

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7601618号  
(P7601618)

(45)発行日 令和6年12月17日(2024.12.17)

(24)登録日 令和6年12月9日(2024.12.9)

(51)国際特許分類 F I  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 0 4 D  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全646頁)

(21)出願番号	特願2020-195252(P2020-195252)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(22)出願日	令和2年11月25日(2020.11.25)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2022-83741(P2022-83741A)	審査官	小河 俊弥
(43)公開日	令和4年6月6日(2022.6.6)		
審査請求日	令和5年10月19日(2023.10.19)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、非特別状態と該非特別状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、

表示手段と、

可動体と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、

を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いた後に再度当該可動体可動用の輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いて前記発光手段を制御し、

20

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定され、

第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データと、共通の導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データとは、異なる輝度データである、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

30

【0001】

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献1に示すように、遊技機としてのパチンコ遊技機等において、例えば、通常大当たりが発生した後に、通常の遊技状態に制御され、大当たりとすることが決定される確率が1/300程度に設定され、実行された特図ゲームの回数が1000回に達しても大当たりが発生しないときには、遊技状態が天井確変状態に制御され、大当たりとすることが決定される確率が1/100程度に高められたもの等があった。また、通常の遊技状態で1000ゲーム大当たりが生じなかったときに、天井確変状態の代わりに時短状態を発生させてもよいことが開示されている。また、特許文献2に示すように、可変表示が開始されてから終了するまでにおける複数のパート（たとえば、導入パート、当否決定パート、エピソードパートなど）を設け、遊技者の興味を高める遊技機が知られている。また、特許文献3に示すように、大当たり図柄のうち、非確変図柄（通常大当たり図柄）で仮停止した後に大当たり図柄が再変動し、その後に非確変図柄または確変図柄が停止するような再抽選演出を実行する遊技機が知られている。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

50

【文献】特開 2005 - 95449 号公報

【文献】特開 2019 - 118411 号公報

【文献】特開 2016 - 179389 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 ないし特許文献 3 の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。

10

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項 1 に記載の遊技機は、  
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
非特別状態と該非特別状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、  
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、

20

表示手段と、  
可動体と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、  
を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

30

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記発光制御手段は、  
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第 1 エピローグパートにおいて、第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第 2 エピローグパートにおいて、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可

50

動用の輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いた後に再度当該可動体可動用の輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定され、

第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データと、共通の導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データとは、異なる輝度データである、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、商品性を高めることができる。

他の遊技機は、

始動条件が成立したことにもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、

を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記非特別状態において前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される特定報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される特定報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される特定報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される特定報知演出における第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される特定報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されており、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態と、所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数の可変表示が実行されたことを含み、

10

20

30

40

50

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できるとともに、実行される一連の演出をより好適に見せることができるので、商品性を高めることができる。

10

【0007】

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

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

20

【図 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図 9】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 10】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 11 - 1】特徴部 069SG におけるパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 11 - 2】特徴部 069SG における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。

30

【図 11 - 3】(A) は各乱数を示す説明図であり、(B) は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(C1) 及び (C2) は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、(D) は各種大当りの内容を示す説明図である。

【図 11 - 4】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。

【図 11 - 5】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 11 - 6】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 11 - 7】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 11 - 8】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 11 - 9】演出制御コマンドを例示する図である。

40

【図 11 - 10】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 11】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 12】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 13】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 14】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 15】状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【図 11 - 16】遊タイム(救済時短)を説明するための説明図である。

【図 11 - 17】同じく遊タイム(救済時短)を説明するための説明図である。

【図 11 - 18】同じく遊タイム(救済時短)を説明するための説明図である。

【図 11 - 19】(A) はバトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図であり

50

、(B)は遊タイムに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-20】極・バトルラッシュに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-21】可変表示回数表示と特別回数表示とに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-22】RAMクリア後に救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図11-23】RAMクリア後に救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-24】(A)は大当り後、900回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャート、(B)は時短突入演出Bの変形例を示すタイムチャートである。

10

【図11-25】大当り後、900回の可変表示で救済時短到達する場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-26】救済時短に到達したときに保留記憶数が0の場合の演出動作例を示す説明図である。

【図11-27】救済時短に到達したときに保留記憶数が1以上である場合の演出動作例を示す説明図である。

【図11-28】客待ち画面に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-29】特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。

20

【図11-30】特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

【図11-31】特徴部069SG変形例2としての遊技制御用タイム割込み処理を示すフローチャートである。

【図11-32】特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図11-33】特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図11-34】特徴部069SG変形例2としての表示処理を示すフローチャートである。

30

【図11-35】特徴部069SG変形例3を示す図である。

【図11-36】各種演出の内容を説明するための図である。

【図11-37】カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。

【図11-38】同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。

【図11-39】保留変化予告の演出動作例を示す図である。

【図11-40】図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。

【図11-41】エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。

【図11-42】(A)～(D)は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。

【図11-43】(A)～(F)は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-44】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図11-45】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-46】(A)はリーチ予告実行決定テーブル、(B)～(E)はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-47】(A)～(D)はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-48】(A)～(D)は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-49】(A)～(D)は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-50】(A)～(C)は遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。

【図11-51】(A)は確変状態、時短状態Aのはずれ短縮非リーチ変動パターン、(B)は時短状態Bのはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。

50

【図11-52】確変状態、時短状態Aの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図11-53】確変状態、時短状態Aの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図11-54】時短状態Bの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。

【図11-55】SPリーチE、SPリーチDの演出動作例である。

【図11-56】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図11-57】非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図11-58】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図11-59】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

10

【図11-60】スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。

【図11-61】(A)～(C)はSPリーチE、C、Dにおける制御動作例を示すタイミングチャートである。

【図11-62】スーパーリーチと非リーチはずれとを比較する図である。

【図11-63】(A)～(C)は突入導入演出、(D)は時短突入演出Aの演出動作例を示す図である。

【図11-64】(A1)～(A4)は確変突入演出、(B1)～(B4)は時短突入演出Bの演出動作例を示す図である。

【図11-65】特徴部069SGにおける実施の形態2としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

20

【図11-66】特徴部069SGにおける実施の形態2としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。

【図11-67】可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。

【図11-68】SPリーチDの演出動作例である。

【図11-69】遊技状態別の特徴を説明するための図である。

【図12-1】特徴部099SGにおいて、(A)は各乱数を示す説明図であり、(B1)、(B2)は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(C)は大当たり種別の説明図である。

【図12-2】(A)、(B)は普通図柄当たり判定テーブルを示す説明図であり、(C)は普通図柄の可変表示時間の説明図であり、(D)は普通図柄当たり時の第2始動入賞口開放時間の説明図である。

30

【図12-3】可変表示結果に応じた変動パターンの説明図である。

【図12-4】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。

【図12-5】通常状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図12-6】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図12-7】確変状態における変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図12-8】時短状態Aにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図12-9】時短状態Aにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図12-10】時短状態Bにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図12-11】時短状態Bにおける変動パターン判定テーブルの説明図である。

40

【図12-12】始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔の説明図である。

【図12-13】期間値、 $\mu$ 、 $\sigma$ の説明図である。

【図12-14】期間値 $\mu$ 、 $\sigma$ 、 $\mu$ の説明図である。

【図12-15】期間値 $\mu$ 、 $\sigma$ の説明図である。

【図12-16】期間値 $\mu$ 、 $\sigma$ 、 $\mu$ の説明図である。

【図12-17】期間値 $\mu$ 、 $\sigma$ の説明図である。

【図12-18】期間値 $\mu$ 、 $\sigma$ 、 $\mu$ の説明図である。

【図12-19】期間値 $\mu$ 、 $\sigma$ 、 $\mu$ の説明図である。

【図12-20】期間値 $\mu$ 、 $\sigma$ 、 $\mu$ の説明図である。

【図12-21】期間値 $\mu$ 、 $\sigma$ の説明図である。

50

【図12-22】期間値 '、'、' の説明図である。

【図12-23】各期間値の説明図である。

【図12-24】(A)はパチンコ遊技機の10時間分の実射値の説明図であり、(B)はパチンコ遊技機の設計値の説明図である。

【図12-25】通常状態における平均変動時間の算出の説明図である。

【図12-26】時短状態Aにおける平均変動時間の算出の説明図である。

【図12-27】時短状態Bにおける平均変動時間の算出の説明図である。

【図12-28】確変状態における平均変動時間の算出の説明図である。

【図12-29】時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の変動が実行されるとき平均変動時間の説明図である。

10

【図12-30】時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図12-31】(A)は時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が3個である状態で110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B)は、時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が3個である状態で1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図12-32】(A)は時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が2個である状態で110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B)は、時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が2個である状態で1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

20

【図12-33】(A)は時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が1個である状態で110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B)は、時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が1個である状態で1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図12-34】(A)は時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が0個である状態で110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図であり、(B)は、時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の保留記憶数が0個である状態で1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間の説明図である。

【図12-35】各期間値の説明図である。

【図12-36】各期間値の説明図である。

30

【図13-1】特徴部018SGにおける変動パターン具体例を示す説明図である。

【図13-2】(A)は低ベース状態における変動パターン判定テーブル具体例を示す説明図、(B)は高ベース状態における変動パターン判定テーブル具体例を示す説明図である。

【図13-3】スーパーリーチ、の当り変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【図13-4】スーパーリーチ、のはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【図13-5】(A)は各種演出の内容を説明するための図、(B)はキャラクタ種別を説明するための図である。

40

【図13-6】(A)はSPリーチ演出A~Eにおけるキャラクタの表示態様を示す図、(B)はSPリーチ演出A~EにおけるLEDの点灯パターンを示す図、(C)はSPリーチ演出A~EにおけるBGMや効果音の出力パターンを示す図である。

【図13-7】(A)は各発光パターンの一列を示す図、(B)は各音パターンの一列を示す図である。

【図13-8】SPリーチ演出A~Eの流れを示す樹形図である。

【図13-9】SPリーチ、の可変表示が開始されてからSPリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。

【図13-10】SPリーチ演出Aの演出動作例を示す図である。

【図13-11】SPリーチ演出B、Cの演出動作例を示す図である。

50

- 【図13-12】SPリーチ演出D、Eの演出動作例を示す図である。
- 【図13-13】当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。
- 【図13-14】可動体演出の演出動作例を示す図である。
- 【図13-15】SPリーチ演出A～Eの大当り報知の演出動作例を示す図である。
- 【図13-16】SPリーチ演出A～Eのはずれ報知の演出動作例を示す図である。
- 【図13-17】事後演出Aの演出動作例を示す図である。
- 【図13-18】事後演出Bの演出動作例を示す図である。
- 【図13-19】事後演出Bの演出動作例を示す図である。
- 【図13-20】(A)はSPリーチ演出種別定テーブルA、(B)はSPリーチ演出種別定テーブルB、(C)はSPリーチ演出種別定テーブルCを示す図である。 10
- 【図13-21】枠LEDをなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。
- 【図13-22】枠LEDをフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。
- 【図14】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図15】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図16】枠ランプを説明するための図である。
- 【図17】特図LED基板、第4図柄ユニット、および第4図柄ユニットと遊技効果ランプとの関係を説明するための図である。
- 【図18】画像表示装置における画面の表示態様を説明するための図である。 20
- 【図19】パチンコ遊技機に搭載された各種基板などを説明するための図である。
- 【図20】当り種別を説明するための図である。
- 【図21】各乱数を説明するための図である。
- 【図22】大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。
- 【図23】演出制御コマンドの一例を説明するための図である。
- 【図24】メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図25】メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図26】ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図27】大当り時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。
- 【図28】前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。 30
- 【図29】メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。
- 【図30】サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。
- 【図31】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図32】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図33】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図34】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図35】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図36】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図37】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図38】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図39】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図40】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図41】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図42】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図43】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図44】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図45】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図46】一連の演出の流れを説明するための図である。
- 【図47】当否決定前後の関係、SP前半リーチA大当り、SP最終リーチ大当りを説明するための図である。 50

- 【図 4 8】開始パートのシナリオを説明するための図である。
- 【図 4 9】煽りパート（SP前半リーチA）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 0】当りエピソードパート（SP前半リーチA）、ハズレエピソードパート（SP前半リーチA）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 1】煽りパート（SP前半リーチB）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 2】当りエピソードパート（SP前半リーチB）、ハズレエピソードパート（SP前半リーチB）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 3】役物動作パート（SP後半発展時）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 4】煽りパート（SP後半リーチA）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 5】当りエピソードパート（SP後半リーチA）、ハズレエピソードパート（SP後半リーチA）のシナリオを説明するための図である。 10
- 【図 5 6】煽りパート（SP後半リーチB）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 7】当りエピソードパート（SP後半リーチB）、ハズレエピソードパート（SP後半リーチB）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 8】煽りパート（SP最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 5 9】煽りパート（SP最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 6 0】当りエピソードパート（SP最終リーチ）、ハズレエピソードパート（SP最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。
- 【図 6 1】救済当りパートのシナリオを説明するための図である。
- 【図 6 2】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオを説明するための図である。 20
- 【図 6 3】再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。
- 【図 6 4】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。
- 【図 6 5】LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
- 【図 6 6】遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。
- 【図 6 7】遊技効果ランプの点灯態様を説明するための図である。
- 【図 6 8】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 6 9】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。 30
- 【図 7 0】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 7 1】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 7 2】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 7 3】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 7 4】開始パートにおける演出態様を説明するための図である。
- 【図 7 5】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 7 6】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 7 7】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 7 8】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 7 9】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。 40
- 【図 8 0】煽りパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 8 1】当りエピソードパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 8 2】当りエピソードパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 8 3】ハズレエピソードパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 8 4】ハズレエピソードパート（SP前半リーチA）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 8 5】煽りパート（SP前半リーチB）における演出態様を説明するための図である。 50

- 【図 8 6】煽りパート（S P 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 8 7】煽りパート（S P 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 8 8】煽りパート（S P 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 8 9】煽りパート（S P 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 0】煽りパート（S P 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 1】当りエピローグパート（S P 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 2】当りエピローグパート（S P 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 3】当りエピローグパート（S P 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。 10
- 【図 9 4】ハズレエピローグパート（S P 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 5】ハズレエピローグパート（S P 前半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 6】役物動作パート（S P 後半発展時）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 7】煽りパート（S P 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 8】煽りパート（S P 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 9 9】煽りパート（S P 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。 20
- 【図 1 0 0】煽りパート（S P 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 1】煽りパート（S P 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 2】煽りパート（S P 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 3】煽りパート（S P 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 4】煽りパート（S P 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。 30
- 【図 1 0 5】煽りパート（S P 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 6】煽りパート（S P 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 7】煽りパート（S P 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 8】煽りパート（S P 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 0 9】煽りパート（S P 後半リーチ A）における演出態様を説明するための図である。 40
- 【図 1 1 0】当りエピローグパート（S P 後半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 1 1】当りエピローグパート（S P 後半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 1 2】ハズレエピローグパート（S P 後半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 1 3】ハズレエピローグパート（S P 後半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。
- 【図 1 1 4】煽りパート（S P 後半リーチ B）における演出態様を説明するための図である。 50





ための図である。

【図176】再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）における演出態様を説明するための図である。

【図177】ファンファーレパートにおける演出態様を説明するための図である。

【図178】（b11）～（b13）部分の詳細説明図である。

【図179】音量レベルを説明するための図である。

【図180】音量レベルを説明するための図である。

【図181】（r24）～（r27）部分の詳細説明図である。

【図182】（r28）～（r31）部分の詳細説明図である。

【図183】（r32）～（r35）部分の詳細説明図である。

10

【図184】（b18）～（i1）における役物動作の詳細説明図である。

【図185】（b18）～（i1）における役物動作の詳細説明図である。

【図186】（r54）～（s4）における役物動作の詳細説明図である。

【図187】（r54）～（s4）における役物動作の詳細説明図である。

【図188】字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。

【図189】（A1）～（A23）部分の詳細説明図である。

【図190】（A24）～（A46）部分の詳細説明図である。

【図191】（b4）～（b6）部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。

【図192】セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。

20

【図193】（b4）～（b6）部分の詳細説明図および（o3）～（o5）部分の詳細説明図である。

【図194】字幕の比較例を説明するための図である。

【図195】（B4）～（B11）部分の詳細説明図である。

【図196】図柄出しの変形例を説明するための図である。

【図197】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図198】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図199】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図200】再抽選の変形例を説明するための図である。

【図201】図柄確定期間の詳細説明図である。

30

【図202】ブラックアウトの詳細説明図である。

【図203】ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。

【図204】（r48）部分の詳細説明図である。

【図205】開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図206】開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図207】SP前半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

40

【図208】SP前半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図209】SP前半リーチAの当りエピロークパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図210】SP前半リーチAのハズレエピロークパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図211】SP前半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図212】SP前半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

50

【図 2 1 3】S P 前半リーチ B の当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 1 4】S P 前半リーチ B のハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 1 5】S P 後半発展時の役物動作パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 1 6】S P 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 1 7】S P 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図 2 1 8】S P 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 1 9】S P 後半リーチ A の当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 0】S P 後半リーチ A のハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 1】S P 後半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 2】S P 後半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

20

【図 2 2 3】S P 後半リーチ B の当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 4】S P 後半リーチ B のハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 5】S P 最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 6】S P 最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 7】S P 最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

30

【図 2 2 8】S P 最終リーチの当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 2 9】S P 最終リーチのハズレエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 0】救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 1】再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 2】再抽選パート（操作促進前）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

40

【図 2 3 3】再抽選パート（操作促進後に図柄昇格）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 4】再抽選パート（操作促進後に図柄維持）に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 5】ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 6】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 7】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

50

【図 2 3 8】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 3 9】なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 0】なめらかレインボー輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 1】役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 2】黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図 2 4 3】白点滅（白フラッシュ）輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 4】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 5】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 6】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 7】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

20

【図 2 4 8】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 4 9】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 0】共通赤カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 1】共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 2】共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

30

【図 2 5 3】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 4】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 5】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 6】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 7】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

40

【図 2 5 8】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 5 9】共通緑カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 6 0】共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 6 1】共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 6 2】操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

50

【図 2 6 3】トリガ表示輝度データテーブルおよび操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 6 4】シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 6 5】ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 6 6】救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 6 7】救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

10

【図 2 6 8】当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 6 9】当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 7 0】再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 7 1】再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 7 2】背景輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。

20

【図 2 7 3】背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。

【図 2 7 4】当り時とハズレ時におけるランプ制御の比較を説明するための図である。

【図 2 7 5】当り時とハズレ時におけるランプ制御の比較を説明するための図である。

【図 2 7 6】当り時とハズレ時におけるランプ制御の比較を説明するための図である。

【図 2 7 7】図柄の揺れ態様を説明するための図である。

【図 2 7 8】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 7 9】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 8 0】再抽選演出の変形例を説明するための図である。

【図 2 8 1】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

30

【図 2 8 2】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 8 3】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 8 4】輝度データテーブルの参照について説明するための図である。

【図 2 8 5】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【図 2 8 6】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【0010】

40

(特徴部 069 S G 形態)

(S G 2020 - 069) 形態 1 - 1 の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄(特に第 2 特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU 103 が特別図柄

50

通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態(例えば、時短状態 A)と、所定回数(例えば、9 0 0 回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態(例えば、時短状態 B)と、を含み、

10

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく(例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 1 0 3 が「時短状態 B」において決定可能なはずれ変動パターンの数(例えば、2 個)は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数(例えば、3 個)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数(例えば、4 個)よりも少ない部分)、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い(例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 1 0 3 が「時短状態 B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約 2 . 2 秒)は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約 5 . 5 8 秒)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約 4 . 8 3 秒)よりも少ない部分。図 1 1 - 5 0 参照)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

30

#### 【 0 0 1 1 】

形態 1 - 2 の遊技機は、形態 1 - 1 に記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報(例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に表示される飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の開始順序は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通であるが、

40

可変表示を開始した各列の装飾識別情報の可変表示速度が最高速度に到達するまでの時間は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる(例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはず

50

れ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態 B の方が、確変状態、時短状態 A よりも短い ( $t_{b1} \sim t_{b2} < t_{a1} \sim t_{a3}$ ) 部分。図 11 - 51 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで、各列の装飾識別情報の可変表示開始順序が共通である一方で、最高速度に到達するまでの時間が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

#### 【0012】

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

複数列の装飾識別情報 (例えば、飾り図柄) の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる (例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は左 右 中の順に停止表示され、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される部分。図 11 - 51 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで、各列の装飾識別情報の可変表示停止順序が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

#### 【0013】

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

複数列の装飾識別情報 (例えば、飾り図柄) の可変表示を行うことが可能であり、

各列の装飾識別情報の可変表示の停止順序は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通であるが、

複数列のうち 1 の装飾識別情報が停止表示されてから次の装飾識別情報が停止表示されるまでの時間は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる (例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C のうち 1 の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで、1 の装飾識別情報が停止表示されてから次の装飾識別情報が停止表示されるまでの時間が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

#### 【0014】

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

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、  
各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

1の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で異なる（例えば、1の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため3回であり、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため1回である部分。図11-51参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、停止音により装飾識別情報の停止に注目させることができるとともに、第1特別状態と第2特別状態とで停止音の出力回数が異なることで、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

#### 【0015】

形態1-6の遊技機は、形態1-1～形態1-5のいずれかに記載の遊技機であって、  
複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、  
各列の装飾識別情報が停止表示されるときに停止音を出力可能な出力手段を備え、

20

1の可変表示における前記停止音の出力回数は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示において装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される場合と、で共通である（例えば、1の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、停止音により装飾識別情報の停止に注目させることができるとともに、第1特別状態と第2特別状態とで停止音の出力回数を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

30

#### 【0016】

形態1-7の遊技機は、形態1-1～形態1-6のいずれかに記載の遊技機であって、  
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果を表示する可変表示である場合に、装飾識別情報を停止表示するときには該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

前記第1特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行され、前記第2特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合は前記特定動作表示が実行されない（例えば、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない部分。図11-51～図11-54参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態においては特定動作表示で演出効果を高める一方で、第2特別状態においては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

#### 【0017】

50

形態 1 - 8 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 7 のいずれかに記載の遊技機であって、  
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果を表示する可変表示である場合に、装飾識別情報を停止表示するときに該装飾識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

前記特定動作表示の表示態様は、前記第 1 特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合と、前記第 2 特別状態において装飾識別情報が停止表示される場合と、で共通である（例えば、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態 A の場合と時短状態 B とで特定動作表示の態様を共通化する部分。図 1 1 - 5 1 ~ 図 1 1 - 5 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定動作表示で演出効果を高める一方で、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

#### 【 0 0 1 8 】

形態 1 - 9 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 8 のいずれかに記載の遊技機であって、  
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）と該装飾識別情報とは異なる所定識別情報（例えば、小図柄）とを同期して可変表示を行うことが可能であり、

識別情報が停止表示されてから所定識別情報が停止表示されるまでの期間は、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合の方が、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されないときに装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに非特定表示結果が表示される可変表示である場合よりも短い（例えば、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い {  $t_1 (t_{a6} \sim t_{a7}) > t_2 (t_{b3} \sim t_{b4})$  } 部分。図 1 1 - 5 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態においてスムーズな可変表示を実現することができる。

#### 【 0 0 1 9 】

形態 1 - 1 0 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 9 のいずれかに記載の遊技機であって、  
装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第 1 特別状態において 1 の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、前記第 2 特別状態において 1 の可変表示で装飾識別情報が停止表示されてから次の可変表示において装飾識別情報の可変表示が開始されるまでの最小期間と、は共通である（例えば、確変状態、時短状態 A において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ $t_{a7} \sim t_{a8}$ ）と、時短状態 B において 1 の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間（ $t_{b4} \sim t_{b5}$ ）と、は共通である部分。図 1 1 - 5 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

#### 【 0 0 2 0 】

形態 1 - 1 1 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンと、は共通である(例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン(例えば、「非リーチA」と、「時短状態A」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン(例えば、「非リーチA」と、は共通である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0021】

(SG2020-070)形態2-1の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第3特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく(例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターンの数(例えば、2個)は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターンの数(例えば、3個)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数(例えば、4個)よりも少ない部分)、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い(例えば、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約2.2秒)は、「時短状態A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約5.58秒)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約4.83秒)よりも少ない部分。図11-50参照)、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0022】

形態2-2の遊技機は、形態2-1に記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態と前記第3特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通である部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0023】

形態2-3の遊技機は、形態2-1または形態2-2に記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態及び前記第3特別状態双方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチD）と、は共通である部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

30

【0024】

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

前記第2特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第3特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短く、前記第3特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第1特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短い（例えば、時短状態Bに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Aに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態では第3特別状態よりも制御期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な第2特別状態を提供することができるとともに、第1特別状態では制御期間の平均期間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【0025】

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

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前

50

記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターン数は、前記第 3 特別状態において決定可能な可変表示パターン数よりも少ない（例えば、CPU103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターン数（例えば、2 個）は、時短状態 A において決定可能なはずれ変動パターン数（例えば、3 個）よりも少なく、時短状態 A において決定可能なはずれ変動パターン数（例えば、3 個）は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターン数（例えば、4 個）よりも少ない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態では決定可能な可変表示パターン数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第 3 特別状態では決定可能な可変表示パターン数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【0026】

（SG2020-071）形態 1-12 の遊技機は、形態 1-1 ~ 1-11 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069SGS62 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103 が、ステップ 069SGS111 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターン数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターン数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定可能な大当り変動パターン数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターン数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン数（例えば、3 個）よりも少ない部分）、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU103 が「時短状態 B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 40 秒）は、「時短状態 A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 62.8 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 51.1 秒）よりも少ない部分。図 11-50 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された

10

20

30

40

50

可変表示において、可変表示パターンの種類が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、いたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0027】

形態1-13の遊技機は、形態1-1～形態1-12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示は、識別情報の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報を報知する事後演出パートと、を含み、

10

前記第1特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、前記第2特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、は異なり、

前記第1特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、前記第2特別状態における前記事後演出パートの実行期間と、は共通である（例えば、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の事後演出パートの図柄確定時間（15秒）と、時短状態Bの事後演出パートの図柄確定時間（15秒）とは共通である部分。図11-61参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで、有利状態に制御することが決定された可変表示における事後演出の実行期間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

20

【0028】

形態1-14の遊技機は、形態1-1～形態1-13のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示は、識別情報の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報を報知する事後演出パートと、を含み、

30

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示における前記可変表示パートの実行期間に識別情報を停止表示するときに該識別情報を特定動作させる特定動作表示を実行可能な表示手段を備え、

前記第1特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、前記第2特別状態における前記可変表示パートの実行期間と、は異なり、

前記第1特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、前記第2特別状態における前記特定動作表示の実行期間と、は共通である（例えば、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）と、時短状態Bの大当り特定動作表示の表示時間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）とは共通である部分。図11-61参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで、有利状態に制御することが決定された可変表示における特定動作表示の実行期間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

【0029】

形態1-15の遊技機は、形態1-1～形態1-14のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターン

50

と、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンと、は共通である(例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン(例えば、「SPリーチD」と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン(例えば、「SPリーチD」と、は共通である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0030】

(SG2020-072)形態2-6の遊技機は、形態2-1~2-5のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第3特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく(例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能な大当り変動パターンの数(例えば、1個)は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターンの数(例えば、2個)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数(例えば、3個)よりも少ない。)、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第3特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い(例えば、可変表示結果が「大当り」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約40秒)は、「時短状態A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約62.8秒)よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間(例えば、約51.1秒)よりも少ない部分。図11-50参照)、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示パターンの種類が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、いたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

#### 【0031】

形態2-7の遊技機は、形態2-1～形態2-6のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態と前記第3特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、SPリーチD）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方（例えば、確変状態）において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、SPリーチD）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

#### 【0032】

形態2-8の遊技機は、形態2-1～形態2-7のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンと、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第1特別状態及び前記第3特別状態双方において決定可能な可変表示パターンと、の少なくとも一部は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン（例えば、SP非経由）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

30

#### 【0033】

形態2-9の遊技機は、形態2-1～形態2-8のいずれかに記載の遊技機であって、前記第2特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第3特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短く、前記第3特別状態に制御される制御期間の平均期間は、前記第1特別状態に制御される制御期間の平均期間よりも短い（例えば、時短状態Bに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Aに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにする部分）、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、第2特別状態では第3特別状態よりも制御期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで好適な第2特別状態を提供することができるとともに、第1特別状態では制御期間の平均期間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

#### 【0034】

形態2-10の遊技機は、形態2-1～形態2-9のいずれかに記載の遊技機であって、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第3特別状態において決

50

定可能な可変表示パターンの数よりも少ない（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1個）は、時短状態Aにおいて決定可能な大当り変動パターン数（例えば、2個）よりも少なく、時短状態Aにおいて決定可能な大当り変動パターン数（例えば、2個）は、確変状態において決定可能な大当り変動パターン数（例えば、3個）よりも少ない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態では決定可能な可変表示パターン数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第3特別状態では決定可能な可変表示パターン数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【0035】

(SG2020-073)形態1-16の遊技機は、形態1-1～形態1-15のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用CPU120が第1特別図柄や第2特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様（例えば、リーチ態様）となってから特別識別情報の可変表示の表示結果（例えば、はずれ表示結果）を表示する第1非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～Eはずれ」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第2非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能であり、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第2非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、97%）は、「時短状態A」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU

10

20

30

40

50

103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高い部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0036】

形態1-17の遊技機は、形態1-1～形態1-16のいずれかに記載の遊技機であって、

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第2非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第1非特定可変表示パターンにおいて装飾識別情報の可変表示が開始されてから可変表示の態様が前記特定態様となるまでの期間よりも短い（例えば、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（tb0～tb3）よりも短い部分。図11-62参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の態様が特定態様となるまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0037】

形態1-18の遊技機は、形態1-1～形態1-17のいずれかに記載の遊技機であって、

複数列の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記第2非特定可変表示パターンにおいて前記複数列のうちの所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間の方が、前記第1非特定可変表示パターンにおいて前記所定列の装飾識別情報の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間よりも短い（例えば、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb1）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間（tb0～tb2）よりも短い部分。図11-62参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定列の装飾識別情報の可変表示が短い期間で終了するため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0038】

形態1-19の遊技機は、形態1-1～形態1-18のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な前記第2非特定可変表示パターンと、前記第1特別状態において決定可能な前記第2非特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な第2非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0039】

（SG2020-074）形態2-11の遊技機は、形態2-1～形態1-10のいず

10

20

30

40

50

れかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069SGS62 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 103 が、ステップ 069SGS111 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 特別図柄や第 2 特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様（例えば、リーチ態様）となってから特別識別情報の可変表示の表示結果（例えば、はずれ表示結果）を表示する第 1 非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチ A ~ E はずれ」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第 2 非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能であり、

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 非特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第 3 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 非特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、「時短状態 B」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、97%）は、「時短状態 A」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 103 により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合（例えば、95%）よりも高い部分。図 11 - 50 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【0040】

10

20

30

40

50

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

前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な前記第 2 非特定可変表示パターンと、前記第 1 特別状態と前記第 3 特別状態とのうち少なくとも一方で決定可能な前記第 2 非特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU 1 0 3 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な第 2 非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0041】

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

前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な前記第 2 非特定可変表示パターンと、前記第 1 特別状態及び前記第 3 特別状態双方において決定可能な前記第 2 非特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU 1 0 3 が時短状態 B において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な第 2 非特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0042】

(SG 2 0 2 0 - 0 7 5) 形態 1 - 2 0 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 1 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 1 特別図柄や第 2 特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特

10

20

30

40

50

定態様となつてから特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第1特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチA～C、E大当り」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第2特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチD（即当りまたは全回転）」、「SP非経由」など）と、を決定可能であり、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第2特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態Bにおいてリーチ態様を経由しない「SPリーチD大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、90%）は、時短状態Aにおいてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由A大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5%）よりも高い部分。図11-69参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0043】

形態1-21の遊技機は、形態1-1～形態1-20のいずれかに記載の遊技機であつて、

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

可変表示の態様が特定態様となるときに装飾識別情報を特定動作させる第1特定動作表示と、装飾識別情報を停止表示するとき該装飾識別情報を特定動作させる第2特定動作表示（例えば、図柄停止アクション表示）とを実行可能な表示手段を備え、

前記第1特定可変表示パターンにおいては前記表示手段によって前記第1特定動作表示と前記第2特定動作表示とが実行されるが、前記第2特定可変表示パターンにおいては前記表示手段によって前記第1特定動作表示は実行されずに前記第2特定動作表示が実行される（例えば、リーチを経由するSPリーチEの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないSPリーチDの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される部分。図11-55参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態では第1特定動作表示が行われることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0044】

形態1-22の遊技機は、形態1-1～形態1-21のいずれかに記載の遊技機であつて、

前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な前記第2特定可変表示パターンと、前記第1特別状態において決定可能な前記第2特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な第2特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0045】

10

20

30

40

50

( S G 2 0 2 0 - 0 7 6 ) 形態 2 - 1 4 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 1 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 1 特別図柄や第 2 特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となつてから特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第 1 特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチ A ~ C、E 大当り」など）と、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様とならずに特別識別情報の可変表示の表示結果を表示する第 2 特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチ D（即当りまたは全回転）」、「SP非経由 A」など）と、を決定可能であり、

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 特定可変表示パターンが決定される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された特別識別情報の可変表示である場合に前記第 2 特定可変表示パターンが決定される割合よりも高いとともに前記第 3 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第 2 特定可変表示パターンが決定される割合よりも高い（例えば、時短状態 B においてリーチ態様を経由しない「SPリーチ D 大当り変動パターン（即当り演出または全回転演出）」が決定される割合（例えば、9 0 %）は、時短状態 A においてリーチ態様を経由しない「SP非経由 A 大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5 %）よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP非経由 A 大当り変動パターン」が決定される割合（例えば、5 %）よりも高い部分。図 1 1 - 6 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示の態様を特定態様とすることによりいたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【 0 0 4 6 】

10

20

30

40

50

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

前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な前記第 2 特定可変表示パターンと、前記第 1 特別状態と前記第 3 特別状態とのうち少なくとも一方において決定可能な前記第 2 特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU 1 0 3 が時短状態 B において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP 非経由）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP 非経由）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な第 2 特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【 0 0 4 7 】

形態 2 - 1 6 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 1 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な前記第 2 特定可変表示パターンと、前記第 1 特別状態及び前記第 3 特別状態双方において決定可能な前記第 2 特定可変表示パターンと、は共通である（例えば、CPU 1 0 3 が時短状態 B において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP 非経由）と、時短状態 A 及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、SP 非経由）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な第 2 特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【 0 0 4 8 】

(SG 2 0 2 0 - 0 7 7) 形態 1 - 2 3 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 2 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

第 1 始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第 1 始動入賞口への入賞）にもとづいて第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第 2 始動入賞口への入賞）にもとづいて第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記第 2 始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

第 1 識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第 1 保留記憶手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

第 2 識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第 2 保留記憶手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記第1特別状態及び前記第2特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第2保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第2特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定可変表示パターンの可変表示において、示唆演出によりいたずらに煽られることがないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0049】

形態1-24の遊技機は、形態1-1～形態1-23のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2特別状態では、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合は前記演出実行手段により前記示唆演出が実行されず、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合は前記演出実行手段により前記示唆演出が実行される（例えば、時短状態Bでは、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当り変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

【0050】

形態1-25の遊技機は、形態1-1～形態1-24のいずれかに記載の遊技機であって、

装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、

前記可変表示パターン決定手段は、装飾識別情報の可変表示の態様が特定態様となつてから該可変表示の表示結果を表示する可変表示パターンを含み、

前記示唆演出は、可変表示の態様が特定態様となるか否かを煽る煽り演出を含む（例えば、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

【0051】

10

20

30

40

50

形態 1 - 2 6 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 2 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第 1 示唆演出と、該第 1 示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能である（例えば、可変表示結果にもとづいて、第 1 示唆演出（例えば、セリフ A や振動（小））と、該第 1 示唆演出が実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い第 2 示唆演出（例えば、セリフ B や振動（大））と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興趣を高めることができる。

10

【 0 0 5 2 】

( S G 2 0 2 0 - 0 7 8 ) 形態 2 - 1 7 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 1 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

第 1 始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第 1 始動入賞口への入賞）にもとづいて第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の第 2 始動入賞口への入賞）にもとづいて第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記第 2 始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

20

第 1 識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第 1 保留記憶手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

第 2 識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第 2 保留記憶手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

30

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が「可動体予告」や「キャラクタ予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

40

前記可変表示パターン決定手段は、前記第 1 特別状態、前記第 2 特別状態及び前記第 3 特別状態において前記第 2 保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第 2 保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン（例えば、「非リーチ」）を決定可能であり、

前記演出実行手段は、前記第 1 特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表

50

示が実行される場合及び前記第 3 特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行可能であり、前記第 2 特別状態において前記所定可変表示パターンにて可変表示が実行される場合に該可変表示において前記示唆演出を実行しない（例えば、「時短状態 A」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない部分。図 11 - 50 参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定可変表示パターンの可変表示において、示唆演出によりいたずらに煽られることがないため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【 0 0 5 3 】

( S G 2 0 2 0 - 0 7 9 ) 形態 1 - 2 7 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 2 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

20

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理におけるステップ S 101 の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 S G S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

30

遊技に関する情報（例えば、演出制御コマンド）を送信可能な情報送信手段（例えば、CPU 103）と、

前記情報送信手段から受信した情報に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が先読み予告演出を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

40

前記演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出パターン（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」）のうちから 1 の先読み予告演出パターンを決定可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第 2 特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少なく（例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0 個）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（

50

例えば、3個)よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数(例えば、4個)よりも少ない部分)、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い(例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合(例えば、0%)は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合(例えば、30%)よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合(例えば、40%)よりも低い部分。図11-50参照)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示では、先読み予告演出パターン数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第2特別状態を提供することができる。

#### 【0054】

形態1-28の遊技機は、形態1-1～形態1-27のいずれかに記載の遊技機であって、

20

前記第1特別状態及び前記第2特別状態とで前記演出実行手段が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターンと、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターンと、があり、

前記第2特別状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合よりも低い(例えば、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン(例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン)と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン(例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン)と、があり、時短状態Bにおいて第1先読み予告演出パターンが実行される割合(例えば、0%、図11-43(D)参照)は、時短状態A及び確変状態において前記第1先読み予告演出パターンが実行される割合(例えば、10%、図11-43(C)参照)よりも低い部分)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態では第1先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第2特別状態を提供することができる。

#### 【0055】

40

形態1-29の遊技機は、形態1-1～形態1-28のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1特別状態及び前記第2特別状態とで前記演出実行手段が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターンと、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターンと、があり、

前記第2特別状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合よりも高い(例えば、時短状態Aと時短状態Bと確変状態とで演出制御用CPU120が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第1先読み予告演出パターン(例えば、「保留変化予

50

告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン」と、該第1先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態Bにおいて第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、90%、図11-43(D)参照）は、時短状態A及び確変状態において前記第2先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、50~70%、図11-43(C)参照）よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態では第2先読み予告演出が実行されやすいので、好適な第2特別状態を提供することができる。

10

【0056】

形態1-30の遊技機は、形態1-1~形態1-29のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1特別状態において前記演出実行手段が実行可能な先読み予告演出パターンと、前記第2特別状態において前記演出実行手段が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態A及び確変状態において演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態Bにおいて演出制御用CPU120が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）である部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

