態（第 2 の実施形態も同様）では、確変用特殊演出モードにおける、輝度設定値の変更にもとづく視認可能範囲の変更は、次の可変表示に加え、次の可変表示よりも後の複数の可変表示においても反映されるようにしているが、次の可変表示のみに反映され、次の可変表示よりも後には反映されないようにしてもよい。つまり、視認可能範囲の変更は、可変表示毎に個々に有効となるようにしてもよい。このようにする場合には、遊技効果ランプも、視認可能範囲とあわせるべく、次の可変表示よりも後には反映されないようにしてもよい。

40

【 0 3 4 3 】

（変形例 10）

第 1 の実施形態（第 2 の実施形態も同様）では、輝度調整ボタンの操作にもとづいてランプ（遊技効果ランプ 9、2 1 S H 9 M、2 1 S H 9 L H、2 1 S H 9 L M、2 1 S H 9 L L、2 1 S H 9 R H、2 1 S H 9 R M、2 1 S H 9 R L 等）の輝度が変化する例を説明したが、ランプに代えて又は加えて、画像表示装置 2 1 S H 5 の画面の輝度を変化させるようにしてもよい。

【 0 3 4 4 】

50

(変形例 1 1)

第 1 の実施形態 (第 2 の実施形態も同様) では、確変用特殊演出モードにおける全部の可変表示で暗転演出を実行するようにしているが (図 8 - 7、図 8 - 8、図 8 - 2 2、図 8 - 2 3)、確変用特殊演出モードの一部の可変表示において暗転演出を実行するようにしてもよい。つまり、確変用特殊演出モード中において、暗転演出を実行する可変表示と、暗転演出を実行しない可変表示とが、あるようにしてもよい。例えば、確変用特殊演出モードにおける各可変表示 (例えば、演出決定処理) において、暗転演出を実行するかどうかを決定するようにしてもよい。なお、変動パターンに応じて、暗転演出を実行するかどうかの決定割合を異ならせてもよい。一例として、非リーチの場合には、暗転演出を実行しないようにしてもよい。また、暗転演出を実行しないノーマルリーチの可変表示と、暗転演出を実行するノーマルリーチの可変表示と、暗転演出を実行しないスーパーリーチの可変表示と、暗転演出を実行するスーパーリーチの可変表示とがあるようにし、スーパーリーチの可変表示において暗転演出を実行する割合を、ノーマルリーチの可変表示において暗転演出を実行する割合よりも高くなるようにしてもよい。つまり、暗転演出が実行される場合には暗転演出が実行されない場合に比べてスーパーリーチに発展しやすくなるようにしてもよい。

10

【0 3 4 5】

(変形例 1 2)

第 1 の実施形態 (第 2 の実施形態も同様) では、暗転期間は、変動パターンにかかわらず、可変表示開始直後 (T a 1、T b 1、T c 1) ~ 可変表示終了直前 (図柄停止表示直前。T a 2、T b 2、T c 2) である例を説明したが (図 8 - 7、図 8 - 2 2)、変動パターンの種類に応じて異ならせてもよい。例えば、ノーマルリーチの場合、リーチ後に発展が否定されるタイミング (つまり、スーパーリーチに発展しないとわかるタイミング。例えば、T b 5 の直前) で暗転期間が終了し、スーパーリーチの場合には、発展後のタイミング (例えば、T c 5 よりも少し後) で暗転期間が終了するようにしてもよい。また、ノーマルリーチにおいて、T a 2 に暗転期間が終了する場合と、T b 4 に暗転期間が終了する場合とがあるようにしてもよい。同様に、スーパーリーチにおいて、T b 2 に暗転期間が終了する場合と、T b 5 よりも少し後に暗転期間が終了する場合とがあるようにしてもよい。

20

【0 3 4 6】

(変形例 1 3)

第 1 の実施形態 (第 2 の実施形態も同様) では、各可変表示における暗転期間は 1 回としているが (図 8 - 7、図 8 - 2 2)、可変表示において暗転期間が 2 回以上となる場合があるようにしてもよい。つまり、ある可変表示において暗転期間の終了後に再度暗転期間が開始されるようにしてもよい。具体的には、例えば、ノーマルリーチの場合には、リーチとなるタイミング (T b 3) で暗転演出を一旦解除し、発展が否定されるタイミング (例えば、T b 5 の直前) で再度暗転演出を実行 (確定停止図柄の表示中は暗転演出を再度解除) するようにしてもよい。なお、スーパーリーチの場合には、リーチとなるタイミング (T c 3) で暗転演出を解除 (確定停止図柄停止迄、暗転演出を解除したまま) としてもよい。

30

40

【0 3 4 7】

(変形例 1 4)

第 1 の実施形態 (第 2、第 3 の実施形態も同様) では、確変大当り (第 3 大当り、第 4 大当り) の大当り遊技状態の終了時 (エンディング演出処理) において、遊技者に演出モード (確変用基本演出モード、確変用特殊演出モードのいずれか) を選択させるようにしているが (図 8 - 1 1)、他のタイミング、例えば、確変大当り (第 3 大当り、第 4 大当り) の大当り遊技状態中 (大当り中演出処理) において、遊技者に演出モード (確変用基本演出モード、確変用特殊演出モードのいずれか) を選択させるようにしてもよい。また、上記に代えて又は加えて、確変状態の移行後に、適宜、遊技者が演出モード (確変用基本演出モード、確変用特殊演出モード) を切り替えられるようにしてもよい。

50

【 0 3 4 8 】

(変形例 1 5)

第 1 の実施形態 (第 2 、第 3 の実施形態も同様) では、確変大当り (第 3 大当り、第 4 大当り) の種類にかかわらず、遊技者の選択に応じて確変用特殊演出モードに移行 (遷移) するようにしているが、一部の確変大当り (例えば、第 4 大当り) の場合に遊技者の選択に応じて確変用特殊演出モードに移行し、他の確変大当り (例えば、第 3 大当り) の場合には確変用特殊演出モードに移行しないようにしてもよい (例えば、遊技者の選択を受け付ける画面を表せずに常に確変用基本演出モードに移行するようにしてもよい) 。

【 0 3 4 9 】

(変形例 1 6)

第 1 の実施形態 (第 2 、第 3 の実施形態も同様) では、大当り遊技状態の終了時 (エンディング演出処理) において選択された確変用特殊演出モードは、当該確変状態中 (大当り遊技状態の終了後の 1 回目 ~ 次回大当り) は維持されるが、途中で終了するようにしてもよい。例えば、確変状態中に遊技者が演出モード (確変用基本演出モード、確変用特殊演出モード) を切り替えられるように、遊技者が確変用特殊演出モードから確変用基本演出モードに動作モードを切り替えることにより、確変用特殊演出モードが終了するようにしてもよい。

【 0 3 5 0 】

(変形例 1 7)

第 1 の実施形態 (第 2 の実施形態も同様) では、遊技者の選択によって確変用特殊演出モードとなるが、遊技者の選択ではなく、大当り遊技状態の終了後の所定回数の可変表示において常に暗転演出を実行するようにしてもよい。第 3 の実施形態における音声可視化演出についても同様である。

【 0 3 5 1 】

(変形例 1 8)

第 1 の実施形態 (第 2 の実施形態も同様) では、確変状態 (具体的には、確変用特殊演出モード) において暗転演出を実行するようにしているが、他の場面において暗転演出を実行するようにしてもよい。例えば、通常状態 (例えば、通常用先読み演出モード) において暗転演出を実行するようにしてもよい。また、例えば、通常状態 (通常用基本演出モード、通常用先読み演出モード) における擬似連演出として暗転演出を実行するようにしてもよい。第 3 の実施形態における音声可視化演出についても同様である。

【 0 3 5 2 】

(変形例 1 9)

第 3 の実施形態では、キャラ登場演出において、期待度の異なる 2 種類のキャラクタ (弱キャラ A、強キャラ B) を用意しているが (図 8 - 1 5 (A)、図 8 - 1 6 (B))、キャラクタの種類は 1 種類であってもよいし、3 種類以上であってもよい。また、大当り確定を報知するキャラクタ (ハズレ時には選択されないキャラクタ) を用意してもよい。

【 0 3 5 3 】

(変形例 2 0)

第 3 の実施形態では、キャラ登場演出におけるキャラクタの登場位置は、左下領域 (内側部)、左下領域 (外側部)、左上領域 (内側部)、左上領域 (外側部) の 4 か所であるが、キャラクタの登場位置は 4 か所に限定されない。また、大当り確定を報知する登場位置 (ハズレ時には選択されない登場位置) を用意してもよい。また、大当り確定を報知する登場位置と登場キャラの組み合わせ (ハズレ時には選択されない登場位置と登場キャラの組み合わせのキャラ登場演出パターン) を用意してもよい。

【 0 3 5 4 】

(変形例 2 1)

第 3 の実施形態では、暗転演出における視認可能範囲の形状は円形であったが、形状は円形に限定されない。また、第 3 の実施形態において、画面上に出現する視認可能範囲の数は常に 1 つであったが、常に 2 つ以上が出現する場合があるようにしてもよいし、常に

10

20

30

40

50

同時に2つ以上が出現するようにしてもよい。輝度設定値（暗転演出制御値）に応じて、同時に出現する視認可能範囲の数を異ならせるようにしてもよい。

【0355】

（変形例22）

第3の実施形態では、暗転期間とキャラ登場演出実行期間とを一致させているが（図8-22）、暗転期間とキャラ登場演出実行期間とを一致させなくてもよい。例えば、暗転期間内の一部の期間とキャラ登場演出実行期間とを一致させてもよい（例えば、暗転期間の開始タイミング キャラ登場演出実行期間の開始タイミング キャラ登場演出実行期間の終了タイミング 暗転期間の終了タイミングとなるようにしてもよい）。また、変動パターンに応じて、暗転期間とキャラ登場演出実行期間との関係を異ならせてもよい。例えば、非リーチの場合には、暗転期間内の一部の期間とキャラ登場演出実行期間とを一致させるようにし、ノーマルリーチの場合やスーパーリーチの場合には、暗転期間とキャラ登場演出実行期間とを一致させるようにしてもよい。