20

【0057】

(SG2020-080)形態2-18の遊技機は、形態2-1~形態1-17のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

30

識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

遊技に関する情報（例えば、演出制御コマンド）を送信可能な情報送信手段（例えば、CPU103）と、

前記情報送信手段から受信した情報に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が先読み予告演出を実行可能な部分）と、

40

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出パターン（例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」）のうち

50

から 1 の先読み予告演出パターンを決定可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段が前記第 2 特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少ないとともに前記第 3 特別状態において決定可能な先読み予告演出パターンの数よりも少なく（例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0 個）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4 個）よりも少ない部分）、

10

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低いとともに前記第 3 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記先読み予告演出が実行される割合よりも低い（例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、0%）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、30%）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、40%）よりも低い部分。図 11 - 50 参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示では、先読み予告演出パターンの数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

#### 【0058】

形態 2 - 19 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 18 のいずれかに記載の遊技機であって、

30

前記第 2 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、前記第 1 特別状態と前記第 3 特別状態とのうち少なくとも一方において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用 CPU 120 が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

40

#### 【0059】

形態 2 - 20 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 19 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、前記第 1 特別状態及び前記第 3 特別状態双方において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 A 及び確変状態双方において演出制御用 CPU 120 が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）部分）、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、第2特別状態のみで決定可能な第2特定可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0060】

形態2-21の遊技機は、形態2-1～形態2-20のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターン  
の数は、前記第1特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パ  
ターンの数よりも少なく、前記第1特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記  
先読み予告演出パターン  
の数は、前記第3特別状態において前記演出実行手段が決定可能な前記先読み予告演出パターン  
の数よりも少ない（例えば、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0個）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4個）よりも少ない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特別状態では決定可能な先読み予告演出パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、第3特別状態では決定可能な先読み予告演出パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【0061】

(SG2020-081)形態1-31の遊技機は、形態1-1～形態1-30のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用CPU120、プッシュセンサ35B）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たりで10%、はずれで5%）は、「時短状態A」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たりで80%、はずれで20%）よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当たりで80%、はずれで30%）よりも低い部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、1の可変表示において遊技者に動作を促す回数が少ないので、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0062】

10

20

30

40

50

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

前記第 2 特別状態において、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記演出実行手段により前記動作促進演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記演出実行手段により前記動作促進演出が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態 B において、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用 CPU 1 2 0 により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、10%）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 1 2 0 により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、5%）よりも高い部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態において動作促進演出が実行されることに注目させて興趣を向上させることができる。

#### 【0063】

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

前記演出実行手段が実行可能な動作促進演出パターンとして、第 1 動作促進演出パターンと、該第 1 動作促進演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 動作促進演出パターンと、があり、

前記第 2 特別状態において前記第 2 動作促進演出パターンが実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記第 2 動作促進演出パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態 B において「一撃」パターンが実行される割合（例えば、10%）は、時短状態 A や確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、40%）よりも低いが、時短状態 B において「一撃」パターンが実行される割合は、時短状態 A や確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態において動作促進演出が実行される場合は第 2 動作促進演出パターンとなることが多いため、興趣を向上させることができる。

30

#### 【0064】

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

前記第 1 特別状態において前記動作促進演出が実行される期間と、前記第 2 特別状態において前記動作促進演出が実行される期間と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態 B において「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作促進演出の実行期間を第 1 特別状態と第 2 特別状態とで共通化することで、開発コストを低減することができる。

40

#### 【0065】

形態 1 - 3 5 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 3 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記動作促進演出を実行する前に動作促進準備演出を実行可能であり、

前記第 1 特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、前記第 2 特別状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となる押しボタン 3 1 B がフェ

50

ードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など)を実行可能とする場合に、時短状態 A や確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態 B において前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましい)、ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作促進準備演出の実行期間を第 1 特別状態と第 2 特別状態とで共通化することで、開発コストを低減することができるとともに、動作促進演出が実行されることを好適に報知することができる。

【0066】

(SG2020-082)形態 2-22 の遊技機は、形態 2-1 ~ 形態 2-21 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103 が、通常状態と、特別図柄(特に第 2 特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分)と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(例えば、演出制御用 CPU120、プッシュセンサ 35B)と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU120 が「ボタン予告」を実行可能な部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態(例えば、時短状態 A)と、所定回数(例えば、900 回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態(例えば、時短状態 B)と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記第 2 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合は、前記第 1 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低いとともに前記第 3 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記動作促進演出の実行割合よりも低い(例えば、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合(例えば、大当たりで 10%、はずれで 5%)は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合(例えば、大当たりで 80%、はずれで 20%)よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合(例えば、大当たりで 80%、はずれで 30%)よりも低い部分。図 11-50 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、1 の可変表示において遊技者に動作を促す回数が少ないので、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【0067】

(SG2020-083)形態 1-36 の遊技機は、形態 1-1 ~ 形態 1-35 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103 が、通常状態と、特別図柄(特に第 2 特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103 が特別図柄

10

20

30

40

50

通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(例えば、演出制御用CPU120、プッシュセンサ35B)と、

遊技者の動作を促す動作促進演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が、「当否ボタン演出」と「可動体演出」とを実行可能な部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

10

前記演出実行手段が1の変表示において実行可能な前記動作促進演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記動作促進演出を実行した後に前記特定演出を実行する第1演出実行パターン(例えば、「パターンA-2、A-3」と、前記動作促進演出を実行せずに前記特定演出を実行する第2演出実行パターン(例えば、「パターンA-1」と、があり、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高い(例えば、時短状態BにおいてSPリーチD大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合(例えば、90%)は、時短状態AにおいてSPリーチD大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」を実行する割合(例えば、0%)よりも高いとともに、確変状態においてSPリーチD大当たり変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合(例えば、0%)よりも高い部分。図11-69参照)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されたことが報知される場合に遊技者に動作を促すことが少なくなるので、好適な第2特別状態を提供することができる。

30

【0068】

(SG2020-084)形態2-23の遊技機は、形態2-1~形態2-22のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

40

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(例えば、演出制御用CPU120、プッシュセンサ35B)と、

遊技者の動作を促す動作促進演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が、「ボタン予告」と「当否ボタン演出」とを実行可能な部分)と、

を備え、

50

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記演出実行手段が1の変表示において実行可能な前記動作促進演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記動作促進演出を実行した後に前記特定演出を実行する第1演出実行パターン（例えば、「パターンA-2、A-3」と、前記動作促進演出を実行せずに前記特定演出を実行する第2演出実行パターン（例えば、「パターンA-1」と、があり、

10

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第2演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態BにおいてS PリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合（例えば、90%）は、時短状態AにおいてS PリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高いとともに、確変状態においてS PリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合（例えば、0%）よりも高い部分。図11-69参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されたことが報知される場合に遊技者に動作を促すことが少なくなるので、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0069】

(SG2020-085)形態1-37の遊技機は、形態1-1～形態1-36のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

30

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用CPU120、プッシュセンサ35B）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、

40

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記演出実行手段が実行可能な前記動作促進演出の種類として、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出（例えば、「一撃」操作の操作促進表示）と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出（例えば、「連打」や「長押し」操作の操作促進表示）と、があり、

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記第1動作促進演出と前記第2動作

50

促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第2特別状態において前記第1動作促進演出を実行可能である一方で前記第2動作促進演出を実行しない（例えば、演出制御用CPU120は、「確変状態」及び「時短状態A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図11-50参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定の動作期間に亘って動作するといった煩わしい動作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

10

【0070】

(SG2020-086)形態2-24の遊技機は、形態2-1～形態2-23のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

20

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出制御用CPU120、プッシュセンサ35B）と、

遊技者の動作を促す動作促進演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が「ボタン予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

30

前記演出実行手段が実行可能な前記動作促進演出の種類として、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出（例えば、「一撃」操作の操作促進表示）と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出（例えば、「連打」や「長押し」操作の操作促進表示）と、があり、

前記演出実行手段は、前記第1特別状態及び前記第3特別状態において前記第1動作促進演出と前記第2動作促進演出とのいずれも実行可能であり、前記第2特別状態において前記第1動作促進演出を実行可能である一方で前記第2動作促進演出を実行しない（例えば、演出制御用CPU120は、「確変状態」及び「時短状態A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない部分。図11-50参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、所定の動作期間に亘って動作するといった煩わしい動作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0071】

(SG2020-087)形態1-38の遊技機は、形態1-1～形態1-37のいずれかに記載の遊技機であって、

50

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 S G S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が「可動体予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第 1 示唆演出（例えば、「振動（小）」）と、該第 1 示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 示唆演出（例えば、「振動（大）」）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記第 2 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第 1 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 0%、はずれ 0%）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 90%、はずれ 30%）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 90%、はずれ 40%）よりも低い部分。図 11 - 50 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御されることが示唆される回数が少なくなるため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【0072】

形態 1 - 39 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 38 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第 2 特別状態において前記示唆演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第 1 特別状態において前記示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合（例えば、0%）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合（例えば、90%）よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで示唆演出に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【0073】

形態 1 - 40 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 39 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に

前記第2特別状態において前記第1示唆演出が実行される割合は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記第1特別状態において前記第1示唆演出が実行される割合よりも高い(例えば、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Bにおいて「振動(小)」パターンが実行される割合(例えば、0%)は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Aや確変状態において「振動(小)」パターンが実行される割合(例えば、30%)よりも低い)、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Bにおいて「振動(小)」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態Aや確変状態において「振動(小)」パターンが実行される割合(例えば、30%)よりも高くなるようにしてもよい部分)、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで示唆演出に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【0074】

(SG2020-088)形態2-25の遊技機は、形態2-1~形態2-24のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

20

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が「可動体予告」を実行可能な部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

30

前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第1示唆演出(例えば、「振動(小)」)と、該第1示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2示唆演出(例えば、「振動(大)」)と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低いとともに前記第3特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い(例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合(例えば、大当たり0%、はずれ0%)は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合(例えば、大当たり90%、はずれ30%)よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合(例えば、大当たり90%、はずれ40%)よりも低い。図11-50参照)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御されることが示唆される回数が少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0075】

(SG2020-089)形態1-41の遊技機は、形態1-1~形態1-40のいずれ

50

れかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069SGS62 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

10

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 特別図柄や第 2 特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

装飾識別情報の可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

20

前記第 2 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第 1 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い（例えば、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り 10%、はずれ 5%）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り 80%、はずれ 20%）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当り 80%、はずれ 30%）よりも低い。また、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、20%）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、40%）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、50%）よりも低い部分。図 11 - 50 参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特定表示を表示するか否かが煽られる回数が少なくなるため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【0076】

(SG2020-090) 形態 2 - 26 の遊技機は、形態 2 - 1 ~ 形態 2 - 25 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

40

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069SGS62 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 特別図柄や第 2 特別図柄と同期して複数種類の装

50

飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分)と、

装飾識別情報の可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を実行可能な部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

10

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低いとともに前記第3特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い(例えば、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合(例えば、大当たり10%、はずれ5%)は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合(例えば、大当たり80%、はずれ20%)よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合(例えば、大当たり80%、はずれ30%)よりも低い。また、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、20%)は、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、40%)よりも低いとともに、「確変状態」における1の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合(例えば、50%)よりも低い部分。図11-50参照)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特定表示を表示するか否かが煽られる回数が少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0077】

(SG2020-091)形態1-42の遊技機は、形態1-1~形態1-41のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

30

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当たり判定処理を実行する部分)と、

動作可能な可動体(例えば、可動体32)と、

前記可動体を動作させる可動体演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が「可動体予告」と「可動体演出」とを実行可能な部分)と、

40

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記演出実行手段が1の可変表示において実行可能な前記可動体演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行するとともに、前記特定演出の実行期間にも前記可動体演出を実行する第1演出実行パターン(

50

例えば、「パターン A - 2、A - 3」と、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行せず、前記特定演出の実行期間に前記可動体演出を実行する第 2 演出実行パターン（例えば、「パターン A - 1」と、があり、

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合（例えば、90%）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合（例えば、10%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A - 1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い部分。図 11 - 50 参照）、ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された場合は、特定演出の前にもいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

#### 【0078】

形態 1 - 43 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 42 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の制御に用いる制御データと、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体 32 やプッシュボタン 31B の動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200 などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」で可動体 32 やプッシュボタン 31B の動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200 などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで可動体の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。

30

#### 【0079】

形態 1 - 44 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 43 のいずれかに記載の遊技機であって、

発光可能な発光手段を備え、

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 32 の動作に連動して発光させる可動体 LED208 やや枠 LED9L1 ~ 9L12、9R1 ~ 9R12 の制御に用いる制御データ（例えば、B000 などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 32 の動作に連動して発光させる可動体 LED208 の制御に用いる制御データ（例えば、B000 などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通である部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで可動体演出に連動して発光される発光手段の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。

50

## 【 0 0 8 0 】

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

前記可動体を強調するためのエフェクト画像を表示可能な表示手段を備え、

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記表示手段により表示されるエフェクト画像と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図 1 1 - 5 9（D 1）の可動体演出画像 0 6 9 S G 4 5 6 参照）と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図 1 1 - 5 9（D 1）の可動体演出画像 0 6 9 S G 4 5 6 参照）と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで可動体演出に連動して表示されるエフェクト画像を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

## 【 0 0 8 1 】

形態 1 - 4 6 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合における前記可動体演出にて前記可動体の動作に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 3 2 の動作に連動して振動モータ 6 1 により実行される振動態様と、は共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態と第 2 特別状態とで可動体演出に連動して実行される振動態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

## 【 0 0 8 2 】

形態 1 - 4 7 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 1 演出実行パターンが実行される割合は、前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 1 演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、時短状態 A や確変状態において可変表示結果が大当りである場合に「パターン A - 2、A - 3（第 1 演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、80 ~ 90 %）は、時短状態 B において可変表示結果が大当りである場合に「パターン A - 2、A - 3（第 1 演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、10 %）よりも高い）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別状態では、可動体が動作するか否かに注目させて興趣を向上させることができる。

## 【 0 0 8 3 】

形態 1 - 4 8 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記第 2 特別状態における前記可動体演出の実行頻度は、前記第 1 特別状態における前記可動体演出の実行頻度よりも低い（例えば、時短状態 B における「可動体演出」の実行頻度（例えば、約 10%）は、時短状態 A や確変状態における「可動体演出」の実行頻度（例えば、80～90%）よりも低い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 特別状態ではいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

【0084】

(SG2020-092) 形態 2-27 の遊技機は、形態 2-1～形態 2-15 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069SGS62 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

動作可能な可動体（例えば、可動体 32）と、

前記可動体を動作させる可動体演出と、前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU120 が「可動体予告」と「可動体演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記演出実行手段が 1 の可変表示において実行可能な前記可動体演出と前記特定演出の演出実行パターンとして、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行するとともに、前記特定演出の実行期間にも前記可動体演出を実行する第 1 演出実行パターン（例えば、「パターン A-2、A-3」と、前記特定演出の実行期間より前に前記可動体演出を実行せず、前記特定演出の実行期間に前記可動体演出を実行する第 2 演出実行パターン（例えば、「パターン A-1」と、があり、

前記第 2 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合は、前記第 1 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合よりも高いとともに前記第 3 特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に前記第 2 演出実行パターンが実行される割合よりも高い（例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A-1」の実行割合（例えば、90%）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A-1」の実行割合（例えば、10%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターン A-1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い部分。図 11-50 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された場合は、特定演出の前にもいたずらに可動体が動作されることが少ないため、好適な第 2 特別状態を提供することができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 8 5 】

( S G 2 0 2 0 - 0 9 3 ) 形態 1 - 4 9 の遊技機は、形態 1 - 1 ~ 形態 1 - 4 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

10

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理におけるステップ 0 6 9 S G S 6 2 にて大当たり判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が、ステップ 0 6 9 S G S 1 1 1 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、該特定演出の後に実行され前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する事後演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分）と、

20

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、9 0 0 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合に CPU 1 0 3 が「時短状態 B」において決定可能な大当たり変動パターンの数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ない部分）、

30

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合に CPU 1 0 3 が「時短状態 B」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4 0 秒）は、「時短状態 A」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 6 2 . 8 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5 1 . 1 秒）よりも少ない部分。図 1 1 - 5 0 参照）、

40

前記事後演出の演出態様は、前記第 1 特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第 2 特別状態において前記事後演出が実行される場合とで共通である（例えば、S P リーチ演出にて大当たり遊技状態に制御されることを報知した大当たり遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図 1 1 - 6 0 に示すように「時短状態 B」、「確変状態」、「時短状態 A」とで共通である部分。図 1 1 - 5 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態

50

に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、有利状態に制御されることが報知された後は、第1特別状態と共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0086】

形態1-50の遊技機は、形態1-1～形態1-49のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、前記第2特別状態において前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に実行される前記特定演出と、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である部分。図11-59(D1)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで特定演出を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0087】

形態1-51の遊技機は、形態1-1～形態1-50のいずれかに記載の遊技機であって、

発光可能な発光手段を備え、

前記第1特別状態における前記事後演出に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、前記第2特別状態における前記事後演出に連動して発光させる前記発光手段の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データと、時短状態Bにおける「事後演出」に連動して発光させる可動体LED208の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンドD300に基づいて実行される発光制御データ）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで事後演出に連動して発光させる発光手段の制御に用いる制御データを共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0088】

形態1-52の遊技機は、形態1-1～形態1-51のいずれかに記載の遊技機であって、

所定部の振動を実行可能な振動手段を備え、

前記第1特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、前記第2特別状態における前記事後演出に連動して前記振動手段により実行される振動態様と、は共通である（例えば、時短状態Aや確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、時短状態Bにおける「事後演出」に連動して振動モータ61により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンドS300に基づいて実行される振動制御データ）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで事後演出に連動して実行される振動態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0089】

(SG2020-094)形態2-28の遊技機は、形態2-1～形態2-27のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な

10

20

30

40

50

遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が、通常状態と、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態 A と、確変状態と、時短状態 B とに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が特別図柄通常処理におけるステップ 069 S G S 62 にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 103 が、ステップ 069 S G S 111 の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

10

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、該特定演出の後に実行され前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する事後演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が「可動体演出」と「事後演出」とを実行可能な部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

20

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少ないとともに前記第 3 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定可能な大当り変動パターンの数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターンの数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターンの数（例えば、3 個）よりも少ない部分）、

30

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短いとともに前記第 3 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く（例えば、可変表示結果が「大当り」である場合に CPU 103 が「時短状態 B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 40 秒）は、「時短状態 A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 62.8 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 51.1 秒）よりも少ない部分。図 11 - 50 参照）、

40

前記事後演出の演出態様は、前記第 1 特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第 2 特別状態において前記事後演出が実行される場合と、前記第 3 特別状態において前記事後演出が実行される場合とで共通である（例えば、SP リーチ演出にて大当り遊技状態に制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図 11 - 60 に示すように「時短状態 B」、「確変状態」、「時短状態 A」とで共通である部分。図 11 - 50 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くな

50

ることで可変表示の消化速度が高まるとともに、有利状態に制御されることが報知された後は、第1特別状態と第3特別状態とで共通の演出で盛り上げることが出来るため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0090】

(SG2020-095)形態1-53の遊技機は、形態1-1～形態1-52のいずれかに記載の遊技機であって、

第1始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の第1始動入賞口への入賞)にもとづいて第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示を行い、第2始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の第2始動入賞口への入賞)にもとづいて第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

10

非特別状態と該非特別状態よりも前記第2始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

第1識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第1保留記憶手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分)と、

第2識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第2保留記憶手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分)と、

20

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

30

前記可変表示パターン決定手段は、

前記第1特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第2保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン(例えば、「非リーチ」)を決定可能であり、

前記第2特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である(例えば、CPU103は、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン(例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など)を決定可能である一方で、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン(例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など)よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン(例えば、変動時間が1.5秒の超短縮非リーチや3秒の短縮非リーチA)を決定可能である部分。図11-69参照)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態

50

に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶が記憶されていない場合でも、可変表示期間が長い所定可変表示パターンが決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0091】

(SG2020-096)形態2-29の遊技機は、形態2-1～形態2-28のいずれかに記載の遊技機であって、

第1始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の第1始動入賞口への入賞)にもとづいて第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示を行い、第2始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の第2始動入賞口への入賞)にもとづいて第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

10

非特別状態と該非特別状態よりも前記第2始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

第1識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第1保留記憶手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分)と、

第2識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な第2保留記憶手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理におけるステップS101の始動入賞判定処理を実行する部分)と、

20

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

30

前記可変表示パターン決定手段は、

前記第1特別状態または前記第3特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記第2保留記憶手段に保留記憶を記憶させることが可能な所定可変表示期間の所定可変表示パターン(例えば、「非リーチ」)を決定可能であり、

前記第2特別状態において前記第2保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず、かつ、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に、前記所定可変表示期間よりも短い特別可変表示時間の特別可変表示パターンを決定可能である(例えば、CPU103は、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン(例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など)を決定可能である一方で、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン(例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など)よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン(例えば、変動時間が1.5秒の超短縮非リーチや3秒の短縮非リーチA)を決定可能である。図11-69参照)、

40

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶が記憶されていない場合でも、可変表示期間が長い所定可変表示パターンが決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0092】

(SG2020-097)形態1-54の遊技機は、形態1-1～形態1-53のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

前記特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が「突入演出」を実行可能な部分)と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第1特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示し、

前記第2特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第1特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する(例えば、時短状態Aの制御が開始されるときに、時短突入演出Aにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像069SG470と確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472を表示する一方で、時短状態Bの制御が開始されるときは、時短突入演出Bにおいて、時短状態A及び確変状態に突入するときに表示される突入画像069SG470と共通の突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473Bを表示する部分。図11-50、図11-63、図11-64参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第1特別状態の制御が開始されるときと共通の特別状態開始表示だけでなく、第1特別状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第2特別状態の開始を盛り上げることができる。

【0093】

形態1-55の遊技機は、形態1-1～形態1-54のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段(例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結

10

20

30

40

50

果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分)と、  
を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記第2特別状態の制御が開始された可変表示において、前記特別状態開始演出を実行可能な可変表示期間の特殊可変表示パターンを決定可能である(例えば、演出制御用CPU120は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態開始演出を好適に実行することができる。

【0094】

(SG2020-098)形態2-30の遊技機は、形態2-1~形態2-29のいずれかに記載の遊技機であって、

10

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分)と、

前記特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出を含む演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が「突入演出」を実行可能な部分)と、

20

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態(例えば、通常状態)から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第3特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示し、

30

前記第2特別状態の制御が開始されるときに、前記特別状態開始演出において前記特別状態開始表示を表示するとともに、前記第3特別状態の制御が開始されるときに表示されない特殊表示を表示する(例えば、時短状態Aの制御が開始されるときに、時短突入演出Aにおいて突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像069SG470と確変用画像069SG471とからなる突入画像069SG472を表示する一方で、時短状態Bの制御が開始されるときは、時短突入演出Bにおいて、時短状態A及び確変状態に突入するときに表示される突入画像069SG470と共通の突入画像069SG470を表示するとともに、確変状態や時短状態Aの制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像069SG473A、069SG473Bを表示する部分。図11-50、図11-63、図11-64参照)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、特別状態開始演出においては、第3特別状態の制御が開始されるときと共通の特別状態開始表示だけでなく、第3特別状態の制御の開始されるときには表示されない特殊表示が表示されるため、第2特別状態の開始を盛り上げることができる。

【0095】

(SG2020-119)形態1-56の遊技機は、形態1-1~形態1-55のいずれかに記載の遊技機であって、

50

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の可変パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用CPU120が第1特別図柄や第2特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記有利状態は、第1有利状態（例えば、大当りA（6R）、大当りB（6R））と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第2有利状態（例えば、大当りC（10R））と、を含み、

前記装飾可変表示手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された装飾識別情報の可変表示の表示結果として表示される特定表示結果を所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別装飾可変表示（例えば、SPリーチD（全回転））を実行可能であり、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、100%）は、時短状態Aにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD（全回転）」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD（全回転）」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高い部分。図11-69参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利度が高い第2有利状態に制御することが決定された場合は特別な可変表示が実行されやすくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0096】

（SG2020-120）形態2-31の遊技機は、形態2-1～形態2-30のいずれかに記載の遊技機であって、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて特別識

10

20

30

40

50

別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が、通常状態と、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する時短制御を実行する時短状態Aと、確変状態と、時短状態Bとに制御可能な部分）と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理におけるステップ069SGS62にて大当り判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、特別識別情報の可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103が、ステップ069SGS111の変動パターン設定処理にて、可変表示結果に基づいて複数種類の変動パターンのうちからいずれかを決定する部分）と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば、演出制御用CPU120が第1特別図柄や第2特別図柄と同期して複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示を実行する部分）と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態（例えば、通常状態）から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の特別識別情報の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記有利状態は、第1有利状態（例えば、大当りA（6R）、大当りB（6R））と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第2有利状態（例えば、大当りC（10R））と、を含み、

前記装飾可変表示手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された場合に、前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された装飾識別情報の可変表示の表示結果として表示される特定表示結果を所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別装飾可変表示（例えば、SPリーチD（全回転））を実行可能であり、

前記第2特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合は、前記第1特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高いとともに前記第3特別状態において前記決定手段によって前記第2有利状態に制御することが決定された場合に前記特別装飾可変表示が実行される割合よりも高い（例えば、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「全回転演出」を実行する割合（例えば、100%）は、時短状態Aにおいて大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD（全回転）」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りC（10R）」が決定されている場合に演出制御用CPU120が「SPリーチD（全回転）」を実行する割合（例えば、0%（非実行））よりも高い部分。図11-69参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利度が高い第2有利状態に制御することが決定された場合は特別な可変表示が実行されやすくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。

【0097】

（特徴部099SG形態）

10

20

30

40

50

( S G 2 0 2 0 - 0 9 9 ) 特徴部 0 9 9 S G の形態 1 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 12 - 30 に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 110 を乗算して得られる期間値 は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 110 を乗算して得られる期間値 よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【 0 0 9 8 】

( S G 2 0 2 0 - 1 0 0 ) 形態 2 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 12 - 30 に示すように

10

20

30

40

50

、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 よりも小さく、且つ期間値 は確変状態における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 を乗算して得られる期間値 よりも小さい部分)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【 0 0 9 9 】

( S G 2 0 2 0 - 1 0 1 ) 形態 3 の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU 1 0 3 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態(例えば、時短状態 A)と、所定回数(例えば、9 0 0 回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態(例えば、時短状態 B)と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数(例えば、1 1 0 回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数(例えば、1 1 0 0 回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図 1 2 - 3 0 に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1 1 0 0 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【 0 1 0 0 】

( S G 2 0 2 0 - 1 0 2 ) 形態 4 の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU 1 0 3 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態(例えば、時短状態 A)と、所定回数(例えば、9 0 0 回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態(例えば、時短状態 B)と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数(例えば、1 1 0 回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第

10

20

30

40

50

2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 12 - 30 に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1100 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく、且つ期間値 ' は確変状態における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【0101】

(SG2020 - 103) 形態 5 の遊技機は、

20

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

30

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 12 - 21 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 よりも小さい部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【0102】

50

( S G 2 0 2 0 - 1 0 4 ) 形態 6 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 12 - 21 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値よりも小さく、且つ、期間値は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【 0 1 0 3 】

( S G 2 0 2 0 - 1 0 5 ) 形態 7 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 12 - 22 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【0104】

（SG2020 - 106）形態 8 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 0 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 12 - 22 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個であるときに開始

10

20

30

40

50

される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'よりも小さく、且つ、期間値'は、確変状態において第2特図保留記憶数が0個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

10

#### 【0105】

(SG2020-107)形態9の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

20

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B)をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図12-19に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値'は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値'よりも小さい部分)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

40

#### 【0106】

(SG2020-108)形態10の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御さ

50

れる第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数（例えば、1100回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第3特別状態の終了条件は、前記第3特別状態において前記第2回数よりも少ない第3回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B）をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図12-19に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値よりも小さく、且つ、期間値は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値 $\mu$ よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【0107】

（SG2020-109）形態11の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が図6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数（例えば、1100回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B）をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間

10

20

30

40

50

に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図12-20に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 $\mu'$ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 $\mu$ よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【0108】

(SG2020-110)形態12の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第3特別状態の終了条件は、前記第3特別状態において前記第2回数よりも少ない第3回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B)をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が1であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図12-20に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 $\mu'$ は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 $\mu$ よりも小さく、且つ、期間値 $\mu$ は、確変状態において第2特図保留記憶数が1個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値 $\mu$ よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御さ

10

20

30

40

50

れる第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【0109】

(SG2020-111)形態13の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B)をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図12-17に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値よりも小さい部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【0110】

(SG2020-112)形態14の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

10

20

30

40

50

前記第3特別状態の終了条件は、前記第3特別状態において前記第2回数よりも少ない第3回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B）をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第1回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図12-17に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値よりも小さく、且つ、期間値は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【0111】

（SG2020-113）形態15の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が図6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態（例えば、時短状態A）と、所定回数（例えば、900回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態（例えば、時短状態B）と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数（例えば、110回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数（例えば、1100回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B）をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図12-18に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【0112】

(SG2020-114)形態16の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態A、時短状態B、確変状態)とに制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が図6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)を備え、

10

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態(例えば、時短状態A)と、所定回数(例えば、900回)の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態(例えば、時短状態B)と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態(例えば、確変状態)と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数(例えば、1100回)の可変表示が実行されたことを含み、

20

前記第3特別状態の終了条件は、前記第3特別状態において前記第2回数よりも少ない第3回数(例えば、110回)の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151B)をさらに備え、

前記第2特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第3特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が2であるときに開始される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい(例えば、図12-18に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に1100を乗算して得られる期間値'よりも小さく、且つ、期間値'は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に110を乗算して得られる期間値'よりも小さい部分)、

30

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第2特別状態の遊技興趣を向上できる。

【0113】

(SG2020-115)形態17の遊技機は、

始動条件が成立したこと(例えば、遊技球の始動入賞口への入賞)にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

非特別状態(例えば、通常状態)と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特

50

別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 12 - 15 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値よりも小さい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

#### 【0114】

（SG2020 - 116）形態 18 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されな

10

20

30

40

50

い 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 1 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 12 - 15 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 よりも小さく、且つ、期間値 は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 110 を乗算して得られる期間値 よりも小さい部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【0115】

（SG2020 - 117）形態 19 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

20

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい可変表示の実行頻度が高い特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、を含み、

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

30

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 12 - 16 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

【0116】

（SG2020 - 118）形態 20 の遊技機は、

始動条件が成立したこと（例えば、遊技球の始動入賞口への入賞）にもとづいて可変表

50

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

非特別状態（例えば、通常状態）と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態 A、時短状態 B、確変状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態（例えば、時短状態 A）と、所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態（例えば、時短状態 B）と、前記第 1 特別状態または前記第 2 特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態（例えば、確変状態）と、を含み、

10

前記第 1 特別状態の終了条件は、前記第 1 特別状態において第 1 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 2 特別状態の終了条件は、前記第 2 特別状態において前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100 回）の可変表示が実行されたことを含み、

前記第 3 特別状態の終了条件は、前記第 3 特別状態において前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数（例えば、110 回）の可変表示が実行されたことを含み、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B）をさらに備え、

前記第 2 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値は、前記第 1 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さいとともに前記第 3 特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が 3 であるときに開始される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示についての平均可変表示期間に前記第 2 回数を乗算して得られる期間値よりも小さい（例えば、図 12 - 16 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく、且つ、期間値 ' は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個であるときに開始される可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さい部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第 2 特別状態における可変表示が、第 1 特別状態よりも早く進捗するようにできるので、第 2 特別状態の遊技興趣を向上できる。

#### 【0117】

形態 21 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 20 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技媒体が流下可能な遊技領域（例えば、右遊技領域と左遊技領域）に遊技媒体を発射する遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

40

可変表示として、特別識別情報の可変表示と普通識別情報の可変表示とを実行可能であり（例えば、特別図柄の可変表示と普通図柄の可変表示とを実行可能である部分）、

前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて、遊技媒体が進入可能な第 1 状態（例えば、開状態）と該第 1 状態よりも遊技媒体が進入し難い第 2 状態（閉状態）とに変化される可変手段（例えば、第 2 始動入賞口を形成する可変入賞球装置 6B）と、

前記特別識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 099SG151A と第 2 特図保留記憶部 099SG151B）と、

50

を備え、

前記遊技領域は、前記可変手段が設けられている特別経路（例えば、左遊技領域）と、該特別経路とは異なる非特別経路（例えば、右遊技領域）とを有し、

前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第1特別状態と前記第2特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151Bとで記憶可能な保留記憶数は遊技状態にかかわらず4個である部分）、

前記特定表示結果が前記普通識別情報の可変表示の可変表示結果として導出表示される確率は、前記第1特別状態と前記第2特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図12-2(B)に示すように、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれである場合であっても普図当り確率が同一である部分）、

10

前記可変手段が前記第1状態と前記第2状態とに変化する変化パターンは、前記第1特別状態と前記第2特別状態のいずれにおいても同一であり（例えば、図12-2(D)に示すように、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれである場合であっても第2始動入賞口の開放時間が3秒である部分）、

前記第1特別状態と前記第2特別状態のいずれにおいても前記特別経路に向けて遊技媒体を発射する（例えば、時短状態Aと時短状態Bとは共に遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別状態と第2特別状態とで遊技性が共通化する部分を多くすることができ、同じ特別状態である第1特別状態と第2特別状態とで遊技性が大きく異なることによって遊技者が混乱してしまうことを防ぐことができる。

20

【0118】

形態22の遊技機は、形態21に記載の遊技機であって、

前記期間値を、各々の特別状態において前記第1回数または前記第2回数の前記有利状態に制御されない可変表示が実行されるまでに要する期間を計測して得る場合において、該計測の開始時点は、遊技媒体の発射が開始された時点を含む（例えば、可変表示結果がはずれとなる可変表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく可変表示の終了タイミングまでの期間として平均可変表示期間を算出する部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、計測による期間値を適切に得ることができる。

【0119】

形態23の遊技機は、形態2、形態6、形態10、形態14、形態18のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段を備え、

前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第1特別状態と前記第2特別状態と前記第3特別状態とのいずれにおいても同一であり（例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにて記憶可能な保留記憶数は4個までである部分）、

40

前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図12-6、図12-8、図12-10に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分）、

前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図12-13に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が110回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分）、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【0120】

形態24の遊技機は、形態23に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が4であって（例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにて記憶可能な保留記憶数は4個までである部分）、

前記第1特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が0であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Aであるとともに該保留記憶数が0にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合aであり（例えば、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの可変表示が該時短状態Aの110回の可変表示に占める割合である部分）、

10

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が1であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Bであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合bであり（例えば、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの可変表示が該時短状態Aの110回の可変表示に占める割合である部分）、

20

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が2であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Cであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合cであり（例えば、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの可変表示が該時短状態Aの110回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が3であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Dであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合dであり（例えば、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの可変表示が該時短状態Aの110回の可変表示に占める割合である部分）、

30

前記第1特別状態の期間値は、前記第1回数と前記割合aと前記平均可変表示期間Aとを乗算した保留0対応値と、前記第1回数と前記割合bと前記平均可変表示期間Bとを乗算した保留1対応値と、前記第1回数と前記割合cと前記平均可変表示期間Cとを乗算した保留2対応値と、前記第1回数と前記割合dと前記平均可変表示期間Dとを乗算した保留3対応値と、の合計値である（例えば、期間値は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ の値により算出される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第1特別状態の期間値を得ることができる。

40

【0121】

形態25の遊技機は、形態23または形態24に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が4であって（例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにて記憶可能な保留記憶数は4個までである部分）、

前記第2特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が0であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Eであるとともに該保留記憶数が0にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合eであり

50

(例えば、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの可変表示が該時短状態Bの110回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が1であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Fであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合fであり(例えば、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの可変表示が該時短状態Bの110回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が2であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Gであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合gであり(例えば、Gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの可変表示が該時短状態Bの110回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が3であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Hであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合hであり(例えば、Hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの可変表示が該時短状態Bの110回の可変表示に占める割合である部分)、

前記第2特別状態の期間値は、前記第1回数と前記割合eと前記平均可変表示期間Eとを乗算した保留0対応値と、前記第1回数と前記割合fと前記平均可変表示期間Fとを乗算した保留1対応値と、前記第1回数と前記割合gと前記平均可変表示期間Gとを乗算した保留2対応値と、前記第1回数と前記割合hと前記平均可変表示期間Hとを乗算した保留3対応値と、の合計値である(例えば、期間値は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$ の値により算出される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第2特別状態の期間値を得ることができる。

#### 【0122】

形態26の遊技機は、形態23～形態25のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が4であって(例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにて記憶可能な保留記憶数は4個までである部分)、

前記第3特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が0であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Iであるとともに該保留記憶数が0にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合iであり(例えば、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、iは確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの可変表示が該確変状態の110回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が1であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Jであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合jであり(例えば、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、jは確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの可変表示が該確変状態の110回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が2であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Kであるとともに

10

20

30

40

50

に該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合kであり（例えば、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、kは確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの可変表示が該確変状態の110回の可変表示に占める割合である部分）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が3であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Lであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第1回数に占める割合が割合lであり（例えば、Lは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、lは確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの可変表示が該確変状態の110回の可変表示に占める割合である部分）、

10

前記第3特別状態の期間値は、前記第1回数と前記割合iと前記平均可変表示期間Iとを乗算した保留0対応値と、前記第1回数と前記割合jと前記平均可変表示期間Jとを乗算した保留1対応値と、前記第1回数と前記割合kと前記平均可変表示期間Kとを乗算した保留2対応値と、前記第1回数と前記割合lと前記平均可変表示期間Lとを乗算した保留3対応値と、の合計値である（例えば、期間値は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$ の値により算出される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第3特別状態の期間値を得ることができる。

#### 【0123】

20

形態27の遊技機は、形態4、形態8、形態12、形態16、形態20のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151B）を備え、

前記保留記憶手段が記憶可能な保留記憶の上限数は、前記第1特別状態と前記第2特別状態と前記第3特別状態とのいずれにおいても同一であり（例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151Bとで記憶可能な保留記憶数は4個までである部分）、

前記可変表示の平均可変表示期間は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なり（例えば、図12-6、図12-8、図12-10に示すように、可変表示結果がはずれとなる可変表示の変動パターンの選択割合が保留記憶数に応じて異なるため、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間が記憶されている保留記憶数に応じて異なる部分）、

30

前記期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合に当該保留記憶数の平均可変表示期間を乗じた値の合算値である（例えば、図12-14に示すように、各遊技状態における期間値は、各保留記憶数にて実行される可変表示が1100回の可変表示に占める割合に各保留記憶数の平均可変表示期間を乗算した値の合算値である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

40

#### 【0124】

形態28の遊技機は、形態27に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が4であって（例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにて記憶可能な保留記憶数は4個までである部分）、

前記第1特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が0であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Aであるとともに該保留記憶数が0にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合a'であり（例えば、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の可変表示結果がは

50

ずれとなる平均可変表示期間、 $a'$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの可変表示が該時短状態 A の 1100 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 1 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 B であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合  $b'$  であり (例えば、B は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 $b'$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの可変表示が該時短状態 A の 1100 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 2 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 C であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合  $c'$  であり (例えば、C は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 $c'$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの可変表示が該時短状態 A の 1100 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 3 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 D であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合  $d'$  であり (例えば、D は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 $d'$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの可変表示が該時短状態 A の 1100 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記第 1 特別状態の期間値は、前記第 2 回数と前記割合  $a'$  と前記平均可変表示期間 A とを乗算した保留 0 対応値と、前記第 2 回数と前記割合  $b'$  と前記平均可変表示期間 B とを乗算した保留 1 対応値と、前記第 2 回数と前記割合  $c'$  と前記平均可変表示期間 C とを乗算した保留 2 対応値と、前記第 2 回数と前記割合  $d'$  と前記平均可変表示期間 D とを乗算した保留 3 対応値と、の合計値である (例えば、期間値  $'$  は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$  の値により算出される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第 1 特別状態の期間値を得ることができる。

【0125】

手段 29 の遊技機は、形態 27 または形態 28 に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が 4 であって (例えば、遊技状態にかかわらず第 1 特図保留記憶部 099SG151A や第 2 特図保留記憶部 099SG151B にて記憶可能な保留記憶数は 4 個までである部分)、

前記第 2 特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 0 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 E であるとともに該保留記憶数が 0 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合  $e'$  であり (例えば、E は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 $e'$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの可変表示が該時短状態 B の 1100 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 1 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 F であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合  $f'$  であり (例えば、F は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、 $f'$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの可変表示が該時短状態 B の 1100 回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が 2 であるときに実行される前記有利状態に制御されない 1 の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間 G であるとともに該保留記憶数が 1 にて実行される可変表示が前記第 2 回数に占める割合が割合  $g'$  であり

(例えば、Gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、g'は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの可変表示が該時短状態Bの1100回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が3であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Hであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合h'であり(例えば、Hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、h'は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの可変表示が該時短状態Bの1100回の可変表示に占める割合である部分)、

前記第2特別状態の期間値は、前記第2回数と前記割合e'と前記平均可変表示期間Eとを乗算した保留0対応値と、前記第2回数と前記割合f'と前記平均可変表示期間Fとを乗算した保留1対応値と、前記第2回数と前記割合g'と前記平均可変表示期間Gとを乗算した保留2対応値と、前記第2回数と前記割合h'と前記平均可変表示期間Hとを乗算した保留3対応値と、の合計値である(例えば、期間値'は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ の値により算出される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第2特別状態の期間値を得ることができる。

#### 【0126】

形態30の遊技機は、形態27～形態29のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段の上限数が4であって(例えば、遊技状態にかかわらず第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにて記憶可能な保留記憶数は4個までである部分)、

前記第3特別状態において、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が0であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Iであるとともに該保留記憶数が0にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合i'であり(例えば、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、i'は確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの可変表示が該確変状態の1100回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が1であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Jであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合j'であり(例えば、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、j'は確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの可変表示が該確変状態の1100回の可変表示に占める割合である部分)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が2であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Kであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合k'であり(例えば、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、k'は確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの可変表示が該確変状態の1100回の可変表示に占める割合)、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が3であるときに実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示の平均可変表示期間が平均可変表示期間Lであるとともに該保留記憶数が1にて実行される可変表示が前記第2回数に占める割合が割合l'であり(例えば、Lは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の可変表示結果がはずれとなる平均可変表示期間、l'は確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの可変表示が該確変状態の1100回の可変表示に占める割合である部分)、

前記第3特別状態の期間値は、前記第2回数と前記割合i'と前記平均可変表示期間Iとを乗算した保留0対応値と、前記第2回数と前記割合j'と前記平均可変表示期間Jとを乗

10

20

30

40

50

算した保留1対応値と、前記第2回数と前記割合 $k'$ と前記平均可変表示期間 $K$ とを乗算した保留2対応値と、前記第2回数と前記割合 $l'$ と前記平均可変表示期間 $L$ とを乗算した保留3対応値と、の合計値である(例えば、期間値 $i'$ は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ の値により算出される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に対応した的確な第3特別状態の期間値を得ることができる。

#### 【0127】

(特徴部018SG形態)

(SG2020-018)特徴部018SG形態の形態3-1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、特徴部018SGのパチンコ遊技機1)であって、

発光体(例えば、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12など)と、

可動体(例えば、可動体32)と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させるとともに前記発光体を発光させる特別演出と、を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が、SPリーチ演出A~Eと、可動体演出とを実行可能な部分)と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ(例えば、敵キャラクタX-1)を表示して該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出(例えば、SPリーチ演出B)と、前記特定キャラクタを表示することなく前記有利状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出(例えば、SPリーチ演出A)と、を実行可能であり、

前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり(例えば、SPリーチ演出の実行期間(ta2~ta5のうちのta3~ta4)において可動体演出を実行可能な部分)、

前記第1特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記可動体の動作に関連したエフェクト画像(例えば、エフェクト画像018SG250B)とともに前記特定キャラクタ(例えば、キャラクタ画像018SGX1)が表示され(図13-14(D2)(D4)参照)、

前記第2特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記第1特定演出と共通の態様の前記可動体の動作に関連したエフェクト画像(例えば、エフェクト画像018SG250B)が表示される一方で前記特定キャラクタが表示されず(図13-14(D1)参照)、

前記特別演出における前記発光体の発光態様(例えば、発光パターンLP3-2)は、前記第1特定演出において前記特別演出が実行される場合と前記第2特定演出において前記特別演出が実行される場合とで共通である(図13-6(B)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタが表示される第1特定演出と特定キャラクタが表示されない第2特定演出とで、特別演出における可動体の動作態様と発光体の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、特別演出の実行期間における特定キャラクタの表示の有無によって特定演出と特別演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

#### 【0128】

形態3-2の遊技機は、形態3-1に記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御される割合は、前記第2特定演出が実行されたときよりも前記第1特定演出が実行されたときの方が高い(例えば、スーパーリーチの変動パターンよりもスーパーリーチの変動パターンの方が大当り期待度は高いので、SPリーチ演出Aより

10

20

30

40

50

も S P リーチ演出 B や S P リーチ演出 C の方が大当たり期待度は高い (大当たり期待度 : S P リーチ演出 A < S P リーチ演出 B < S P リーチ演出 C ) 部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として第 2 特定演出が実行されるか否かに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 2 9 】

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

前記特別演出の実行期間は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで共通である (例えば、S P リーチ演出 A ~ E における「決め演出」の実行期間 ( t a 3 ~ t a 4 ) は、S P リーチ演出 A ~ E において共通とされている ( t a 3 ~ t a 4 ; S P リーチ演出 A = S P リーチ演出 B = S P リーチ演出 C = S P リーチ演出 D = S P リーチ演出 E ) 部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出の実行期間を共通とすることで、特別演出における可動体や発光体の制御データを共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【 0 1 3 0 】

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

前記特別演出の実行期間は、第 1 期間と該第 1 期間よりも後の第 2 期間とを含み、

前記第 1 期間における演出態様は前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで共通である一方で、前記第 2 期間における演出態様は前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで異なる (例えば、可動体演出の実行期間は、第 1 期間と該第 1 期間よりも後の第 2 期間とを含み、第 1 期間における演出態様は S P リーチ演出 B ~ E と S P リーチ演出 A とで共通である一方で ( 図 1 3 - 1 4 ( C ) の攻撃画像 0 1 8 S G 2 5 0 は共通)、第 2 期間における演出態様は S P リーチ演出 B ~ E と S P リーチ演出 A とで異なる。図 1 3 - 1 4 ( D 1 ) に示す画像と、図 1 3 - 1 4 ( D 2 ~ D 5 ) に示す画像とは異なる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第 1 期間までは第 1 特定演出と第 2 特定演出のいずれであるのか不明となるので、特定演出の演出興趣を向上できる。

【 0 1 3 1 】

形態 3 - 5 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記特定キャラクタとは異なる特別キャラクタ (例えば、敵キャラクタ X - 2 ) を表示する第 3 特定演出 (例えば、S P リーチ演出 E ) を実行可能であり、

前記有利状態に制御される割合は、前記第 1 特定演出が実行されたときと前記第 3 特定演出が実行されたときとで異なり (例えば、低ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合において S P リーチ演出 B に対応する S P リーチ 変動パターンの決定割合は 3 0 0 / 9 9 7 であり、高ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合において S P リーチ演出 E に対応する S P リーチ 変動パターンの決定割合は 8 0 0 / 9 9 7 である部分)、

前記第 3 特定演出においては、前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される前記特別演出の実行期間において前記可動体の動作に応じた前記第 1 特定演出と共通のエフェクト画像 (例えば、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B ) が表示されるとともに前記特別キャラクタ (例えば、キャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 ) が表示され、

前記第 3 特定演出で実行される前記特別演出における前記発光体の発光態様 (例えば、発光パターン L P 3 - 2 ) は、前記第 1 特定演出で実行される前記特別演出における前記発光体の発光態様と共通である ( 図 1 3 - 6 ( B ) 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、各特別演出における可動体の動作態様と発光体の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、有利状態に制御される割合が異なる特定演出を増

10

20

30

40

50

やすことができ、いずれの特定演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 3 2 】

形態 3 - 6 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 5 のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ 3 5 B）を備え、前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記発光体の発光終了態様が共通である（例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターン L P 3 - 2 である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光体の発光終了態様を、遊技者が動作するタイミングを変化することによって変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 3 3 】

形態 3 - 7 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 6 のいずれかに記載の遊技機であって、前記演出実行手段は、前記特定演出中における前記特別演出後の後期間において後期間演出（大当り報知）を実行可能であり、

前記後期間演出が実行される前記特定演出の種類によらず発光パターンが共通である（例えば、S P リーチ演出 A ~ E の実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当り確定報知を実行可能であり、大当り確定報知においては、S P リーチ演出 A ~ E の種類によらず、枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 及び可動体 L E D 2 0 8 の発光パターンが共通である（例えば、発光パターン L P 3 - 2）部分。図 1 3 - 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の種類によらず共通の発光パターンにて後期間演出が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【 0 1 3 4 】

形態 3 - 8 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 7 のいずれかに記載の遊技機であって、音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）を備え、前記演出実行手段は、前記特別演出において前記音出力手段から特別演出音を出力可能であり、

前記特別演出音の出力パターンは、いずれの種類の前記特定演出でも共通である（例えば、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類の前記特別演出 A ~ E でも共通である（音パターン B P 0 - 1 ~ 3）部分。図 1 3 - 6（C）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出音の出力パターンを共通とすることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【 0 1 3 5 】

形態 3 - 9 の遊技機は、形態 3 - 8 に記載の遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ 3 5 B）を備え、前記特定演出において前記有利状態に制御されたことが報知される前の動作有効期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された検出タイミングによらず、前記特別演出における前記特別演出音の出力終了態様が共通である（例えば、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出された任意のタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターン B P 2 - 1 ~ 4 である部分）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、特別演出音の出力終了態様を、遊技者が動作するタイミングを変化することによって変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【0136】

形態3-10の遊技機は、形態3-1～形態3-9のいずれかに記載の遊技機であって、前記第1特定演出で実行される前記特別演出において表示される前記特定キャラクタは、前記エフェクト画像に類似した態様で表示される（例えば、図13-14（D2～D5）において、可動体32の振動に応じて表示されるエフェクト画像018SG250Bは、同時期に表示されているキャラクタ画像018SGX1、018SGX2の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、特別演出の演出効果を高めることができる。

【0137】

（SG2020-019）形態3-11の遊技機は、形態3-1～形態3-10のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部018SGのパチンコ遊技機1）であって、

可動体（例えば、可動体32）と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させる特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、SPリーチ演出A～Eと、事後演出A、Bとを実行可能な部分）と、

20

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ（例えば、敵キャラクタ）を表示し該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する演出を、第1態様（例えば、SPリーチ演出B）と第2態様（例えば、SPリーチ演出D）とで実行可能であり、

前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり（例えば、SPリーチ演出の実行期間（ta2～ta5のうちのta3～ta4）において可動体演出を実行可能な部分）、

30

前記特別演出の実行期間において、前記第1態様と前記第2態様のいずれにおいても、前記可動体の動作に関連した共通のエフェクト画像（例えば、エフェクト画像018SG250B）とともに前記特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像018SGX1）が表示され、

前記特定演出が前記第1態様にて実行された場合に該第1態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行されず、前記特定演出が前記第2態様にて実行された場合に、該第2態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行される（例えば、SPリーチ演出Bの場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX-1を用いた事後演出Bではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Aが実行される一方で（図13-17参照）、SPリーチ演出Dの場合、SPリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX-1を用いた事後演出B（図13-18、図13-19参照）が実行される部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1態様と第2態様とで、特定キャラクタや特別演出における可動体の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の特定キャラクタを異なる演出で表示することで、特定演出と特別演出及び特定演出と事後演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【0138】

形態3-12の遊技機は、形態3-11に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出で実行される前記特別演出の後において、前記特定

50

キャラクターを特殊態様に変化させる特殊演出を実行可能であり、

前記特定演出が前記第2態様にて実行されたときの前記特殊演出は、前記事後演出の後に実行される（例えば、S Pリーチ演出Bでは、事後演出Aの前の大当り報知において、倒された敵キャラクターX-1がフェードアウト表示により非表示となるキャラクター画像018SGX1Zが表示され（図13-15（E2）参照）、S Pリーチ演出Dでは、事後演出Bにおいて、攻撃された敵キャラクターX-2が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像018SGXZが表示される（図13-19（G1-5）参照）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の態様に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。

10

#### 【0139】

形態3-13の遊技機は、形態3-11または形態3-12に記載の遊技機であって、可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記演出実行手段は、1の可変表示が実行されている可変表示期間中に前記事後演出を実行可能であり、

前記事後演出においては、該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることが報知された有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報が報知される（例えば、S Pリーチ、における「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ）において、S Pリーチ演出A～Eの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t_{a5}$ から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミング $t_{a7}$ まで（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）とされている部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技価値情報が報知される事後演出に対する注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【0140】

形態3-14の遊技機は、形態3-11または形態3-12に記載の遊技機であって、可変表示の結果として特定表示結果が導出表示されたことによって前記有利状態に制御されることが報知される遊技機であって、

30

前記演出実行手段は、前記特定表示結果が導出表示されたことを契機に前記事後演出を実行可能である（例えば、S Pリーチ、における「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間（ $t_{a0} \sim t_{a7}$ ）において、S Pリーチ演出A～Eの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t_{a5}$ から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される（可変表示が終了する）タイミング $t_{a7}$ まで（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）とされている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるので、事後演出への注目を高めることができる。

40

#### 【0141】

形態3-15の遊技機は、形態3-11～形態3-14のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態は、第1有利状態と該第1有利状態よりも付与される遊技価値が大きい第2有利状態とを含み、

前記第2有利状態に制御される割合は、前記第2態様の特定演出が実行されたときの方が前記第1態様の特定演出が実行されたときよりも高い（例えば、低ベース状態においてS Pリーチ大当り変動パターンが決定されたときにS Pリーチ演出Bが実行された場合、「大当りA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は30%であり、高ベース状態においてS Pリー

50

チ 大当り変動パターンが決定されたときにS Pリーチ演出Dが実行された場合、「大当りB(6R)」(第1有利状態)よりも遊技者にとって有利な「大当りC(10R)」(第2有利状態)に制御される割合は40%である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が第1態様と第2態様のいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0142】

形態3-16の遊技機は、形態3-11~形態3-15のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出を前記第1態様にて実行したときは、前記特定キャラクタが表示されない態様にて前記事後演出を実行可能である(例えば、S Pリーチ演出Aの事後演出Aでは、S Pリーチ演出Aにおいてキャラクタは登場しないので、事後演出Aにおいてもキャラクタは登場しない。また、S Pリーチ演出B、Cの事後演出Aでは、S Pリーチ演出B、Cにおいてキャラクタは登場するが、事後演出Aにおいてキャラクタは登場しない部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1態様の特定演出が実行されたときにも事後演出が実行されるので、演出効果を高めることができる。

#### 【0143】

形態3-17の遊技機は、形態3-11~形態3-16のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出を1の可変表示中において実行可能であり、

前記特定演出が前記第2態様にて実行される可変表示の可変表示期間は、前記特定演出が前記第1態様にて実行される可変表示の可変表示期間よりも短く、

前記第2態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間は、前記第1態様の特定演出において前記特別演出が終了してから可変表示結果が導出表示されるまでの期間よりも長い(例えば、高ベース用のS Pリーチの可変表示期間は、低ベース用のS Pリーチの可変表示期間よりも短く(t a 0 ~ t a 7 : S Pリーチ < S Pリーチ)、S Pリーチにおいて「可動体演出」が終了したタイミングt a 4から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミングt a 7までの期間(t a 4 ~ t a 7)は、S Pリーチにおいて「可動体演出」が終了したタイミングt a 4から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミングt a 7までの期間(t a 4 ~ t a 7)よりも長い(t a 4 ~ t a 7 ; S Pリーチ > S Pリーチ))、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、短い可変表示期間において実行される第2態様の特定演出では、特別演出の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても、該可変表示の印象を高めることができる。

#### 【0144】

(S G 2 0 2 0 - 0 2 0)形態3-18の遊技機は、形態3-1~形態3-17のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、特徴部018 S Gのパチンコ遊技機1)であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用C P U 1 2 0が、S Pリーチ演出A~Eと、可動体演出と、事後演出A、Bと、を実行可能な部分)を備え、前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタ(例えば、敵キャラクタX-1)と特別キャラ

10

20

30

40

50

クタ（味方キャラクタA - 1）とを表示し該特定キャラクタと特別キャラクタとを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出（例えば、SPリーチ演出D）と、前記特定キャラクタとは異なる特殊キャラクタ（敵キャラクタX - 2）と前記特別キャラクタ（味方キャラクタA - 1）とを表示し該特殊キャラクタと該特別キャラクタとを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出（例えば、SPリーチ演出E）と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記特別演出を実行したときに、該第1特定演出にて表示した前記特定キャラクタと前記特別キャラクタとを表示して動作させることにより、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する第1事後演出（例えば、事後演出B）を実行可能であり、

10

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記特別演出を実行したときに、該第2特定演出にて表示した前記特殊キャラクタと前記特別キャラクタとを表示して動作させることにより、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報（例えば、予定出球数）を報知する第2事後演出（例えば、事後演出B）を実行可能であり、

少なくとも前記特別キャラクタの動作態様は、前記第1事後演出と前記第2事後演出とで共通である（図13 - 18、図13 - 19参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出と事後演出において共通のキャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、特定演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

20

【0145】

形態3 - 19の遊技機は、形態3 - 18に記載の遊技機であって、

前記第2事後演出の実行期間は、前記第1事後演出の実行期間と共通である（例えば、SPリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（t a 5 ~ t a 7）は全て共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、実行期間を共通化することで、事後演出の制御データ、特に、特別キャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

30

【0146】

形態3 - 20の遊技機は、形態3 - 18または形態3 - 19に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記事後演出において発光体を発光させることが可能であって、

前記発光体の発光パターンは、前記第1事後演出と前記第2事後演出とで共通である（例えば、事後演出Bの予定出球加算パートにおける可動体LED208や枠LED9L1 ~ 9L12、9R1 ~ 9R12の発光パターンは、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eとで共通である（発光パターンLP4 - 4））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

40

【0147】

形態3 - 21の遊技機は、形態3 - 18 ~ 形態3 - 20のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記事後演出において背景画像を表示可能であって、

前記背景画像は、前記第1事後演出と前記第2事後演出とで共通である（例えば、宇宙を表す背景画像018SG280は、SPリーチ演出Dの事後演出BとSPリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である（図13 - 18 ~ 図13 - 19参照））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図

50

ることができる。

【 0 1 4 8 】

形態 3 - 2 2 の遊技機は、形態 3 - 1 8 ~ 形態 3 - 2 1 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特別キャラクタは、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とで共通である（例えば、味方キャラクタ A - 1 は、S P リーチ演出 D の事後演出 B と S P リーチ演出 E の事後演出 B とで共通である（図 1 3 - 1 8 ~ 図 1 3 - 1 9 参照））、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

10

【 0 1 4 9 】

形態 3 - 2 3 の遊技機は、形態 3 - 1 8 ~ 形態 3 - 2 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 事後演出において、前記特定キャラクタと前記特別キャラクタとを共通の時期に表示可能であり、

前記第 2 事後演出において、前記特殊キャラクタと前記特別キャラクタとを共通の時期に表示可能である（例えば、S P リーチ演出 D に対応する事後演出 B において、敵キャラクタ X - 1 と味方キャラクタ A - 1 とが戦う画像が同時期に表示され、S P リーチ演出 E に対応する事後演出 B において、敵キャラクタ X - 2 と味方キャラクタ A - 1 とが戦う画像が同時期に表示される（図 1 3 - 1 8 ~ 図 1 3 - 1 9 参照））、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出の印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【 0 1 5 0 】

形態 3 - 2 4 の遊技機は、形態 3 - 1 8 ~ 形態 3 - 2 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記事後演出の演出期間は、第 1 演出期間と該第 1 演出期間よりも後の第 2 演出期間とを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 1 演出期間においては、当該事後演出に係わる前記特定演出によって制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさに関する示唆表示と該示唆表示に加算する遊技価値の大きさを示す加算表示とを表示し（例えば、S P リーチ演出 D、E に登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート）、

30

前記第 2 演出期間においては、前記加算表示にて示された遊技価値の大きさが前記示唆表示にて示された遊技価値に加算された付与遊技価値を、前記有利状態において付与される遊技価値の大きさとして報知する（例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事後演出において、示唆表示と加算表示が表示されてから有利状態において付与される遊技価値の大きさが報知されるので、事後演出の演出効果を高めることができる。

【 0 1 5 1 】

（S G 2 0 2 0 - 0 2 1）形態 3 - 2 5 の遊技機は、形態 3 - 1 ~ 形態 3 - 2 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部 0 1 8 S G のパチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記特定演出において前記有

50

利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、SPリーチ演出A～Eと、可動体演出と、事後演出A、Bと、を実行可能な部分）を備え、

前記有利状態は、第1有利状態（例えば、低ベース状態では「大当りA（6R）」/高ベース状態では「大当りB（6R）」）と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態（例えば、低ベース状態では「大当りB（6R）」/高ベース状態では「大当りC（10R）」）と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、第1特定演出（例えば、SPリーチ演出D）と、該第1特定演出とは演出態様が異なる第2特定演出（例えば、SPリーチ演出E）と、前記第1特定演出及び前記第2特定演出とは演出態様が異なる第3特定演出（例えば、SPリーチ演出A）と、を実行可能であり、

10

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記特別演出を実行したときに該第1特定演出に関連した演出態様の第1事後演出（例えば、味方A-1と敵X-1とが登場する事後演出B）を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記特別演出を実行したときに該第2特定演出に関連した演出態様の第2事後演出（例えば、味方A-1と敵X-2とが登場する事後演出B）を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第3特定演出において前記特別演出を実行したときに該第3特定演出に関連した演出態様の第3事後演出（例えば、事後演出A）を実行可能であり、

20

前記第2有利状態に制御される割合は、前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記第3特定演出のいずれが実行されるかによって異なる（例えば、高ベース状態においてSPリーチ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は、SPリーチ演出Dが実行された場合は40%、SPリーチ演出Eが実行された場合は60%であり、低ベース状態においてSPリーチ大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は、SPリーチ演出Aが実行された場合は100%である部分）、

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、特定演出により有利状態に制御されることが報知されるだけでなく、いずれの特定演出が実行されるかによって第2有利状態に制御される割合が異なるため、特定演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【0152】

形態3-26の遊技機は、形態3-25に記載の遊技機であって、

前記第1事後演出の演出期間と前記第2事後演出の演出期間は共通である一方、

前記第3事後演出の演出期間は、前記第1事後演出及び前記第2事後演出の演出期間と異なる（例えば、SPリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通であり、SPリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）は全て共通である一方で、「事後演出A」の実行期間（10秒）と「事後演出B」の実行期間（15秒）とは異なる部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1事後演出の演出期間と第2事後演出の演出期間を共通とすることで、第1事後演出と第2事後演出とで演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる第3事後演出を実行することで、事後演出が単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

#### 【0153】

形態3-27の遊技機は、形態3-25または形態3-26に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記事後演出において前記発光体を発光させることが可能であっ

50

て、

前記第 1 事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第 2 事後演出における前記発光体の発光パターンと共通である一方、

前記第 3 事後演出における前記発光体の発光パターンは、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出における前記発光体の発光パターンと異なる（例えば、S P リーチ演出 D と S P リーチ演出 E に対応する事後演出 B の予定出球報知パートにおける可動体 L E D 2 0 8 や 枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の発光パターン（発光パターン L P 4 - 5、L P 4 - 6）は共通である一方、S P リーチ演出 A に対応する事後演出 A の可動体 L E D 2 0 8 や 枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の発光パターン（発光パターン L P 4 - 2、L P 4 - 3）と、S P リーチ演出 D と S P リーチ演出 E に対応する事後演出 B における可動体 L E D 2 0 8 や 枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の発光パターン（発光パターン L P 4 - 5、L P 4 - 6）と、は異なる部分。図 1 3 - 6 参照）、  
ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、第 1 事後演出の発光パターンと第 2 事後演出の発光パターンを共通とすることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる第 3 事後演出を実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

【 0 1 5 4 】

（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。

20

【 0 1 5 5 】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

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

【 0 1 5 6 】

尚、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。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を可変表示、変動と表現する場合がある。

30

【 0 1 5 7 】

尚、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。尚、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。

40

【 0 1 5 8 】

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

【 0 1 5 9 】

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、

50

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

【0160】

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

10

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

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

20

【0164】

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

【0165】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図3参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動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。尚、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

30

【0166】

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

40

【0167】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図3参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0168】

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

50

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

【 0 1 6 9 】

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 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 1 7 0 】

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

10

【 0 1 7 1 】

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

【 0 1 7 2 】

画像表示装置 5 の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 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づき、普図ゲームが実行される。

20

【 0 1 7 3 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、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 LED を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数により表示する。

【 0 1 7 4 】

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

【 0 1 7 5 】

30

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 が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。

【 0 1 7 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する後述する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、LED を含んで構成されている。

40

【 0 1 7 7 】

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 1 7 8 】

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

50

満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【0179】

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

【0180】

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

10

【0181】

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

【0182】

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

20

【0183】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ31が配置されている。表示モニタ29は、例えば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ31は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視認する際の正面に配置されている。

【0184】

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

30

【0185】

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

40

【0186】

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

50

## 【 0 1 8 7 】

( 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。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合 ( 遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合 ) には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数 ( 例えば 4 ) まで保留される。

## 【 0 1 8 8 】

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

10

## 【 0 1 8 9 】

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

## 【 0 1 9 0 】

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。

20

## 【 0 1 9 1 】

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

## 【 0 1 9 2 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄 ( 大当り図柄、例えば「 7 」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。 ) が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄 ( はずれ図柄、例えば「 - 」 ) が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機 1 における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態 ( 時短状態 ) に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

30

## 【 0 1 9 3 】

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。

## 【 0 1 9 4 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間 ( 例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間 ) の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数 ( 例えば 9 個 ) に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド ( ラウンド遊技 ) という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数 ( 1 5 回や 2 回 ) に達するまで繰返し実行可能となっている。

40

## 【 0 1 9 5 】

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 1 9 6 】

50

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

【0197】

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。

【0198】

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。

10

【0199】

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。

20

【0200】

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。

【0201】

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

30

【0202】

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

【0203】

尚、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。

40

【0204】

（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。尚、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

50

## 【0205】

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

## 【0206】

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

10

## 【0207】

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

20

## 【0208】

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

## 【0209】

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

30

## 【0210】

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

40

## 【0211】

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

50

## 【 0 2 1 2 】

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。

## 【 0 2 1 3 】

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。

## 【 0 2 1 4 】

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）。

10

## 【 0 2 1 5 】

（基板構成）

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

20

## 【 0 2 1 6 】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

## 【 0 2 1 7 】

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、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。

30

## 【 0 2 1 8 】

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。

## 【 0 2 1 9 】

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。尚、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

40

## 【 0 2 2 0 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するとき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

50

)であってもよい。

【0221】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0222】

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

10

【0223】

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

20

【0224】

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

【0225】

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

30

【0226】

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

【0227】

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

40

【0228】

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

【0229】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能

50

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 121が記憶する各種データ(各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM 122がメインメモリとして使用される。

【0230】

演出制御用CPU 120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0231】

表示制御部123は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)などを備え、演出制御用CPU 120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【0232】

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

【0233】

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

20

【0234】

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

【0235】

尚、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御(音指定信号やランプ信号の供給等)、可動体32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU 120が実行するようにしてもよい。

30

【0236】

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CPU 120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。

【0237】

演出制御基板12に搭載されたI/O 125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。

40

【0238】

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。

【0239】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0240】

(主基板11の主要な動作)

50

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

#### 【 0 2 4 1 】

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

#### 【 0 2 4 2 】

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

#### 【 0 2 4 3 】

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

#### 【 0 2 4 4 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N o）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、RAM 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

#### 【 0 2 4 5 】

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

#### 【 0 2 4 6 】

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

#### 【 0 2 4 7 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また

10

20

30

40

50

、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0248】

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

【0249】

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

【0250】

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

【0251】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ9といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0252】

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

【0253】

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

【0254】

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

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0255】

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

#### 【0256】

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

20

#### 【0257】

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

30

#### 【0258】

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

#### 【0259】

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

40

#### 【0260】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110~S120の処理のい

50

ずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

#### 【 0 2 6 1 】

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

10

#### 【 0 2 6 2 】

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

20

#### 【 0 2 6 3 】

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

#### 【 0 2 6 4 】

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。

30

#### 【 0 2 6 5 】

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

40

#### 【 0 2 6 6 】

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

50

## 【 0 2 6 7 】

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

## 【 0 2 6 8 】

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 2 6 9 】

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 2 7 0 】

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 2 7 1 】

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

## 【 0 2 7 2 】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7 ( A ) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7 ( B

10

20

30

40

50

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

【0273】

図7(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図7(A)に示す通りである。

10

【0274】

図7(B)に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図7(B)に示す通りである。

20

【0275】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図8に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

30

【0276】

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

40

【0277】

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

50

数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0278】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくこと  
によって高くなっていく。

【0279】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定  
テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65535までの範囲が、設定値に  
かかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定  
されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したよ  
うに当り判定値のうち1020～1346までが大当たり判定値の数値範囲に設定されてい  
るとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当たり判定値の範囲（1020～  
1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付  
きはずれ基準値）として、65317～65535の範囲に設定されているので、時短付  
きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複する  
ことが防止されている。

10

【0280】

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

20

【0281】

設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定  
されている（1020～1346までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定  
値2～設定値6の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1347  
から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この  
大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3で  
は1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1  
347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されて  
いる。

【0282】

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

30

【0283】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、  
設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくこと  
によって高くなっていく。

40

【0284】

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

【0285】

尚、設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが  
設定されている（1020～1237までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、  
設定値2～設定値6の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、12  
38から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。  
この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値

50

3では1 2 3 8 ~ 1 2 7 2の範囲、設定値4では1 2 3 8 ~ 1 2 9 2の範囲、設定値5では1 2 3 8 ~ 1 3 1 7の範囲、設定値6では1 2 3 8 ~ 1 3 4 6の範囲にそれぞれ設定されている。

【0 2 8 6】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0 ~ 6 5 5 3 5の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1 0 2 0 ~ 1 2 3 7)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1 2 3 8を基準として増加していく。

10

【0 2 8 7】

このため、大当り確率は、1 0 2 0を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0 2 8 8】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち6 5 3 1 7 ~ 6 5 4 2 5までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1 0 2 0 ~ 1 3 4 6までが大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲(1 0 2 0 ~ 1 3 4 6)とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7を時短付きはずれの基準値(時短付きはずれ基準値)として、6 5 3 1 7 ~ 6 5 4 2 5の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0 2 8 9】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1 0 2 0 ~ 1 3 4 6までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

30

【0 2 9 0】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず6 5 3 1 7 ~ 6 5 5 3 5の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず6 5 3 1 7 ~ 6 5 4 2 5の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまふことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である6 5 3 1 7から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとするものの判定に関するCPU 1 0 3の処理負荷を低減することができるようになっている。

40

【0 2 9 1】

尚、本パチンコ遊技機1では、設定可能な設定値を1 ~ 6までの6個としているが、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0 2 9 2】

50

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

### 【0293】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図9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9に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

### 【0294】

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

### 【0295】

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

### 【0296】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 2 9 7 】

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

## 【 0 2 9 8 】

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。

10

## 【 0 2 9 9 】

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

20

## 【 0 3 0 0 】

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 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

## 【 0 3 0 1 】

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。

30

## 【 0 3 0 2 】

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。

40

## 【 0 3 0 3 】

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

50

力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

#### 【0304】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

#### 【0305】

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

20

#### 【0306】

ステップS175のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

30

#### 【0307】

(基本説明の変形例)

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

#### 【0308】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

40

#### 【0309】

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)。

#### 【0310】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行

50

可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

#### 【0311】

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

10

#### 【0312】

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

#### 【0313】

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

20

#### 【0314】

（特徴部069SGに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部069SGのパチンコ遊技機1について、図11-1～図11-64に基づいて説明する。尚、本特徴部069SGにおけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「069SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部069SG、099SG、018SGでは、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図11-1の手前側をパチンコ遊技機1の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

30

#### 【0315】

[実施の形態1]

以下、特徴部069SGにおける実施の形態1について説明する。本実施の形態のパチンコ遊技機1は、図7にて説明したように、大当り表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値（例えば、1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能ではなく、大当り確率が約1/319に設定された遊技機として説明する。

40

#### 【0316】

また、遊技機への電源投入後（RAMクリア処理が実行された場合）や、大当り発生後に、低確状態で連続して所定回数（本例では、900回）の可変表示が実行されても次の大当りが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態B（救済時短状態、救済時短ともいう）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当りが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、本例では「遊タイム」と呼ばれる遊技

50

状態である。

【0317】

本実施の形態では、複数種類の大当りのうち大当りAに制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態A（低確／高ベース状態）において110回の可変表示が行われるので、時短状態Aの終了後から救済時短到達までの可変表示回数に残り790回となる一方で、複数種類の大当りのうち大当りBまたは大当りCのいずれかに制御された場合は、確変状態（高確／高ベース状態）において110回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数に残り900回となる。また、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が「0」となったことに基づく時短状態B（低確／高ベース状態）における可変表示回数は1100回である。

10

【0318】

本実施の形態では、救済時短到達時の可変表示において、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像（図11-23（B）（C）参照）を表示させることによって、救済時短到達前の可変表示において、背景画像として表示されていた通常状態に対応する第1背景画像（図11-23（A）参照）の視認性を低下させた後に、背景画像として救済時短に対応する第3背景画像（図11-23（D）参照）を表示させる。

【0319】

本実施の形態では、パチンコ遊技機1の遊技盤2における画像表示装置5の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤2における画像表示装置5の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第1経路を流下し、発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第2経路を流下する。

20

【0320】

本実施の形態では、特別可変入賞球装置7には、遊技球の流下方向に沿って第1大入賞口と第2大入賞口とが形成されている。第1大入賞口は、ソレノイド069SG2A（図11-2参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。第2大入賞口は、ソレノイド069SG2B（図11-3参照）の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。

30

【0321】

更に、第1大入賞口内には、遊技球を検出可能な第1カウントスイッチ069SG023Aが設けられており、第2大入賞口内には、遊技球を検出可能な第2カウントスイッチ069SG023Bが設けられている。

【0322】

つまり、左遊技領域（第1経路）を流下する遊技球は、一般入賞口10、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域（第2経路）を流下する遊技球は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口、一般入賞口10、特別可変入賞球装置7が形成する第1大入賞口又は第2大入賞口、に入賞可能となっており、同時に、通過ゲート41を通過可能となっている。

40

【0323】

尚、本実施の形態におけるスイッチ回路110には、第1カウントスイッチ069SG023Aと第2カウントスイッチ069SG023B及び大当り開始ゲート069SG042に内蔵されている大当り開始スイッチ069SG024が接続されている。

【0324】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7の間には、複数の障害釘が配設されている。このため、左遊技領域を流下する遊技球は、第2始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域を流下する遊技球は、第1始動入賞口に入賞不能となっている。

【0325】

50

図 1 1 - 2 に示すように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 0 6 9 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 0 6 9 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 0 6 9 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 0 6 9 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 0 6 9 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 0 6 9 S G 0 2 5 C、大当たり遊技中に当該大当たり遊技のラウンド数（大当たり種別）を表示可能なラウンド表示器 0 6 9 S G 1 3 1、大当たり遊技状態、高確 / 高ベース状態（確変状態）、低確 / 高ベース状態（時短状態）等の遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2、高確 / 高ベース状態（確変状態）

10

【 0 3 2 6 】

図 1 1 - 2 に示すように、主基板 1 1 には、図示しないターミナル基板を介して、パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の管理コンピュータ等の外部装置に対して遊技情報（信号）を出力するための情報出力回路が搭載されている。

【 0 3 2 7 】

20

本実施の形態では、第 2 大入賞口内には、V 入賞口と、該 V 入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、V 入賞口の上流側には可変 V 入賞球装置（V フタ）が設けられている。可変 V 入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、第 2 大入賞口内を流下する遊技球は、可変 V 入賞球装置が開放状態であるときに V 入賞口を通過可能であり、可変 V 入賞球装置が閉鎖状態であるときに V 入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。

【 0 3 2 8 】

図 1 1 - 2 に示すように、主基板 1 1 には、スイッチ回路 1 1 0 を介して、第 2 大入賞口の下流に備えられた V 入賞口を遊技球が通過したことを検出可能な V スイッチ 0 6 9 S G 0 2 3 B 1 と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ 0 6 9 S G 0 2 3 B 2 と、が設けられている。

30

【 0 3 2 9 】

また、演出制御基板 1 2 には、プッシュボタン 3 1 B に内蔵された振動モータ 6 1 と、可動体 3 2 を動作させるための可動体モータ 2 0 7 とが接続されている。また、ランプ制御基板 1 4 には、右打ち操作を促すための右打ち LED 0 6 9 S G 0 3 1 と、第 1 特別図柄の可変表示中に点灯する第 1 特図用 LED 0 6 9 S G 0 3 2 と、第 2 特別図柄の可変表示中に点灯する第 2 特図用 LED 0 6 9 S G 0 3 3 と、第 1 保留記憶数が 1 ~ 2 の場合に点灯する第 1 保留用 LED 0 6 9 S G 0 3 4 A と、第 1 保留記憶数が 3 ~ 4 の場合に点灯する第 1 保留用 LED 0 6 9 S G 0 3 4 B と、第 2 保留記憶数が 1 ~ 2 の場合に点灯する第 2 保留用 LED 0 6 9 S G 0 3 5 A と、第 2 保留記憶数が 3 ~ 4 の場合に点灯する第 2

40

【 0 3 3 0 】

図 1 1 - 3 ( A ) は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 1 - 3 ( A ) に示すように、本実施の形態では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4、M R 4 の初期値決定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 M R 1 ~ M R

50

5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

#### 【0331】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図11-3(A)に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1～MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

10

#### 【0332】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

#### 【0333】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターン判定テーブルなどが記憶されている。

20

#### 【0334】

図11-3(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部069SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

30

#### 【0335】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

#### 【0336】

本特徴部069SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

40

#### 【0337】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部069SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が

50

行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部 069SGでは約 $1/319.68$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部 069SGでは約 $1/80.02$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