10

【0356】

（変形例23）

第1の実施形態の暗転演出と、第2の実施形態の暗転演出とが、可変表示毎に選択されるようにしてもよい。つまり、第1の実施形態として確変用特殊演出モードに図8-12、図8-13に示したような暗転演出を実行する旨を説明し、第2の実施形態として確変用特殊演出モードに図8-26、図8-27に示したような暗転演出を実行する旨を説明したが、確変用特殊演出モードにおける各可変表示（例えば、演出決定処理）において）、図8-12、図8-13に示したような暗転演出を実行するか、図8-26、図8-27に示したような暗転演出するかを決定するようにしてもよい。同様に、第1の実施形態（第2の実施形態）の暗転演出と、第3の実施形態の音声可視化演出とが、可変表示毎に選択されるようにしてもよい。

20

【0357】

（変形例24）

第1の実施形態（第2の実施形態）の暗転期間において、輝度（輝度設定値）を変更すると、暗転演出の態様（視認可能範囲の大きさ等）が変わる旨を遊技者に報知（情報提供）してもよい。同様に、第3の実施形態の音声可視化演出実行期間において、音量（音量設定値）を変更すると、音声可視化演出の態様（音声文字表示の大きさ等）が変わる旨を遊技者に報知（情報提供）してもよい。なお、報知の仕方としては、例えば、テロップにより報知してもよいし、セリフや解説として報知してもよい。また、上記の報知に代えて又は加えて、現在の設定値を表示（例えば、図8-12（D）や図8-35（D）の設定値表示21SHSTGM等を用いて表示）するようにしてもよい。また、暗転期間や音声可視化演出実行期間に限定されず、輝度や音声を変更できるときには、輝度や音声を変更できる旨を報知するようにしてもよいし、現在の設定値を表示（例えば、図8-12（D）や図8-35（D）の設定値表示21SHSTGM等を用いて表示）するようにしてもよい。

30

【0358】

（変形例25）

第1の実施形態（第2の実施形態）では、過去の輝度設定値にかかわらず、現在の輝度設定値に応じて暗転演出の態様（視認可能範囲の大きさ等）を決定しているが、過去の輝度設定値を考慮して暗転演出の態様（視認可能範囲の大きさ等）を決定するようにしてもよい。換言すれば、輝度設定値の変更の有無や変更の程度に応じて暗転演出の態様（視認可能範囲の大きさ等）を決定するようにしてもよい。例えば、通常状態中の輝度設定値を確変用特殊演出モードにおいて何段階変更したかによって暗転演出制御値を割り当てるようにしてもよい。一例として、通常状態中の輝度設定値「1」を確変用特殊演出モードにおいて「3」に変更した場合には2段階上げたとして暗転演出制御値を「5」を割り当て、通常状態中の輝度設定値「2」を確変用特殊演出モードにおいて「3」に変更した場合には1段階上げたとして暗転演出制御値を「4」を割り当て、通常状態中の輝度設定値「

40

50

「 3 」を確変用特殊演出モードにおいて「 3 」のまま維持した場合には変更無しとして暗転演出制御値を「 3 」を割り当て、通常状態中の輝度設定値「 4 」を確変用特殊演出モードにおいて「 3 」に変更した場合には 1 段階下げたとして暗転演出制御値を「 2 」を割り当て、通常状態中の輝度設定値「 5 」を確変用特殊演出モードにおいて「 3 」に変更した場合には 2 段階下げたとして暗転演出制御値を「 1 」を割り当てるようにしてもよい。第 3 の実施形態においても、同様に、過去の音量設定値を考慮して音声可視化演出の態様を決定するようにしてもよい。

【 0 3 5 9 】

(変形例 2 6)

第 1 の実施形態（第 2、第 3 の実施形態）では、音量、輝度（光量）を変更することにより、表示手段（画像表示装置 2 1 S H 5）における演出態様を変化させているが（つまり、音量等の変更が表示手段における演出に連動するようにしているが）、音量、輝度を変更することにより、表示手段に代えて又は加えて、他の演出手段における演出態様を変化させるようにしてもよい（他の演出手段における演出に連動するようにしてもよい）。例えば、音量を変更することにより、発光体であるとともに可動体でもある遊技効果ランプ 2 1 S H 9 M（図 8 - 1）の駆動態様（移動範囲、移動速度、移動パターン等）を変化させる（例えば、音量を上げると遊技効果ランプ 2 1 S H 9 の駆動量も大きくなる）ようにしてもよい。また、風が出る演出手段（送風手段）を備え、音量を変更することにより、送風手段の送風態様（送風量、送風方向、送風時間等）を変化させる（例えば、音量を上げると風の量も大きくなる）ようにしてもよい。このようにすれば、よりインパクトのある演出が可能になる。

【 0 3 6 0 】

(変形例 2 7)

第 1 の実施形態（第 2 の実施形態）では、確変用特殊演出モードにおいて、基本演出を下位のレイヤで実行し、暗転演出を上位レイヤで実行する例を説明したが、同様に表示されるものであれば、方法はこれに限定されない。例えば、基本演出と暗転演出とが実行されているのと同様の演出を一のレイヤで実行するようにしてもよい。

【 0 3 6 1 】

(変形例 2 8)

パチンコ遊技機 1 は、設定に応じて大当たりとなる確率を異ならせてもよい。つまり、図 8 - 2（A）に示した確定特別図柄の決定割合は、設定値（例えば、「 1 」～「 6 」）に応じて異ならせてもよい。また、図 8 - 3（B）示した例では、例えば、大当たり種別の決定割合は、特図 1 と特図 2 とで共通としているが、例えば、パチンコ遊技機 1 が、いわゆる右打ち機などである場合には、特図 1 と特図 2 とで大当たり種別の決定割合を異ならせてもよい。

【 0 3 6 2 】

(他の機器への適用)

なお、上記では、パチンコ遊技機に適用する例を説明したが、パチスロ機にも適用可能である。第 1 の実施形態（又は第 2 の実施形態）の暗転演出や、第 3 の実施形態の音声可視化演出を、各種ボーナスゲーム、ART、AT、RT、チャンスゾーンに内部当選したかを示唆等する演出として用いてもよい。例えば、特定の条件下において、確変用特殊演出モードと同様のゾーンに突入し、当該ゾーンにおけるゲームにおいて、暗転演出や音声可視化演出に相当する演出を実行するようにしてもよい。例えば、液晶部を備え、当該液晶部において、パチンコ遊技機における飾り図柄のような図柄を可変表示させるパチスロ機において、輝度設定値に応じた暗転演出や音量設定値に応じた音声可視化演出を実行するようにしてもよい。

【 0 3 6 3 】

(特徴部 2 1 S H に係る手段の説明)

(1) 特徴部 2 S H に係る遊技機は、可変表示を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、スロット機等）であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、輝度調整ボタ

ン)と、発光可能な発光手段(例えば、遊技効果ランプ9、21SH9M、21SH9LH、21SH9LM、21SH9LL、21SH9RH、21SH9RM、21SH9RL等)と、前記検出手段の検出結果にもとづいて、前記発光手段の輝度に関する設定が可能な輝度設定手段(例えば、図8-8のステップ21SH130の処理、図8-8のステップ21SH430の処理等)と、可変表示に対応した特定表示(例えば、図8-7や図8-22に示すように変動パターンに対応した暗転演出における視認可能範囲に相当する表示等)を表示可能な表示手段(例えば、図8-9のステップ21SHS211の処理、図8-24のステップ21SHS511の処理等)と、を備え、前記輝度設定手段は、前記輝度に関する設定として、少なくとも第1輝度設定と該第1輝度設定よりも輝度が高い第2輝度設定と、に設定可能(例えば、図8-4(B)の如く、輝度設定値「1」~「5」のいずれかに設定可能)であり、前記表示手段は、前記第1輝度設定に設定されているときと、前記第2輝度設定に設定されているときとで、異なる表示態様で前記特定表示を表示可能(例えば、図8-4、図8-5、図8-27等参照)である。

10

【0364】

このような構成によれば、遊技者の操作によって発光手段の輝度だけではなく特定表示の表示態様も変化するので、遊技興趣を向上させることができる。なお、「可変表示に対応した特定表示」には、変動パターンに対応した暗転演出における視認可能範囲に相当する表示等のほか、例えば、飾り図柄やカットインなどの変動中に実行される予告や、予告が実行されている裏で表示されている背景や映像など、変動中に表示され得る表示物、または、そういった表示物の一部も含まれる。

20

【0365】

(2)特徴部2SHに係る遊技機は、可変表示を行う遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、音量調整ボタン等)と、音を出力可能な出力手段(例えば、スピーカ8L、8R等)と、前記検出手段の検出結果にもとづいて、前記出力手段が出力する音の音量に関する設定が可能な音量設定手段(例えば、図8-32のステップ21SH630の処理等)と、可変表示に対応した特定表示(例えば、図8-31に示すように変動パターンに対応した音声可視化演出における音声文字表示等)を表示可能な表示手段(例えば、図8-33のステップ21SHS711の処理等)と、を備え、前記音量設定手段は、前記音量に関する設定として、少なくとも第1音量設定と該第1音量設定よりも音量が大きい第2音量設定と、に設定可能(例えば、図8-29(B)の如く、音量設定値「1」~「5」のいずれかに設定可能)であり、前記表示手段は、前記第1音量設定に設定されているときと、前記第2音量設定に設定されているときとで、異なる表示態様で前記特定表示を表示可能(例えば、図8-29、図8-30等参照)である。なお、「可変表示に対応した特定表示」には、変動パターンに対応した音声可視化演出における音声文字表示等のほか、例えば、飾り図柄やカットインなどの変動中に実行される予告や、予告が実行されている裏で表示されている背景や映像など、変動中に表示され得る表示物、または、そういった表示物の一部も含まれる。

30

【0366】

このような構成によれば、遊技者の操作によって出力手段が出力する音量だけではなく特定表示の表示態様も変化するので、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0367】

(3)(1)の遊技機は、前記特定表示(例えば、暗転演出における視認可能範囲)に対応する第1領域(例えば、図8-5に示した視認可能範囲21SHLIAL1の領域、図8-18に示した視認可能範囲21SHSLAの領域等)と、前記第1領域とは異なる第2領域(例えば、図8-5に示した視認不可能範囲21SHBKAL1の領域、図8-18に示した視認不可能範囲21SHBKALの領域等)とがあり、前記表示手段は、前記第1領域における表示を視認可能とする一方、前記第2領域における表示を視認困難又は視認不能とし、前記第1輝度設定に設定されているときと、前記第2輝度設定に設定されているときとで、前記第1領域の広さを異ならせることにより、異なる表示態様で前記特定表示を表示するものであってもよい(例えば、図8-12、図8-13、図8-26、図

50

8 - 27)。

【0368】

このような構成によれば、該領域内の表示が視認可能な第1領域の広さが、遊技者の操作によって変化するので、遊技興趣を向上させることができる。

【0369】

(4)(3)の遊技機は、有利状態に制御可能(例えば、大当り遊技状態等)であり、前記表示手段は、前記有利状態に制御される可能性を示唆する所定表示として、少なくとも第1所定表示(例えば、図8-15(A)の5角星21SHJCA等)と、該第1所定表示よりも前記有利状態に制御される割合が高い(例えば、図8-16(B)参照)第2所定表示(例えば、6角星21SHKCB等)と、を表示可能であり、前記第1領域(例えば、図8-18に示した視認可能範囲21SHSLAの領域、視認可能範囲21SHBLAの領域等)は、複数種類の移動態様によって移動可能(例えば、図8-17参照)であり、前記第1領域の移動に応じて前記所定表示の視認性が変化し(例えば、図8-18、図8-19参照)、前記第1領域がいずれの移動態様によって移動するかに応じて、いずれの前記所定表示が視認可能に表示されるかの割合が異なる(例えば、図8-26参照)ものであってもよい。

【0370】

このような構成によれば、該領域内の表示が視認可能な第1領域がいずれの移動態様によって移動するかに応じていずれの所定表示が視認可能に表示されるかの割合が異なるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0371】

(5)(3)の遊技機は、有利状態(例えば、大当り遊技状態等)に制御可能であり、前記表示手段は、前記有利状態に制御される可能性を示唆する所定表示として、少なくとも第1所定表示(例えば、図8-15(A)の5角星21SHJCA等)と、該第1所定表示よりも前記有利状態に制御される割合が高い(例えば、図8-16(B)参照)第2所定表示(例えば、6角星21SHKCB等)と、を表示可能であり、前記第1領域(例えば、図8-18に示した視認可能範囲21SHSLAの領域、視認可能範囲21SHBLAの領域等)は、複数種類の移動態様によって移動可能であり(例えば、図8-17参照)、前記第1領域の移動に応じて前記所定表示の視認性が変化し(例えば、図8-18、図8-19参照)、所定期間内において輝度設定が変更されていない場合と、所定期間内において輝度設定が変更されている場合とで、少なくとも前記第2所定表示が視認可能に表示される割合が異なるものであってもよい(例えば、輝度設定が変更されていない場合には図8-16(B)によりキャラ登場演出パターンを決定し、輝度設定が変更されている場合には図8-26によりキャラ登場演出パターンを決定することにより、輝度設定が変更されている場合には輝度設定が変更されていない場合に比べて内側にキャラクタが登場するキャラ登場演出パターン(CTP1-1、CTP2-1、CTP3-1、CTP4-1)が決定されやすくなるようにしてもよい)。

【0372】

このような構成によれば、輝度設定が変更されていない場合と変更されている場合とで、第2所定表示が視認可能に表示される割合が異なるため、遊技者の演出への参加を促進することができる。また、参加した場合には、内側に登場しやすくなるため、遊技興趣を更に向上させることができる。

【符号の説明】

【0373】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置

10

20

30

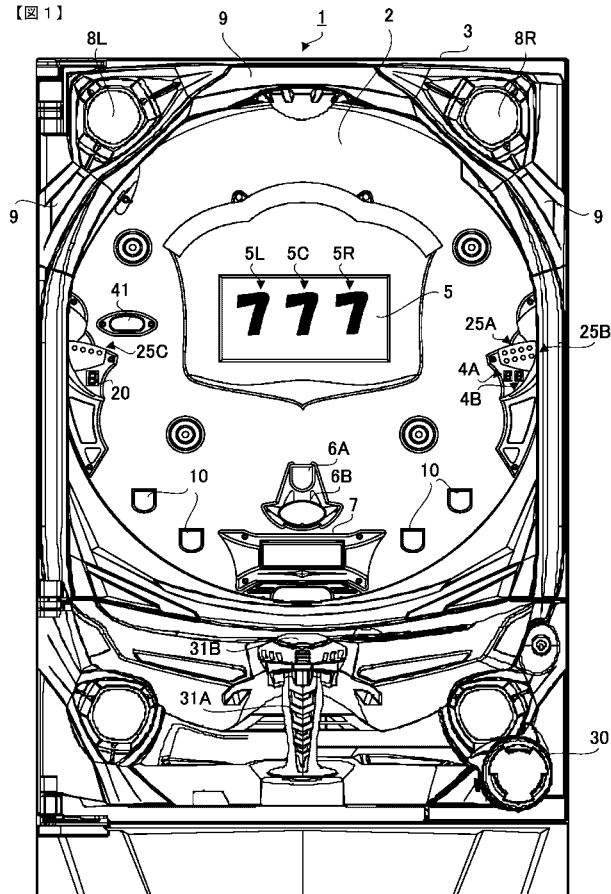
40

50

6 B	...	可変入賞球装置	
7	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	
1 0	...	一般入賞口	
1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	
1 3	...	音声制御基板	
1 4	...	ランプ制御基板	
1 5	...	中継基板	10
2 0	...	普通図柄表示器	
2 1	...	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	...	始動口スイッチ	
2 3	...	カウントスイッチ	
3 0	...	打球操作ハンドル	
3 1 A	...	スティックコントローラ	
3 1 B	...	プッシュボタン	
3 2	...	可動体	
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	...	R O M	20
1 0 2、1 2 2	...	R A M	
1 0 3	...	C P U	
1 0 4、1 2 4	...	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	...	I / O	
1 2 0	...	演出制御用 C P U	
1 2 3	...	表示制御部	