#### 【0338】

ROM 101 が記憶する判定テーブルには、図 7 に示す第 1 特図用表示結果判定テーブルや第 2 特図用表示結果判定テーブルに加えて、図 11-3 (C1) に示す大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、図 11-3 (C2) に示す大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）の他、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

10

#### 【0339】

尚、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わらない構成とされているが、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わる構成としてもよい。

#### 【0340】

（大当り種別判定テーブル）

20

図 11-3 (C1) 及び図 11-3 (C2) は、ROM 101 に記憶されている大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図 11-3 (C1) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図 11-3 (C2) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

#### 【0341】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当りの種別を大当り A ~ 大当り C のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

30

#### 【0342】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図 11-3 (D) を用いて説明する。本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で 110 回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当り A、大当り B、大当り C が設けられている。また、これら大当り A、大当り B、大当り C は、大当り遊技状態の 1 ラウンド目において遊技球が第 2 大入賞口に入賞した後に、V 入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で 110 回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

#### 【0343】

40

本実施の形態では、可変 V 入賞球装置（V フタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1 秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、1.5 秒）とがある。大当り A は、大当り遊技状態の 1 ラウンド目において可変 V 入賞球装置がショート開放状態となり、大当り B 及び大当り C は、大当り遊技状態の 1 ラウンド目において可変 V 入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

#### 【0344】

「大当り A」による大当り遊技状態は、1 ラウンド目に第 2 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2 ラウンド目 ~ 6 ラウンド目に第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当り A」では、1 ラウンド目に可変 V 入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球を V

50

入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常当たりとなる。

【0345】

「大当たりB」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放当たりである。また、「大当たりB」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変当たりとなる。

【0346】

「大当たりC」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～10ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放当たりである。また、「大当たりC」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変当たりとなる。

【0347】

尚、本実施の形態においては、大当たり種別として大当たりA～大当たりCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0348】

また、図11-3(C1)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが大当たりAに割り当てられており、150～299までが大当たりBに割り当てられている。一方で、図11-3(C2)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりBに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている。

【0349】

つまり、本実施の形態では、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割合で大当たり遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の確率で大当たり遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【0350】

本例では、大当たりAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当たりAとなった場合には、V入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当たりBおよび大当たりCとなった場合であっても、Vフタがロング開放状態となったときにV入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当たりBおよび大当たりCとなった場合には、V入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【0351】

尚、本実施の形態では、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0352】

また、本実施の形態では、例えば、第2特別図柄用の大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後に110回の確変制御及び時短制御が実行可能な大当たりB、Cを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当たり遊技状態の終了後に時短制御が1009回(確変状態:110回+時短状態A:899回)行われる大当たり

10

20

30

40

50

D等を設けてもよく、このようにすることで、ほぼ次回大当り濃厚であるため興趣向上するとともに、大当りDの終了後、110回の確変状態において大当りが発生せずに確変制御が終了した場合でも、時短状態A（低確／高ペース状態）で大当りが発生せずに899回の可変表示を実行した後、通常状態で1回の可変表示を実行するだけでさらに後述する時短状態B（救済時短状態）に制御されるため、興趣が向上する。

#### 【0353】

（時短回数）

図11-4は、移行契機毎の時短回数を説明するための説明図である。図11-4に示すように、本例では、大当りAが発生して確変領域に遊技球が入賞しなかった場合に、（1）時短制御が110回行われ、且つ、（2）低確制御が110回行われる時短状態A（本例では、時短回数110回のバトルラッシュ（BATTLE RUSH））に制御される。また、大当りBまたは大当りCのいずれかが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、（1）時短制御が110回行われ、且つ、（2）確変制御が110回行われる確変状態（本例では、時短回数110回の極バトルラッシュ（極・BATTLE RUSH））に制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、（1）時短制御が1100回行われ、且つ、（2）低確制御が1100回行われる時短状態B（本例では、時短回数1100回の遊・1100バトルラッシュ（遊・1100 BATTLE RUSH））に制御される。ただし、時短状態Bの終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び900回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Bに制御されることはない。

#### 【0354】

尚、通常状態において時短付きはずれ図柄が停止表示された場合に、（1）時短制御が1100回行われ、且つ、（2）低確制御が1100回行われる時短状態B（本例では、時短回数1100回の遊・1100バトルラッシュ）に制御されるようにしてもよい。この場合、高ペース状態（確変状態、時短状態）において時短付きはずれ図柄が停止表示されても遊技状態の移行制御は行われず（時短回数1100回の時短状態に制御しない）ものである。これは、遊技者の救済度合を低下させないためである。例えば、仮に、大当りとなりやすい確変状態に制御されているときに時短付きはずれ図柄が停止表示されることにもとづいて、時短回数1100回の時短状態に制御し直す構成とした場合には、遊技者にとって有利な状態から不利な状態へ制御することとなるため、好ましくない。そこで、時短付きはずれ図柄が停止表示された際に制御されていた遊技状態が通常状態である場合にのみ、時短回数1100回の時短状態に制御するよう構成すればよい。

#### 【0355】

尚、救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当り遊技状態に制御されることなくn回（本例では900回）の可変表示を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Kは、以下のようにして算出できる。

#### 【0356】

$$K = \{ (1 - ML)^n \} \times 100$$

（K = 救済時短到達率、ML = 大当り確率、n = 可変表示回数）

#### 【0357】

具体的には、例えば、本実施の形態における大当り確率MLが約1/319であれば救済時短到達率Kは5.9%となる。尚、設定値の設定が可能な遊技機の場合、大当り確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなるようにすれば、大当り確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

#### 【0358】

（変動パターン）

図11-5～図11-8は、本実施の形態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

#### 【0359】

図 1 1 - 5 は、( A ) は通常状態における保留記憶数が 0 ~ 2 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( B ) は保留記憶数が 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( C ) 保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【 0 3 6 0 】

図 1 1 - 5 ( A ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 2 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ B に 9 7 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ A に 2 個の判定値が割り当てられ、S P リーチ B に 1 個の判定値が割り当てられている。また、図 1 1 - 5 ( B ) に示すように、保留記憶数が 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定

10

【 0 3 6 1 】

一方、図 1 1 - 5 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P 非経由 B に 1 0 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ A に 4 0 個の判定値が割り当てられ、S P リーチ B に 5 0 個の判定値が割り当てられている。

【 0 3 6 2 】

また、図 1 1 - 6 は、( A ) は確変状態における保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( B ) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( C ) 保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パ

20

【 0 3 6 3 】

図 1 1 - 6 ( A ) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ A に 9 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ C に 2 個の判定値が割り当てられ、S P リーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。また、図 1 1 - 6 ( B ) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチ A に 8 5 個の判定値が割り当てられており、非リーチ A に 1 0 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ C に 2 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。

【 0 3 6 4 】

一方、図 1 1 - 6 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P 非経由 A に 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ C に 8 0 個の判定値が割り当てられ、S P リーチ D に 1 5 個の判定値が割り当てられている。

30

【 0 3 6 5 】

また、図 1 1 - 7 は、( A ) は時短状態 A における保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( B ) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( C ) 保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【 0 3 6 6 】

図 1 1 - 7 ( A ) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ A に 9 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ E に 5 個の判定値が割り当てられている。また、図 1 1 - 7 ( B ) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチ A に 9 0 個の判定値が割り当てられており、非リーチ A に 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ E に 5 個の判定値が割り当てられている。

40

【 0 3 6 7 】

一方、図 1 1 - 7 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P 非経由 A に 5 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ E に 9 5 個の判定値が割り当てられている。

【 0 3 6 8 】

50

また、図 1 1 - 8 は、( A ) は時短状態 B ( 救済時短状態 ) における保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( B ) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( C ) 保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【 0 3 6 9 】

図 1 1 - 8 ( A ) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ A に 9 7 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。また、図 1 1 - 8 ( B ) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに 9 7 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。

10

【 0 3 7 0 】

一方、図 1 1 - 8 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P リーチ D に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。

【 0 3 7 1 】

図 1 1 - 6 ( A ) ( B ) に示すように、確変状態において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 8 . 2 秒 { ( ( 7 s × 9 5 ) + ( 4 0 s × 2 ) + ( 2 5 s × 3 ) ) ÷ 1 0 0 = 8 . 2 }、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4 . 8 秒 { ( ( 3 s × 8 5 ) + ( 7 s × 1 0 ) + ( 4 0 s × 2 ) + ( 2 5 s × 3 ) ) ÷ 1 0 0 = 4 . 8 } である。

20

【 0 3 7 2 】

ここで、確変状態が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2 ~ 1 1 0 回の可変表示は保留記憶数が 1 ~ 3 となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4 . 8 3 秒 { ( 8 . 2 + ( 4 . 8 × 1 0 9 ) ) ÷ 1 1 0 = 4 . 8 3 } となる。

【 0 3 7 3 】

また、図 1 1 - 6 ( C ) に示すように、確変状態において保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 1 . 1 秒 { ( ( 2 2 s × 5 ) + ( 5 5 s × 8 0 ) + ( 4 0 s × 1 5 ) ) ÷ 1 0 0 = 5 1 . 1 } であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 1 . 1 秒である。

30

【 0 3 7 4 】

図 1 1 - 7 ( A ) ( B ) に示すように、時短状態 A において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 9 . 1 5 秒 { ( ( 7 s × 9 5 ) + ( 5 0 s × 5 ) ) ÷ 1 0 0 = 9 . 1 5 }、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 . 5 5 秒 { ( ( 3 s × 9 0 ) + ( 7 s × 5 ) + ( 5 0 s × 5 ) ) ÷ 1 0 0 = 5 . 5 5 } である。

【 0 3 7 5 】

ここで、時短状態 A が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2 ~ 1 1 0 回の可変表示は保留記憶数が 1 ~ 3 となると仮定すると、時短状態 A において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 . 5 8 秒 { ( 9 . 1 5 + ( 5 . 5 5 × 1 0 9 ) ) ÷ 1 1 0 = 5 . 5 8 } となる。

40

【 0 3 7 6 】

また、図 1 1 - 7 ( C ) に示すように、時短状態 A において保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 6 2 . 8 秒 { ( ( 2 2 s × 5 ) + ( 5 5 s × 9 5 ) ) ÷ 1 0 0 = 6 2 . 8 5 } である。

【 0 3 7 7 】

図 1 1 - 8 ( A ) ( B ) に示すように、時短状態 B において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 7 . 5 4 秒 { ( ( 7 s × 9 7 ) + ( 2 5 s × 3 ) ) ÷ 1 0 0 = 7 . 5 4 }、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能

50

なはずれ用の変動パターンの変動表示時間の平均時間は約  $2.205$  秒  $\{ ( ( 1.5 \text{ s} \times 97 ) + ( 2.5 \text{ s} \times 3 ) ) \div 100 = 2.205 \}$  である。

【0378】

ここで、時短状態 B が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、 $2 \sim 1100$  回の可変表示は保留記憶数が  $1 \sim 3$  となると仮定すると、時短状態 B において決定可能なはずれ用の変動パターンの変動表示時間の平均時間は約  $2.2$  秒  $\{ ( 7.54 + ( 2.205 \times 1099 ) ) \div 1100 = 2.20985 \}$  となる。

【0379】

また、図 11 - 8 ( C ) に示すように、時短状態 B において保留記憶数が  $0 \sim 3$  の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの変動表示時間の平均時間は約  $40$  秒であるため、時短状態 B において決定可能な大当り用の変動パターンの変動表示時間の平均時間は約  $40$  秒である。

10

【0380】

このように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は 3 つ、時短状態 A は 2 つ、時短状態 B は 2 つであり、保留記憶数が  $1 \sim 3$  の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は 4 つ、時短状態 A は 3 つ、時短状態 B は 2 つである。

【0381】

また、決定可能なはずれ用変動パターンの変動表示時間の平均時間は、確変状態は  $4.83$  秒、時短状態 A は  $5.58$  秒、時短状態 B は  $2.2$  秒である。

20

【0382】

また、保留記憶数が  $0 \sim 3$  の場合に決定可能な大当り用変動パターン数は、確変状態は 3 つ、時短状態 A は 2 つ、時短状態 B は 1 つである。

【0383】

また、決定可能な大当り用変動パターンの変動表示時間の平均時間は、確変状態は  $51.1$  秒、時短状態 A は  $62.8$  秒、時短状態 B は  $40$  秒である。

【0384】

すなわち、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数は、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に少なくなり ( 確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B )、決定可能なはずれ用変動パターンの変動表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に短くなる ( 確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B )。

30

【0385】

また、決定可能な大当り用変動パターンの種別は、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に少なくなり ( 確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B )、決定可能な大当り用変動パターンの変動表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態 A、時短状態 B の順に短くなる ( 確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B )。このように、時短状態 B は、確変状態や時短状態 A に比べて、変動パターン種別が少ないとともに、1 の可変表示期間が短い。つまり、単調で効率が良い可変表示が行われる。

【0386】

尚、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数や大当り用変動パターンの種別数は、確変状態の方が時短状態 A よりも多い形態を例示したが、時短状態 A の方が確変状態よりも多くてもよいし、確変状態と時短状態 A とで同じであってもよい。

40

【0387】

また、図 11 - 5 ~ 図 11 - 8 に示す各種変動パターン判定テーブルは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通に用いられるものである。特に時短状態 B においては、図 11 - 8 に示す変動パターン判定テーブルが第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通に用いられることで、時短状態 B において第 1 始動入賞が発生した場合でも、確変状態や時短状態 A に比べて決定可能な変動パターン種別数が少なく、可変表示時間の平均時間が短いため、単調で効率が良い可変表示が行われる。

【0388】

50

尚、第1特別図柄と第2特別図柄とで異なる変動パターン判定テーブルが用いられるようにしてもよい。

【0389】

尚、「大当りA」による大当り遊技状態においてV入賞が発生した場合は、「大当りB」や「大当りC」と同様に、大当り遊技状態の終了後に確変制御及び時短制御が実行される確変状態に制御されるため、変動パターンについては、図11-6に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。また、「大当りB」や「大当りC」による大当り遊技状態においてV入賞が発生しなかった場合は、「大当りA」と同様に、大当り遊技状態の終了後に時短制御のみが実行される時短状態Aに制御されるため、変動パターンについては、図11-7に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。つまり、変動パターン判定テーブルは、大当り種別に応じた変動パターン判定テーブルが用いられるわけではなく、大当り遊技状態においてイレギュラーな状態が発生することがあるため、大当り遊技状態の終了後の状態に紐づいた変動パターン判定テーブルが用いられる。

10

【0390】

つまり、有利状態（例えば、大当り遊技状態）において特定領域（例えば、V入賞口など）を遊技球が通過したことに基づいて該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御可能な遊技機において、V入賞が可能な大当り遊技状態においてV入賞が発生した場合は該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される一方で、V入賞が可能な大当り遊技状態でV入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第1時短状態に制御され、V入賞が困難な大当り遊技状態においてV入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第2時短状態に制御されるものにおいて、第1時短状態と第2時短状態とは共通の時短状態であって、第1時短状態と第2時短状態における1の可変表示期間は、本実施の形態の時短状態Bにおける1の可変表示期間よりも短いことが好ましい。

20

【0391】

（リーチを伴わない変動パターン）

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターン（「短縮非リーチA、短縮非リーチB」、「超短縮非リーチ」、「非リーチA、非リーチB」、「SP非経由A、SP非経由B」）とは、可変表示が開始された後にリーチが成立せずに可変表示結果が「はずれ」または「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される変動パターンである。「短縮非リーチA、短縮非リーチB」、「超短縮非リーチ」、「非リーチA、非リーチB」、「SP非経由A、SP非経由B」をまとめて単に「非リーチ」または「非リーチ変動パターン」ともいう。尚、「SP非経由A、SP非経由B」は、リーチやSPリーチが成立せずに大当りとなる大当り用の非リーチ変動パターンである。

30

【0392】

本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチA」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は7000msであり、「SP非経由A」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は7000+15000msであり、「非リーチB」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は12000msであり、「SP非経由B」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は12000+15000msであり、「短縮非リーチA」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は3000msであり、「短縮非リーチB」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は5000msであり、「超短縮非リーチ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は1500msである。このうち「超短縮非リーチ」の変動パターンは、時短状態Bでのみ決定可能な変動パターンであり、時短制御が実行される他の遊技状態（時短状態A、確変状態）に制御されているときに決定される何れの変動パターンよりも可変表示期間が短い。

40

【0393】

（スーパーリーチを伴う変動パターン）

本実施の形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「SPリーチA」、「SPリーチB」、「SPリーチC」、「SPリーチD」、「SPリーチE」）では、リーチ

50

状態が成立した後に、S Pリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するボーリング演出（S PリーチA）や、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出（S PリーチB～E）が実行され、ボーリング演出やバトル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行されるか、又は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行された後に、味方キャラクタが敵キャラクタに復活勝利する演出（復活演出）が実行される。

10

## 【0394】

尚、「リーチを伴わない変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンである。尚、後述する「リーチ予告」のようなリーチ煽りがあっても、最終的にリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンを含む。また、「スーパーリーチを伴う変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となった後、リーチ演出が発展してS Pリーチ演出が実行されてから表示結果が表示される変動パターンである。

## 【0395】

また、スーパーリーチ大当り変動パターン（S PリーチA～E）は、飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートと、可変表示パートの勝利演出及び復活演出の終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートと、が含まれる。

20

## 【0396】

可変表示パートの可変表示期間は、S PリーチAは45000ms、S PリーチBは80000ms、S PリーチCは40000ms、S PリーチDは25000ms、S PリーチEは50000msであり、S PリーチA～Eの種別ごとに異なっている。一方、事後演出パートの実行期間は、S PリーチA～Eで共通の15000msとなっている。本実施の形態では、事後演出パートは、可変表示期間における所定期間（例えば、15000ms）が割り当てられているが、S Pリーチの種別に応じて所定期間が異なるようにしてもよい。また、大当り遊技状態におけるファンファーレ期間などを事後演出パートに割り当ててもよい。

30

## 【0397】

尚、本実施の形態では、リーチを伴う変動パターンは全てスーパーリーチ変動パターンとされ、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていてもよい。

## 【0398】

（演出制御コマンド）

図11-9（A）は、本実施の形態における演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図11-9（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

40

## 【0399】

図11-9（A）に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドであ

50

る。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【 0 4 0 0 】

コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 9 ( B ) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか（「時短付きはずれ」であるか）の決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当りとなる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

10

#### 【 0 4 0 1 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 9 ( B ) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り A」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り B」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り C」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。

20

#### 【 0 4 0 2 】

コマンド 8 F X X H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の可変表示の停止（確定）と、次の可変表示を開始するまでの図柄確定期間を指定する図柄確定指定コマンドである。

#### 【 0 4 0 3 】

図柄確定指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 9 ( C ) に示すように、コマンド 8 F 0 0 H は、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が 0 . 5 秒となる図柄確定 A 指定コマンドである。コマンド 8 F 0 1 H は、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が 2 0 秒となる図柄確定 B 指定コマンドである。

30

#### 【 0 4 0 4 】

本実施の形態では、( i ) R A M クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合と、( i i ) 大当り後、9 0 0 回の可変表示で救済時短に到達した場合とで、救済時短到達変動において異なる E X T データが設定された図柄確定指定コマンドが送信される。具体的には、( i ) R A M クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が 0 . 5 秒となる図柄確定 A 指定コマンドが送信される。また、( i i ) 大当り後、9 0 0 回の可変表示で救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が 2 0 秒となる図柄確定 B 指定コマンドが送信される。

40

#### 【 0 4 0 5 】

コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

#### 【 0 4 0 6 】

コマンド E 1 X X H は、救済時短を除いた時短状態（時短状態 A）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンド E 2 X X H は、確変状態に

50

おける残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。

【0407】

コマンドF100Hは、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドである。コマンドF101Hは、右打ちLED069SG031の消灯を通知する右打ちLED消灯通知コマンドである。

【0408】

コマンド91XXHは、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9(D)に示すように、電源復旧時の救済時短カウンタの値(4桁の値)の各位(1桁目、2桁目、3桁目、4桁目)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

10

【0409】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9(D)に示すように、コマンド9100H~コマンド910FHは、救済時短回数の値の1桁目を指定する復旧時救済時短回数指定1コマンドである。コマンド9110H~コマンド911FHは、救済時短回数の値の2桁目を指定する復旧時救済時短回数指定2コマンドである。コマンド9130H~コマンド913FHは、救済時短回数の値の3桁目を指定する復旧時救済時短回数指定3コマンドである。コマンド9140H~コマンド914FHは、救済時短回数の値の4桁目を指定する復旧時救済時短回数指定4コマンドである。

【0410】

コマンド94XXHは、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数(126回以下の回数)を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9(E)に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数(126回以下の回数)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

20

【0411】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図11-9(E)に示すように、コマンド9400Hは、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数A指定コマンドである。コマンド9401Hは、救済時短に到達するまで残り1~125回であることを指定する救済時短回数B指定コマンドである。コマンド947EHは、救済時短に到達するまで残り126回であることを指定する救済時短回数C指定コマンドである。コマンド947FHは、救済時短に到達するまで残り127回以上であることを指定する救済時短回数D指定コマンドである。

30

【0412】

コマンド96XXHは、救済時短回数2指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数(100回単位の回数)を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数2指定コマンドでは、例えば、救済時短回数2指定コマンドのEXTデータに救済時短となるまでの残りの可変表示回数(100回単位の回数)に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの可変表示回数が100回である場合には、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601Hが送信され、残りの可変表示回数が700回である場合には、救済時短回数1指定コマンドとしてコマンド9607Hが送信される。コマンド9F00(H)は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ表示指定コマンドである。

40

【0413】

(遊技制御メイン処理)

図11-10は、本実施の形態における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップS1~S7の処理、ステップS8~S9の処理、およびステップS10~S12の処理は、図4で示したそれらの処理と同様である。

【0414】

本例では、ステップS7において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための

50

救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を16進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ069SGS0013)。

【0415】

次いで、CPU103は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ069SGS0014)。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が1~125回である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。

10

【0416】

尚、本例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップS7で送信される復旧時のコマンド(例えば、電源投入指定コマンド)のEXTデータに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。

【0417】

また、ステップS3においてRAMクリアが要求されたとき、ステップS4においてバックアップデータがない場合、ステップS5においてバックアップRAMに異常があったときに、ステップS8の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。

20

【0418】

また、ステップS9において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU103は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする(ステップ069SGS0015)。従って、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「900」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行された後、900回の可変表示を実行しても大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Bに制御されることになる。尚、本例では、ステップS9において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値(「900」)とが対応しているため、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

30

【0419】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値(本例では「900」となっている)を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を16進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ069SGS0016)。

【0420】

このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。

40

【0421】

尚、本例では、遊技機への電源投入時にRAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、RAMクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

【0422】

50

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップ S 3 ; Yes）して RAM クリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM 異常を検出（ステップ S 4 , S 5 ; No）して RAM クリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

#### 【 0 4 2 3 】

（時短フラグ、確変フラグ）

本実施の形態では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、時短フラグ A と、時短フラグ B とがある。尚、以下の説明において、フラグを消去（又はクリア）することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。

10

#### 【 0 4 2 4 】

時短フラグ A は、大当り A 経由の時短状態 A に制御されているときにセットされている。この時短フラグ A は、大当り A の大当り遊技状態が終了するときにセットされ、時短状態 A が終了するとき（時短状態 A 中に大当りとなったタイミング、110 回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング）で消去される。

#### 【 0 4 2 5 】

時短フラグ B は、救済時短経由で制御された時短状態 B に制御されているときにセットされている。この時短フラグ B は、RAM クリアから表示結果が大当り図柄とならない 900 回の可変表示が実行されたとき、又は、大当り遊技状態終了後に低確状態で表示結果が大当り図柄とならない 900 回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態 B が終了するとき（時短状態 B 中に大当りとなったタイミング、1100 回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

20

#### 【 0 4 2 6 】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施の形態では、大当り遊技の 1 ラウンド目に V 入賞した場合に、当該大当り遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フラグは、確変状態が終了するタイミング（確変状態中に大当りとなったタイミング、110 回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等）で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図 11 - 12 のステップ 069SGS69A で YES と判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから 110 回目であることに基

30

#### 【 0 4 2 7 】

（特別図柄通常処理）

図 11 - 11 および図 11 - 12 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップ S 110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 103 は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ 069SGS51）。具体的には、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が 0 でなければ、CPU 103 は、第 2 保留記憶数が 0 であるか否かを確認する（ステップ 069SGS52）。具体的には、第 2 保留記憶数をカウントするための第 2 保留記憶数カウンタの値が 0 であるか否かを確認する。第 2 保留記憶数が 0 でなければ、CPU 103 は、特別図柄ポインタ（第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第 2」を示すデータを設定する（ステップ 069SGS53）。第 2 保留記憶数が 0 であれば（すなわち、第 1 保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU 103 は、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータを設定する（ステップ 069SGS54）。

40

#### 【 0 4 2 8 】

本実施の形態では、ステップ 069SGS52 ~ S54 の処理が実行されることによって、第 1 特別図柄の可変表示に対して、第 2 特別図柄の可変表示が優先して実行される。

50

言い換えれば、第2特別図柄の可変表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の可変表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0429】

尚、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口および第2始動入賞口に遊技球が入賞した順に第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示を実行するように構成してもよい。

【0430】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する(ステップ069SGS55)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

10

【0431】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ069SGS56)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

20

【0432】

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

30

【0433】

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

【0434】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する(ステップ069SGS57)。尚、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

40

【0435】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し(ステップ069SGS61)、大当り判定モジュールを実行する(ステップ069SGS62)。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理(ステップS101)で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ(低確率状態であれば)、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、

50

CPU103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当たり判定値を用いて大当たり判定を行う。CPU103は、大当たり判定用乱数の値がいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。

#### 【0436】

大当たりとすることに決定した場合には（ステップ069SGS63；Yes）、CPU103は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（ステップ069SGS64）そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（大当たりA、大当たりB、大当たりC）を大当たりの種別に決定する（ステップ069SGS65）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当たり種別の決定を行う。そして、ステップ069SGS70に移行する。一方、大当たりとすることに決定しなかった場合には（ステップ069SGS63；No）、ステップ069SGS66に移行する。

10

#### 【0437】

本例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果（大当たり、はずれ）にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件（救済時短回数カウンタの値を減算して「0」となること）が発生し得る構成となっている。本例では、大当たりAとなったことにもとづいて時短状態Aに、所定回数（本例では、900回）の可変表示を終了しても次の大当たりが発生しなかったことにもとづいて時短状態Bに制御されるようになっているが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当たりとなる場合が想定される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当たりとなる場合には、大当たりとなることにもとづく時短状態Aに制御するよう構成されている。

20

#### 【0438】

次いで、CPU103は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップ069SGS66）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、時短回数カウンタの値を1減算し（ステップ069SGS67）、減算後の時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ069SGS68）。減算後の時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ069SGS69）。

30

#### 【0439】

尚、本例では、ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ069SGS66～069SGSS69を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ069SGS71以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「110」をセット（ステップ069SGS172参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が1余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を1加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに1多い「111」をセットするように構成してもよい。

40

#### 【0440】

次いで、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS69A）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ069SGS84に移行する。本例では、ステップ069SGS69Aの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ069SGS70以降の処理（特にステップ069SGSS71の処理）を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき（本例では、極・バトルラッシュ中）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ069SGSS70に移行する。

50

## 【 0 4 4 1 】

尚、本実施の形態では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ069SGSS70以降の処理が実行されることなく、ステップ069SGSS84に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ069SGSS70に移行するものの、ステップ069SGSS71の処理は実行されないようにしてもよい。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新されていない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドが送信されるようにしてもよい。

## 【 0 4 4 2 】

次いで、CPU103は、救済時短回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップ069SGSS70；Yes）。救済時短回数カウンタの値が0である場合には（ステップ069SGSS70；Yes）、ステップ069SGSS84へ移行する。この時点で救済時短回数カウンタの値が0である場合とは、既に救済時短経由の時短状態（時短状態B）に制御された後のタイミング（時短状態Bに制御されているか、または時短状態Bにおいて1100回の変動を行った後に通常状態に制御されているタイミング）であり、救済時短回数カウンタに900がセットされる契機である大当たりが発生していない状態である。また、救済時短回数カウンタの値が0でない場合には（ステップ069SGSS70；No）、救済時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ069SGSS71）。また、本例では、ステップ069SGSS71の処理が実行されることによって、第1特別図柄の可変表示が実行される場合であるか第2特別図柄の可変表示が実行される場合であるかに  
10  
20

## 【 0 4 4 3 】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する（ステップ069SGSS72）。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば（ステップ069SGSS72；No）、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGSS73）。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド947EHを送信する制御を行う。  
30

## 【 0 4 4 4 】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ069SGSS74）。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ069SGSS84に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、救済時短が発生したことにともづき変動終了時に時短状態Bに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ069SGSS75）。そして、ステップ069SGSS84に移行する。

## 【 0 4 4 5 】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば（ステップ069SGSS72；Yes）、CPU103は、EXTデータとして一律に7FHをセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド957FHを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGSS76）。次いで、CPU103は、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数（本例では、100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、又は800回）となっているか否かを確認する（ステップ069SGSS77）。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SG  
40  
50

S 7 8 )。例えば、救済時短回数カウンタの値が 1 0 0 である場合には、C P U 1 0 3 は、救済時短回数 2 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 1 H を送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が 8 0 0 である場合には、C P U 1 0 3 は、救済時短回数 2 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 8 H を送信する制御を行う。そして、ステップ 0 6 9 S G S 8 4 に移行する。

【 0 4 4 6 】

尚、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ( 具体的には、C P U 1 0 3 ) 側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし、救済時短回数指定コマンドや救済時短回数 2 指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成してもよい。

10

【 0 4 4 7 】

また、例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定 ( 「 9 0 0 」 をセット ) も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、1 回目に救済時短となったときのみ救済時短回数指定コマンドや救済時短回数 2 指定コマンドを送信するように構成し、2 回目以降に救済時短となったときには救済時短回数指定コマンドや救済時短回数 2 指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【 0 4 4 8 】

次いで、C P U 1 0 3 は、大当たり種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する ( ステップ 0 6 9 S G S 8 4 )。この場合、例えば、大当たり A とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「 2 」と決定し、大当たり B とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「 3 」と決定し、大当たり C とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「 7 」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「 - 」と決定する。また、C P U 1 0 3 は、決定した特別図柄の停止図柄を R A M 1 0 2 に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる ( ステップ 0 6 9 S G S 8 5 )。

20

【 0 4 4 9 】

そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理 ( ステップ S 1 1 1 ) に対応した値に更新する ( ステップ 0 6 9 S G S 8 6 )。

【 0 4 5 0 】

( 特別図柄停止処理 )

30

図 1 1 - 1 3 および図 1 1 - 1 4 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理 ( ステップ S 1 1 3 ) を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、まず、図柄確定期間タイマの値を 1 減算し ( ステップ 0 6 9 S G S 1 3 1 )、減算後の図柄確定期間タイマの値が 0 となっているか否かを確認する ( ステップ 0 6 9 S G S 1 3 2 )。

【 0 4 5 1 】

減算後の図柄確定期間タイマの値が 0 となっていなければ ( すなわち、まだ第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ )、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が 0 となっていれば ( すなわち、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば )、C P U 1 0 3 は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する ( ステップ 0 6 9 S G S 1 3 3 )。大当たりフラグがセットされている場合には、C P U 1 0 3 は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグ A、時短フラグ B、救済時短決定フラグ、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする ( ステップ 0 6 9 S G S 1 3 4 )。

40

【 0 4 5 2 】

次いで、C P U 1 0 3 は、救済時短回数カウンタに「 9 0 0 」をセットする ( ステップ 0 6 9 S G S 1 3 5 )。従って、本例では、大当たりを契機として救済時短回数カウンタに「 9 0 0 」がセットされ、大当たり遊技終了後に低確状態において 9 0 0 回の可変表示を実行しても次の大当たりが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態 B に制御される

50

ことになる。

【0453】

尚、本例では、ステップ069SGS135の処理を実行することによって、大当たりとなった場合に、その大当たりのファンファール期間の開始時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「900」をセットしてもよく、大当たり遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定するように構成してもよい。

【0454】

次いで、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を開始する制御を行う（ステップ069SGS136）。また、CPU103は、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS137）。

10

【0455】

次いで、CPU103は、大当たり開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ069SGS138）。次いで、CPU103は、第1大入賞口069SG007Aや第2大入賞口069SG007Bを開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファール時間）を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ069SGS139）。そして、CPU103は、特別図柄プロセフラグの値を大当たり開放前処理（ステップS144）に対応した値に更新する（ステップ069SGS140）。

20

【0456】

大当たりフラグがセットされていなければ（ステップ069SGS133；No）、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ069SGS170）。救済時短決定フラグがセットされていれば、CPU103は、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ069SGS171）、セットされている場合には、時短フラグBをセットし、時短状態に制御する（ステップ069SGS171A）。そして、時短回数カウンタに「1100」をセットする（ステップ069SGS172）。

【0457】

また、CPU103は、時短状態B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS174）。また、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を開始する制御を行うとともに（ステップ069SGS174A）、右打ちLED069SG031の点灯を通知する右打ちLED点灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ069SGS174B）。その後、ステップ069SGS175へ移行する。

30

【0458】

尚、本例では、救済時短となったタイミングでは時短状態Bに制御するだけで救済時短回数カウンタの設定は行わない例を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングで時短状態Bに制御するとともに救済時短回数カウンタの設定（「900」をセット）も行うように構成してもよい。そのような構成によれば、救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当たりが発生するまで時短状態を継続するように構成することができる。

40

【0459】

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「900」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ減算して救済時短回数カウンタの値が「0」となったことにもとづいて救済時短を発生させる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタを設定する際に「0」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を1ずつ加算して救済時短回数カウンタの値が「900」となったことにもとづいて救済時短を発生させるように構成してもよい。

50

## 【0460】

また、本例では、ステップ069SGS172の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの可変表示回数(900回)よりも多い値の1100回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ069SGS172において時短回数カウンタに「900」と同じ値や少ない値をセットしてもよい。

## 【0461】

また、ステップ069SGS172において、複数種類の時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、1回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「110」をセットし、2回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「1100」をセットするように構成してもよい。

10

## 【0462】

また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ069SGS172において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、10%の確率で110回と決定し、90%の確率で1100回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当たり種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。

## 【0463】

また、ステップ069SGS170において救済時短決定フラグがセットされていなければ、CPU103は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ069SGS141)。時短終了フラグがセットされていれば、CPU103は、時短終了フラグをリセットする(ステップ069SGS142)。

20

## 【0464】

次いで、CPU103は、セットされているいずれかの時短フラグ(時短フラグA~Bのいずれか)をリセットし、時短状態を終了する(ステップ069SGS145)。そして、CPU103は、右打ちランプ069SG132の点灯を終了する制御を行う(ステップ069SGS150)。また、CPU103は、右打ちLED069SG031の消灯を通知する右打ちLED消灯通知コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ069SGS151)。また、CPU103は、通常状態指定コマンド(遊技状態指定コマンドの一種)を演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ069SGS152)。そして、ステップ069SGS175に移行する。

30

## 【0465】

尚、本例では、ステップ069SGS141~S152の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

## 【0466】

また、ステップ069SGS141において、時短終了フラグがセットされていなければ(ステップ069SGS141;No)、ステップ069SGS175に移行する。

40

## 【0467】

ステップ069SGS175では、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップS110)に対応した値に更新する(ステップ069SGS175)。

## 【0468】

(状態遷移)

次に、本実施の形態における状態遷移について説明する。図11-15は、本実施の形態における状態遷移を説明するための状態遷移図である。

50

## 【 0 4 6 9 】

図 1 1 - 1 5 に示すように、通常状態（低確 / 低ベース状態）において、大当り B が発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当り A が発生した場合には、時短状態 A（大当り経由の時短状態（低確 / 高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当り B が発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（ P ）（ P - 1 ） R A M クリア処理後や、（ P - 2 ）確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が 9 0 0 回に到達した場合、又は（ Q ）（ Q - 1 ）時短状態 A における 1 1 0 回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が 7 9 0 回に到達した場合）には時短状態 B（救済時短経由の時短状態（低確 / 高ベース状態））に制御される。

10

## 【 0 4 7 0 】

また、図 1 1 - 1 5 に示すように、確変状態（高確 / 高ベース状態）において、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される。

## 【 0 4 7 1 】

また、図 1 1 - 1 5 に示すように、時短状態 A（低確 / 高ベース状態）において、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態 A において、大当りが発生することなく 1 1 0 回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。

20

## 【 0 4 7 2 】

また、図 1 1 - 1 5 に示すように、時短状態 B（低確 / 高ベース状態）において、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態 B において、大当りが発生することなく 1 1 0 0 回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（ P ）（ P - 1 ） R A M クリア処理後や、（ P - 2 ）確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が 9 0 0 回に到達した場合、又は（ Q ）（ Q - 1 ）時短状態 A における 1 1 0 回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が 7 9 0 回に到達した場合）には時短状態 B（救済時短経由の時短状態）に制御される。

30

## 【 0 4 7 3 】

尚、本例では、時短状態 B 中に大当りが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態 A に移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に対応した時短回数（本例では、1 1 0 回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態 B を継続するように構成してもよい。

40

## 【 0 4 7 4 】

尚、本例では、時短状態中や確変状態中に第 1 特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第 1 特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。

## 【 0 4 7 5 】

（遊タイムの説明）

次に、本実施の形態における時短状態 B（救済時短状態）である「遊タイム」の特徴について、図 1 1 - 1 6 ~ 図 1 1 - 1 8 に基づいて説明する。図 1 1 - 1 6 は、（ A 1 ）（

50

A 2)は「遊タイム」非搭載の場合の一例を示す図、(B 1)(B 2)は「遊タイム」搭載の場合の一例を示す図である。図11-17は、(A)~(D)は通常状態におけるはずれ変動の一例を示す図である。図11-18は、(E 1)(E 2)は変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの説明図、(F 1)~(F 4)は変動効率が通常状態よりも高い本件の遊タイムの説明図である。尚、図11-16~図11-18においては、「遊タイム」の特徴を説明する便宜上、以下において説明する演出画像とは異なる説明用の画像を用いて説明することとする。

【0476】

まず、本実施の形態の「遊タイム」が非搭載のパチンコ遊技機の場合、例えば、図11-16(A 1)(A 2)に示すように、大当りの終了後、低確状態(例えば、通常状態(低確/低ベース状態))で大当りに制御されることなく所定回数(例えば、大当り確率が約1/300の場合で900回など、大当り確率分母の約3倍)の可変表示が行われた場合でも、「遊タイム」、つまり、時短状態に制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約3倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態(低確/低ベース状態)が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

10

【0477】

一方、本実施の形態の「遊タイム」が搭載のパチンコ遊技機の場合、図11-16(B 1)(B 2)に示すように、大当りの終了後、低確状態(例えば、通常状態(低確/低ベース状態))で大当りに制御されることなく所定回数(例えば、大当り確率分母の約2.5~3倍)の可変表示が行われた場合に「遊タイム」となり、特定回数(例えば、1100回など、最大で大当り確率分母の約3.8倍など)の可変表示にわたり時短状態Bに制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約3倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、「遊タイム」、つまり、時短状態Bに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