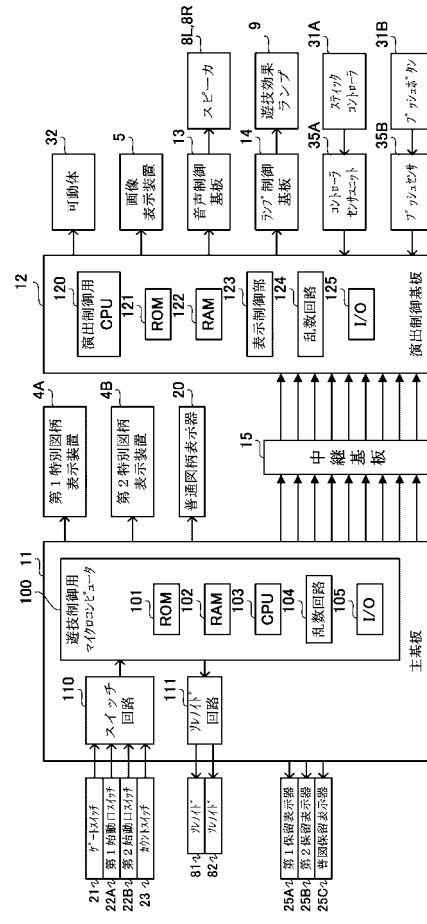
【図 1】

【図 1】



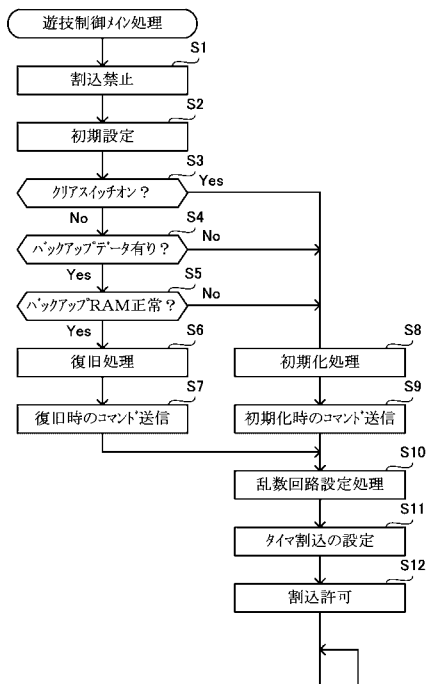
【図 2】

【図 2】



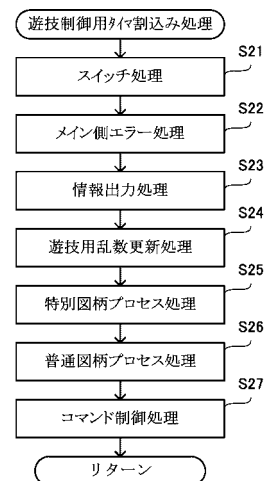
【図 3】

【図 3】



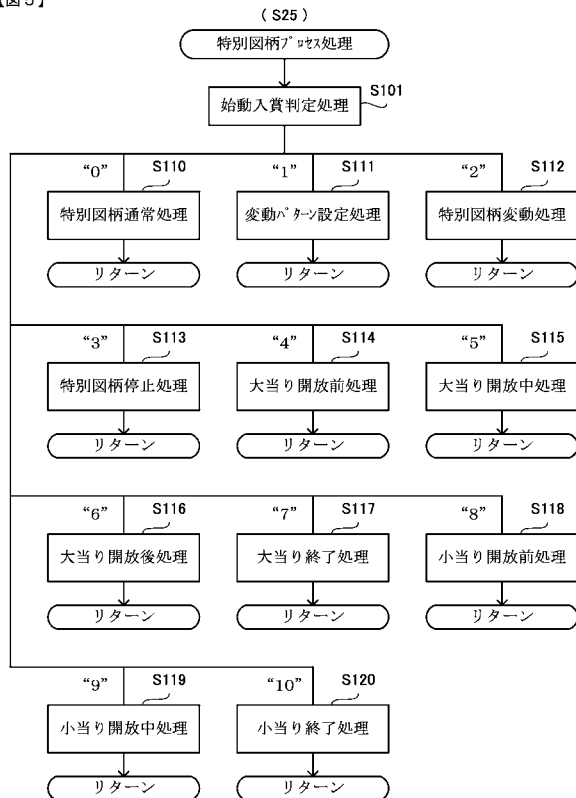
【図 4】

【図 4】



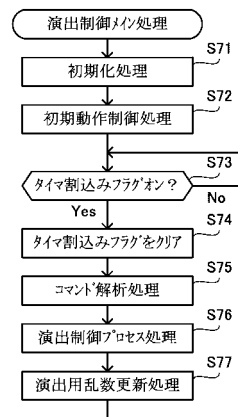
【図5】

【図5】



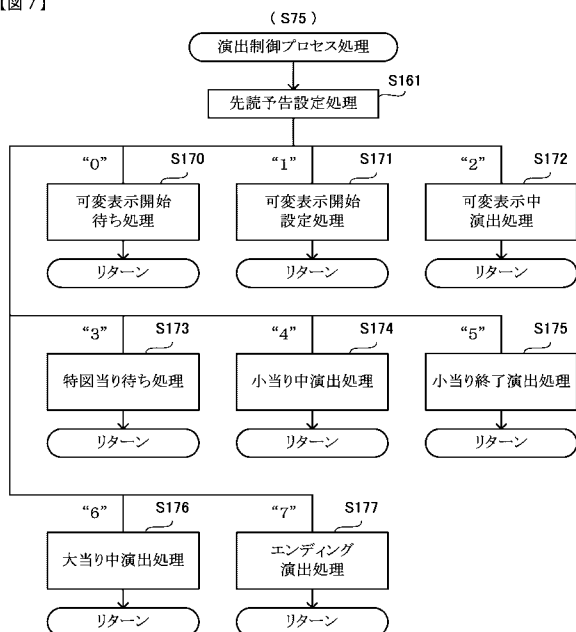
【図6】

【図6】



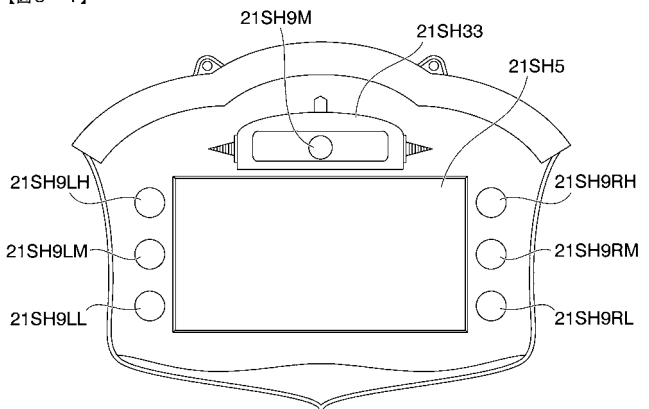
【図7】

【図7】



【図8 - 1】

【図8 - 1】



【図8 - 2】

【図8 - 2】

(A)

確定特別図柄 (特図表示結果)	通常状態 (低確状態)	確変状態 (高確状態)
大当たり	約1/319	約10/319
小当たり	約5/319	約5/319
ハズレ	約313/319	約304/319

(B)

大当たり種別	第1特別図柄(特図1)、第2特別図柄(特図2)共通
第1大当たり(4ラウンド通常)	25%
第2大当たり(10ラウンド通常)	25%
第3大当たり(4ラウンド確変)	25%
第4大当たり(10ラウンド確変)	25%

【図 8 - 3】

【図 8 - 3】

(A)

変動パターン	内容
PA1-1	非リーチ ハズレ
PA1-2	非リーチ ハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチ ハズレ
PA2-2	ノーマルリーチ → スーパーリーチE ハズレ
PA2-3	ノーマルリーチ → スーパーリーチD ハズレ
PA2-4	ノーマルリーチ → スーパーリーチC ハズレ
PA2-5	ノーマルリーチ → スーパーリーチB ハズレ
PA2-6	ノーマルリーチ → スーパーリーチA ハズレ
PA3-1	ノーマルリーチ → スーパーリーチE → スーパーリーチD ハズレ
PA3-2	ノーマルリーチ → スーパーリーチD → スーパーリーチC ハズレ
PA3-3	ノーマルリーチ → スーパーリーチC → スーパーリーチB ハズレ
PA3-4	ノーマルリーチ → スーパーリーチB → スーパーリーチA ハズレ
...	...
PB2-1	ノーマルリーチ 大当り
PB2-2	ノーマルリーチ → スーパーリーチE 大当り
PB2-3	ノーマルリーチ → スーパーリーチD 大当り
PB2-4	ノーマルリーチ → スーパーリーチC 大当り
PB2-5	ノーマルリーチ → スーパーリーチB 大当り
PB2-6	ノーマルリーチ → スーパーリーチA 大当り
PB3-1	ノーマルリーチ → スーパーリーチE → スーパーリーチD 大当り
PB3-2	ノーマルリーチ → スーパーリーチD → スーパーリーチC 大当り
PB3-3	ノーマルリーチ → スーパーリーチC → スーパーリーチB 大当り
PB3-4	ノーマルリーチ → スーパーリーチB → スーパーリーチA 大当り
...	...

(B)

リーチ種類	内容	タイトル報知
ノーマルリーチ	☆☆☆☆	なし
スーパーリーチE	★☆☆☆	表示
スーパーリーチD	★★☆☆	表示+音声
スーパーリーチC	★★★☆☆	表示+音声
スーパーリーチB	★★★★☆	表示+音声
スーパーリーチA	★★★★★	表示+音声

【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

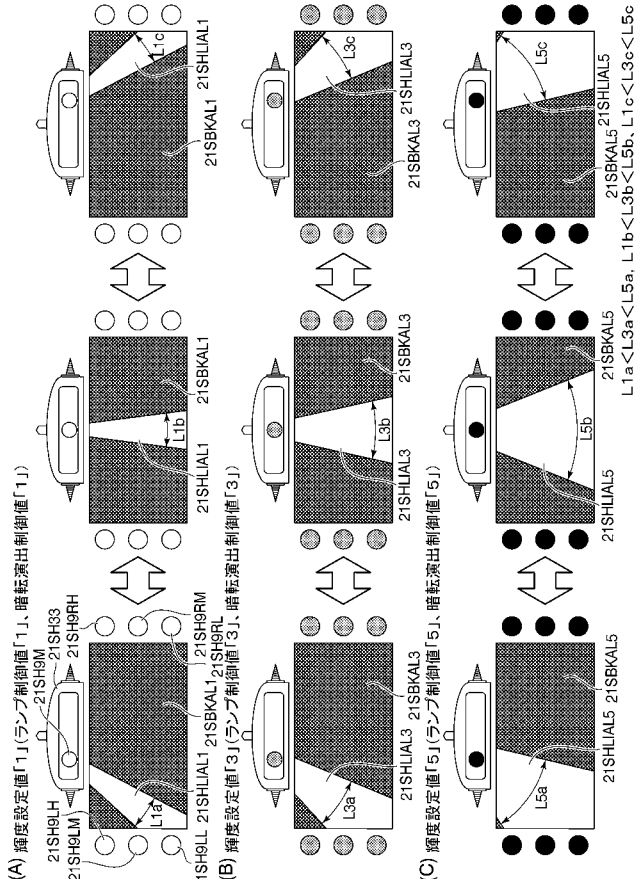
遊技状態	演出モード	遊技効果ランプの 輝度(明るさ)	暗転演出制御値	暗転演出における 視認可能範囲
通常状態 (低輝度状態)	通常基本演出モード(通常状態時用の基本となる背景演出)、 通常用先読み演出モード(先読み演出専用の背景演出)	低い(暗い)	暗転演出制御値「1」	小さい(狭い)
確変状態 (高輝度状態)	確変基本演出モード(確変状態時用の基本となる背景演出)、 確変用特殊演出モード(確変状態時用の基本となる背景演出+暗転演出)	やや低い(やや暗い)	暗転演出制御値「2」	やや小さい(やや狭い)
		普通(普通の明るさ)	暗転演出制御値「3」	普通
		やや高い(やや明るい)	暗転演出制御値「4」	やや大きい(やや広い)
		高い(明るい)	暗転演出制御値「5」	大きい(広い)

(A)

(B)

【図 8 - 5】

【図 8 - 5】



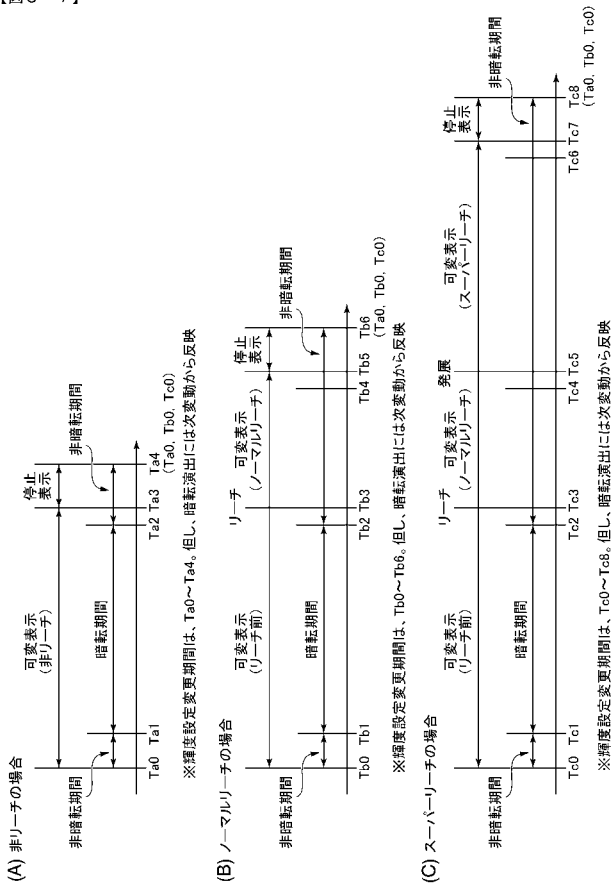
【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

変動パターン	暗転演出の 制御値	暗転演出の実行期間(暗転期間)	視認可能 範囲
PA1-1	[1]	輝度設定値[1]~[5]共通	小さい
	[2]	暗転演出の実行期間 : PA1-1に応じた、可変表示開始直後~ハズレ図柄 停止表示直前	やや小さい
	[3]	(非暗転演出の実行期間 : PA1-1に応じた、ハズレ図柄停止表示直前~ ハズレ図柄停止表示中~可変表示開始直後)	普通
	[4]		やや大きい
	[5]		大きい
PA1-2	[1]	輝度設定値[1]~[5]共通	小さい
	[2]	暗転演出の実行期間 : PA1-2に応じた、可変表示開始直後~ハズレ図柄 停止表示直前	やや小さい
	[3]	(非暗転演出の実行期間 : PA1-2に応じた、ハズレ図柄停止表示直前~ ハズレ図柄停止表示中~可変表示開始直後)	普通
	[4]		やや大きい
	[5]		大きい
PA2-1	[1]	輝度設定値[1]~[5]共通	小さい
	[2]	暗転演出の実行期間 : PA2-1に応じた、可変表示開始直後~リーチ直前 (非暗転演出の実行期間 : PA2-1に応じた、リーチ演出(ノーマルリーチ) 中~ハズレ図柄停止表示中~可変表示開始直後)	やや小さい
	[3]		普通
	[4]		やや大きい
	[5]		大きい
PA2-2	[1]	輝度設定値[1]~[5]共通	小さい
	[2]	暗転演出の実行期間 : PA2-2に応じた、可変表示開始直後~リーチ直前 (非暗転演出の実行期間 : リーチ演出(ノーマルリーチ、スーパーリーチE)中 ~ハズレ図柄停止表示中~可変表示開始直後)	やや小さい
	[3]		普通
	[4]		やや大きい
	[5]		大きい
...
PA3-1	[1]	輝度設定値[1]~[5]共通	小さい
	[2]	暗転演出の実行期間 : PA3-1に応じた、可変表示開始直後~リーチ直前 (非暗転演出の実行期間 : リーチ演出(ノーマルリーチ、スーパーリーチE、 スーパーリーチD)中~ハズレ図柄停止表示中~可変表示開始直後)	やや小さい
	[3]		普通
	[4]		やや大きい
	[5]		大きい
...
PB2-1	[1]	輝度設定値[1]~[5]共通	小さい
	[2]	暗転演出の実行期間 : PB2-1に応じた、可変表示開始直後~リーチ直前 (非暗転演出の実行期間 : リーチ演出(ノーマルリーチ)以降)	やや小さい
	[3]		普通
	[4]		やや大きい
	[5]		大きい
PB2-2	[1]	輝度設定値[1]~[5]共通	小さい
	[2]	暗転演出の実行期間 : PB2-2に応じた、可変表示開始直後~リーチ直前 (非暗転演出の実行期間 : リーチ演出(ノーマルリーチ、スーパーリーチE)以 降)	やや小さい
	[3]		普通
	[4]		やや大きい
	[5]		大きい
...
PB3-1	[1]	輝度設定値[1]~[5]共通	小さい
	[2]	暗転演出の実行期間 : PB3-1に応じた、可変表示開始直後~リーチ直前 (非暗転演出の実行期間 : リーチ演出(ノーマルリーチ、スーパーリーチE、 スーパーリーチD)以降)	やや小さい
	[3]		普通
	[4]		やや大きい
	[5]		大きい
...