20

【0478】

また、図11-17(A)~(D)に示すように、遊技者は、大当りの終了後から「遊タイム」に制御されるまでの期間にわたり、大当りがない状態で遊技を続けており(「はまっている」)、その期間には様々な予告演出が実行されて煽られ続けている。また、900回の可変表示となると、例えば、大当り終了後から可変表示が第1回数(例えば、105回)実行されたとき(図11-17(A)参照)、可変表示が第2回数(例えば、213回)実行されたとき(図11-17(B)参照)、可変表示が第3回数(例えば、506回)実行されたとき(図11-17(C)参照)、可変表示が第4回数(例えば、882回)実行されたときなど(図11-17(D)参照)、少なくともSPリーチといった大当り期待度の高い演出(例えば、「激熱」のSPリーチ演出など)が所定回数実行され、これらSPリーチ演出がことごとくはずれ続けているため、かなり気が滅入っている可能性が高い。

30

【0479】

よって、図11-18(E 1)(E 2)に示すように、900回の可変表示を経由してようやく「遊タイム」(時短状態B)に制御される場合でも、この時短状態Bが、通常状態(低確/低ベース状態)のように変動効率が低い状態である場合、無駄な打ち球数も増えてさらなる追加投資と遊技の長期化が考えられる。また、900回の可変表示においてSPリーチ演出がことごとくはずされてかなり気が滅入っているため、「遊タイム」においても煽り演出が頻発すると遊技意欲が低下してしまう。

40

【0480】

そこで、図11-18(F 1)~(F 4)に示すように、本実施の形態の「遊タイム」(時短状態B)は、通常状態(低確/低ベース状態)よりも変動効率が高くなる時短状態であるため、追加投資を抑えつつ遊技を続けることができる。また、時短制御は可変表示

50

が特定回数（例えば、1100回など、最大で大当たり確率の約3.8倍の回数）実行されることで、時短状態Bに制御されている期間に大当りに制御される確率が高い（例えば、約97%など）ため、安心して遊技を行うことができる。例えば、大当たり確率が1/319.9である場合、1回の可変表示で大当たりにならない確率は約99%{(319.9-1)÷319.9=0.996874}であり、1100回転以内に大当たりにならない確率は約3%(0.996874^1100=0.031937)になる。よって、1100回転以内に大当たりになる確率は約97%(1-0.031937=0.968063)である。

#### 【0481】

さらに、「遊タイム」では、選択される変動パターンの変動表示期間が短いので他の時短状態よりも変動効率がいため、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引く可能性が高いとともに、右打ち遊技により第2特図ゲームでの大当たりとなることで、遊技者にとって有利な大当たり（例えば、大当たりBや大当たりCなど）が付与される可能性が高い有利な状態である。また、後述するような予告演出やSPリーチ演出などが実行されにくく、はずれ演出で煽られる機会が少ないため、遊技意欲の低下を好適に抑制することができる。つまり、本実施の形態の「遊タイム」は、確変状態や時短状態Aのように、演出などを楽しみながら次の大当りを待つための遊技状態とは異なり、演出を楽しむことよりもはずれ変動を効率よく消化して次の大当りを引き当てることを優先する遊技状態である。尚、本実施の形態の「遊タイム」（時短状態B）の詳細については、以下説明する。

#### 【0482】

（バトルラッシュ）

本実施の形態では、大当たりA経由の時短状態Aに制御される場合に、演出モードが「バトルラッシュ」に制御される。図11-19(A)は、演出モードが「バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

#### 【0483】

図11-19(A1)に示すように、遊技状態が低確/高ペース状態（時短状態A）に制御されており、時短回数カウンタの値が0~110である場合に、演出モードが「バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第2背景画像069SG320が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG221が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、低確/高ペース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=0~110）が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。

#### 【0484】

このとき、第2特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域069SG013にアクティブ表示069SG003が表示されており、第2保留記憶数の値が4であることに対応して、第2保留表示領域069SG012に第2保留表示069SG002が4つ表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第2保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「」）を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

#### 【0485】

尚、上記第1保留記憶数、第2保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機1に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、時短残表示069SG201、右打ち報知画像069SG400などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤー）に表示することで、演出画像が重複して第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤー）に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視

10

20

30

40

50

認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【0486】

尚、上記小図柄は、第4図柄とも言う。第4図柄は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される（図11-19（A1）に示す表示領域5SLに表示される小図柄など参照）。第4図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体32が画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPUは、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第1特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。また、演出制御用CPUは、第2可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第2特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。

10

【0487】

また、第1特図用LED069SG032や第2特図用LED069SG033など、画像表示装置5以外の個所（例えば、遊技盤2の所定個所である特別可変入賞球装置7など）に設けた第4図柄表示装置にて表示される図柄を第4図柄とも言う。

【0488】

次いで、図11-19（A2）に示すように、遊技状態が時短状態Aに制御されているときの110回目の可変表示が終了した後、低確/低ベース状態（通常状態）に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として昼の街の風景をあらわした第1背景画像069SG310が表示され、画像表示装置5の画面右下部に、低確/低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示069SG202（本例では、「ゲーム0回」の文字）が表示されている。このとき、画像表示装置5の画面上部の演出モード表示069SG221、画像表示装置5の画面左下部の時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、 $XX = 0 \sim 100$ ）、画像表示装置5の画面右下部の右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字は消去される。

20

【0489】

尚、低確/低ベース状態（通常状態）に制御されている場合に、救済時短回数カウンタの値が300以下である場合には、後述するカウントダウン演出が実行され、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の文字、及び三角形のオブジェクト、 $XX = 1 \sim 300$ ）が表示される。

30

【0490】

（遊・1100バトルラッシュ[遊タイム]）

本実施の形態では、救済時短経由の時短状態Bに制御される場合に、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」（「遊タイム」ともいう）に制御される。図11-19（B）は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

40

【0491】

図11-19（B1）に示すように、遊技状態が低確/高ベース状態（時短状態B）に制御されており、時短回数カウンタの値が0~1100である場合に、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第3背景画像069SG330が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部には、低確/高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて、時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、 $XX = 0 \sim 1100$ ）が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている

50

。また、画像表示装置 5 の画面左上に、第 1 保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第 2 保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「」）を表示するための表示領域 5 S L が設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【0492】

尚、時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 については、表示態様（例えば、デザイン、フォント、色味など）が確変状態と時短状態 A と時短状態 B とで共通とされていることで、コストを低減することができる。

【0493】

次いで、図 1 1 - 1 9 ( B 2 ) に示すように、遊技状態が時短状態 B に制御されているときの 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、低確 / 低ペース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第 1 背景画像 0 6 9 S G 3 1 0 が表示される。このとき、画像表示装置 5 の画面上部の「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H」の文字、画像表示装置 5 の画面左下部の時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1（本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 1 1 0 0）、画像表示装置 5 の画面右下部の右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字は消去される。

10

【0494】

尚、本実施の形態では、時短状態 B において大当たりが発生せずに 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当たりが発生せずに 9 0 0 回の可変表示が実行されても時短状態 B に制御されることはない。よって、時短状態 A や後述する確変状態において大当たりが発生せずに 1 1 0 回目の可変表示が終了した後に、画像表示装置 5 の画面右下部に可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 が表示されるようになってい一方、時短状態 B において大当たりが発生せずに 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後は、画像表示装置 5 に可変表示回数表示 0 6 9 S G 2 0 2 が表示されないようにしている。このようにすることで、時短状態 B において大当たりが発生せずに 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、さらに低確状態において大当たりが発生せずに 9 0 0 回の可変表示が実行されれば時短状態 B に制御されると思わせてしまうことを防止できる。

20

【0495】

また、本実施の形態では、図 1 1 - 1 9 ( B 1 ) に示すように、時短状態 B に制御されている期間において、アクティブ表示領域 0 6 9 S G 0 1 3 にアクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 が表示され、第 2 保留表示領域 0 6 9 S G 0 1 2 に第 2 保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B に制御されている期間においては、アクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 や第 2 保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 が表示されないようにしてもよい。尚、時短状態 A や確変状態においては、アクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 や第 2 保留表示 0 6 9 S G 0 0 2 が表示されるようにしてもよいし、表示されないようにしてもよい。

30

【0496】

また、遊技状態が時短状態 A に制御されているときの 1 1 0 回目の可変表示が終了した後、低確 / 低ペース状態に制御される場合に、例えば、「B A T T L E R U S H 終了」などの文字を表示してから低確 / 低ペース状態に制御するようにしてもよい。一方、遊技状態が時短状態 B に制御されているときの 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、低確 / 低ペース状態に制御される場合に、上記したような「B A T T L E R U S H 終了」などの文字を表示しないようにすることが好ましい。

40

【0497】

また、遊技状態が時短状態 B に制御されているときの 1 1 0 0 回目の可変表示が終了した後、低確 / 低ペース状態に制御される場合に、時短状態 B への移行時に行われるシャッター演出（図 1 1 - 2 3 ( B ) 参照）を行ってから低確 / 低ペース状態に制御するようにしてもよい。

【0498】

また、遊技状態が時短状態 A に制御されているときの 1 0 1 回目の可変表示が開始した

50

ときに、時短回数が残り10回であることを示唆するカウントダウン報知を行う一方で、遊技状態が時短状態Bに制御されているときの1091回目の可変表示が開始してもカウントダウン報知を行わないようにしてもよく、このようにすることで、時短状態B（遊タイム）が終了しそうなのに煽りを入れてしまうことを防止できる。

【0499】

（極・バトルラッシュ）

本実施の形態では、大当たりB又は大当たりC経由の確変状態に制御される場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御される。図11-20は、演出モードが「極・バトルラッシュ」に制御されている場合の画像表示装置5における演出例を示す図である。

【0500】

図11-20（A）に示すように、遊技状態が高確/高ペース状態（確変状態）に制御されており、時短回数カウンタの値が11～110である場合に、演出モードが「極・バトルラッシュ」であることに対応して、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第4背景画像069SG340が表示されており、画像表示装置5の画面上部に「極・BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG223が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、高確/高ペース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=11～110）が表示されており、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されている。また、画像表示装置5の画面左上に、第1保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第2保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「」）を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【0501】

次いで、図11-20（B）に示すように、遊技状態が高確/高ペース状態に制御されており、時短回数カウンタの値が0～10である場合に、画像表示装置5の画面左下部に、時短回数カウンタの値が11～110であった場合の時短残表示069SG201よりも拡大した態様の強調時短残表示069SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX=0～10）が表示されている。尚、強調時短残表示069SG201は、時短残表示069SG201を拡大した態様に限らず、時短残表示069SG201の表示色を変えたり、時短残表示069SG201にエフェクト表示を付加したりしてもよい。また、時短残表示069SG201から強調時短残表示069SG201に切り替わるタイミングで、スピーカから専用の効果音を再生出力させてもよい。

【0502】

また、時短状態Aや時短状態Bにおいても、確変状態と同じような態様で時短残表示を表示してもよい。また、時短状態Bについては、強調時短残表示を行わないようにすることで、遊技者にストレスを与えないようにしてもよい。

【0503】

次いで、図11-20（C）に示すように、遊技状態が高確/高ペース状態に制御されている場合に、表示結果が「はずれ」となる110回目の可変表示が実行されているときに、画像表示装置5の画面全体にリザルト画像069SG500が表示されている。リザルト画像069SG500には、極・バトルラッシュが終了したことを報知する「極・BATTLE RUSH終了」の文字と、大当たり回数を示す「BONUS×○回」の文字（○は大当たり回数）と、付与された遊技球の総数を示す「XXXX pt」の文字（XXXXは付与された遊技球の総数）とが含まれている。

【0504】

尚、このリザルト画像069SG500に含まれる大当たり回数とは、高確状態での可変表示に基づく大当たりが連続した回数（所謂連荘回数）であり、付与された遊技球の総数とは、連荘回数的大当たりにおいて付与された賞球数を含むものである。

【0505】

10

20

30

40

50

次いで、図 11 - 20 (D) に示すように、遊技状態が高確 / 高ベース状態に制御されているときの 110 回の可変表示が終了した後に、低確 / 低ベース状態に制御される場合に、飾り図柄の背景画像として第 1 背景画像 069SG310 が表示され、画像表示装置 5 の画面右下部に低確 / 低ベース状態に制御されてから実行された可変表示回数に対応する可変表示回数表示 069SG202 (本例では、「ゲーム 0 回」の文字) が表示されている。このとき、画像表示装置 5 の画面上部の演出モード表示 069SG223、画像表示装置 5 の画面左下部の強調時短残表示 069SG201 (本例では、「残り XX 回」の文字、X = 0 ~ 10)、画像表示装置 5 の画面右下部の右打ち報知画像 069SG400 と「右打ち」の文字は消去される。

【0506】

10

尚、遊技状態が確変状態、時短状態 A、時短状態 B から通常状態に制御されたときに、時短制御が終了したことに基づいて左打ちを指示する左打ち報知演出を実行してもよい。左打ち報知演出は、画像表示装置 5 の画面中央部に左打ち報知画像と「左打ち」の文字や矢印画像が表示され、スピーカ 8L、8R から「左打ちしてください」の音声再生出力される。

【0507】

また、図 11 - 19 (A2) に示すように時短状態 A に制御されているときの 110 回目の可変表示が終了した後や、図 11 - 19 (B2) に示すように時短状態 B に制御されているときの 110 回目の可変表示が終了した後や、図 11 - 20 (D) に示すように確変状態に制御されているときの 110 回目の可変表示が終了した後のいずれにおいても、低確 / 低ベース状態 (通常状態) の制御が開始されるときに可変表示回数表示 069SG202 の可変表示回数を共通の「0 回」と表示することで、パチンコ遊技機 1 の状態 (前回大当りの種別や、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の何れに制御されていたかなど) を容易に把握できないようにし、時短状態 B に制御されることに対する期待感を高めることができる。

20

【0508】

尚、低確 / 低ベース状態 (通常状態) の制御が開始されるときに、可変表示回数表示 069SG202 にて表示する可変表示回数として、時短状態 A の制御が終了した場合は「110 回」、時短状態 B の制御が終了した場合は「1100 回」、確変状態の制御が終了した場合は「110 回」など、各状態において実行された可変表示回数を表示するようにしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 の状態 (前回大当りの種類、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の何れに制御されていたか) を概ね確認することができ、それによって時短状態 B に制御されるまでの可変表示回数を予測しやすくなるので、遊技意欲の向上につなげることができる。

30

【0509】

また、時短状態 A と時短状態 B とにおいて、共通の楽曲 (例えば、楽曲 A) が BGM として固定で再生され、確変状態においては、楽曲 A を含む複数の楽曲 (例えば、楽曲 A ~ X など) のうちからいずれかが選択可能とされ、選択された楽曲を再生可能となってもよい。

【0510】

40

また、時短状態 A と確変状態とにおいて楽曲 A が流れる場合、該楽曲 A に対応した発光パターン (楽曲の韻に合わせた発光パターンなど) で遊技効果ランプ 9 や可動体 LED 208 などが発光されるようにしてもよい。

【0511】

また、時短状態 B において楽曲 A が流れる場合、時短状態 A、確変状態において楽曲 A が流れるときとは異なる発光パターン (背景画像に合わせた発光パターンなど) で遊技効果ランプ 9 や可動体 LED 208 などが発光されるようにしてもよい。

また、時短状態 A や確変状態における遊技効果ランプ 9 や可動体 LED 208 などの発光パターン (楽曲の韻に合わせたパターン) の方が、時短状態 B における遊技効果ランプ 9 や可動体 LED 208 などの発光パターン (背景画像に合わせたパターン) よりも発光

50

のパターンが強調され、時短状態 B における遊技効果ランプ 9 や可動体 LED 208 などの発光パターンは落ち着いた発光パターンとなる。尚、強調される発光パターンは、落ち着いた発光パターンよりも輝度が高いパターン、発光データの切り替え間隔が短いパターン、点滅周期が短いパターン等を含む。このようにすることで、時短状態 B では、上記の流れで説明した通り、遊技者は気が滅入っている可能性があるため、遊技効果ランプ 9 や可動体 LED 208 などの発光パターンを強調しすぎずに落ち着かせることで、遊技者が不満を持つことを抑制できる。

#### 【0512】

また、例えば、時短状態 A と時短状態 B とにおいて、共通の背景画像を表示するが、時短状態 B では、該背景画像の遠近感（視認性）を時短状態 A と異ならせることにより、同じ背景画像の流用でも全く異なった状態であることが分かる（異なった印象を与える）ようにしてもよい。

10

#### 【0513】

また、時短状態 A と時短状態 B とにおいて、飾り図柄の大きさも異ならせ（例えば、時短状態 A：普通、時短状態 B：大きい）、背景画像を流用していても全く異なった状態であることが分かる（印象を与える）ようにしてもよい。

#### 【0514】

また、確変突入演出・時短突入演出 A の実行後に、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示を行うようにしてもよい。この場合、時短突入演出 B の実行後においては、プリペイドカードの取り忘れ防止表示や遊技機メーカー表示は行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、大当りを經由しない時短状態 B の突入時において上記表示を行うことにより遊技者にストレスを与えてしまうことを抑制できる。

20

#### 【0515】

（可変表示回数表示、特別回数表示）

本実施の形態では、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに、画像表示装置 5 の画面右下部に、低確／低ベース状態に制御されてから実行された可変表示の回数に対応した可変表示回数表示 069SG202（本例では、「ゲームXXX回」の文字等）と、救済時短到達までの可変表示の残り回数に対応した特別回数表示 069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の文字、及び三角形のオブジェクト等）とが表示可能である。本実施の形態では、特別回数表示が表示される演出をカウントダウン演出と称するものとする。

30

#### 【0516】

本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値に応じて、可変表示回数表示と特別回数表示のいずれが表示されるかが決定される。また、救済時短回数カウンタの値に応じて特別回数表示の表示態様を変化可能である。図 11-21 は、可変表示回数表示又は特別回数表示が表示されている場合の画像表示装置 5 における演出例を示す図である。

#### 【0517】

図 11-21（A）に示すように、救済時短回数カウンタの値が 301～900 である場合には、画像表示装置 5 の画面右下部に可変表示回数表示 069SG202（本例では、「ゲームXXX回」の文字、XXX=0～699 など）が表示される。可変表示回数表示 069SG202 の数字（XXX）は、可変表示が実行されるごとに加算表示される。

40

#### 【0518】

図 11-21（B）に示すように、救済時短回数カウンタの値が 31～300 である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置 5 の画面右下部に白色態様の特別回数表示 069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の白色文字、及び白色の三角形のオブジェクト、XXX=31～300）が表示される。

#### 【0519】

図 11-21（C）に示すように、救済時短回数カウンタの値が 30 である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置 5 の画面中央部に赤色態様の特別回数表示

50

069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、XXX=30）が所定期間（例えば、約3秒）拡大表示された後、図11-21（D）に示すように、画像表示装置5の画面右下部に移行して縮小表示される。そして、救済時短回数カウンタの値が1～30である場合には、カウントダウン演出が実行され、画像表示装置5の画面右下部に赤色態様の特別回数表示069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あとXXX回」の赤色文字、及び赤色の三角形のオブジェクト、XXX=1～30）が表示される。

#### 【0520】

尚、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が0となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示しないものとするが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が0となった場合の可変表示において、特別回数表示を表示してもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値が1となる可変表示において、赤色態様の特別回数表示が表示された後に、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示が実行されると、金色態様の特別回数表示069SG203（本例では、「遊・1100BATTLE RUSHまで」の文字、「あと0回」の金色文字、及び金色の三角形のオブジェクト等）が表示されてもよい。

10

#### 【0521】

また、本実施の形態では、特別回数表示069SG203が表示されている期間においては、可変表示回数表示069SG202を非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示回数表示069SG202を表示したまま特別回数表示069SG203を表示し、可変表示に伴い、可変表示回数表示069SG202の加算表示と特別回数表示069SG203の減算表示とを実行するようにしてもよい。尚、この場合、可変表示回数表示069SG202を特別回数表示069SG203の表示態様よりも視認性が低い態様で表示する（例えば、可変表示回数表示069SG202を特別回数表示069SG203よりも縮小表示するなど目立たない態様で表示する）ことが好ましい。

20

#### 【0522】

また、特別回数表示069SG203の表示を開始する契機は、時短状態Bに制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り50回など）となった可変表示が開始されるときなどの一定のタイミングであってもよいし、特別回数表示069SG203の表示開始抽選を実行して当選したタイミングや、SPリーチはずれの変動パターンが終了したタイミングや、あるいは、時短状態Bに制御されるまでの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り50回など）となったことが残回数示唆演出などの実行により示唆された場合など、不定期なタイミングであってもよい。また、特別回数表示069SG203の表示を開始するときには、特別回数表示069SG203を全画面表示するなどして強調表示するようにしてもよい。また、特別回数表示069SG203を表示する代わりに、専用の演出モード（例えば、「リーチしたら激熱」など）に切り替える専用の背景演出を実行可能としてもよい。

30

#### 【0523】

また、救済時短回数カウンタの値が301～900となった場合、救済時短回数カウンタの値が301～900となる前のよりもSPリーチの変動パターンが決定されにくくなる変動パターンテーブルに切り替わるようにしてもよい。このようにすることで、早く救済時短に突入させたい遊技者の意図を汲んだ可変表示にて遊技させることが可能となる。

40

#### 【0524】

また、特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）においては、後述する各種予告演出の実行を制限（例えば、実行しない、または、目立たない態様で表示するなど）してもよい。また、予告演出の実行時期と特別回数表示069SG203の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、特別回数表示069SG203を強調表示しない態様で表示したり、後述する先読み予告演出の実行時期と

50

特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示期間（上記全画面表示期間も含む）とが重複する場合には、先読み予告演出が終了した後の可変表示が開始されたときに特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を表示したり、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示期間（上記全画面表示期間も含む）における所定の可変表示が大当たりとなる場合には、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 の表示を制限（例えば、表示しない、または、目立たない態様で表示するなど）するようにしてもよい。

#### 【 0 5 2 5 】

（救済時短到達時の演出例）

前述したように、（ i ） R A M クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合（ R A M クリア後に 1 度も大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が 0 . 5 秒となる図柄確定 A 指定コマンドが送信され、（ i i ）大当たり後、 9 0 0 回の可変表示で救済時短に到達した場合（ 1 度大当たりし、その後大当たりせずに救済時短に到達した場合）には、救済時短到達変動において図柄確定期間が 2 0 秒となる図柄確定 B 指定コマンドが送信される。本実施の形態では、前記（ i ）の場合と前記（ i i ）の場合とでは図柄確定期間が異なるため、低確 / 低ベース状態における救済時短到達変動が終了してから低確 / 高ベース状態（時短状態 B ）に制御され救済時短遊技が開始するまでの期間（即ち、図柄確定期間）の演出態様が異なっている。

10

#### 【 0 5 2 6 】

次に、（ i ） R A M クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合の演出例に関して、図 1 1 - 2 2 ~ 図 1 1 - 2 5 を用いて説明する。本例では、（ i ） R A M クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチ B または非リーチ B ）はずれ」であるときについて説明する。

20

#### 【 0 5 2 7 】

（（ i ）の場合の演出例）

図 1 1 - 2 2 は、 R A M クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ（短縮非リーチ B または非リーチ B ）はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 1 1 - 2 3 は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

#### 【 0 5 2 8 】

まず、図 1 1 - 2 3 （ A ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確 / 低ベース状態）に制御されているときに、 C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が 1 である場合の可変表示）を終了させるタイミングで（図 1 1 - 2 2 に示す T 1 のタイミングで）、図柄確定 A 指定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の組合せ（本例では、「 1 4 6 」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せを確定停止させる。

30

#### 【 0 5 2 9 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示領域 0 6 9 S G 0 1 3 内にアクティブ表示 0 6 9 S G 0 0 3 を表示させており、第 1 保留記憶数が 1 であることに基づいて、第 1 保留表示領域 0 6 9 S G 0 1 1 に保留表示 0 6 9 S G 0 0 1 を表示させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が通常状態であることに基づいて、飾り図柄の背景画像として第 1 背景画像 0 6 9 S G 3 1 0 を表示させている。

40

#### 【 0 5 3 0 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示領域 5 S L に、第 1 保留記憶数が 1 であるので「 1 」の文字を表示させ、第 2 保留記憶数が 0 であるので「 0 」の文字を表示させている。また、小図柄表示領域に小図柄の組み合わせ（本例では、「 1 4 6 」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。

#### 【 0 5 3 1 】

次いで、図 1 1 - 2 3 （ B ）に示すように、 C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の可変表示（救済時短回数カウンタの値が 0 となる場合の可変表示）を開始させるタイミングで（図 1

50

1 - 2 2 に示す T 2 のタイミングで)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、シャッター演出を実行し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 を表示させる。

【 0 5 3 2 】

次いで、図 1 1 - 2 3 ( C ) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで(図 1 1 - 2 2 に示す T 3 のタイミングで)、図柄確定 A 指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の小図柄表示領域に最終的な小図柄の組合せ(本例では、「2 3 4」)を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 よりも大きな右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興味が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 を表示した後、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

10

【 0 5 3 3 】

次いで、図 1 1 - 2 3 ( D ) に示すように、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間(0.5 秒)が経過したタイミングで(図 1 1 - 2 2 に示す T 4 のタイミングで)、遊技状態が時短状態 B (低確/高ペース状態)に制御されると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出モードが「遊・1 1 0 0 バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第 3 背景画像 0 6 9 S G 3 3 0 を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面上部に「遊・1 1 0 0 B A T T L E R U S H」の文字からなる演出モード表示 0 6 9 S G 2 2 2 を表示させ、画像表示装置 5 の画面左下部に時短残表示 0 6 9 S G 2 0 1 (本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 1 1 0 0)を表示させ、画像表示装置 5 の画面右下部に右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、直前に実行された飾り図柄の組合せ(本例では、「2 3 4」)を表示させる。また、小図柄表示領域に直前に実行された小図柄の組合せ(本例では、「2 3 4」)を表示させる。

20

【 0 5 3 4 】

次に、( i i ) 大当り後、9 0 0 回の可変表示で救済時短に到達した場合の演出例に関して、図 1 1 - 2 4 ( A ) 及び図 1 1 - 2 5 を用いて説明する。本例では、( i i ) 大当り後、9 0 0 回の可変表示で救済時短に到達した場合のうち、変動パターンが「非リーチ(短縮非リーチ B または非リーチ B)はずれ」であるときについて説明する。

30

【 0 5 3 5 】

( ( i i ) の場合の演出例 )

図 1 1 - 2 4 は、( A ) は大当り後、9 0 0 回の可変表示で救済時短に到達した場合に、変動パターンが「非リーチ(短縮非リーチ B または非リーチ B)はずれ」に決定されたときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャート、( B ) は時短突入演出 B の変形例を示すタイムチャートである。図 1 1 - 2 5 は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

40

【 0 5 3 6 】

まず、図 1 1 - 2 5 ( A ) 及び( B )における演出構成は、図 1 1 - 2 3 ( A ) 及び( B ) に示した、RAM クリア処理後に救済時短に到達した場合の「非リーチ(短縮非リーチまたは非リーチ)はずれ」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【 0 5 3 7 】

次いで、図 1 1 - 2 5 ( C ) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで(図 1 1 - 2 4 ( A ) に示す T 3 のタイミングで)、図柄確定 B 指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の小図柄表示領域に

50

において最終的な小図柄の組合せ（本例では、「234」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。また、可変表示の終了に応じて、画像表示装置5の画面右下部におけるシャッター画像069SG250の手前側に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字が表示されるとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字がフェードイン表示される。このようにすることで、シャッター画像069SG250が表示されただけでは、遊技者は左打ち遊技を続けてしまい興味が低下するため、いち早く画面右下に右打ち報知画像069SG400を表示した後、右打ち報知画像069SG401をフェードイン表示することで、好適に右打ち遊技に導くことができる。

10

#### 【0538】

次いで、図11-25(D)に示すように、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)のうち0.5秒が経過したタイミングで(図11-24(A)に示すT4のタイミングで)、演出制御用CPU120は、シャッター演出を終了し、画像表示装置5の画面全体からシャッター画像069SG250を消去するとともに、右打ち報知画像069SG400を表示したまま右打ち報知画像069SG401をフェードアウト表示した後、時短突入演出Bを実行し、画像表示装置5の画面全体に後述する突入画像069SG473(本例では、「遊・1100BATTLE RUSH突入」の文字を含む画像)を表示させる。時短突入演出Bでは、「遊・1100BATTLE RUSH突入」の文字を含む突入画像069SG473を表示することにより遊技状態が時短状態B(低確/高ペース状態)に制御されることを遊技者に報知している。

20

#### 【0539】

また、突入画像069SG473は、時短状態A及び確変状態の制御が開始されるときにも共通に表示される突入画像069SG470と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が0%で表示される「1100」の文字からなる遊タイム用画像069SG473Aと、「遊」の文字からなる遊タイム用画像069SG473Bと、から構成されている。

#### 【0540】

次いで、図11-25(E)に示すように、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)が経過したタイミングで(図11-24(A)に示すT5のタイミングで)、遊技状態が時短状態B(低確/高ペース状態)に制御されると、演出制御用CPU120は、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となることに対応して、飾り図柄の背景画像として第3背景画像069SG330を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部に「遊・1100BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示069SG222を表示させ、画像表示装置5の画面左下部に時短残表示069SG201(本例では、「残りXX回」の文字、XX=1100)を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字とを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された飾り図柄の組合せ(本例では、「234」)を表示させる。また、小図柄表示領域において直前に実行された小図柄の組合せ(本例では、「234」)を表示させる。

30

40

#### 【0541】

尚、図11-24(A)及び図11-25の例では、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)が経過して遊技状態が時短状態Bに制御されるタイミングで、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示される例を示しているが、このような形態に限らず、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)が経過して遊技状態が時短状態Bに制御されるタイミングとは異なるタイミングで、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。例えば、遊技状態が時短状態Bに制御された後、(A)客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B)時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示が開始されたタイミングで、演出モー

50

ドが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。また、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)のうち、0.5秒が経過したタイミング(本例では図柄確定A指定コマンドにより指定される図柄確定期間)が経過したタイミング(本例では、T4のタイミング)で、時短突入演出B(図11-25(D))が実行されることなく、演出モードが「遊・1100バトルラッシュ」となり第3背景画像069SG330が表示されるようにしてもよい。

#### 【0542】

また、図11-23(B)や図11-25(B)においてシャッター画像069SG250を表示するとき、時短状態Bに制御されることを示唆する画像(例えば、「遊」の文字など)を表示してもよい。このようにすることで、時短状態Bに制御されるタイミングと、時短状態Bに制御されるタイミング以外のタイミング(例えば、演出モードが切り替わるタイミングなど)とにおいてシャッター画像069SG250を共通に表示する場合において、区別しやすくなる。

10

#### 【0543】

また、本実施の形態では、図11-22~図11-25で説明したように、(i)RAMクリア後に救済時短に到達するときと、(ii)大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達するときとで、演出態様が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記(i)のときと前記(ii)のときとで共通の態様の演出が実行されるようにしてもよい。つまり、前記(i)のときと前記(ii)のときとで時短突入演出Bを実行するようにしてもよいし、前記(i)のときと前記(ii)のときとで時短突入演出Bを実行しないようにしてもよい。また、前記(i)のときと前記(ii)のときとで、態様が異なる時短突入演出Bを実行するようにしてもよい。

20

#### 【0544】

また、図11-24(A)及び図11-25の例では、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)に時短突入演出Bを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時短状態Bに制御されてから時短突入演出Bを開始するようにしてもよい。以下、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングの変形例について、図11-24(B)及び図11-26、図11-27に基づいて説明する。

#### 【0545】

図11-24(B)は、救済時短に到達した場合の各演出の実行タイミングを示す変形例としてのタイムチャートである。図11-26は、救済時短に到達したときに保留記憶数が0の場合の演出動作例を示す説明図である。

30

#### 【0546】

まず、図11-26(A)における演出構成は、図11-25(A)に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。次いで、図11-26(B)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示(救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示)を開始させるタイミングで(図11-24(B)に示すT2のタイミングで)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示を開始する。

40

#### 【0547】

次いで、図11-26(C)に示すように、CPU103が第1特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで(図11-24(B)に示すT3のタイミングで)、図柄確定B指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「234」)を確定停止させるとともに、画像表示装置5の表示領域5SLにおいて、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図11-26(D)に示すように、右打ちLED点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちLED069SG031を点灯し、特別回数表示069SG203を非表示とし、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに

50

、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 よりも大きな右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

【 0 5 4 8 】

次いで、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間 ( 0 . 5 秒 ) が経過したタイミングで ( 図 1 1 - 2 4 ( B ) に示す T 4 のタイミングで )、時短状態 B の制御が開始され、可変表示が開始可能になるが、保留記憶数が 0 の場合、図 1 1 - 2 6 ( D ) に示す右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 の表示が維持される。

【 0 5 4 9 】

その後、図 1 1 - 2 6 ( E ) に示すように、時短状態 B において右打ち遊技が開始されて第 2 始動入賞 ( 第 1 始動入賞でもよい ) が発生したことに基づき 1 回目の可変表示が開始されたタイミングで ( 図 1 1 - 2 4 ( B ) に示す T 5 のタイミングで )、演出制御用 CPU 1 2 0 は、シャッター演出を開始し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 を表示する。尚、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 はシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 の手前側に表示した状態を維持する。

10

【 0 5 5 0 】

次いで、図 1 1 - 2 6 ( F ) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、1 回目の可変表示が終了した後、2 回目の可変表示が開始されたタイミングで ( 図 1 1 - 2 4 ( B ) に示す T 6 のタイミングで ) シャッター演出を終了し、シャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 と右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 とを非表示とした後、突入画像 0 6 9 S G 4 7 3 を表示して時短突入演出 B を開始する。

20

【 0 5 5 1 】

尚、時短突入演出 B は、時短状態 B における 2 回目の可変表示の開始タイミング以外のタイミング ( 例えば、1 回目の可変表示の途中や 2 回目以降の可変表示の開始時など ) で開始されてもよい。また、可変表示の変動パターンとして超短縮変動パターンが決定されるなど可変表示期間が短い ( 例えば、1 5 0 0 m s など ) 場合は、複数回の可変表示にわたり継続して実行されるようにしてもよい。この場合、時短突入演出 B の映像は、飾り図柄の可変表示によらず継続的に表示されることが好ましい。また、時短突入演出 B の実行期間中に大当りの可変表示が開始された場合は、実行中の時短突入演出 B を中断または終了し、変動パターンに応じた演出 ( 例えば、S P リーチ演出など ) に移行してもよいし、変動パターンに応じた演出を経ずに大当り報知演出を実行するようにしてもよい。

30

【 0 5 5 2 】

次に、図 1 1 - 2 7 は、救済時短に到達したときに保留記憶数が 1 以上である場合の演出動作例を示す説明図である。

【 0 5 5 3 】

まず、図 1 1 - 2 7 ( A ) ~ ( C ) における演出構成は、図 1 1 - 2 6 ( A ) ~ ( C ) に示した演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【 0 5 5 4 】

次いで、図 1 1 - 2 7 ( C ) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の可変表示を終了させるタイミングで ( 図 1 1 - 2 4 ( B ) に示す T 3 のタイミングで )、図柄確定 B 指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ ( 本例では、「2 3 4」) を確定停止させるとともに、画像表示装置 5 の表示領域 5 S L において、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。次いで、図 1 1 - 2 7 ( D ) に示すように、右打ち LED 点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ち LED 0 6 9 S G 0 3 1 を点灯し、特別回数表示 0 6 9 S G 2 0 3 を非表示とし、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 よりも大きな右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。

40

50

## 【 0 5 5 5 】

ここで、保留記憶数が1以上の場合、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間(0.5秒)が経過したタイミングで(図11-24(B)に示すT4のタイミングで)、時短状態Bの制御が開始されるとともに、1回目の可変表示が開始されるため、図11-27(D)に示すように、演出制御用CPU120は、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。また、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示された状態を維持する。

## 【 0 5 5 6 】

その後、図11-27(E)に示すように、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了した後、2回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する。

## 【 0 5 5 7 】

このように、演出制御用CPU120は、救済時短到達変動の可変表示が終了したときに、右打ちLED点灯通知コマンドの受信に基づいて、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の表示画面に右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字を表示して右打ち報知を開始するため、時短状態Bの制御が開始されてから可変表示が開始されないことで、時短状態Bの制御が開始されることを示すシャッター演出や時短突入演出Bが開始されない場合でも、時短状態Bに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

## 【 0 5 5 8 】

また、上記の実施の形態では、RAMクリア後に救済時短に到達したときは図柄確定期間として0.5秒が設定され、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達したときは図柄確定期間として20秒が設定される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように、RAMクリア後に救済時短に到達したときと、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達したときとで、共通の図柄確定期間(例えば、0.5秒)が設定されるようにしてもよい。また、このようにした場合でも、右打ち報知や時短突入演出Bを、時短状態Bの制御が開始された後の可変表示が開始されてから実行することで、時短状態Bに制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

## 【 0 5 5 9 】

上記の実施の形態では、RAMクリア後に救済時短に到達するときに、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間(0.5秒)が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示する例を示している。ここで、演出制御用CPU120が、図柄確定A指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、CPU103から送信された図柄確定A指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定A指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定A指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、(A)客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B)時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド(例えば、可変表示開始コマンド(第1可変表示開始コマンド、第2可変表示開始コマンド)、変動パターン指定コマンド等)を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。尚、時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示に対応する他のコマンド(例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等)を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに遊・1100バトルラッシュの背景画像を表示するようにしてもよい。

## 【 0 5 6 0 】

10

20

30

40

50

また、上記の実施の形態では、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達するとき、図柄確定B指定コマンドにより指定された図柄確定期間(20秒)のうち0.5秒が経過したタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに時短突入演出を実行する例を示している。ここで、演出制御用CPU120が、図柄確定B指定コマンドを正常に受信できなかった場合、例えば、CPU103から送信された図柄確定B指定コマンドを取りこぼした場合や、図柄確定B指定コマンドのコマンド化けによって、受信したコマンドを図柄確定B指定コマンドと認識できなかった場合等には、その後、(A)客待ちデモ表示指定コマンドを受信したタイミングや、(B)時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示が開始されることに対応したコマンド(例えば、可変表示開始コマンド(第1可変表示開始コマンド、第2可変表示開始コマンド)、変動パターン指定コマンド等)を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに時短突入演出Bを実行するようにしてもよい。尚、時短状態Bに制御された後の1回目の可変表示に対応する他のコマンド(例えば、遊技状態指定コマンド、図柄確定指定コマンド等)を受信したタイミングで、シャッター演出を終了して、シャッター画像069SG250の表示を終了するとともに時短突入演出Bを実行するようにしてもよい。

10

#### 【0561】

また、図11-22~図11-25では、RAMクリア後に救済時短に到達する場合と、大当り後、900回の可変表示で救済時短に到達する場合とにおいて、変動パターンが「非リーチ(短縮非リーチBまたは非リーチB)はずれ」に決定されたときに実行される各演出について説明したが、特に図示はしないが、変動パターンが「SPリーチAはずれまたはSPリーチBはずれ」に決定されたときは、SPリーチ種別に対応するSPリーチ演出(例えば、SPリーチAであればボーリング演出、SPリーチBであればバトル演出)が実行され、ボーリング演出やバトル演出で味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する画像を表示して可変表示結果がはずれとなることが報知された後に、シャッター演出を開始するとともに、シャッター演出の終了後の図柄確定期間に時短突入演出Bを開始するようにしてもよい。

20

#### 【0562】

また、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示(救済時短到達変動)が大当りである場合、以下の(1)~(3)のようにしてもよい。