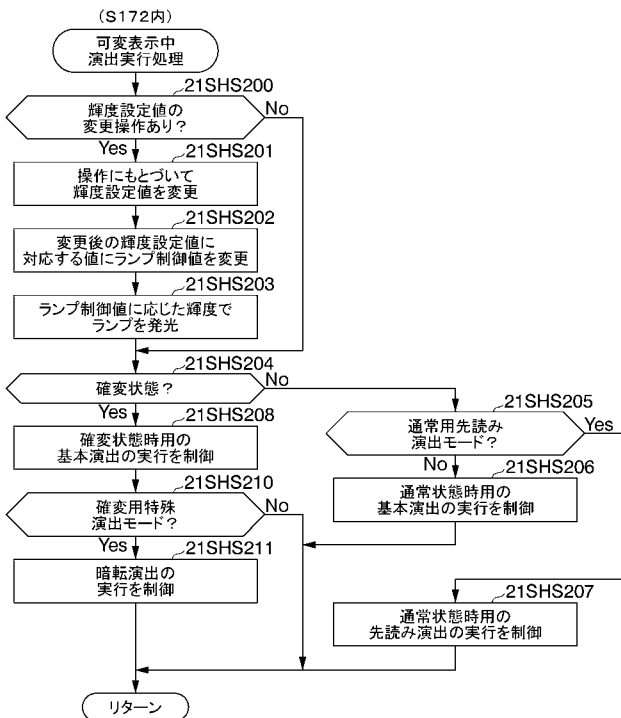
【図 8 - 7】

【図 8 - 7】



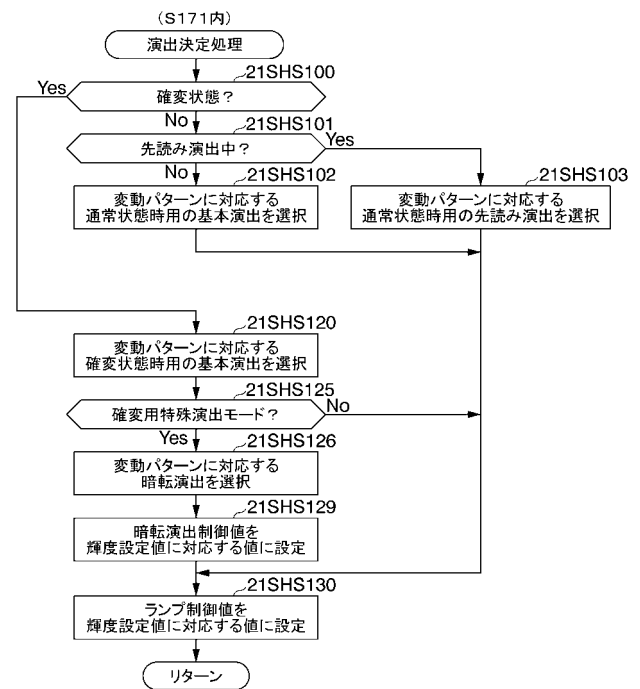
【図 8 - 9】

【図 8 - 9】



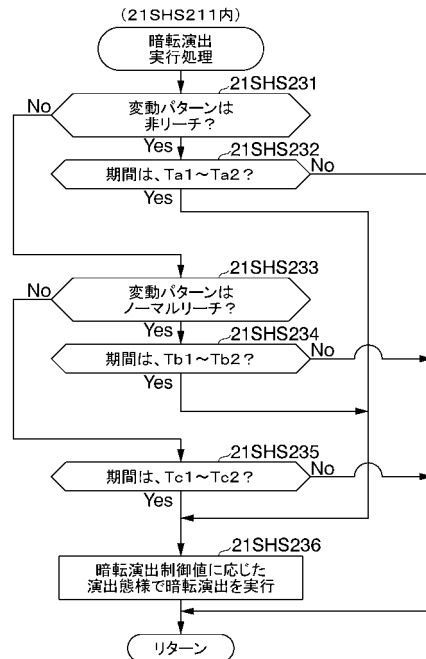
【図 8 - 8】

【図 8 - 8】



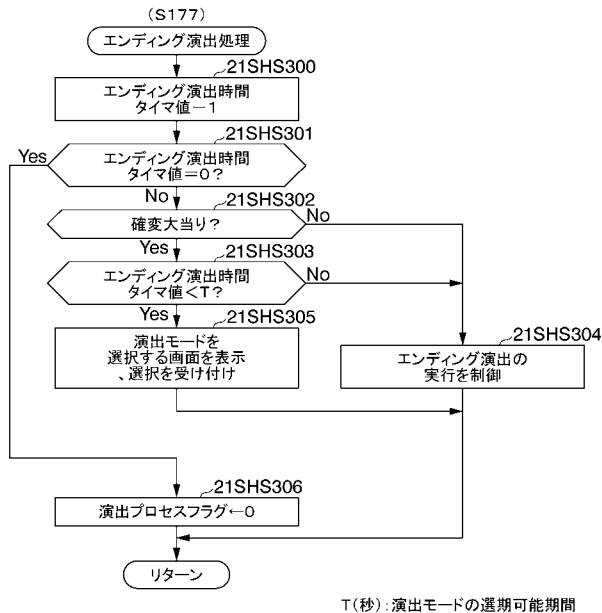
【図 8 - 10】

【図 8 - 10】



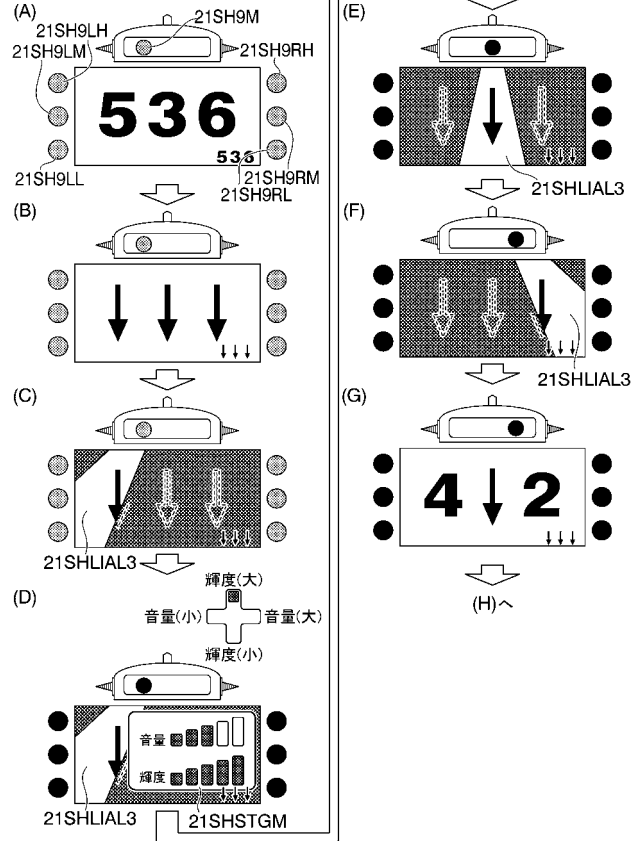
【図 8 - 1 1】

【図 8 - 1 1】



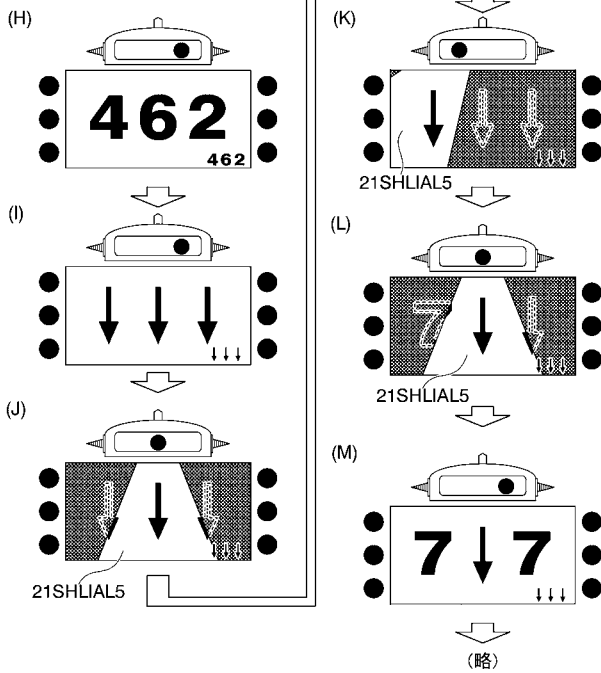
【図 8 - 1 2】

【図 8 - 1 2】



【図 8 - 1 3】

【図 8 - 1 3】



【図 8 - 1 4】

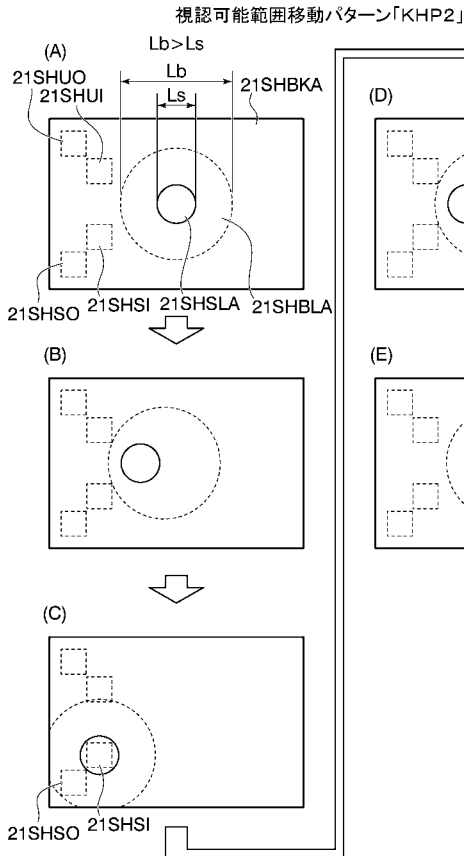
【図 8 - 1 4】

キャラ登場演出パターンの内容

キャラ登場 演出パターン	登場キャラクタ	登場位置
CTP1-1	弱キャラA	左下領域(内側部)
CTP1-2	弱キャラA	左下領域(外側部)
CTP2-1	弱キャラA	左上領域(内側部)
CTP2-2	弱キャラA	左上領域(外側部)
CTP3-1	強キャラB	左下領域(内側部)
CTP3-2	強キャラB	左下領域(外側部)
CTP4-1	強キャラB	左上領域(内側部)
CTP4-2	強キャラB	左上領域(外側部)

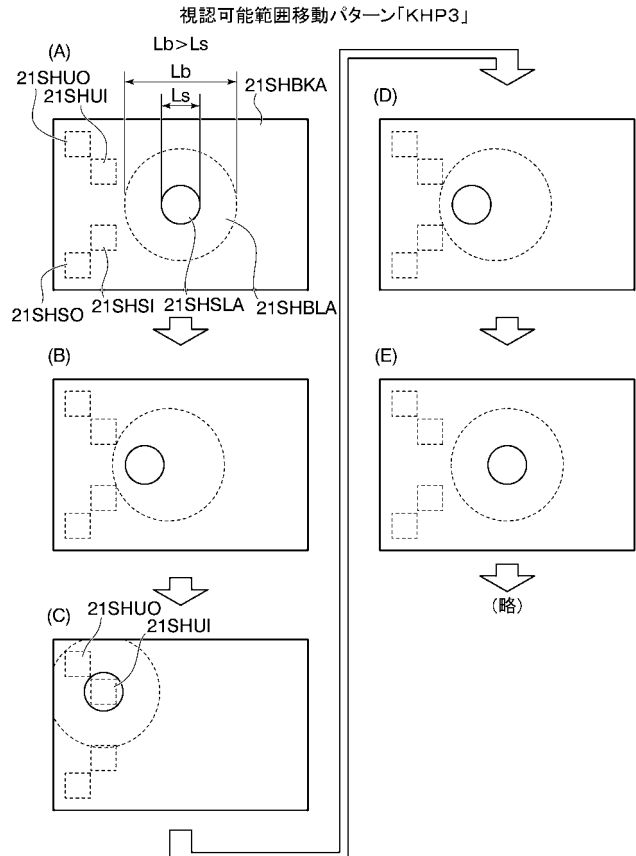
【 図 8 - 1 9 】

【图8-19】



【 図 8 - 2 0 】

【图8-20】



【 図 8 - 2 1 】

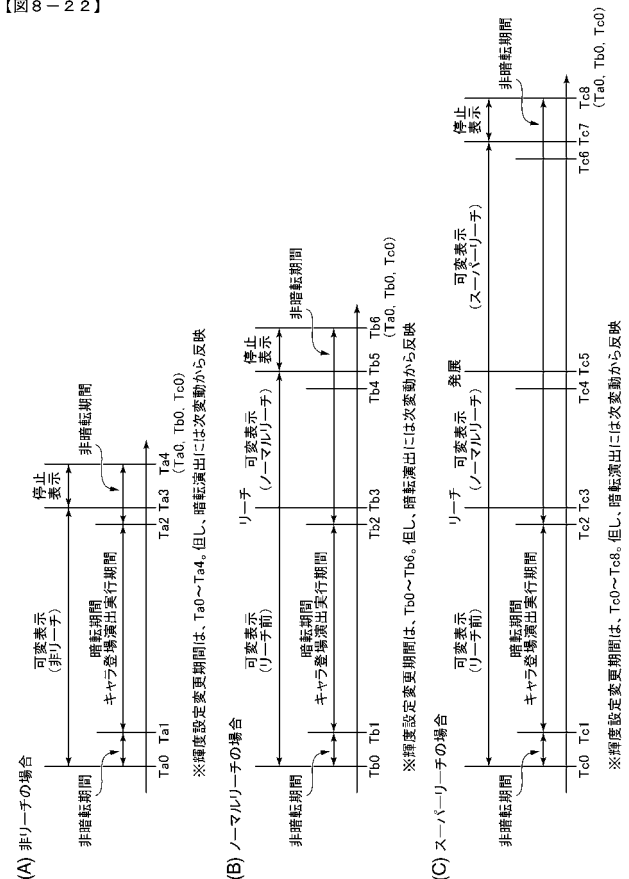
【图 8-21】

視認可能範囲移動パターンの決定割合

変動パターン	KHP1	KHP2	KHP3
非リーチハズレ (PA1-X)	100%	0%	0%
ノーマルリーチハズレ (PA2-1)	90%	5%	5%
スーパーリーチハズレ (PA2-2~PA2-6, PA3-1~PA3-4等)	50%	30%	20%
ノーマルリーチ大当たり (PB2-1)	80%	10%	10%
スーパーリーチ大当たり (PB2-2~PB2-6, PB3-1~PB3-4等)	20%	30%	50%

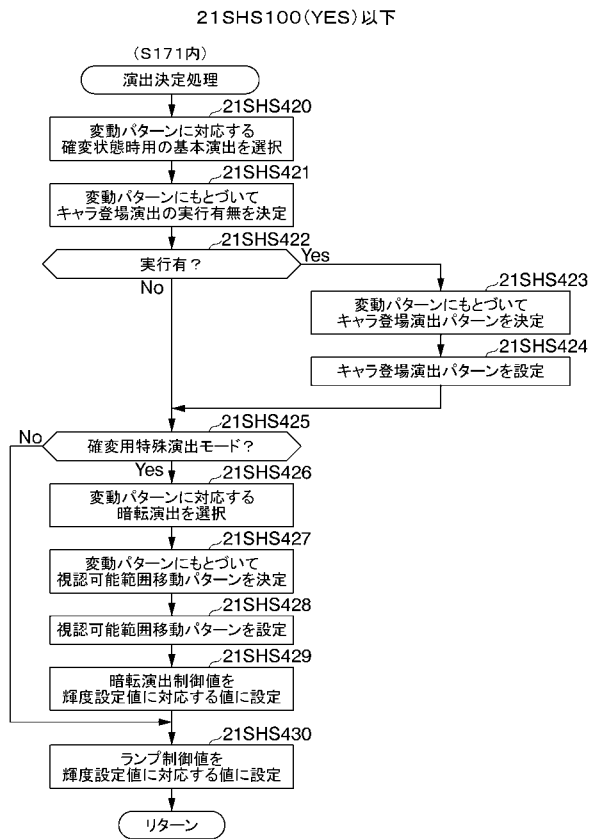
【 図 8 - 2 2 】

【图 8-22】



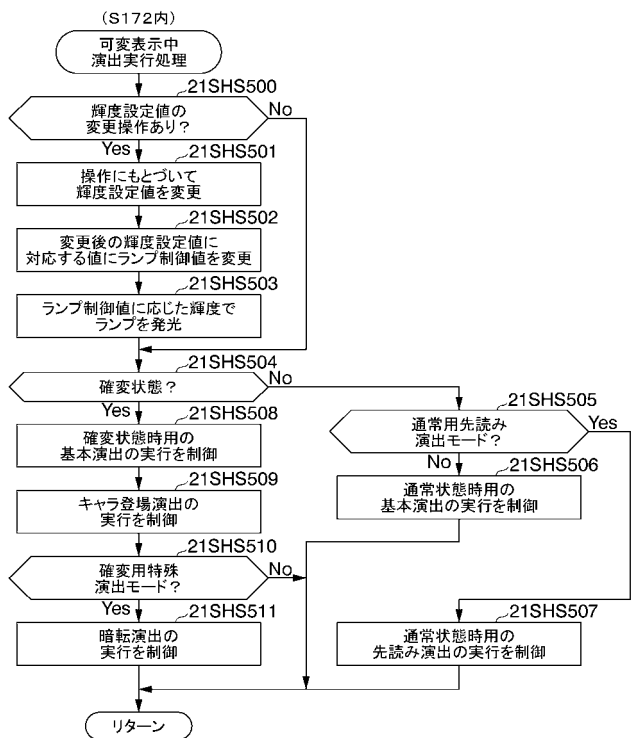
【図 8 - 2 3】

【図 8 - 2 3】



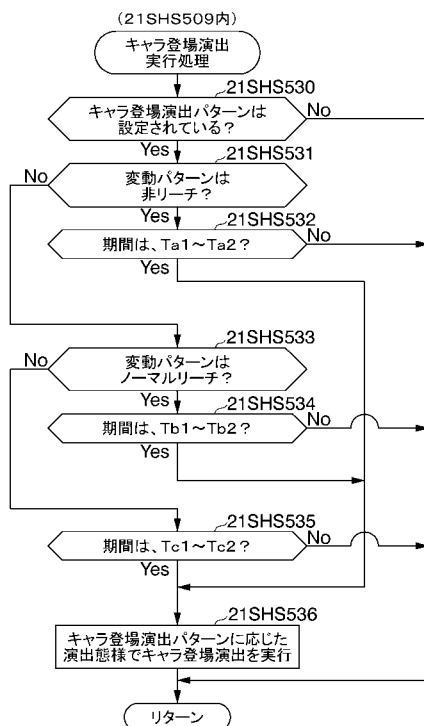
【図 8 - 2 4】

【図 8 - 2 4】



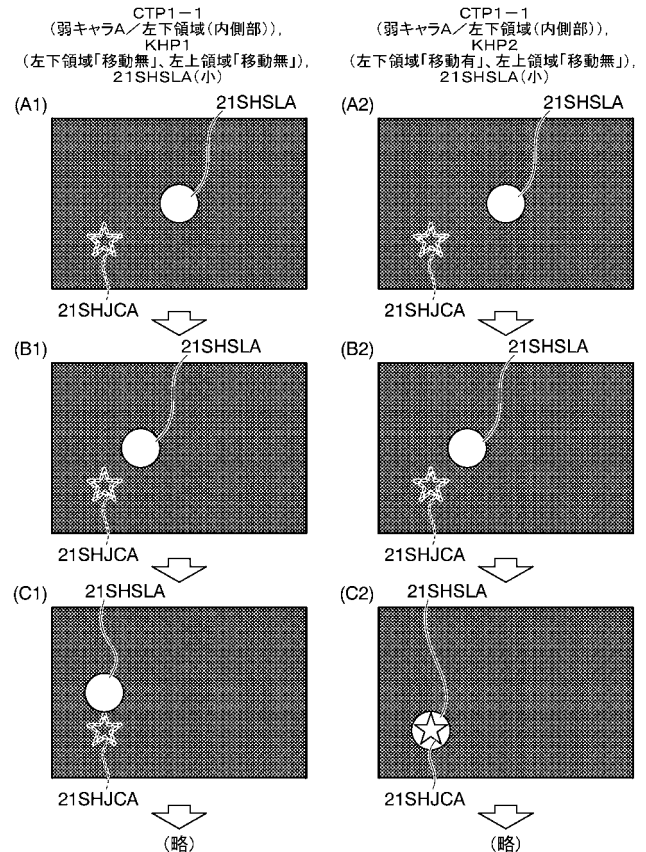
【図 8 - 2 5】

【図 8 - 2 5】



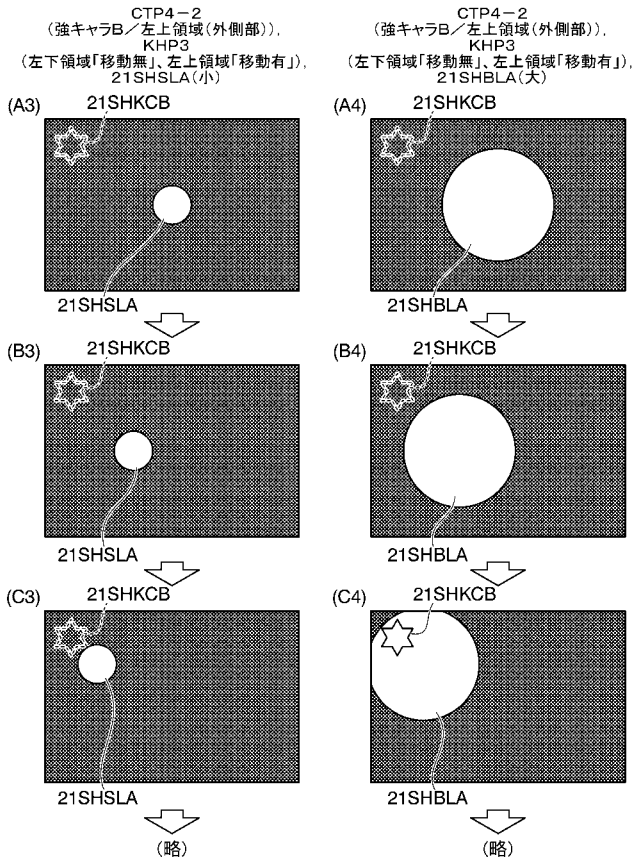
【図 8 - 2 6】

【図 8 - 2 6】



【図 8 - 27】

【図8-27】



【図 8 - 29】

【図8-29】

演出モード			
演技状態	演出モード	音声の大きさ	文字等の大きさ
通常状態 (低確状態)	通常用基本演出モード(通常状態時の基本となる背景演出)、 通常用先読み演出モード(先読み演出専用の背景演出)	音量設定値「1」 音声制御値「1」	小さい
確変状態 (高確状態)	確変用基本演出モード(確変状態時の基本となる背景演出)、 確変用特殊演出モード(確変状態時の演出演出+音声可視化演出)	音量設定値「2」 音声制御値「2」	やや小さい
		音量設定値「3」 音声制御値「3」	普通
		音量設定値「4」 音声制御値「4」	やや大きい
		音量設定値「5」 音声制御値「5」	大きい

(A)

(B)