30

#### 【0563】

(1)救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示において大当り用変動パターン「SPリーチB(バトルSP)」が決定されていた場合、当該可変表示開始時にシャッター演出が行われ(例えば、図11-23(B)と同じ)、例えば、SPリーチ演出Bに発展するタイミング(図13-11(A2)のタイミング参照)でシャッター演出が終了し、その後、SPリーチ演出Bが実行され、大当りが報知されるようにしてもよい。

#### 【0564】

(2)救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示において大当り用変動パターン「SPリーチB(バトルSP)」が決定されていた場合、特別回数表示が「1」のままシャッター演出も行われずにSPリーチ演出Bが実行されるといった当確演出を実行してもよい。

40

#### 【0565】

(3)救済時短回数カウンタの値が0のとき専用の大当り用変動パターン(例えば、シャッター閉じる 飾り図柄が揃った状態でシャッター開く 大当り)を設けてもよい。

#### 【0566】

また、救済時短回数カウンタの値が0まで残り特定回数となった場合における後述する先読み演出の実行や、救済時短回数カウンタの値が0となる可変表示における先読み演出の実行を制限するようにすることが好ましい。

#### 【0567】

(客待ち画面例)

50

本実施の形態では、客待ち状態であることを指定する客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120が受信すると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される客待ちデモ演出が実行される。図11-28(A)は、客待ち状態の画面の一例を示す説明図である。

【0568】

図11-28(A)に示すように、このデモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a(本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像)とが含まれている。また、救済時短回数カウンタの値が1~300である場合には、デモ画像069SG700には、前述した各種画像(味方キャラクタ、「デモ映像」の文字等)に加えて、特別回数表示069SG203(本例では、白色態様の特別回数表示)がさらに含まれる。

10

【0569】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない(本例では、救済時短回数カウンタの値が300以下である)ことを客待ち状態中に遊技者に報知することができ、稼働を促進することができる。

【0570】

(客待ち画面の変形例)

図11-28(A)の例では、救済時短回数カウンタの値が1~300である場合に、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、救済時短回数カウンタの値が301以上の場合と、300以下の場合の何れの場合にも、デモ画像069SG700に特別回数表示069SG203が含まれないようにしてもよい。

20

【0571】

例えば、図11-28(B)に示すように、客待ちデモ演出が実行されると、画像表示装置5にデモ画像069SG700が表示される。このとき、デモ画像069SG700には、味方キャラクタを示すキャラクタ画像069SG100Aと、「デモ映像」の文字と、告知画像069SG700a(本例では、三角形のオブジェクトに「遊タイム搭載」の文字が表示された画像)とが含まれているものの、救済時短回数カウンタの値にかかわらず、特別回数表示は含まれていない。

30

【0572】

次いで、図11-28(C)に示すように、新たに始動入賞が発生し、第1特別図柄の可変表示が開始したタイミングで、客待ちデモ演出が終了し、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示069SG203が表示される。

【0573】

このような構成によれば、救済時短到達までの残り可変表示回数を客待ち状態中に遊技者に報知しないことにより、救済時短到達までの残り可変表示回数が少ない遊技機ばかりが選択されてしまうことを防止し、遊技機の稼働に過度な偏りが生じることを抑制することができる。

【0574】

尚、電源投入時におけるRAMクリア処理の実行有無にかかわらず、電源投入後に所定回数(例えば50回)の可変表示が実行されるまでは、可変表示回数表示や特別回数表示を非表示としてもよい。

40

【0575】

例えば、電源投入時にRAMクリア処理が実行されていない場合に、該電源投入時の救済時短回数カウンタの値が301以上のときと、300以下のときの何れの時にも、所定回数の可変表示が実行されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、救済時短のみを目的とする遊技者の遊技を抑制することができる。また、電源投入時にRAMクリア処理が実行されている場合に、電断時の救済時短回数カウンタの値が301以上のときと、300以下のときの何れの時にも、所定回数の可変表示が実行

50

されるまでは可変表示回数表示および特別回数表示が非表示となることで、遊技者の遊技の敬遠を抑制することができる。

【0576】

このような構成によれば、開店の際の電源投入時にRAMクリア処理が実行されていない場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が少ない遊技機を選択して遊技を行うことを抑制することができる。また、開店の際の電源投入時にRAMクリア処理が実行されている場合に、救済時短を目的とする遊技者が、前日の電断時の最終的な可変表示回数を参照することにより、救済時短に到達するまでの残り可変表示回数が多い遊技機での遊技を敬遠することを抑制することもできる。

10

【0577】

尚、上記の形態に限らず、救済時短回数カウンタの値が特定値となった場合には、電源投入後から所定回数の可変表示が実行されていないときであっても、可変表示回数表示や特別回数表示を表示するようにしてもよい。

【0578】

例えば、電源投入時にRAMクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値（例えば50）より少ない特定値（例えば20以下）である場合には、該電源投入後の客待ち状態中や、特別図柄の可変表示が実行されているときに、特別回数表示を表示するようにしてもよい。また、電源投入時にRAMクリア処理が行われなかったときに、該電源投入時における救済時短回数カウンタの値が特定値とはなっていないものの、該電源投入後に実行された可変表示により救済時短回数カウンタの値が特定値（例えば20以下）となった場合に、救済時短回数カウンタの値が所定回数に対応した値となっていないときであっても、特別回数表示を表示するようにしてもよい。

20

【0579】

（特徴部069SG変形例1）

次に、特徴部069SG変形例1について説明する。図11-29は、特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例を示す図である。図11-30は、特徴部069SG変形例1としての客待ち画面への移行に関する演出動作例の変形例を示す図である。

30

【0580】

まず、本実施形態における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図11-29（A1）に示すように、例えば、通常状態（低確/低ベース状態）において図柄の可変表示が停止してから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約3000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行する（図11-29（A2）参照）。その後、始動入賞が発生すると、デモ画像069SG700を非表示として可変表示を開始する（図11-29（A3）参照）。

【0581】

次に、救済時短到達後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図11-29（B1）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が0の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始される（図11-29（B2）参照）。

40

50

## 【0582】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約30000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像069SG400、069SG401を表示した状態を維持する（図11-29（B3）参照）。

## 【0583】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したことに基づき1回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401はシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（B4）参照）。

10

## 【0584】

そして、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで（図11-24（B）に示すT6のタイミングで）、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する（図11-29（B5）参照）。

20

## 【0585】

次に、右打ち報知開始後における客待ち画面への移行に関する演出動作例について説明すると、図11-29（C1）に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときに、保留記憶数が1以上（例えば、1）の場合、演出制御用CPU120は、可変表示の終了に応じて右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ちLED069SG031を点灯し、画像表示装置5の画面右下部に、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の画面中央部に、右打ち報知画像069SG400よりも大きな右打ち報知画像069SG401と「右打ち」の文字を、シャッター画像069SG250よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定A指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5秒）が経過したタイミングで、時短状態Bの制御が開始されるとともに、第1保留記憶を消化して1回目の可変表示が開始されるため、演出制御用CPU120は、シャッター演出を開始し、画像表示装置5の画面全体にシャッター画像069SG250を表示する。尚、右打ち報知画像069SG400、069SG401をシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（C2）参照）。

30

## 【0586】

その後、1回目の可変表示が終了して第1保留記憶が0になった場合、右打ち報知画像069SG400、069SG401をシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（C3）参照）。

40

## 【0587】

そして、時短状態Bの制御が開始されてから1回目の可変表示において図柄の可変表示が停止したときから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約30000msなど）が経過したとき、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信しても、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行することなく、右打ち報知画像069SG400、069SG401をシャッター画像069SG250の手前側に表示した状態を維持する（図11-29（C4）参照）。

## 【0588】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、時短状態Bにおいて右打ち遊技が開始されて第2始動入賞（第1始動入賞でもよい）が発生したことに基づき2回

50

目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を終了し、シャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 と右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 とを非表示とした後、突入画像 0 6 9 S G 4 7 3 を表示して時短突入演出 B を開始する（図 1 1 - 2 9 ( C 5 ) 参照）。

【 0 5 8 9 】

このように、特徴部 0 6 9 S G 変形例 1 においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出 B が終了するまでの期間においては、客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行することで、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 や右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 よりも大きく表示される右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 の表示が消えることがないため、図 1 1 - 2 9 ( A 2 ) に示すように、デモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 が表示されることで、時短状態 B に制御されていることを知らずに遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

10

【 0 5 9 0 】

また、本変形例では、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出 B が終了するまでの期間において客待ちデモ演出の実行を制限して右打ち報知を優先して実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出 B が終了するまでの期間において、C P U 1 0 3 が客待ちデモ表示指定コマンドを送信しないことで客待ちデモ演出の実行を制限するようにしてもよい。

【 0 5 9 1 】

次に、救済時短に到達したときの客待ち画面への移行に関する演出動作例のさらに他の変形例について説明する。

20

【 0 5 9 2 】

図 1 1 - 3 0 ( D 1 ) に示すように、救済時短に到達した救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止したときにおいて、保留記憶数が 0 の場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示の終了に応じて右打ち L E D 点灯通知コマンドを受信したことに基づき、右打ち L E D 0 6 9 S G 0 3 1 を点灯し、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字を表示するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 よりも大きな右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 1 と「右打ち」の文字を、飾り図柄よりも手前側にフェードイン表示して、右打ち報知を開始する。また、図柄確定 A 指定コマンドにより指定された図柄確定期間（0.5 秒）が経過したタイミングで、時短状態 B の制御が開始される（図 1 1 - 3 0 ( D 2 ) 参照）。

30

【 0 5 9 3 】

そして、救済時短到達変動における図柄の可変表示が停止して時短状態 B に制御されてから、新たな可変表示が開始されることなく所定時間（例えば、約 3 0 0 0 0 m s など）が経過したとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づき、画像表示装置 5 にデモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 を表示して客待ちデモ演出を実行するとともに、画像表示装置 5 の画面右下部に、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」の文字を表示する（図 1 1 - 3 0 ( D 3 ) 参照）。

【 0 5 9 4 】

その後、始動入賞が発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態 B において右打ち遊技が開始されて第 2 始動入賞（第 1 始動入賞でもよい）が発生したことに基づき 1 回目の可変表示が開始されたタイミングで、シャッター演出を開始し、画像表示装置 5 の画面全体にシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 を表示する。尚、右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0、0 6 9 S G 4 0 1 はシャッター画像 0 6 9 S G 2 5 0 の手前側に表示した状態を維持する（図 1 1 - 3 0 ( D 4 ) 参照）。

40

【 0 5 9 5 】

尚、図 1 1 - 3 0 ( D 3 ) に示すように、画像表示装置 5 にデモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 を表示して客待ちデモ演出を実行しているときに、遊技者が打球操作ハンドル 3 0 のタッチリングに触れたタイミングで、デモ画像 0 6 9 S G 7 0 0 を非表示として客待ちデモ演出を終了し、図 1 1 - 3 0 ( D 2 ) に示す右打ち報知画像 0 6 9 S G 4 0 0 と「右打ち」

50

の文字を表示し、その後1回目の可変表示が開始されたタイミングでシャッター演出を開始するようにしてもよい。

【0596】

そして、演出制御用CPU120は、1回目の可変表示が終了したタイミングでシャッター演出を終了し、シャッター画像069SG250と右打ち報知画像069SG401とを非表示とした後、2回目の可変表示が開始されたタイミングで、突入画像069SG473を表示して時短突入演出Bを開始する(図11-30(D5)参照)。

【0597】

このように、救済時短到達変動の可変表示が終了してから時短突入演出Bが終了するまでの期間において、デモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行可能としてもよいが、デモ画像069SG700とともに右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を表示することで右打ち報知を実行してもよい。このように、画像表示装置5にデモ画像069SG700を表示して客待ちデモ演出を実行する制御については、通常状態と共通とすることで処理負担を軽減する一方で、右打ち報知画像069SG400と「右打ち」の文字を画像表示装置5の画面右下部に表示することで、遊技者が不利な左打ち遊技を開始してしまうことを抑制できる。

10

【0598】

また、例えば、デモ画像069SG700の手前側に右打ち報知画像069SG400よりも大きい右打ち報知画像069SG401を重複して表示するなど、右打ち報知画像069SG400をデモ画像069SG700よりも視認性が高い状態で表示するようにしてもよい。

20

【0599】

(特徴部069SG変形例2)

次に、特徴部069SG変形例2について説明する。図11-31は、特徴部069SG変形例2としての遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図11-32は、特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図11-33は、特徴部069SG変形例2としての特別図柄停止処理を示すフローチャートである。図11-34は、特徴部069SG変形例2としての表示処理を示すフローチャートである。

【0600】

上記実施の形態では、図11-13及び図11-14に示すように、特別図柄停止処理内において右打ちランプ069SG132の点灯・消灯と、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら右打ちランプ069SG132の点灯・消灯を行う処理や、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行う処理は、特別図柄停止処理外にて実行してもよい。また、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄通常処理にて実行し、救済時短に到達したときに救済時短決定フラグをオン状態にする形態を例示したが、救済時短回数カウンタの値の減算を特別図柄停止処理にて実行して救済時短決定フラグを用いずに右打ちランプ069SG132の点灯・消灯と、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行うようにしてもよい。

30

40

【0601】

例えば、特徴部069SG変形例2としての図11-31に示すように、遊技制御タイマ割込み処理においてCPU103は、遊技用乱数更新処理(ステップS24)の実行後に右打ちランプ069SG132を点灯・消灯するための設定処理や、演出制御基板12への右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信処理を含む表示処理(ステップ069SGS24A)を実行するとともに、普通図柄プロセス処理(ステップS26)の実行後に表示処理にて行った設定処理に従って右打ちランプ069SG132を点灯・消灯する表示制御処理(ステップ069SGS26A)を実行すればよい。

【0602】

50

特徴部 069SG 変形例 2 では、前述した表示処理（ステップ 069SGS 24A）や表示制御処理（ステップ 069SGS 26A）を実行するために、CPU 103 は、図 11-32 及び図 11-33 に示す特別図柄停止処理を実行する。

【0603】

図 11-32 及び図 11-33 に示す特別図柄停止処理において、CPU 103 は、先ず、大当りフラグがセットされている場合は、図 11-13 及び図 11-14 に示す特別図柄停止処理と同様に、ステップ 069SGS 131～ステップ 069SGS 135 の処理を実行する。そして、CPU 103 は、右打ちランプ 069SG 132 の点灯開始や右打ち LED 点灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ 069SGS 138 及びステップ 069SGS 139 の処理を実行した後に、後述する時短フラグ A 及び時短フラグ B の状態の記憶をクリアし（ステップ 069SGS 139a）、ステップ 069SGS 140 の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

10

【0604】

一方で、CPU 103 は、大当りフラグがセットされていない場合は、ステップ 069SGS 131～ステップ 069SGS 133 の処理を実行した後に、そのときの時短フラグ A 及び時短フラグ B の状態を特定し、これら時短フラグ A 及び時短フラグ B の状態を更新記憶する（ステップ 069SGS 160）。また、確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 069SGS 161）。確変フラグがセットされている場合（ステップ 069SGS 161；Yes）はステップ 069SGS 174E に進み、確変フラグがセットされていない場合（ステップ 069SGS 161；No）は、更に救済時短回数カウンタの値が既に 0 であるか否かを判定する（ステップ 069SGS 162）。

20

【0605】

救済時短回数カウンタの値が既に 0 である場合、つまり、既に時短状態 B である場合（ステップ 069SGS 162；Yes）はステップ 069SGS 174E に進み、救済時短回数カウンタの値が 0 ではない場合（ステップ 069SGS 162；No）は、救済時短回数カウンタの値を -1 し（ステップ 069SGS 163）、該値を -1 した後の救済時短回数カウンタの値が 0 となったか否かを判定する（ステップ 069SGS 164）。

【0606】

救済時短回数カウンタの値が 0 となっていない場合（ステップ 069SGS 164；No）、CPU 103 は、ステップ 069SGS 141～ステップ 069SGS 145 の処理を実行した後に、右打ちランプ 069SG 132 の点灯終了や右打ち LED 消灯通知コマンドの送信を実行することなくステップ 069SGS 152 の処理を実行した後に、ステップ 069SGS 174E に進む。

30

【0607】

また、救済時短回数カウンタの値が 0 となった場合（ステップ 069SGS 164；Yes）、CPU 103 は、ステップ 069SGS 172～ステップ 069SGS 174 の処理を実行した後、右打ちランプ 069SG 132 の点灯開始や右打ち LED 開始通知コマンドの送信を実行することなく、可変表示結果が大当りとなることなく可変表示回数が 1100 回に到達したことを示す特定回数到達情報を、図示しない外部出力端子からホール管理用コンピュータ等に向けて出力する回数を示す特定回数到達情報出力回数カウンタに特定数（例えば、4）をセットするとともに、該特定回数到達情報の 1 回あたりの出力期間を示す特定回数到達情報出力期間タイマをセットしてステップ 069SGS 174E に進む（ステップ 069SGS 174C、ステップ SGS 174D）。

40

【0608】

尚、CPU 103 は、次の割込み時の情報出力処理（ステップ S23）において、特定回数到達情報出力期間タイマにセットされた期間に亘る特定回数到達情報の出力を、特定回数到達情報出力回数カウンタにセットされた回数実行すればよい。

【0609】

そして、CPU 103 は、ステップ 069SGS 174E において、次の割込み時に表示処理（ステップ 069SGS 24A）内にて右打ちランプ 069SG 132 の点灯・消

50

灯や右打ちLED点灯通知コマンド・右打ちLED消灯通知コマンドの送信を実行するための移行フラグをセットした後、ステップ069SGS175の処理を実行して特別図柄停止処理を終了する。

【0610】

また、図11-34に示すようにCPU103は、表示処理において、先ず、移行フラグがセットされているか否か、つまり、前回の割込み時に可変表示結果がはずれとなる特別図柄停止処理が実行されたか否かを判定する（ステップ069SGS181）。移行フラグがセットされていない場合（ステップ069SGS181；No）は表示処理を終了し、移行フラグがセットされている場合（ステップ069SGS181；Yes）は、該移行フラグをクリアするとともに（ステップ069SGS182）、記憶されている時短フラグA及び時短フラグBの状態と現在の時短フラグAと時短フラグBの状態を比較し（ステップ069SGS183）、時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態（セットされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ069SGS184）。

10

【0611】

時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Aまたは時短状態Bに制御された場合（ステップ069SGS184；Yes）は、右打ちランプ069SG132及び時短ランプ069SG134の点灯設定を行うとともに、演出制御基板12に対して右打ちLED点灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ069SGS185、ステップ069SGS186）。

【0612】

また、時短フラグAまたは時短フラグBがオン状態に変化していない場合（ステップ069SGS184；No）は、更に時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態（クリアされた状態）に変化しているか否かを判定する（ステップ069SGS187）。時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態に変化していない場合（ステップ069SGS187；N）は表示処理を終了し、時短フラグAまたは時短フラグBがオフ状態に変化している場合、つまり、新たに時短状態Aまたは時短状態Bから通常状態に制御された場合（ステップ069SGS187；Yes）は、右打ちランプ069SG132及び時短ランプ069SG134の消灯設定を行うとともに演出制御基板12に対して右打ちLED消灯通知コマンドの送信を行って表示処理を終了する（ステップ069SGS188、ステップ069SGS189）。

20

【0613】

尚、CPU103は、表示制御処理（ステップ069SGS16A）において、ステップ069SGS185の点灯設定またはステップ069SGS188の処理の消灯設定に従って右打ちランプ069SG132や時短ランプ069SG134の点灯・消灯を実行すればよい。

【0614】

更に、演出制御用CPU120は、CPU103から右打ちLED点灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置5の画面において右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字の表示を開始し、CPU103から右打ちLED消灯通知コマンドを受信したことに応じて画像表示装置5の画面中央部における右打ち報知画像069SG400、069SG401と「右打ち」の文字の表示を終了すればよい。

30

40

【0615】

（特徴部069SG変形例3）

上記の実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が1～300である場合に、画像表示装置5の画面右下部に特別回数表示を表示することによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する演出構成であったが、このような形態に限らず、特別回数表示とは異なる演出であって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆する救済時短示唆演出を実行してもよい。

【0616】

先ず、図11-35（A）及び（B）における演出構成は、図11-21（A）及び（

50

B) に示した可変表示回数表示及び特別回数表示(白色態様)に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。また、図11-35(C)及び(D)における救済時短示唆演出以外の演出構成は、図11-21(C)に示した特別回数表示(赤色態様)に関する演出構成と同様であるため、説明を省略する。

#### 【0617】

図11-35(C)に示すように、救済時短回数カウンタの値が11~30であるときに、救済時短示唆演出における第1段階が実行されると、第1示唆画像(本例では、背景画像の上部1/4の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像069SG250に関連した第1示唆画像069SG800A)が第1背景画像069SG310に重畳表示される。第1示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える)画像である。そのため、遊技者からは、第1示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第1示唆画像069SG800Aを含む第1背景画像069SG310として表示されている。

10

#### 【0618】

次いで、図11-35(D)に示すように、救済時短回数カウンタの値が1~10であるときに、救済時短示唆演出における第2段階が実行されると、第2示唆画像(本例では、背景画像の上部1/2の領域を覆う救済時短到達時のシャッター画像069SG250に関連した第2示唆画像069SG800B)が第1背景画像069SG310に重畳表示される。第2示唆画像は背景画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える)画像である。そのため、遊技者からは、第2示唆画像が重畳表示されている部分の背景画像の視認性は低下して見える。即ち、このときの背景画像は、第2示唆画像069SG800Bを含む第1背景画像069SG310として表示されている。

20

#### 【0619】

本実施の形態では、救済時短示唆演出による示唆画像(第1示唆画像、第2示唆画像)を含む背景画像は、特別図柄の可変表示が実行されていないときも画像表示装置5に背景画像として表示される。このように、特別図柄の可変表示の実行有無にかかわらず画像表示装置5の画面上に表示されているインターフェイス画像の表示態様を、救済時短回数カウンタの値に応じて異ならせることによって、救済時短到達までの残り可変表示回数が少なくなっていることを示唆可能であるとともに、興趣を向上できる。

30

#### 【0620】

尚、本例では、インターフェイス画像を変化させる画像として、救済時短到達時のシャッター画像に関連する示唆画像(第1示唆画像、第2示唆画像)を背景画像に重畳表示させる例を示したが、このような形態に限らず、救済時短到達時のシャッター画像に関連しない画像を背景画像に重畳表示させてもよい。例えば、救済時短回数カウンタの値に応じて表示領域や表示色が異なるエフェクト画像を重畳表示させるようにしてもよく、救済時短回数カウンタの値が21以上のときには、エフェクト画像の表示領域が第1領域(例えば、画面の25%)であり表示色が青色であるが、救済時短回数カウンタの値が20以下のときには、エフェクト画像の表示領域が第1領域よりも広い第2領域(例えば、画面の50%)となり表示色が赤色となるようにしてもよい。

40

#### 【0621】

(各種演出の説明)

次に、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出について、図11-36~図11-50に基づいて説明する。図11-36は、各種演出の内容を説明するための図である。図11-37は、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図11-38は、同じく、カウントダウン予告の演出動作例を示す図である。図11-39は、保留変化予告の演出動作例を示す図である。図11-40は、図柄チャンス目予告の演出動作例を示す図である。図11-41は、エフェクト表示予告の演出動作例を示す図である。図11-42は、(A)~(D)は先読み予告種別決定テーブルを示す図である。図11-43

50

は、(A)～(F)は先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図11-44は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図11-45は、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図11-46は、(A)はリーチ予告実行決定テーブル、(B)～(E)はボタン予告演出パターン決定テーブルを示す図である。図11-47は、(A)～(D)はキャラクタ予告パターン決定テーブルを示す図である。図11-48は、(A)～(D)は可動体動作パターン決定テーブルを示す図である。図11-49は、(A)～(D)は可動体予告パターン決定テーブルを示す図である。図11-50は、(A)～(C)は遊技状態別の特徴を説明するための図である。

#### 【0622】

図11-36に示すように、演出制御用CPU120は、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として、カウントダウン予告と、保留変化予告と、図柄チャンス目予告と、エフェクト表示予告と、を実行可能である。

10

#### 【0623】

また、演出制御用CPU120は、可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、可動体予告と、キャラクタ予告と、リーチ予告と、ボタン予告と、を実行可能である。

#### 【0624】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン(SPリーチA～E)に基づく可変表示において大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、当否ボタン演出と、可動体演出と、を実行可能である。

20

#### 【0625】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン(SPリーチA～E)に基づく可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートの終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートにて事後演出を実行可能である。

#### 【0626】

また、演出制御用CPU120は、特別状態としての確変状態、時短状態A、時短状態Bのいずれかの制御が開始されるときに、状態開始表示を表示することにより各遊技状態の制御の開始を報知する突入演出を実行可能である。

30

#### 【0627】

(先読み予告演出)

次に、先読み予告演出について説明する。本実施の形態では、図6におけるステップS101の始動入賞判定処理において、CPU103は、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当り種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶されるとともに、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る。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が送信される。

40

#### 【0628】

演出制御用CPU120は、図10の演出制御プロセス処理におけるステップS161の先読み予告設定処理において、主基板11から受信した情報に基づいて、RAM102の所定領域に記憶されている保留記憶数について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する先読み予告演出種別(例えば、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」のいずれにするか及び各種予告の演出パターン)とを決定する。

#### 【0629】

尚、本実施の形態は、先読み予告演出の実行は、保留記憶数が「4」であることを条件に決定されるようにしているが、保留記憶数が「4」以外である場合にも決定可能として

50

もよい。また、実行する先読み予告演出の種別は、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告のうちいずれか1つに決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の予告を同時に実行可能としてもよい。

【0630】

「カウントダウン予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（以下、ターゲット保留ともいう）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示を開始するごとに、「3」「2」「1」「0」といったカウントダウンを実行する演出である。

【0631】

本実施の形態では、カウントダウン予告の演出パターンは、カウントダウンを「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、「3」で終了するパターン、「2」で終了するパターン、「1」で終了するパターン、「0」で終了するパターンの順に高くなる（期待度：「3」で終了<「2」で終了<「1」で終了<「0」で終了）。

10

【0632】

例えば、図11-37(A)に示すように、始動入賞の発生に伴い、カウントダウン予告の実行、及び「0」で終了するパターンが決定された場合、当該可変表示が終了した後（図11-37(B)参照）、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100Dと、「3」を示すカウントダウン表示069SG411と、が表示され（図11-37(C)参照）、当該可変表示が終了する（図11-37(D)参照）。次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100Dとは異なるキャラクタ画像069SG100Cと、「2」を示すカウントダウン表示069SG412と、が表示され（図11-37(E)参照）、当該可変表示が終了する（図11-37(F)参照）。

20

【0633】

次いで、次の可変表示が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100D、069SG100Cとは異なるキャラクタ画像069SG100Aと、「1」を示すカウントダウン表示069SG413と、が表示され（図11-38(G)参照）、当該可変表示が終了する（図11-38(H)参照）。次いで、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始されたときに、キャラクタ画像069SG100D~069SG100Aとは異なるキャラクタ画像069SG100Bと、「0」を示すカウントダウン表示069SG414と、が表示され（図11-38(I)参照）、カウントダウン予告が終了する。

30

【0634】

尚、特に図示しないが、「3」のパターンが決定された場合は、図11-37(C)でキャラクタ画像069SG100Dと「3」を示すカウントダウン表示069SG411と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「2」のパターンが決定された場合は、図11-37(E)でキャラクタ画像069SG100Cと「2」を示すカウントダウン表示069SG412と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了し、「1」のパターンが決定された場合は、図11-38(G)でキャラクタ画像069SG100Aと「1」を示すカウントダウン表示069SG413と、が表示された時点でカウントダウン予告が終了する。

40

【0635】

また、カウントダウンの演出パターンは任意であり、5種類以上の演出パターンが設定されていてもよい。また、「3」以外の数字からカウントダウンを開始可能としてもよい。また、「0」「1」「2」「3」といったようにカウントアップとしてもよい。

【0636】

「保留変化予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示において大当たりになるか否かが報知されるまでに、該ターゲット保留の保留表示の

50

表示色を変化させる演出である。

【0637】

本実施の形態では、保留変化予告の演出パターンは、保留表示の表示色が最終的に「青色」になるパターン、「緑色」になるパターン、「赤色」になるパターン、「金色」になるパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、保留表示の表示色の変化態様（例えば、始動入賞時、保留記憶消化時、ターゲット保留の可変表示期間などいずれのタイミングで変化させるかや、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」「緑色」「赤色」のように段階的に変化させるかなど）については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」）。

10

【0638】

例えば、図11-39(A)に示すように、始動入賞の発生に伴い、保留変化予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、保留変化予告の対象となったターゲット保留の保留表示が白色にて表示された後、当該可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」に変化し（図11-39(B)参照）、可変表示が終了する。次いで、次の可変表示が開始されたときに、ターゲット保留の表示色が「青色」から「赤色」に変化し（図11-39(C)参照）、可変表示が終了する。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示（例えば、スーパーリーチ変動パターン）が開始される。

20

【0639】

尚、保留変化予告の演出パターン数は任意であり、5種類以上のパターンを有していてもよい。また、保留変化は、上記のように色が変わるものだけでなく、キャラクタやアイテムなどに変わるようにしてもよい。

【0640】

「図柄チャンス目予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶（ターゲット保留）の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示において、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」または「奇数図柄の組合せ」で停止表示される演出である。

【0641】

本実施の形態では、図柄チャンス目予告の演出パターンは、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」（例えば、「264」など）で停止表示されるパターンと、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」（例えば、「135」など）で停止表示されるパターンとがあり、可変表示結果に基づいて、はずれ図柄を「偶数図柄の組合せ」と「奇数図柄の組合せ」のいずれにするかが決定される。また、「偶数図柄の組合せ」や「奇数図柄の組合せ」の図柄組合せが複数種類のうちからいずれかに決定されるようにしてもよい。また、飾り図柄を構成する後述する台座表示部069SG052の表示色が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。期待度は、はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」よりも「奇数図柄の組合せ」の方が高い。また、台座表示部は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる（期待度：「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」）。

30

40

【0642】

例えば、図11-40(A)に示すように、始動入賞の発生に伴い、図柄チャンス目予告の実行及び演出パターンが決定された場合、当該可変表示が終了して、次の可変表示から図柄チャンス目予告を開始する。

【0643】

はずれ図柄が「偶数図柄の組合せ」に決定され、台座表示部069SG052が「青色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「246」の偶数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部069SG052が「青色」で表示される（図11-40(B1)(B2)参照）。一方、はずれ図柄が「奇数図柄の組合せ」で台座表示部069

50

SG052が「赤色」のパターンが決定された場合は、はずれ図柄が「375」の奇数図柄の組合せで停止表示されるとともに、台座表示部069SG052が「赤色」で表示される(図11-40(C1)(C2)参照)。

【0644】

尚、本実施の形態では、飾り図柄は、「1」～「9」の数字からなる数字表示部069SG051と、数字表示部069SG051よりも下位の表示レイヤ(背面側)に表示される台座表示部069SG052と、から構成される。台座表示部069SG052は、数字表示部069SG051に表示される「1」～「9」の数字の周囲を囲むように略四角形状に形成され、所定の表示色(例えば、白色など)にて表示されており、全ての数字(「1」～「9」)に共通な表示態様とされている。

10

【0645】

尚、図柄チャンス目予告の演出パターン数は任意であり、図柄の組合せ数や台座表示部069SG052の表示色などは5種類以上のパターンを有していてもよい。尚、台座表示部069SG052には、キャラクタ画像や装飾画像などが表示されていてもよい。また、例えば、数字(「1」～「9」)各々に対応した個別のキャラクタ画像が表示されていてもよい。

【0646】

「エフェクト表示予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶(ターゲット保留)の可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶の可変表示が開始されるときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域にエフェクト画像が表示される演出である。

20

【0647】

本実施の形態では、エフェクト表示予告の演出パターンは、エフェクト画像が「青色」のパターン、「緑色」のパターン、「赤色」のパターン、「金色」のパターンがあり、これらのうちからいずれかのパターンが決定される。尚、本実施の形態では詳細な説明は省略するが、エフェクト画像の表示色の変化態様(例えば、「赤色」が決定された場合、最初から「赤色」に変化させるか、「青色」「緑色」「赤色」のように段階的に変化させるかなど)については任意に決定可能である。期待度は「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなる(期待度:「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」)。

【0648】

例えば、図11-41(A)に示すように、始動入賞の発生に伴い、エフェクト表示予告の実行及び「赤色」のパターンが決定された場合、当該可変表示が終了し(図11-41(B)参照)、次の可変表示が開始された後(図11-41(C)参照)、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域に「青色」のエフェクト画像069SG420が表示される(図11-41(D)参照)。次いで、次の可変表示が開始されたときにエフェクト画像069SG420が非表示となり(図11-41(E)参照)、飾り図柄が停止表示されたときに、画像表示装置5の表示画面における可動体32の下方領域に「赤色」のエフェクト画像069SG420が表示される(図11-41(F)参照)。そして、次の可変表示、つまり、ターゲット保留の可変表示(例えば、スーパーリーチ変動パターン)が開始されたときにエフェクト画像069SG420が非表示となる(図11-41(G)参照)。

30

40

【0649】

尚、エフェクト表示予告の演出パターン数は任意であり、5種類以上の演出パターンを有していてもよい。また、期待度に応じてエフェクト画像069SG420の大きさを異ならせるようにしてもよい。また、エフェクト画像069SG420は可変表示の終了時だけでなく、可変表示の開始時やそれ以外の期間に表示されるようにしてもよい。

【0650】

次に、演出制御用CPU120が、ステップS161の先読み予告設定処理において、主基板11から受信した情報に基づいて、RAM102の所定領域に記憶されている保留記憶について大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を実行するか否

50

かと、実行を決定した場合に実行する先読み予告演出種別と、を決定する際に用いる先読み予告演出種別決定テーブルA～Dについて説明する。図11-42は、(A)は通常状態にて用いる予告演出種別決定テーブルA、(B)は確変状態にて用いる予告演出種別決定テーブルB、(C)は時短状態Aにて用いる予告演出種別決定テーブルC、(D)は時短状態Bにて用いる予告演出種別決定テーブルDである。尚、以下において、各種演出種別決定用の乱数値として0～99の乱数値が用いられる。

【0651】

図11-42(A)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に20個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に20個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に20個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に20個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に50個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に10個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に10個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に15個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に15個の判定値が割り当てられている。

10

【0652】

図11-42(B)に示すように、遊技状態が確変状態である場合に用いられる予告演出種別決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に20個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に20個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に20個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に20個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に60個の判定値が割り当てられており、「カウントダウン予告」に5個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に5個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に15個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に15個の判定値が割り当てられている。

20

【0653】

図11-42(C)に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に40個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に20個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に20個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に70個の判定値が割り当てられており、「保留変化予告」に10個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に10個の判定値が割り当てられており、「エフェクト表示予告」に10個の判定値が割り当てられている。

30

【0654】

図11-42(D)に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合に用いられる予告演出種別決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「非実行」に70個の判定値が割り当てられており、「図柄チャンス目予告」に30個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」に100個の判定値が割り当てられている。

40

【0655】

このように、先読み予告演出は、可変表示結果が「はずれ」である場合、「非実行」の割合が、通常状態、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に高くなる。つまり、確変状態において最も実行されやすく、時短状態Bにおいては実行されない(最も実行されにくい)。また、「カウントダウン予告」は、時短状態A及び時短状態Bにおいて実行されない予告とされ、「保留変化予告」及び「エフェクト表示予告」は、時短状態Bにおいて実行されない予告とされている。

50

## 【0656】

ここで、先読み予告演出種別の決定について、時短制御が実行される3つの遊技状態（確変状態、時短状態A、時短状態B）で比較する。

## 【0657】

まず、可変表示結果が「大当たり」である場合における先読み予告演出の実行割合は、確変状態では80%、時短状態Aでは60%、時短状態Bでは30%とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では40%、時短状態Aでは30%、時短状態Bでは0%（非実行）とされている。

## 【0658】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「2種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「0種類（非実行）」とされている。

10

## 【0659】

このように、時短状態Bでは、可変表示結果が「大当たり」となる場合に「図柄チャンス目予告」が実行可能とされているだけで、他の先読み予告演出が実行されることはなく、また、可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない。つまり、時短状態Bでは、確変状態や時短状態Aよりも先読み予告演出の実行割合が低く、かつ、決定可能な演出種別数が少ない。

20

## 【0660】

また、時短状態Bにおいて、先読み予告演出として「図柄チャンス目予告」を実行可能としている。これは、時短状態Bでは、可変表示時間が短い変動パターン（例えば、超短縮非リーチなど）が決定されやすいことで、1の可変表示において先読み演出を実行する場合は時間が短くなるため、例えば、「保留変化予告」などの小さな保留表示領域での色の変化を見逃しやすくなる。また、「カウントダウン予告」は複数の可変表示にて実行されるが、1の可変表示においてカウントを表示する期間が短いためカウントの変化に気が付きにくい。これに対し「図柄チャンス目予告」は、複数の可変表示にて実行されるとともに、飾り図柄と台座部の表示色の変化を飾り図柄の停止表示時に好適に見せることができるため、時短状態Bにおいて実行するに適した先読み予告演出であるといえる。

30

## 【0661】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合には先読み予告演出は実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合が、確変状態や時短状態Aにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合の先読み予告演出の実行割合よりも低ければ、時短状態Bにおいて可変表示結果が「はずれ」の場合に先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。また、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な先読み予告演出の種別数は、確変状態や時短状態Aよりも少なければ、時短状態Bにおいて2種類以上の先読み予告演出が実行可能とされてもよい。

## 【0662】

次に、演出制御用CPU120が、実行を決定した先読み予告演出の演出パターンを決定する際に用いる演出パターン決定テーブルA～Fについて説明する。図11-43は、（A）は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブルA、（B）は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブルB、（C）は時短状態Aにて用いる演出パターン決定テーブルC、（D）は時短状態Bにて用いる演出パターン決定テーブルD、（E）は通常状態にて用いる演出パターン決定テーブルE、（F）は確変状態にて用いる演出パターン決定テーブルFである。

40

## 【0663】

図11-43（A）に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられ

50

る演出パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「青色」に10個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に50個の判定値が割り当てられており、「金色」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に65個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に10個の判定値が割り当てられており、「金色」に5個の判定値が割り当てられている。

【0664】

図11-43(B)に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「青色」に10個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に50個の判定値が割り当てられており、「金色」に20個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に65個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に10個の判定値が割り当てられており、「金色」に5個の判定値が割り当てられている。

10

【0665】

図11-43(C)に示すように、遊技状態が時短状態Aであるときに、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告の演出パターンを決定する際に共通に用いられる演出パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「青色」に10個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「青色」に70個の判定値が割り当てられており、「緑色」に20個の判定値が割り当てられており、「赤色」に10個の判定値が割り当てられている。

20

【0666】

図11-43(D)に示すように、遊技状態が時短状態Bであるときに図柄チャンス目予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「赤色」に90個の判定値が割り当てられ、「金色」に10個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は「図柄チャンス目予告」は実行されないため、いずれの演出パターンにも判定値は割り当てられていない。

30

【0667】

また、図11-43(E)に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルEでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「3」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「3」で終了するパターンに65個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに10個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられている。