【図 8 - 28】

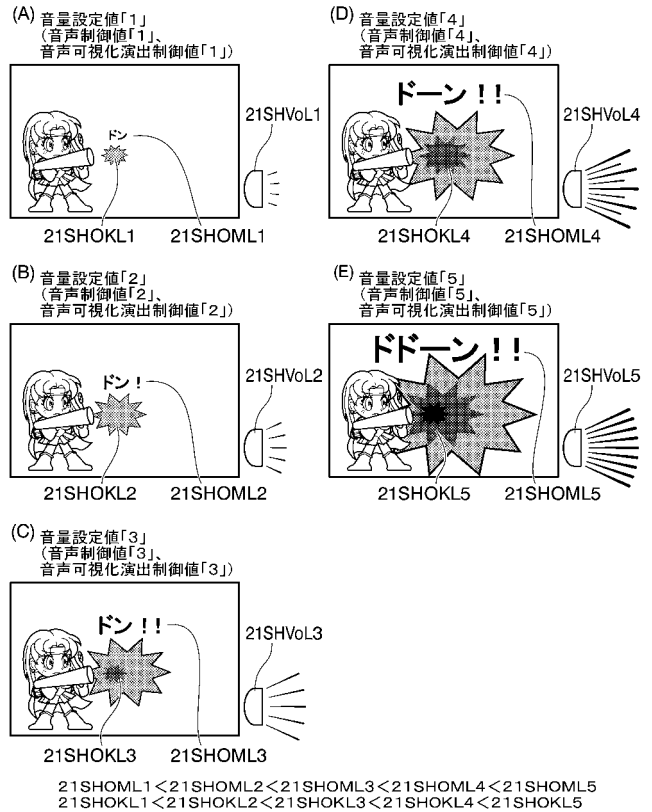
【図8-28】

キャラ登場演出パターン決定割合(別例)

変動パターン	CTP1 (弱キャラA/左下領域) (CTP1-1:80%, CTP1-2:20%)	CTP2 (弱キャラA/左上領域)	CTP3 (強キャラB/左下領域)	CTP4 (強キャラB/左上領域)
ノーマルリーチハズレ (PA2-1)	100%	0%	0%	0%
スーパリーチハズレ (PA2-2~PA2-6, PA3-1~PA3-4等)	60% (CTP1-1:50%, CTP1-2:10%)	10% (CTP2-1:8%, CTP2-2:2%)	10% (CTP3-1:8%, CTP3-2:2%)	20% (CTP4-1:15%, CTP4-2:5%)
ノーマルリーチ大当り (PB2-1)	0%	20% (CTP2-1:15%, CTP2-2:5%)	0%	80% (CTP4-1:60%, CTP4-2:20%)
スーパリーチ大当り (PB2-2~PB2-6, PB3-1~PB3-4等)	20% (CTP1-1:15%, CTP1-2:5%)	10% (CTP2-1:8%, CTP2-2:2%)	10% (CTP3-1:8%, CTP3-2:2%)	60% (CTP4-1:50%, CTP4-2:10%)

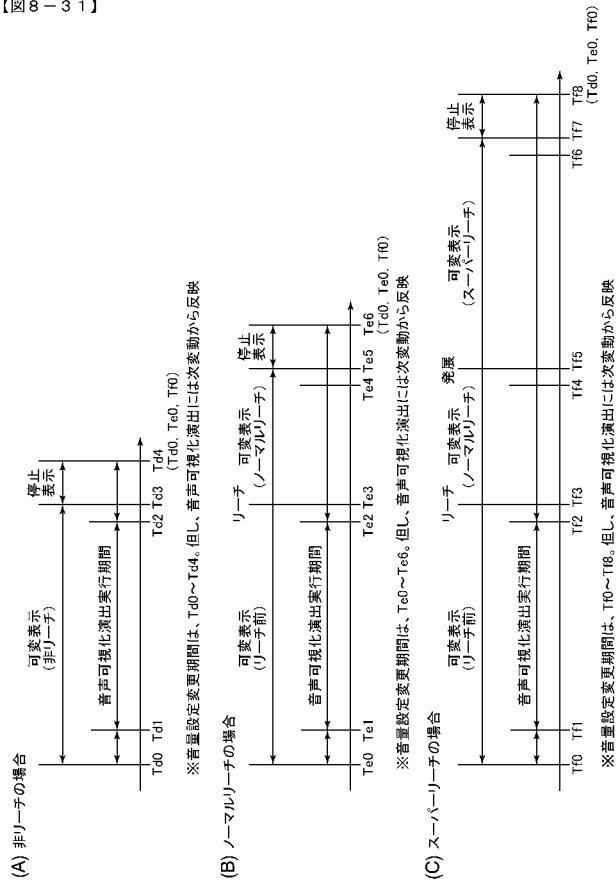
【図 8 - 30】

【図8-30】



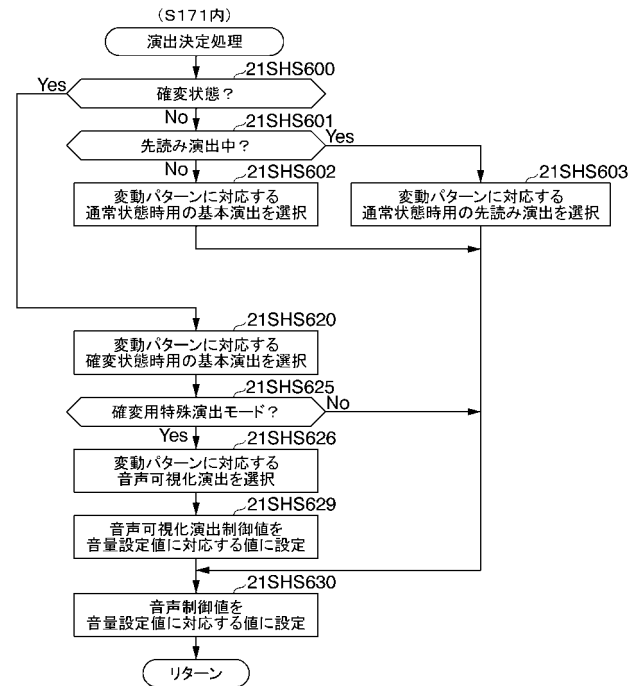
【図 8 - 3 1】

【図 8 - 3 1】



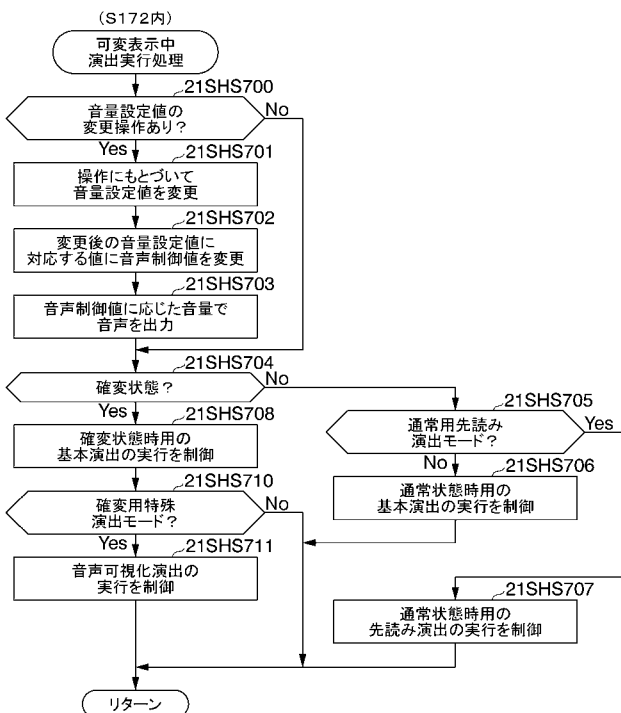
【図 8 - 3 2】

【図 8 - 3 2】



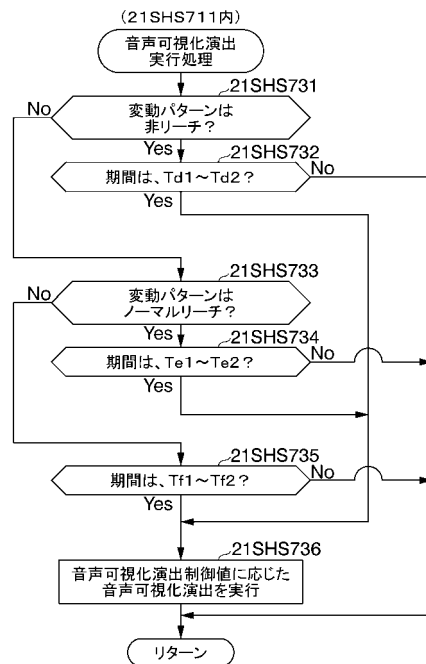
【図 8 - 3 3】

【図 8 - 3 3】



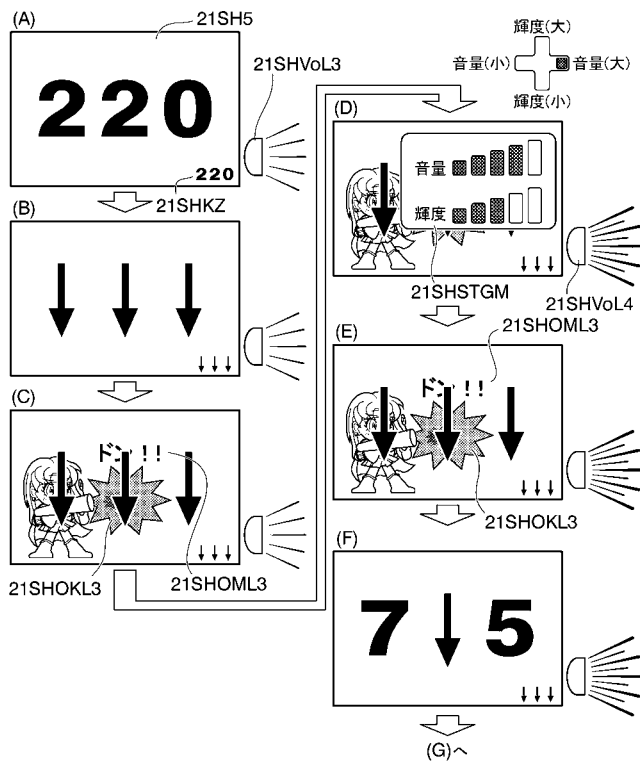
【図 8 - 3 4】

【図 8 - 3 4】



【図 8 - 3 5】

【図 8 - 3 5】



【図 8 - 3 6】

【図 8 - 3 6】