40

【0668】

図11-43(F)に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、カウントダウン予告の演出パターンを決定する際に用いられる演出パターン決定テーブルFでは、可変表示結果が「大当り」である場合、「3」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに5個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「0」で終了するパターンに70個の判定値が割り当てられている。一方、可変表示結果が「はずれ」である場合、「3」で終了するパターンに50個の判定値が割り当てられており、「2」で終了するパターンに20個の判定値が割り当てられており、「1」で終了するパターンに20個の判定値

50

が割り当てられており、「0」で終了するパターンに10個の判定値が割り当てられている。

【0669】

このように、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告における演出パターンは、期待度が「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」の順に高くなるように設定されている（期待度：「青色」<「緑色」<「赤色」<「金色」）。また、カウントダウン予告における演出パターンは、期待度が「3」で終了、「2」で終了、「1」で終了、「0」までの順に高くなるように設定されている（期待度：「3」で終了<「2」で終了<「1」で終了<「0」まで）。

【0670】

ここで、各種予告の演出パターンの決定について、時短制御が実行される3つの遊技状態（確変状態、時短状態A、時短状態B）で比較する。

【0671】

また、可変表示結果が「大当り」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「2種類」とされ、可変表示結果が「はずれ」である場合に決定可能な各種予告の演出パターン数は、確変状態では「4種類」、時短状態Aでは「3種類」、時短状態Bでは「0種類（非実行）」とされている。

【0672】

このように、時短状態Bでは、可変表示結果が「大当り」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとして「赤色」か「金色」の2種類のうちからいずれかが決定可能とされているだけであり、また、可変表示結果が「はずれ」となる場合に「図柄チャンス目予告」の演出パターンとしていずれの決定されない（非実行）。つまり、時短状態Bでは、確変状態や時短状態Aよりも決定可能な演出パターン数が少ない。

【0673】

（予告演出）

次に、予告演出について説明する。図11-36に示すように、予告演出としての「可動体予告」と、「キャラクタ予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」とは、非リーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおける所定の時期に実行可能とされ、演出制御用CPU120は、図11-44に示す可変表示開始設定処理において、各種予告演出について実行するか否かと、実行を決定した場合は、実行する予告演出の演出パターンとを決定する。

【0674】

「可動体予告」は、可変表示が開始されたときに、可動体32を上下に振動させることにより大当りに制御されることを示唆する演出である（図11-57（A1）（B1）参照）。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動（小）パターン」と、上下の振動幅が振動（小）よりも大きい「振動（大）パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動（小）パターン」、「振動（大）パターン」のいずれかが決定される。

【0675】

尚、可動体32は、画像表示装置5の表示画面上方の原点位置と、表示画面略中央の演出位置と、の間で上下方向に移動可能であり、原点位置から演出位置までは自重により落下可能とされている。可動体予告における振動は、原点位置と、該原点位置と演出位置との間の所定位置との間で可動体32を上下に振動させる演出とされている。また、演出パターンは上記に限らず、3種類以上設定してもよい。

【0676】

「キャラクタ予告」は、可変表示が開始されてから飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるまでの期間に所定のキャラクタが出現し、該キャラクタのセリフが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから表示されたセリフの音声が出力されることによりリーチ態様となるか否かを煽る演出である（図11-57（A2）（B2）参照）。リーチ予告

10

20

30

40

50

の演出パターンは、キャラクターのセリフが「リーチ？」の「セリフ A パターン」と、キャラクターのセリフが「リーチかも！！」の「セリフ B パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「セリフ A パターン」、「セリフ B パターン」のいずれかが決定される。セリフ内容は任意であり、上記以外のセリフとしてもよい。

【0677】

尚、キャラクターのセリフパターンは上記に限らず、3種類以上設定してもよい。また、キャラクターの種別は変わらないが、可変表示結果に応じて複数種類のうちからいずれかのキャラクターを選択可能としてもよい。

【0678】

「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である（図 11 - 57（A3 ~ A5）、（B3 ~ B5）参照）。

【0679】

具体的には、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、可変表示されている右飾り図柄表示エリア 5 R における停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される（図 11 - 57（A4）、（B4）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され（図 11 - 57（A5）、（B5）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される。

【0680】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当たり表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「333」など）のうち一の飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

【0681】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターンが非リーチまたは SP リーチの場合、後述するステップ 069 S G S 278 のリーチ予告実行決定処理において、可変表示結果が大当たり表示結果となるか否かにかかわらず、リーチ予告を実行するか否かを抽選により決定し、決定内容に応じた演出制御パターン（プロセステーブル）をセットする。また、変動パターンが非リーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様にはならず、変動パターンが SP リーチである場合は、リーチ予告の実行後にリーチ態様となり、SP リーチ演出が実行される。

【0682】

「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア 5 R において左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行される演出である（図 11 - 57（A4）（B4）参照）。具体的には、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン 31 B の操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、プッシュボタン 31 B を模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン 31 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

【0683】

10

20

30

40

50

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン 3 1 B の長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってプッシュボタン 3 1 B を連打操作させる「連打パターン」と、プッシュボタン 3 1 B の一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、4 種類以上設定してもよいし、2 種類以下が設定されていてもよい。

【0684】

操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「一撃！」となる。

【0685】

（決め演出）

次に、決め演出について説明する。図 1 1 - 3 6 に示すように、決め演出は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、S P リーチ演出の終盤にて大当りに制御されるか否かを報知する前に実行される演出（図 1 1 - 5 8（C 4 ~ C 8）、図 1 1 - 5 9（A 1 0 ~ D 3）、（B 7 ~ D 3）参照）であり、所定の操作有効期間において実行される「当否ボタン演出」と、「当否ボタン演出」の後に実行される「可動体演出」と、がある。

【0686】

「当否ボタン演出」は、所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出であり、「放せ！！」や「押せ！！」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する（図 1 1 - 5 8（C 4）、図 1 1 - 5 9（A 8 ~ A 1 0）、（B 7）参照）。

【0687】

尚、演出パターンは、ボタン L E D 6 2 が白色発光し、ボタン画像が白色表示になる「白色パターン」と、ボタン L E D 6 2 が赤色発光し、ボタン画像が赤色表示になる「赤色パターン」とがあり、後述する「可動体動作パターン決定処理」において、「パターン A - 1」、「パターン A - 2」、「パターン B - 1」、「パターン B - 2」が決定された場合は、「白色パターン」が決定され、「パターン B - 3」が決定された場合は、「赤色パターン」が決定される。尚、「可動体動作パターン決定処理」によらず、可変表示結果に応じて「白色パターン」、「赤色パターン」のいずれかが決定されるようにしてもよい。また、演出パターンは上記に限らず、3 種類以上設定してもよいし、1 種類のみが設定されていてもよい。

【0688】

「可動体演出」は、可動体 3 2 を原点位置から演出位置に落下させるか否かにより大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出である。具体的には、「当否ボタン演出」において操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに実行され、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に落下した場合には大当り遊技状態に制御されることが報知され、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に落下しない場合には大当り遊技状態に制御されない、つまり、はずれであることが報知される（図 1 1 - 5 8（C 6）、図 1 1 - 5 9（D 1）参照）。

【0689】

尚、可動体 3 2 が落下したときは、可動体 3 2 に内蔵された可動体 L E D 2 0 8 や遊技効果ランプ 9 が所定態様で点灯するとともに、画像表示装置 5 の表示画面に、敵キャラクタが倒される画像や、可動体 3 2 を強調するエフェクト画像などが表示され、可動体 3 2 が落下しないときは、可動体 L E D 2 0 8 や遊技効果ランプ 9 の点灯、敵キャラクタが倒される画像やエフェクト画像の表示などは実行されない。

【0690】

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当りである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当り報知が行われ、可変表示結果がは

10

20

30

40

50

ずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

【0691】

(事後演出)

次に、事後演出について説明する。図11-36に示すように、事後演出は、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示における飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートにおいて大当り遊技状態に制御されることが報知された後の事後演出パートにおいて、該大当り遊技状態において付与される予定出球数が特定可能に報知される演出(図11-60(D4~D10)参照)である。

【0692】

可変表示パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示が開始されてから可変表示結果が報知されるまでの期間であり、事後演出パートは、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間における可変表示パートの終了後から可変表示が終了するまでの期間とされている。つまり、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示期間は、可変表示パート期間と事後演出パート期間とを含む。尚、事後演出は、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、スーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示において飾り図柄が停止表示された後の図柄確定期間に行うようにしてもよい。

【0693】

事後演出では、SPリーチ演出にて登場した味方キャラクタ及び敵キャラクタと、大当り遊技状態において付与される予定出球数を示す予定出球数カウンタ表示と、が表示され、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃を加えるごとに予定出球数カウンタ表示が増加していく。次いで、所定の操作有効期間において「押せ!」の文字からなる操作促進表示と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とが表示され、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、味方キャラクタが敵キャラクタを倒し、予定出球数カウンタ表示に所定の数字(例えば、1000または1500など)が表示され、大当り中の予定出球数が報知される。そして、事後演出の終了後、大当り遊技状態が開始される。

【0694】

(突入演出)

次に、突入演出について説明する。図11-36に示すように、突入演出は、「確変突入演出」及び「時短突入演出A」の開始前に実行される「突入導入演出」と、大当り遊技状態の終了後に確変状態の制御が開始されるときに実行される「確変突入演出」と、大当り遊技状態の終了後に時短状態Aの制御が開始されるときに実行される「時短突入演出A」と、低確状態において大当り遊技状態に制御されることがなく900回の可変表示が実行されたことにより時短状態Bの制御が開始されるときに実行される「時短突入演出B」と、がある。また、「時短突入演出B」が実行される救済時短到達変動(救済時短回数カウンタの値が0となる場合の可変表示)を開始させるタイミング、つまり、「時短突入演出B」の実行前に「シャッター演出」(図11-23(B)(C)、図11-25(B)(C)参照)が実行される。

【0695】

具体的には、「確変突入演出」と「時短突入演出A」は、大当り遊技状態のエンディング期間に実行され、「時短突入演出B」は、時短状態Bの制御の開始条件が成立する900回目の可変表示(救済時短到達変動)が終了した後の図柄確定期間(例えば、20秒など)に実行される。

【0696】

「時短突入演出A」は、突入導入演出(図11-63(A)~(C)参照)が実行された後、「BATTLE RUSH 突入!!」の文字が表示されることにより、時短状態Aの制御が開始されることを報知する演出である(図11-63(D)参照)。

【0697】

10

20

30

40

50

「確変突入演出」は、突入導入演出（図11-63(A)～(C)参照）が表示された後、「BATTLE RUSH 突入!!」の文字に加えて「極」の文字が表示されることにより、確変状態の制御が開始されることを報知する演出である（図11-63(D)、図11-64(A1～A4)参照）。

【0698】

「時短突入演出B」は、突入導入演出（図11-63(A)～(C)参照）は表示されることなく、「BATTLE RUSH 突入!!」の文字に加えて「遊・1100」の文字が表示されることにより、時短状態Bの制御が開始されることを報知する演出である（図11-63(D)、図11-64(B1～B4)参照）。

【0699】

また、確変突入演出・時短突入演出Bについては、「極」や「遊・1100」の文字を表示した後に「BATTLE RUSH 突入!!」の文字を表示するようにしてもよい。

【0700】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図11-44は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS271）。第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS271; Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ069SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0701】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0702】

また、ステップ069SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない（オフ状態である）場合は（ステップ069SGS271; No）、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ069SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は（ステップ069SGS273; No）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ069SGS273; Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ069SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0703】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号

10

20

30

40

50

「2 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータをバッファ番号「2 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0704】

ステップ069SGS272またはステップ069SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(ステップ069SGS275)。尚、変動パターン指定コマンドは、図6に示すコマンド解析処理(S75)において、該変動パターン指定コマンドの受信に応じて変動パターン指定コマンド格納領域に格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、変動パターン指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

10

【0705】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ069SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。尚、表示結果指定コマンド格納領域には、図6に示すコマンド解析処理(S75)において、表示結果指定コマンドの受信に応じて、該受信した表示結果指定コマンドが格納され、可変表示の終了時において消去される。尚、表示結果指定コマンドの消去は、読み出しに応じて消去するようにしてもよい。

【0706】

20

尚、本特徴部069SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として、「7」以外の偶数図柄の複数の組合せ(例えば「222」、「444」、「666」、「888」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ(例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が揃わない飾り図柄を決定する。

30

【0707】

また、図10の演出制御プロセス処理におけるステップS161の先読み予告設定処理において、演出制御用CPU120が前述した図柄チャンス目予告の実行を決定した場合、ターゲット保留の可変表示が開始されるまでの可変表示の停止図柄を、偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せのいずれに決定する。

【0708】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

40

【0709】

次いで、演出制御用CPU120は、コマンド格納領域に救済時短に到達していることを指定する救済時短回数A指定コマンドが格納されているか否か、つまり、当該変動が救済時短到達変動であるか否かを判定する(ステップ069SGS276A)。救済時短到達変動である場合は(ステップ069SGS276A; Yes)、シャッター演出設定処理を実行し(ステップ069SGS276B)、救済時短到達変動でない場合は(ステップ069SGS276A; No)、ステップ069SGS277に進む。シャッター演出

50

設定処理では、シャッター演出開始待ちタイマに演出開始までの期間が設定され、演出開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応するシャッター演出が開始される。

【0710】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンであるか否かを判定する(ステップ069SGS277)。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンである場合は(ステップ069SGS277; Yes)、ステップ069SGS283に進む。変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンでない場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は(ステップ069SGS277; No)、リーチ予告実行決定処理を実行する(ステップ069SGS278)。

10

【0711】

リーチ予告実行決定処理では、例えば、リーチ予告実行決定用乱数(0~99)を抽出するとともに、図11-46(A)に示すリーチ予告実行決定テーブルを用いてリーチ予告の実行の有無を決定する。

【0712】

リーチ予告実行決定テーブルにおいては、図11-46(A)に示すように、「非実行」、「実行」のそれぞれに対して、遊技状態が「通常状態」の場合、「確変状態」の場合、「時短状態A」の場合、「時短状態B」である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図11-46(A)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

20

【0713】

具体的には、遊技状態が「通常状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「確変状態」の場合については、「非実行」に対して50個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態A」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して40個の判定値が割り当てられている。また、遊技状態が「時短状態B」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して20個の判定値が割り当てられている。

【0714】

このように、リーチ予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている(実行割合: 確変状態 > 時短状態A > 時短状態B)。

30

【0715】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいてリーチ予告が20%の確率で実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいてリーチ予告は実行されないようにしてもよい。

【0716】

図11-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいては、ステップ069SGS278においてリーチ予告の実行を決定したか否かを判定し(ステップ069SGS279A)、リーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合は(ステップ069SGS279A; No)、ステップ069SGS280に進み、リーチ予告の実行を決定したと判定した場合は(ステップ069SGS279A; Yes)、リーチ予告に対応する演出制御パターン(プロセステーブル)を選択した後(ステップ069SGS279B)、ボタン予告パターン決定処理を実行する(ステップ069SGS279C)。

40

【0717】

ボタン予告パターン決定処理では、例えば、ボタン予告パターン決定用乱数(0~99)を抽出するとともに、図11-46(B)~(E)に示すように、遊技状態に対応するボタン予告パターン決定テーブルA~Dを用いてボタン予告パターンを決定する。

【0718】

50

ボタン予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図11-46(B)～(E)に示すように、「非実行」、「一撃」、「連打」、「長押し」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「リーチはずれ」の場合、「非リーチはずれ」の場合、のそれぞれに異なる判定値が、図11-46(B)～(E)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

**【0719】**

具体的には、図11-46(B)に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して15個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して15個の判定値が割り当てられている。

10

**【0720】**

また、図11-46(C)に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して15個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して10個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して15個の判定値が割り当てられている。

20

**【0721】**

また、図11-46(D)に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して40個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して20個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して5個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「非リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられ、「連打」に対して5個の判定値が割り当てられ、「長押し」に対して10個の判定値が割り当てられている。

30

40

**【0722】**

また、図11-46(E)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられるボタン予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して90個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「リーチはずれ」の場合については、「非実行」に対して95個の判定値が割り当てられ、「一撃」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

**【0723】**

50

このように、ボタン予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態 > 時短状態A > 時短状態B）。

【0724】

特に時短状態Bの場合、保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、非リーチまたはSPリーチの変動パターンが決定されるが、リーチ予告の実行割合が低いとともに、リーチ予告の実行された場合でも、ボタン予告は実行されることはない。

【0725】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、リーチ予告が実行されてもボタン予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるボタン予告の実行割合よりも低い割合でボタン予告を実行可能としてもよい。

10

【0726】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、リーチ予告においてボタン予告が5%の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はボタン予告を実行しないようにしてもよい。

【0727】

また、大当たりやリーチはずれの場合、遊技者に一度の操作を促す「一撃」のパターンが実行されることはあるが、実行割合は極めて低く、また、遊技者に所定の操作有効期間にわたり操作を促す「連打」や「長押し」操作、つまり、遊技者に一度の操作を促す「一撃」操作に比べて操作が煩わしい「連打」や「長押し」操作が促進されることはない。

20

【0728】

図11-44に戻り、ステップ069SGS279Aにおいてリーチ予告の実行を決定しなかったと判定した場合（ステップ069SGS279A；No）、またはステップ069SGS279Cにてボタン予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、キャラクタ予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS280）。キャラクタ予告パターン決定処理では、キャラクタ予告パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-47（A）～（D）に示すように、遊技状態に対応するキャラクタ予告パターン決定テーブルA～Dを用いてキャラクタ予告パターンを決定する。

30

【0729】

キャラクタ予告パターン決定テーブルA～Dにおいては、図11-47（A）～（D）に示すように、「非実行」、「セリフA（リーチ？）」、「セリフB（リーチかも！！）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当たり」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-47（A）～（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0730】

具体的には、図11-47（A）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

40

【0731】

また、図11-47（B）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。

50

。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0732】

また、図11-47(C)に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して30個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して10個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。

10

【0733】

また、図11-47(D)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられるキャラクタ予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当たり」の場合については、「非実行」に対して90個の判定値が割り当てられ、「セリフB」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して95個の判定値が割り当てられ、「セリフA」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、保留記憶数が「0」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

【0734】

このように、キャラクタ予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B）。

20

【0735】

特に時短状態Bの場合、保留記憶数が「0」のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、非リーチまたはSリーチの変動パターンが決定されるが、いずれの変動パターンの可変表示においてキャラクタ予告は実行されることはない。

【0736】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、キャラクタ予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合におけるキャラクタ予告の実行割合よりも低い割合でキャラクタ予告を実行可能としてもよい。

30

【0737】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、キャラクタ予告が5%の割合で実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数にかかわらず、可変表示結果が「はずれ」の場合はキャラクタ予告を実行しないようにしてもよい。

【0738】

図11-44に戻り、ステップ069SGS280においてキャラクタ予告パターン決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ069SGS281A）。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない場合、つまり、非リーチの変動パターンである場合は（ステップ069SGS281A；No）、ステップ069SGS282に進む。変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS281A；Yes）、可動体動作パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS281B）。

40

【0739】

可動体動作パターン決定処理では、可動体動作パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-48（A）～（D）に示すように、遊技状態に対応する可動体動

50

作パターン決定テーブルA～Dを用いて可動体動作パターンを決定する。

【0740】

可動体動作パターン決定テーブルA～Dにおいては、図11-48(A)～(D)に示すように、可動体予告が非実行で、可動体演出(決め演出)で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-1」、可動体予告が振動(小)で、可動体演出で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-2」、可動体予告が振動(大)で、可動体演出で可動体32を落下させる大当り用の「パターンA-3」、可動体予告が非実行で、決め演出の可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-1」、可動体予告が振動(小)で、可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-2」、可動体予告が振動(大)で、可動体演出で可動体32を落下させないはずれ用の「パターンB-3」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-48(A)～(D)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

10

【0741】

具体的には、図11-48(A)に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

20

【0742】

また、図11-48(B)に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して20個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

30

【0743】

また、図11-48(C)に示すように、遊技状態が「時短状態A」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して80個の判定値が割り当てられ、「パターンB-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンB-3」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0744】

また、図11-48(D)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられる可動体動作パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「パターンA-1」に対して90個の判定値が割り当てられ、「パターンA-2」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンA-3」に対して5個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「パターンB-1」に対して100個の判定値が割り当てられている。

40

【0745】

このように、可変表示結果が大当りである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、可動体予告と可動体演出との双方が実行される「パターンA-2」、「パターンA-3」の実行割合は、確変状態及び時短状態Aの方が時短状態Bよりも高い。一方、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パ

50

ターン A - 1」の実行割合は、時短状態 B の方が確変状態及び時短状態 A よりも高い。

【0746】

また、可変表示結果がはずれである場合の可動体動作パターンについて、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、可動体予告のみが実行される「パターン B - 2」、「パターン B - 3」の実行割合は、確変状態及び時短状態 A の方が時短状態 B（非実行）よりも高い。

【0747】

つまり、時短状態 B の場合、確変状態及び時短状態 A に比べて可動体予告の実行割合が低くなっている（可動体予告の実行割合：確変状態 > 時短状態 A > 時短状態 B）。

【0748】

尚、本実施の形態では、時短状態 B においてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合、可動体予告が非実行で、可動体演出のみが実行される「パターン A - 1」の実行割合は90%の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態 A においてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合の「パターン A - 1」の実行割合よりも高ければ、90%以下でもよい。また、時短状態 B においてスーパーリーチ大当り変動パターンの可変表示が決定された場合の実行割合は100%でもよい。

【0749】

図11-44に戻り、ステップ069SGS281Aにおいて変動パターンがスーパーリーチ変動パターンでない、つまり、非リーチの変動パターンであると判定した場合（ステップ069SGS281A; No）、演出制御用CPU120は、可動体予告パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS282）。可動体予告パターン決定処理では、可動体予告パターン決定用乱数（0~99）を抽出するとともに、図11-49（A）~（D）に示すように、遊技状態に対応する可動体予告パターン決定テーブルA~Dを用いて可動体予告パターンを決定する。

【0750】

可動体予告パターン決定テーブルA~Dにおいては、図11-49（A）~（D）に示すように、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」のそれぞれのパターンに対して、可変表示結果が「大当り」の場合、「はずれ」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-49（A）~（D）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0751】

具体的には、図11-49（A）に示すように、遊技状態が「通常状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルAでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0752】

また、図11-49（B）に示すように、遊技状態が「確変状態」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルBでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して60個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0753】

また、図11-49（C）に示すように、遊技状態が「時短状態 A」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルCでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して30

10

20

30

40

50

個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が「はずれ」の場合については、「非実行」に対して70個の判定値が割り当てられ、「振動（小）」に対して20個の判定値が割り当てられ、「振動（大）」に対して10個の判定値が割り当てられている。

【0754】

また、図11-49(D)に示すように、遊技状態が「時短状態B」である場合に用いられる可動体予告パターン決定テーブルDでは、可変表示結果が「大当り」の場合については、スーパーリーチ変動パターンしか決定されないため、「非実行」、「振動（小）」、「振動（大）」に対していずれも判定値が割り当てられていない。また、保留記憶数が「0」であるときに可変表示結果が「はずれ」の場合に非リーチ変動パターンが決定された場合は、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。

10

【0755】

このように、可動体予告は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に実行割合が低くなるように設定されている（実行割合：確変状態>時短状態A>時短状態B）。

【0756】

特に時短状態Bの場合、非リーチの変動パターンが決定された場合、保留記憶数が「0」のときも含め、可動体予告は実行されることはない。

【0757】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合に、可動体予告が実行されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が「0」のときの可変表示結果が「はずれ」の場合における可動体予告の実行割合よりも低い割合で可動体予告を実行可能としてもよい。

20

【0758】

また、時短状態Bにおいて保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告が非実行の形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数が「0」以外のときに可変表示結果が「はずれ」の場合、可動体予告を実行可能としてもよい。

【0759】

尚、上記したボタン予告パターン決定処理、キャラクタ予告パターン決定処理、可動体予告パターン決定処理においていずれかの演出パターンの実行が決定された場合、各種予告開始待ちタイマに予告開始までの期間が設定され、各種予告開始待ちタイマがタイマアップしたタイミングで対応する予告が開始される。

30

【0760】

図11-44に戻り、ステップ069SGS277において変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチであった場合、ステップ069SGS281Bの可動体動作パターン決定処理を実行した場合、ステップ069SGS282の可動体予告パターン決定処理を実行した場合は、ステップ069SGS283において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ069SGS284）。

40

【0761】

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

【0762】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1

50

、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(ブッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(ステップ069SGS285)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

#### 【0763】

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

#### 【0764】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する(ステップ069SGS286)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する(ステップ069SGS287)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示(変動)が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS172)に対応した値にして(ステップ069SGS288)、処理を終了する。

#### 【0765】

(可変表示中演出処理)

次に、図11-45は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する(ステップ069SGS301, ステップ069SGS302, ステップ069SGS303)。また、演出制御用CPU120は、各種の演出開始待ちタイマがセットされている(予告演出等を行うことに決定されている)か、または予告演出実行中フラグがオン状態である(予告演出の実行中である)場合には(ステップ069SGS304; Y)、各種の演出処理を実行する(ステップ069SGS305)。演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ069SGS305の演出処理を実施することなく、ステップ069SGS306に進む。

#### 【0766】

ステップ069SGS306において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う(ステップ069SGS307)。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる(ステップ069SGS308)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置(演出用部品)に対する制御状態を変更する(ステップ069SGS309a)。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容(表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等)に従って演出装置(演出用部品)の制御を実行する(ステップ069SGS309b)。

#### 【0767】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する(ステップ069

10

20

30

40

50

SGS310)。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には(ステップ069SGS310; Y)、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄の次表示画面(前回の飾り図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面)の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む(ステップ069SGS311)。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする(ステップ069SGS312)。

10

#### 【0768】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合(ステップ069SGS310; N)、ステップ069SGS312の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する(ステップ069SGS313)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなければ(ステップ069SGS313; No)、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ069SGS314)。確定コマンド受信フラグがオン状態でなければ(ステップ069SGS314; No)、当該処理を終了する。

#### 【0769】

ステップ069SGS313において可変表示時間タイマがタイマアウトしている場合(ステップ069SGS313; Yes)、またはステップ069SGS314において確定コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ069SGS314; Yes)、右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ069SGS315)。右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ069SGS315; Yes)、右打ちLED069SG031の点灯を開始するとともに、右打ち報知画像069SG400、069SG401などを表示して右打ち報知を開始した後(ステップ069SGS316)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新し(ステップ069SGS319)、当該処理を終了する。

20

#### 【0770】

また、右打ちLED点灯開始コマンド受信フラグがオン状態でない場合は(ステップ069SGS315; No)、右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ069SGS317)。右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ069SGS317; Yes)、右打ちLED069SG031の点灯を終了するとともに、右打ち報知画像069SG400などを非表示として右打ち報知を終了した後(ステップ069SGS318)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新し(ステップ069SGS319)、当該処理を終了する。また、右打ちLED点灯終了コマンド受信フラグがオン状態でない場合は(ステップ069SGS317; No)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新し(ステップ069SGS319)、当該処理を終了する。

30

40

#### 【0771】

尚、特に詳細な図示はしないが、ステップ069SGS315~ステップ069SGS318までの処理を実行した後は、確定コマンド受信フラグに基づく図柄確定指定コマンドから特定される図柄確定期間が経過してから演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する。

#### 【0772】

また、可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示

50

時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【0773】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ069SGS306の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

10

【0774】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、時短状態B、確変状態、時短状態Aの3つの遊技状態別の各種動作例について、図11-50に基づいて説明する。図11-50は、(A)は遊技状態別の変動動作例を示す図、(B)は遊技状態別の演出動作例を示す図、(C)は時短状態Bの特徴を説明するための図である。

【0775】

まず、図11-50(A)に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「A1」～「A5」の内容について比較する。

【0776】

<項目A1>

CPU103が選択可能なはずれ変動パターンの数について、「時短状態B」では、図11-8(A)(B)に示すように、保留記憶数が0、1～3の場合に「超短縮非リーチ」と「SPリーチD」の「2個」であり、「確変状態」では、図11-6(A)(B)に示すように、保留記憶数が1～3の場合に最大で「短縮非リーチA」、「非リーチA」、「SPリーチC」、「SPリーチD」の「4個」であり、「時短状態A」では、図11-7(A)(B)に示すように、保留記憶数が1～3の場合に最大で「短縮非リーチ」、「非リーチ」、「SPリーチE」の「3個」である。

20

【0777】

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン数（例えば、2個）は、「時短状態A」において決定可能な可変表示パターン数（例えば、3個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン数（例えば、4個）よりも少ない。

30

【0778】

尚、CPU103が決定可能なはずれ変動パターン数は、時短状態B、時短状態A、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態Bの場合が時短状態Aと確変状態のうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【0779】

<項目A2>

CPU103が決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態B」では、図11-8(A)(B)に示すように、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約7.54秒 $\{(7s \times 97) + (25s \times 3)\} \div 100 = 7.54$ 、保留記憶数が1～3の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.205秒 $\{(1.5s \times 97) + (25s \times 3)\} \div 100 = 2.205$ である。ここで、時短状態Bが開始され1回目の可変表示は保留記憶数が0であり、2～1100回の可変表示は保留記憶数が1～3となると仮定すると、時短状態Bにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約2.2秒 $\{(7.54 + (2.205 \times 1099)) \div 1100 = 2.20985$ となる。

40

【0780】

50

「確変状態」では、図 1 1 - 6 ( A ) ( B ) に示すように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 8 . 2 秒 { ( ( 7 s × 9 5 ) + ( 4 0 s × 2 ) + ( 2 5 s × 3 ) ) ÷ 1 0 0 = 8 . 2 }、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4 . 8 秒 { ( ( 3 s × 8 5 ) + ( 7 s × 1 0 ) + ( 4 0 s × 2 ) + ( 2 5 s × 3 ) ) ÷ 1 0 0 = 4 . 8 } である。ここで、確変状態が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2 ~ 1 1 0 回の可変表示は保留記憶数が 1 ~ 3 となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4 . 8 3 秒 { ( 8 . 2 + ( 4 . 8 × 1 0 9 ) ) ÷ 1 1 0 = 4 . 8 3 } となる。

【 0 7 8 1 】

10

「時短状態 A」では、図 1 1 - 7 ( A ) ( B ) に示すように、保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 9 . 1 5 秒 { ( ( 7 s × 9 5 ) + ( 5 0 s × 5 ) ) ÷ 1 0 0 = 9 . 1 5 }、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 . 5 5 秒 { ( ( 3 s × 9 0 ) + ( 7 s × 5 ) + ( 5 0 s × 5 ) ) ÷ 1 0 0 = 5 . 5 5 } である。ここで、時短状態 A が開始され 1 回目の可変表示は保留記憶数が 0 であり、2 ~ 1 1 0 回の可変表示は保留記憶数が 1 ~ 3 となると仮定すると、時短状態 A において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 . 5 8 秒 { ( 9 . 1 5 + ( 5 . 5 5 × 1 0 9 ) ) ÷ 1 1 0 = 5 . 5 8 } となる。

【 0 7 8 2 】

20

つまり、可変表示結果が「はずれ」である場合に CPU 1 0 3 が「時短状態 B」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 2 . 2 秒）は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5 . 5 8 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4 . 8 3 秒）よりも少ない。

【 0 7 8 3 】

また、「時短状態 B」において保留記憶数が 0 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 7 . 5 4 秒）は、「時短状態 A」において保留記憶数が 0 の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 9 . 1 5 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において保留記憶数が 0 の場合に決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 8 . 2 秒）よりも少ない。

30

【 0 7 8 4 】

また、「時短状態 B」において保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 2 . 2 0 5 秒）は、「時短状態 A」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5 . 5 5 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定するはずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4 . 8 秒）よりも少ない。

【 0 7 8 5 】

項目 ( A 1 ) ( A 2 ) によれば、所定回数 of 可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態 A よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

40

【 0 7 8 6 】

尚、はずれ変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B、確変状態、時短状態 A の順に長くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていれば、上記時間は種々に変更可能である。

【 0 7 8 7 】

< 項目 A 3 >

50

C P U 1 0 3 が選択可能な大当り変動パターンの数について、「時短状態 B」では、図 1 1 - 8 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に「S P リーチ D」の「1 個」であり、「確変状態」では、図 1 1 - 6 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に最大で「S P 非経由」、「S P リーチ C」、「S P リーチ D」の「3 個」であり、「時短状態 A」では、図 1 1 - 7 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に最大で「S P 非経由」、「S P リーチ E」の「2 個」である。

【 0 7 8 8 】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合に C P U 1 0 3 が「時短状態 B」において決定可能な大当り変動パターン数（例えば、1 個）は、「時短状態 A」において決定可能な可変表示パターン数（例えば、2 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン数（例えば、3 個）よりも少ない。

10

【 0 7 8 9 】

尚、C P U 1 0 3 が決定可能な大当り変動パターン数は、時短状態 B、時短状態 A、確変状態の順に多くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

【 0 7 9 0 】

< 項目 A 4 >

C P U 1 0 3 が決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間について、「時短状態 B」では、図 1 1 - 8 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 4 0 秒となる。

20

【 0 7 9 1 】

「確変状態」では、図 1 1 - 6 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 1 . 1 秒 { ( ( 2 2 s × 5 ) + ( 5 5 s × 8 0 ) + ( 4 0 s × 1 5 ) ) ÷ 1 0 0 = 5 1 . 1 } であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 5 1 . 1 秒となる。

【 0 7 9 2 】

「時短状態 A」では、図 1 1 - 7 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 6 2 . 8 秒 { ( ( 2 2 s × 5 ) + ( 5 5 s × 9 5 ) ) ÷ 1 0 0 = 6 2 . 8 5 } となる。

30

【 0 7 9 3 】

つまり、可変表示結果が「大当り」である場合に C P U 1 0 3 が「時短状態 B」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 4 0 秒）は、「時短状態 A」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 6 2 . 8 秒）よりも少ないとともに、「確変状態」において決定する大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間（例えば、約 5 1 . 1 秒）よりも少ない。

【 0 7 9 4 】

項目 ( A 3 ) ( A 4 ) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定された可変表示は、変動パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで、確変状態や時短状態 A よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

40

【 0 7 9 5 】

尚、大当り変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B、確変状態、時短状態 A の順に長くなるか、あるいは、時短状態 B の場合が時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方より短くなっていけば、上記時間は種々に変更可能である。

【 0 7 9 6 】

< 項目 A 5 >

C P U 1 0 3 が決定する非リーチはずれ変動パターンの決定割合について、「時短状態 B」では、図 1 1 - 8 ( A ) ( B ) に示すように、保留記憶数が 0、1 ~ 3 の場合は 9 5

50

%であり、「確変状態」では、図11-6(A)(B)に示すように、保留記憶数が0、1~3の場合は80%であり、「時短状態A」では、図11-7(A)(B)に示すように、保留記憶数が0、1~3の場合は70%である。

【0797】

つまり、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合(例えば、97%)は、「時短状態A」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合(例えば、95%)よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合(例えば、95%)よりも高い。

10

【0798】

項目(A5)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0799】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は、時短状態Bが97%、確変状態及び時短状態Aがともに95%で、時短状態B、確変状態及び時短状態Aの順に低くなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態B(例えば、97%)、確変状態(例えば、95%)、時短状態A(例えば、94%)の順に低くなってもよいし、あるいは、時短状態Bの場合が時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方より高くなっていれば、上記割合は種々に変更可能である。

20

【0800】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は97%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103により「非リーチはずれ変動パターン」が決定される割合は100%、つまり、「時短状態B」において可変表示結果が「はずれ」である場合リーチ変動パターンを決定しないようにしてもよい。

30

【0801】

また、可変表示結果が「はずれ」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン(例えば、「非リーチA」と、「時短状態A」及び「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン(例えば、「非リーチA」と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0802】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合にCPU103が「時短状態B」において決定可能なはずれ変動パターン(例えば、「SPリーチD」と、「確変状態」において決定可能なはずれ変動パターン(例えば、「SPリーチD」と、は共通であることで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

40

【0803】

次に、図11-50(B)に示すように、「時短状態B」と「確変状態」と「時短状態A」の3つの遊技状態における各項目「B1」~「B10」の内容について比較する。

【0804】

<項目B1>

保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンの可変表示における大当たり示唆演出としての「可動体予告」、「キャラクタ予告」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-49(D)に示すように、「可動体予告」の実行割合は0%(非実行)、図11-47(D)に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は0%(非実行)であり、「確変状態」では、図11-49(B)に示すように、「可動体予告」の実行割合は

50

40%、図11-47(B)に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は30%であり、「時短状態A」では、図11-49(C)に示すように、「可動体予告」の実行割合は30%、図11-47(C)に示すように、「キャラクタ予告」の実行割合は20%である。

【0805】

つまり、「時短状態A」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるとき、及び「確変状態」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行する一方で、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない。

10

【0806】

項目(B1)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が0のときに決定可能な変動パターン(例えば、短縮非リーチ以外の「非リーチ」や「SPリーチ」)の可変表示において、可動体予告やキャラクタ予告によりいたずらに煽られることがないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0807】

詳しく説明すると、確変状態、時短状態A、時短状態Bの制御が開始される場合、それまでは通常状態での左打ち遊技を行っていたため、第1保留記憶に保留記憶が記憶されていることはあっても、第2保留記憶に保留記憶がないことが考えられる。つまり、初当りで確変状態や時短状態Aが開始されるときや、900回の可変表示の実行により時短状態Bの制御が開始されるときは、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐために、保留記憶数が0の場合に決定可能なはずれ変動パターンは、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン(例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が2.5秒や4.0秒のSPリーチなど)が決定される割合が高い。そして、短縮非リーチよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターンが決定された場合、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行可能となる。

20

【0808】

しかし、時短状態Bの制御が開始される場合、遊技者は、これまでの長い遊技期間において様々なはずれ予告が実行されてきた可能性が高いため、時短状態Bにおいてもさらに「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されてしまうと煩わしさを与えてしまうため、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を非実行としている。

30

【0809】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示において「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出を実行しない形態を例示したが、例えば、「時短状態B」において保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときは、該可変表示における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合の方が、「確変状態」や「時短状態A」における「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出の実行割合よりも低くなるようにすることが好ましい。

40

【0810】

また、保留記憶数が0の場合に決定されるはずれ変動パターンにて可変表示が実行されるときに「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行される割合は、時短状態Bにおける「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合が、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方における「可動体予告」や「キャラクタ予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0811】

50

また、時短状態 B では、はずれ変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されず、大当たり変動パターンである場合は「可動体予告」や「キャラクタ予告」が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 B においては「可動体予告」や「キャラクタ予告」などの示唆演出が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

【0812】

また、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出は、可変表示の態様をリーチ態様とするか否か（リーチが成立するか否か）を煽る煽り演出としての「リーチ予告」や「ボタン予告」を含んでもよい。このようにすることで、時短状態 B においては「リーチ予告」や「ボタン予告」が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

10

【0813】

また、可変表示結果にもとづいて、第 1 示唆演出（例えば、セリフ A や振動（小））と、該第 1 示唆演出が実行された場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い第 2 示唆演出（例えば、セリフ B や振動（大））と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であることで、時短状態 B においては示唆演出が実行されるか否かに注目させて興味を高めることができる。

【0814】

<項目 B 2>

可変表示結果がはずれの場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数について、「時短状態 B」では、図 11 - 42（D）に示すように、いずれも決定しないので「0 個」であり、「確変状態」では、図 11 - 42（B）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「4 個」であり、「時短状態 A」では、図 11 - 42（C）に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「3 個」である。

20

【0815】

つまり、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、0 個）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、3 個）よりも少ないとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数（例えば、4 個）よりも少ない。

30

【0816】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数が 0 個である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、1 種類以上の先読み予告を実行可能としてもよい。

【0817】

また、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数は、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合に演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告の種別数よりも少なければ、上記個数は種々に変更可能である。

40

【0818】

<項目 B 3>

可変表示結果がはずれの場合における「先読み予告」の実行割合について、「時短状態 B」では、図 11 - 42（D）に示すように、いずれも実行しないので「0 %」であり、「確変状態」では、図 11 - 42（B）に示すように、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合は「40 %

50

」であり、「時短状態 A」では、図 11 - 42 (C) に示すように、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の合計実行割合「30%」である。

【0819】

つまり、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、0%）は、「時短状態 A」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、30%）よりも低いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合（例えば、40%）よりも低い。

【0820】

項目 (B2) (B3) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示では、決定可能な先読み予告演出の種別数が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態 B を提供することができる。

10

【0821】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が 0%、つまり、先読み予告を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、先読み予告を実行可能としてもよい。

20

【0822】

また、「時短状態 B」において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方において可変表示結果がはずれである場合における先読み予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0823】

また、時短状態 A と時短状態 B と確変状態とで演出制御用 CPU 120 が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態 B において第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、0%、図 11 - 43 (D) 参照）は、時短状態 A 及び確変状態において前記第 1 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、10%、図 11 - 43 (C) 参照）よりも低いことで、時短状態 B では第 1 先読み予告演出によりいたずらに煽られることが少ないので、好適な時短状態 B を提供することができる。

30

【0824】

また、時短状態 A と時短状態 B と確変状態とで演出制御用 CPU 120 が共通に実行可能な先読み予告演出パターンとして、第 1 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「青色」パターン）と、該第 1 先読み予告演出パターンが実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 先読み予告演出パターン（例えば、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」の「赤色」パターン）と、があり、時短状態 B において第 2 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、90%、図 11 - 43 (D) 参照）は、時短状態 A 及び確変状態において前記第 2 先読み予告演出パターンが実行される割合（例えば、50~70%、図 11 - 43 (C) 参照）よりも高いことで、時短状態 B では第 2 先読み予告演出が実行されやすいので、好適な時短状態 B を提供することができる。

40

【0825】

50

また、時短状態 A 及び確変状態において演出制御用 CPU 120 が実行可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が実行可能な先読み予告演出パターンと、は共通（例えば、「図柄チャンス目予告」）であることで、時短状態 B のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0826】

また、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において演出制御用 CPU 120 が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態 B のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

10

【0827】

また、時短状態 B において演出制御用 CPU 120 が決定可能な先読み予告演出パターンと、時短状態 A 及び確変状態双方において演出制御用 CPU 120 が決定可能な前記先読み予告演出パターンと、は共通である（例えば、「図柄チャンス目予告」）ことで、時短状態 B のみで決定可能な先読み予告演出パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0828】

<項目 B 4 >

遊技者の動作を促す動作促進演出としての「ボタン予告」の実行割合について、「時短状態 B」では、図 11 - 46 (E) に示すように、大当りの場合は「10%」、はずれの場合は「5%」であり、「確変状態」では、図 11 - 46 (C) に示すように、大当りの場合は「80%」、リーチはずれの場合は「30%」であり、「時短状態 A」では、図 11 - 46 (D) に示すように、大当りの場合は「80%」、はずれの場合は「20%」である。尚、これら実行割合は「リーチ予告」が実行される場合の割合である。

20

【0829】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで 10%、はずれで 5%）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで 80%、はずれで 20%）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合（例えば、大当りで 80%、はずれで 30%）よりも低い。

30

【0830】

項目 (B 4) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、1 の可変表示において遊技者にプッシュボタン 31B の操作を促す操作促進演出であるボタン予告の実行回数が少ないので、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0831】

また、本実施の形態では、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態 A」や「確変状態」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態 B」においてボタン予告を実行しない（実行割合 0%）としてもよい。

40

【0832】

また、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合は、「時短状態 A」や「確変状態」における 1 の可変表示あたりのボタン予告の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0833】

<項目 B 5 >

ボタン予告において、遊技者に一度の動作を促す第 1 動作促進演出としての「一撃パターン」と、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第 2 動作促進演出としての「連打パターン、長押しパターン」との実行割合について、「時短状態 B」では、図 11 - 46

50

(E)に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「10%」、リーチはずれの場合は「5%」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当り、はずれの場合は「0%（非実行）」である。

【0834】

「確変状態」では、図11-46(C)に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「40%」、はずれの場合は平均で「10%」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「40%」、はずれの場合は平均で「20%」である。

【0835】

「時短状態A」では、図11-46(D)に示すように、「一撃パターン」の実行割合は、大当りの場合は「40%」、はずれの場合は平均「7.5%」であり、「連打パターン、長押しパターン」の場合は、大当りの場合は「40%」、はずれの場合は平均で「17.5%」である。

10

【0836】

つまり、演出制御用CPU120は、「確変状態」及び「時短状態A」において、「一撃パターン」と「連打パターン、長押しパターン」とのいずれも実行を決定可能であり、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない。

【0837】

また、「時短状態B」における1の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当り、はずれで0%）は、「確変状態」における1の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで40%、はずれで20%）よりも低いとともに、「時短状態A」における1の可変表示あたりの「連打パターン、長押しパターン」の実行割合（例えば、大当りで40%、はずれで17.5%）よりも低い。

20

【0838】

項目(B5)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、操作有効期間に亘って遊技者がプッシュボタン31Bを操作し続けなければならない「連打パターン、長押しパターン」といった煩わしい操作を遊技者に促すことが少なくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

30

【0839】

尚、本実施の形態では、演出制御用CPU120は、「時短状態B」において、「一撃パターン」を決定可能である一方で「連打パターン、長押しパターン」の実行を決定しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「時短状態B」における「一撃パターン」の決定割合が、「時短状態A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における「一撃パターン」の決定割合よりも低ければ、「一撃パターン」を実行可能としてもよい。

【0840】

また、時短状態Bにおいて、可変表示結果が大当りである場合に演出制御用CPU120により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、10%）は、可変表示結果がはずれである場合に演出制御用CPU120により「ボタン予告」が実行される割合（例えば、5%）よりも高いことで、時短状態Bにおいて「ボタン予告」が実行されることに注目させて興味を向上させることができる。

40

【0841】

また、「ボタン予告」の演出パターンとして、「一撃」パターンと、該「一撃」パターンが実行された場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い「連打」や「長押し」パターンと、があり、時短状態Bにおいて「一撃」パターンが実行される割合（例えば、10%）は、時短状態Aや確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合（例えば、40%）よりも低い、時短状態Bにおいて「一撃」パターンが実行される

50

割合は、時短状態 A や確変状において「連打」や「長押し」パターンが実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 B において動作促進演出が実行される場合は「一撃」パターンとなることが多いため、興趣を向上させることができる。

【0842】

また、時短状態 A や確変状態において「ボタン予告」が実行される期間と、時短状態 B において「ボタン予告」が実行される期間と、は共通である（例えば、「リーチ予告」が実行される期間）ことで、「ボタン予告」の実行期間を時短状態 A と確変状態と時短状態 B とで共通化することで、開発コストを低減することができる。

【0843】

また、演出制御用 CPU 120 は、「ボタン予告」を実行する前に動作促進準備演出（例えば、特に図示しないが、操作有効期間が開始される前に、操作対象となるプッシュボタン 31 B がフェードイン表示される演出やエフェクト表示が表示される演出など）を実行可能とする場合に、時短状態 A や確変状態において前記動作促進準備演出が実行される期間と、時短状態 B において前記動作促進準備演出が実行される期間と、は共通とすることが好ましく、このようにすることで、開発コストを低減できるとともに、「ボタン予告」が実行されることを好適に報知することができる。

【0844】

<項目 B 6 >

大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出としての「可動体予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態 B」では、図 11 - 49 (D) に示すように、大当たり、はずれの場合は 0%（非実行）であり、「確変状態」では、図 11 - 49 (B) に示すように、大当たりの場合は 90%、はずれの場合は 40% であり、「時短状態 A」では、図 11 - 49 (C) に示すように、大当たりの場合は 90%、はずれの場合は 30% である。

【0845】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 0%、はずれ 0%）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 90%、はずれ 30%）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合（例えば、大当たり 90%、はずれ 40%）よりも低い。

【0846】

項目 (B 6) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御されることが示唆される可動体予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0847】

また、本実施の形態では、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が 0% である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、) は、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合が、「時短状態 A」と「確変状態」とのうち少なくとも一方における 1 の可変表示あたりの「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、「時短状態 B」において「可動体予告」を実行可能としてもよい。

【0848】

また、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合（例えば、0%）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合（例えば、90%）よりも低い、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「可動体予告」が実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「可動体予告」が実行される割合よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 A と確変状態と

10

20

30

40

50

時短状態 B とで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

【0849】

また、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、0%）は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30%）よりも低いが、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 B において「振動（小）」パターンが実行される割合は、可変表示結果が大当たりである場合に時短状態 A や確変状態において「振動（小）」パターンが実行される割合（例えば、30%）よりも高くなるようにしてもよい。このようにすることで、時短状態 A と確変状態と時短状態 B とで「可動体予告」に対する注目度合いを異ならせることで興趣を向上させることができる。

10

【0850】

<項目 B 7>

可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「キャラクタ予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、「時短状態 B」では、図 11 - 47 (D) に示すように、大当たりの場合は 10%、はずれの場合は 5% であり、「確変状態」では、図 11 - 47 (B) に示すように、大当たりの場合は 80%、はずれの場合は 30% であり、「時短状態 A」では、図 11 - 47 (C) に示すように、大当たりの場合は 80%、はずれの場合は 20% である。

【0851】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり 10%、はずれ 5%）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり 80%、はずれ 20%）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合（例えば、大当たり 80%、はずれ 30%）よりも低い。

20

【0852】

また、可変表示の態様をリーチ態様とするか否かを煽る煽り演出としての「リーチ予告」の 1 の可変表示あたりの実行割合について、図 11 - 46 (A) に示すように、「時短状態 B」では 20% であり、「確変状態」では 50% であり、「時短状態 A」では 40% である。

30

【0853】

つまり、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、20%）は、「時短状態 A」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、40%）よりも低いとともに、「確変状態」における 1 の可変表示あたりの「リーチ予告」の実行割合（例えば、50%）よりも低い。

【0854】

項目 (B 7) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、リーチが成立するか否かが煽られるリーチ予告やボタン予告の実行回数が少なくなるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

40

【0855】

尚、本実施の形態では、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態 A」や「可動体予告」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合を 0%、つまり、実行しないようにしてもよい。また、「時短状態 B」における 1 の可変表示あたりの「キャラクタ予告」の実行割合は、「時短状態 A」や「可動体予告」の実行割合よりも低ければ、上記割合は種々に変更可能である。

【0856】

<項目 B 8>

50

演出制御用CPU120が1の可変表示において実行可能な「可動体予告」と「可動体演出」との可動体動作パターンとして、「可動体予告」と「可動体演出」とを実行する「パターンA-2、A-3、B-2、B-3（第1演出実行パターン）」と、「可動体予告」を実行せず、「可動体演出」のみを実行する「パターンA-1（第2演出実行パターン）」と、があるものにおいて、可変表示結果が大当たりである場合における「パターンA-1」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-48（D）に示すように90%であり、「確変状態」では、図11-48（B）に示すように20%であり、「時短状態A」では、図11-48（C）に示すように10%である。

【0857】

つまり、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、90%）は、「時短状態A」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、10%）よりも高いとともに、「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合（例えば、20%）よりも高い。

10

【0858】

項目（B8）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定された場合は、可動体32が落下することにより大当たりが報知される可動体演出が実行される前に、可動体予告においていたずらに可動体32が動作されることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

20

【0859】

尚、本実施の形態では、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合は、「時短状態A」や「確変状態」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合よりも低い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「時短状態B」において可変表示結果がはずれである場合の「パターンA-1」の実行割合を0%、つまり、実行しないようにしてもよい。

【0860】

また、時短状態Aや確変状態において可変表示結果が大当たりである場合に「パターンA-2、A-3、B-2、B-3（第1演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、80~90%）は、時短状態Bにおいて可変表示結果が大当たりである場合に「パターンA-2、A-3、B-2、B-3（第1演出実行パターン）」が実行される割合（例えば、10%）よりも高いことで、時短状態Aや確変状態では、可動体32が動作するか否かに注目させて興味を向上させることができる。

30

【0861】

また、時短状態Bにおける「可動体演出」の実行頻度（例えば、約10%）は、時短状態Aや確変状態における「可動体演出」の実行頻度（例えば、80~90%）よりも低いことで、時短状態Bではいたずらに可動体32が動作されることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

【0862】

<項目B9>

40

演出制御用CPU120が、SPリーチ演出にて大当たり遊技状態に制御されることを報知した大当たり遊技状態において付与される予定出球数を報知する「事後演出」の演出態様については、図11-60に示すように「時短状態B」、「確変状態」、「時短状態A」とで共通である。

【0863】

項目（B9）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当たり遊技状態に制御することが決定された可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示時間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まるとともに、大当たり遊技状態に制御されることが報知された後は、時短状態Aと確変状態とで共通の演出で盛り上げることが出

50

来るため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0864】

また、時短状態 A や確変状態において可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、時短状態 B において可変表示結果が大当たりである場合に実行される「可動体演出」と、は共通である（図 11 - 59（D1）参照）ことで、開発コストを低減させることができる。

【0865】

また、時短状態 A や確変状態における「事後演出」に連動して発光させる可動体 LED 208 の制御に用いる制御データと、時短状態 B における「事後演出」に連動して発光させる可動体 LED 208 の制御に用いる制御データと、は共通である（例えば、拡張コマンド D300 に基づいて実行される発光制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

10

【0866】

また、時短状態 A や確変状態における「事後演出」に連動して振動モータ 61 により実行される振動態様と、時短状態 B における「事後演出」に連動して振動モータ 61 により実行される振動態様と、は共通である（例えば、拡張コマンド S300 に基づいて実行される振動制御データ）ことで、開発コストを低減させることができる。

【0867】

<項目 B10>

演出制御用 CPU 120 が、時短制御が開始される時に、特別状態開始表示としての突入画像 069SG470（例えば、「BATTLE RUSH 突入！！」の文字など）を表示することにより時短制御の開始を報知する特別状態開始演出としての「突入演出」について、確変状態の制御が開始される時は、確変突入演出において突入画像 069SG470 を表示し、時短状態 B の制御が開始される時に、時短突入演出 B において突入画像 069SG470 を表示するとともに、確変状態や時短状態 A の制御が開始される時に表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 069SG473A、069SG473B（例えば、「遊・1100」の文字など）が表示される（図 11 - 63（D）、図 11 - 64（A4）（B4）参照）。

20

【0868】

項目（B10）によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当たり遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、突入演出においては、確変状態の制御が開始される時と共通の突入画像 069SG470 だけでなく、確変状態の制御の開始される時には表示されない特殊表示である遊タイム用画像 069SG473A、069SG473B が表示されるため、時短状態 B の開始を盛り上げることができる。

30

【0869】

また、演出制御用 CPU 120 は、救済時短到達変動において、「突入演出」を実行可能な可変表示時間を有する特殊変動パターンを決定可能としてもよい。このようにすることで、「突入演出」を好適に実行することができる。

【0870】

次に、図 11 - 50（C）に示すように、「時短状態 B」と、「確変状態」及び「時短状態 A」との違いについて説明する。

40

【0871】

<項目 C1>

図 11 - 50（A）に示す各項目 A1～A5 にて説明したように、CPU 103 が決定可能なはずれ変動パターンや大当たり変動パターンの数は、時短状態 B の場合が最も少なく、また、はずれ変動パターンや大当たり変動パターンの可変表示時間の平均時間は、時短状態 B の場合が最も短く、かつ、非リーチはずれの決定割合は、時短状態 B の場合が最も高い。よって、時短制御が行われる「時短状態 B」、「確変状態」、「時短状態 A」各々における 1 の可変表示あたりの平均消化時間は、時短状態 B が最も高速であり、確変状態が中速、時短状態 A が低速である。

50

## 【 0 8 7 2 】

このように、時短制御が行われることで通常状態よりも変動効率が高くなる時短状態 B、確変状態及び時短状態 A のうち、確変状態及び時短状態 A は、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態を経由して制御されるものであるのに対し、時短状態 B は、低確状態において大当たりが発生することなく所定回数（例えば、900回）の可変表示の実行を経由して制御されるものである。

## 【 0 8 7 3 】

また、確変状態や時短状態 A は、時短制御が実行される可変表示回数が第 1 回数（例えば、110回）であるのに対し、時短状態 B は、時短制御が実行される可変表示回数が第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、1100回）である。

10

## 【 0 8 7 4 】

つまり、確変状態や時短状態 A などの時短状態の場合は、遊技者は、通常状態よりも投資を抑えつつ、リーチや種々の演出を楽しみながら次の大当たりを期待して待つことができる遊技状態であるのに対し、時短状態 B の場合は、大当たりがなく遊技者にとって不利な状態で長期間にわたる遊技を経て制御され、かつ、時短制御の可変表示回数が確変状態や時短状態 A よりも多い時短状態であることを考慮して、上記のように変動効率を高めることにより無駄な打球数を少なくして投資を抑えつつ、演出を楽しむことよりも、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当たりを引き当てることを優先することを特徴とすることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

## 【 0 8 7 5 】

20

## &lt; 項目 C 2 &gt;

また、図 11 - 50 ( B ) に示す各項目 B 1 ~ B 10 にて説明したように、前述した各種予告演出の実行割合は、時短状態 B が最も低く、確変状態が最も高く、時短状態 A が中となっている。

## 【 0 8 7 6 】

つまり、時短状態 B に制御されるまでの長期間にわたる遊技において、様々な予告演出が実行されては、はずれ続けていることで、遊技者はかなり気が滅入っている可能性が高いため、時短状態 B においては予告演出の実行割合が他の遊技状態よりも低くなることで、はずれ演出による遊技者の遊技意欲の低下を好適に防止できる。

## 【 0 8 7 7 】

30

## &lt; 項目 C 3 &gt;

このように、時短状態 B は、同じように時短制御が行われる他の確変状態や時短状態 A に比べて、変動効率が高く、かつ、予告演出により煽られる機会が少なくなることで、追加投資や遊技意欲の低下を抑えつつ、好適に可変表示を消化して大当たりを待つことを特徴とする遊技状態である。

## 【 0 8 7 8 】

より詳しくは、時短状態 B は、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当たり」となる確率、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）などは他の確変状態や時短状態 A と共通である一方で、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を他の確変状態や時短状態 A よりも短縮させることで変動効率を高めつつ、各種演出の実行頻度を低下させていることで、演出性よりも変動効率を優先させた時短状態である。

40

## 【 0 8 7 9 】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、時短状態 A と確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能なはずれ可変表示パターン（例えば、非リーチ、SPリーチ D）と、は共通であるようにすることで、時短状態 B のみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

## 【 0 8 8 0 】

また、CPU 103 が時短状態 B において決定可能なはずれ変動パターン（例えば、非

50

リーチ、S PリーチD)と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能なはずれ可変表示パターン(例えば、非リーチ、S PリーチD)と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0881】

また、時短状態Bに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Aに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態Bでは確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで最適な時短状態Bを提供することができるとともに、時短状態Aでは制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

10

【0882】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数(例えば、2個)は、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数(例えば、3個)よりも少なく、時短状態Aにおいて決定可能なはずれ変動パターンの数(例えば、3個)は、確変状態において決定可能なはずれ変動パターンの数(例えば、4個)よりも少ないことで、時短状態Bでは決定可能なはずれ変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能なはずれ変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

【0883】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン(例えば、S PリーチD)と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方(例えば、確変状態)において決定可能な大当り可変表示パターン(例えば、S PリーチD)と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

20

【0884】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターン(例えば、S P非経由)と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な大当り可変表示パターン(例えば、S P非経由)と、は共通であるようにすることで、時短状態Bのみで決定可能な可変表示パターンを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

30

【0885】

また、時短状態Bに制御される制御期間の平均時間は、確変状態に制御される制御期間の平均時間よりも短く、確変状態に制御される制御期間の平均時間は、時短状態Aに制御される制御期間の平均時間よりも短くなるようにすることが好ましい。このようにすれば、時短状態Bでは確変状態よりも制御期間の平均時間が短くなることで可変表示の消化速度が高まることで最適な時短状態Bを提供することができるとともに、時短状態Aでは制御期間の平均時間が長くなることで遊技の興趣を高めることができる。

【0886】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な大当り変動パターンの数(例えば、1個)は、時短状態Aにおいて決定可能な大当り変動パターンの数(例えば、2個)よりも少なく、時短状態Aにおいて決定可能な大当り変動パターンの数(例えば、2個)は、確変状態において決定可能な大当り変動パターンの数(例えば、3個)よりも少ないことで、時短状態Bでは決定可能な大当り変動パターンの数を少なくして可変表示の消化を優先する一方で、確変状態では決定可能な大当り変動パターンの数を多くすることで遊技の興趣を高めることができる。

40

【0887】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン(例えば、非リーチ)と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン(例えば、非リーチ)と、は共通であることで、時短状態B

50

のみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0888】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、非リーチ）と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチはずれを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

【0889】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態Aと確変状態とのうち少なくとも一方において決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

10

【0890】

また、CPU103が時短状態Bにおいて決定可能な非リーチ大当り変動パターン（例えば、SP非経由）と、時短状態A及び確変状態双方において決定可能な非リーチはずれ変動パターン（例えば、SP非経由）と、は共通であることで、時短状態Bのみで決定可能な非リーチ大当りを設定しないことで、開発コストを低減させるとともにプログラム容量を削減することができる。

20

【0891】

また、本実施の形態では、時短状態Bでは、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出の実行割合が確変状態や時短状態Aよりも低くなる形態を例示したが、例えば、通常状態（低確/低ベース状態）において時短状態Bに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り100回や50回など）以下になったときに、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出の実行割合を、通常状態において演出制御用CPU120が実行可能な各種演出の実行割合よりも低くなるようにしてもよい。また、この場合、1の演出の実行割合は、通常状態における実行割合よりも低いが、時短状態Bにおける実行割合よりもくなるようにしてもよい（1の演出の実行割合；通常状態（残り回数101回以上）>通常状態（残り回数100回以下）>時短状態B）。

30

【0892】

また、通常状態（低確/低ベース状態）において時短状態Bに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が所定回数（例えば、残り100回や50回など）以下になったときに、上記項目A1～A5、B1～B10の内容が、時短状態Bに対応する内容に変化するようにしてもよい。このようにすることで、時短状態Bに制御されるまでの煩わしさを抑制することができる。

【0893】

また、通常状態（低確/低ベース状態）において時短状態Bに制御される（救済時短到達変動）までの残り可変表示回数が特定回数（例えば、残り50回や10回など）以下となる期間において可変表示結果が大当りとなる場合に、期待度が低い演出（例えば、SPリーチ演出Aや、弱パターンの予告演出など）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

40

【0894】

（図柄の可変表示態様）

次に、飾り図柄及び小図柄の可変表示態様について、図11-51～図11-55に基づいて説明する。図11-51は、（A）は確変状態、時短状態Aのはずれ短縮非リーチ変動パターン、（B）は時短状態Bのはずれ短縮非リーチ変動パターンにおける図柄の可変表示態様を示すタイミングチャートである。図11-52は、確変状態、時短状態Aの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図11-53は、確変状態、時短状態Aの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図11-54は、時短状

50

態Bの短縮非リーチはずれ変動パターンの演出動作例である。図11-55は、SPリーチE、SPリーチDの演出動作例である。

【0895】

本実施の形態では、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Rにて可変表示される各飾り図柄は、「1」～「9」の数字からなる数字表示部069SG051と、数字表示部069SG051よりも下位の表示レイヤ（背面側）に表示される台座表示部069SG052と、から構成される。一方、画像表示装置5の表示画面左上の表示領域5SLに表示される左小図柄、中小図柄、右小図柄は、それぞれ飾り図柄よりも小さく表示される「1」～「9」の数字のみから構成される。飾り図柄及び小図柄は、特別図柄の可変表示に同期して可変表示される。

10

【0896】

飾り図柄の飾り図柄表示エリア5L、5R、5Rにおける変動パターン（例えば、非リーチ系のはずれ変動パターンなど）の可変表示態様は、通常状態、確変状態・時短状態Aである場合と、時短状態Bである場合と、で異なっている。以下、通常状態、確変状態・時短状態Aにおける非リーチ系のはずれ変動パターン（短縮非リーチA、非リーチAを含む）に基づく飾り図柄の可変表示態様について、図11-51（A）のタイミングチャートに基づいて、図11-52及び図11-53を参照しながら説明する。尚、通常状態、確変状態・時短状態Aにおける非リーチ系はずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図11-52では、確変状態における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

20

【0897】

図11-51（A）に示すように、確変状態、時短状態Aにおける短縮非リーチはずれの可変表示の開始タイミング $t_{a1}$ では、各飾り図柄表示エリア5L、5R、5Rの飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図11-52（A）参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「低速」で開始されてから所定時間が経過したタイミング $t_{a2}$ で「中速」になり、さらに所定時間が経過したタイミング $t_{a3}$ で最高速度である「高速」になった後は、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミング $t_{a1}$ から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

30

【0898】

次いで、可変表示の終了が近づくと、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリア5Cの順に、飾り図柄の可変表示速度が「中速」「低速」になる。そして、左飾り図柄表示エリア5Lに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t_{a4}$ で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音出力される（図11-52（B）参照）。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図11-52（C）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示される（図11-52（D）参照）。

【0899】

40

次に、右飾り図柄表示エリア5Rに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t_{a5}$ で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音出力される（図11-52（E）参照）。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図11-52（F）参照）、元の大きさに戻ったタイミングで飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示される（図11-52（G）参照）。

【0900】

次に、中飾り図柄表示エリア5Cに所定の飾り図柄が仮停止表示されたタイミング $t_{a6}$ で、スピーカ8L、8Rから所定の図柄停止音出力される（図11-53（H）参照）。次いで、台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大

50

きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）が行われた後（図 1 1 - 5 3（I）参照）、元の大きさに戻ったタイミング  $t a 6$  で飾り図柄が中飾り図柄表示エリア 5 C に仮停止表示される（図 1 1 - 5 3（J）参照）。尚、特に詳細な図示はしないが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、仮停止表示されてから図柄確定指定コマンドの受信に基づいて停止表示されるまで仮停止表示態様（例えば、揺動態様など）で表示される。

【0901】

そして、中飾り図柄表示エリア 5 C に飾り図柄が仮停止表示されたタイミング  $t a 6$  から所定時間が経過したタイミング  $t a 7$ （図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図 1 1 - 5 3（K）参照）。このように、3 個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミング  $t a 7$  で、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた 3 つの飾り図柄が同時に停止表示される。

10

【0902】

そして、小図柄が停止表示されたタイミング  $t a 7$  から図柄確定期間（例えば、0.5 ms）が経過したタイミング  $t a 8$  にて、次の可変表示が開始可能となる。

【0903】

次に、時短状態 B における非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様を、図 1 1 - 5 1（B）のタイミングチャートに基づいて、図 1 1 - 5 4 を参照しながら説明する。尚、時短状態 B における非リーチ系のはずれの飾り図柄の可変表示態様は共通であるため、図 1 1 - 5 4 では、時短状態 B における短縮非リーチのはずれ可変表示態様を一例に説明する。

20

【0904】

図 1 1 - 5 1（B）に示すように、時短状態 B における超短縮非リーチのはずれの可変表示の開始タイミング  $t b 1$  では、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 R の飾り図柄及び小図柄の可変表示が同時に（一斉に）開始される（図 1 1 - 5 4（A）参照）。つまり、各飾り図柄の可変表示の開始順序は共通である。また、各飾り図柄は、可変表示を「中速」で開始されてから所定時間が経過したタイミング  $t b 2$  で最高速度である「高速」になった後、一定の回転速度にて可変表示される。一方、小図柄は可変表示の開始タイミング  $t b 1$  から最高速度である「高速」で可変表示される。尚、飾り図柄の最高速度である「高速」と小図柄の最高速度である「高速」とは共通であってもよいし異なってもよい。

30

【0905】

次いで、可変表示の終了が近づくと、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C 各々の飾り図柄の可変表示速度が同時に（一斉に）「中速」になり、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C にて飾り図柄が同時に（一斉に）仮停止表示されたタイミング  $t b 3$  で、スピーカ 8 L、8 R から所定の図柄停止音が出力される（図 1 1 - 5 4（B）参照）。尚、飾り図柄の可変表示速度は「高速」から「中速」を経ずに「低速」になってもよい。次いで、台座表示部 0 6 9 S G 0 5 2 が所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る特定動作表示（停止表示アクション）は行われず、各飾り図柄が仮停止表示されたタイミング  $t b 3$  から所定時間が経過したタイミング  $t b 4$ （図柄確定指定コマンドを受信したタイミング）で、左、中、右の小図柄が同時に（一斉に）停止表示される（図 1 1 - 5 4（C）参照）。このように、3 個の小図柄は特定動作表示が行われることなく同時に停止表示される。また、小図柄が停止表示されるタイミング  $t b 4$  で、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた 3 つの飾り図柄が同時に停止表示される。

40

【0906】

そして、小図柄が停止表示されたタイミング  $t b 4$  から図柄確定期間（例えば、0.5 ms）が経過したタイミング  $t b 5$  にて、次の可変表示が開始可能となる。

【0907】

また、本実施の形態では、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が加速時や減速時において「中速」となる期間は、時短状態 B と確変状態と時短状態 A とで共通であるが、

50

時短状態 B の場合の方が確変状態、時短状態 A の場合よりも短くなるようにしてもよい。また、可変表示における飾り図柄の可変表示速度が「高速」となる期間は、時短状態 B の場合の方が確変状態、時短状態 A の場合よりも短い、時短状態 B と確変状態と時短状態 A とで共通であってもよい。

【0908】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄の停止表示態様が、時短状態 B と確変状態と時短状態 A とで共通（左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態 A とにおいては、左、中、右の飾り図柄が水平方向に並んで停止表示する一方で、時短状態 B においては、左、中、右の飾り図柄が上下方向に異なる位置に停止表示されるなど、時短状態 B における飾り図柄の停止表示態様が確変状態や時短状態 A における飾り図柄の停止表示態様と異なるようにしてもよい。

10

【0909】

また、本実施の形態では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄の可変表示態様が、時短状態 B と確変状態と時短状態 A とで共通（上下方向に可変表示）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変状態と時短状態 A とにおいては、上下方向に可変表示する一方で、時短状態 B においては左右方向に可変表示されたり、あるいは、飾り図柄の可変表示が表示領域 5 S R などに縮小表示され、表示画面においては味方キャラクタや敵キャラクタなどによる特別演出が継続して表示されるなど、時短状態 B における可変表示態様が確変状態や時短状態 A における可変表示態様と異なるようにしてもよい。

20

【0910】

このように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の開始順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄が最高速度に到達するまでの時間は、時短状態 B の方が、確変状態、時短状態 A よりも短い（ $t_{b1} \sim t_{b2} < t_{a1} \sim t_{a3}$ ）。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【0911】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は左 右 中の順に停止表示され、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は左、中、右が同時に停止表示される。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

30

【0912】

尚、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C における飾り図柄の可変表示の停止順序は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であるが、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C のうち 1 の飾り図柄表示エリアで飾り図柄が停止表示されてから次の飾り図柄が停止表示されるまでの時間は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合とで異なるようにしてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

40

【0913】

また、1 の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態 A において非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が異なるタイミングで停止表示されるため 3 回であり、時短状態 B において非リーチはずれ変動パターンである場合は、左、中、右が同タイミングで停止表示されるため 1 回である。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【0914】

50

また、1の可変表示における図柄停止音の出力回数は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と、で共通としてもよい。よって、状態毎に異なる印象を与えて興味を高めることができる。

【0915】

また、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われるのに対し、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合は特定動作表示（図柄停止アクション）が行われない。よって、確変状態、時短状態Aにおいては特定動作表示で演出効果を高める一方で、時短状態Bにおいては特定動作表示を実行しないことでスムーズな可変表示を実現することができる。

10

【0916】

また、特定動作表示（図柄停止アクション）は、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合と時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合とで共通であることで、特定動作表示で演出効果を高める一方で、確変状態、時短状態Aの場合と時短状態Bとで特定動作表示の態様を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

【0917】

また、飾り図柄が停止表示されてから小図柄が停止表示されるまでの期間は、時短状態Bにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合の方が、確変状態、時短状態Aにおいて非リーチはずれ変動パターンである場合よりも短い $\{t_1(t_{a6} \sim t_{a7}) > t_2(t_{b3} \sim t_{b4})\}$ 。よって、時短状態Bにおいてスムーズな可変表示を実現することができる。

20

【0918】

また、確変状態、時短状態Aにおいて1の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 $(t_{a7} \sim t_{a8})$ と、時短状態Bにおいて1の可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定期間 $(t_{b4} \sim t_{b5})$ と、は共通である。よって、飾り図柄が完全に停止表示されるまでの描画処理などを考慮した制御を共通化することで、開発コストを低減させることができる。

30

【0919】

尚、各飾り図柄の特定動作表示は、所定の大きさまで拡大表示されてから元の大きさに戻る動作表示である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作態様は上記のものに限定されるものではなく、種々に変更可能である。また、特定動作表示では、台座表示部069SG052のみ特定動作表示が行われ、数字表示部069SG051の特定動作表示は行われなため、識別情報の視認性を担保しつつ特定動作表示により演出効果を高めることができるが、台座表示部069SG052とともに数字表示部069SG051も特定動作表示が行われてもよい。また、数字が異なる各飾り図柄により特定動作態様が異なるようにしてもよい。

【0920】

また、上記では、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、短縮系の非リーチはずれ変動パターンと、非短縮系の非リーチはずれ変動パターンとで、可変表示態様が異なってもよい。

40

【0921】

また、時短状態Bにおける飾り図柄について、可変表示開始時と可変表示停止時とで表示位置を異ならせるようにしてもよく、このようにすることで、短い可変表示期間の中でも可変表示を好適に見せることができる。

【0922】

また、本実施形態のように、飾り図柄の可変表示速度が最高速度に到達するまでを速め

50

るのではなく、可変表示中は飾り図柄を視認困難な態様（例えば、黒っぽい態様）に変化させ、且つ、飾り図柄の停止時に視認困難な態様から通常の態様に変化させることにより、スピード感のある可変表示を実現するようにしてもよい。

**【0923】**

次に、リーチ特定動作表示及び大当り特定動作表示について、図11-55に基づいて説明する。

**【0924】**

まず、SPリーチEの大当り変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図11-55（A）参照）、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が停止表示された後（図11-55（B）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が減速表示されるとともに、リーチ予告及びボタン予告が実行され（図11-55（C）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が仮停止表示された場合、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとに仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻るリーチ特定動作表示が行われ（図11-55（D）参照）、可変表示態様がリーチ態様となる（図11-55（E）参照）。

10

**【0925】**

次いで、特に図示しないが、SPリーチ演出を経て大当り報知が行われた場合、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図11-55（F）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当り特定動作表示が行われてから（図11-55（G）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図11-55（H）参照）。

20

**【0926】**

一方、SPリーチDの大当り変動パターンの可変表示では、可変表示が開始され（図11-55（I）参照）、リーチ態様が表示されることなく、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図11-55（F）参照）。その後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々に仮停止表示された飾り図柄の台座表示部069SG052が所定の大きさまで拡大表示された後に元の大きさに戻る大当り特定動作表示が行われてから（図11-55（G）参照）、確定飾り図柄が停止表示される（図11-55（H）参照）。

30

**【0927】**

このように、SPリーチE変動パターンの場合、可変表示態様がリーチ態様となるときに飾り図柄を特定動作させるリーチ特定動作表示と、飾り図柄を予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で停止表示するときに該飾り図柄を特定動作させる第2特定動作表示と、が実行可能であり、リーチを経由するSPリーチEの変動パターンでは、リーチ特定動作表示と大当り特定動作表示とが実行されるが、リーチを経由しないSPリーチDの変動パターンでは、リーチ特定動作表示は実行されずに大当り特定動作表示が実行される。よって、時短状態Bにおいて実行可能なSPリーチDにおいては、いたずらに煽られることが少ないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

**【0928】**

尚、本実施の形態では、図11-55（I）に示すように可変表示が開始された後、リーチ態様が表示されることなく、図11-55（F）に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が開始されてから予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されるまでに、遊技者による操作を介すことなく、可動体32が落下する「可動体演出」が実行されるようにしてもよい。

40

**【0929】**

（非リーチはずれ変動パターンの表示態様）

次に、非リーチはずれ変動パターンについて比較する。図11-56は、非リーチはず

50

れ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図 1 1 - 5 7 は、非リーチはずれ変動パターンの演出動作例を比較する図である。尚、以下においては、飾り図柄が停止表示されるときに実行される特定動作表示の詳細な動作例については省略する。

【 0 9 3 0 】

図 1 1 - 5 6 に示すように、短縮系の非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、時短状態 B にて決定可能な「超短縮非リーチ」では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 1 1 - 5 6 ( A 1 ) 参照）。飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示される（図 1 1 - 5 6 ( A 2 ) 参照）。一方、確変状態、時短状態 A にて決定可能な「短縮非リーチ A」では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 1 1 - 5 6 ( B 1 ) 参照）。次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が停止表示され（図 1 1 - 5 6 ( B 2 ) 参照）、右飾り図柄表示エリア 5 R に飾り図柄が停止表示され（図 1 1 - 5 6 ( B 3 ) 参照）、中飾り図柄表示エリア 5 C に飾り図柄が停止表示される（図 1 1 - 5 6 ( B 4 ) 参照）。

10

【 0 9 3 1 】

このように短縮系の非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態 A では、可変表示時間が「3 秒」の短縮非リーチ A であり、飾り図柄が左、右、中の順に停止表示されるのに対し、時短状態 B では、可変表示時間が「1 . 5 秒」の超短縮非リーチであり、飾り図柄が左、右、中ともに同時に停止表示される。

【 0 9 3 2 】

次に、図 1 1 - 5 7 に示すように、非リーチはずれ変動パターンを比較すると、まず、確変状態にて決定可能な「非リーチ A」では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される。このとき、可動体 3 2 が上下動する「可動体予告」が実行されることがある（図 1 1 - 5 7 ( A 1 ) 参照）。次いで、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像 0 6 9 S G 1 0 0 C と、例えば「リーチ？」などの文字からなるセリフ表示 0 6 9 S G 4 3 1 とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図 1 1 - 5 7 ( A 2 ) 参照）。

20

【 0 9 3 3 】

次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が停止表示された後（図 1 1 - 5 7 ( A 3 ) 参照）、右飾り図柄表示エリア 5 R にて飾り図柄が減速表示される「リーチ予告」と、押しボタン 3 1 B を模したボタン画像 0 6 9 S G 4 4 1 と、例えば「長押し！」などの操作促進表示 0 6 9 S G 4 4 2 とが表示されて押しボタン 3 1 B の操作を促進する「ボタン予告」が実行されることがある（図 1 1 - 5 7 ( A 4 ) 参照）。その後、右飾り図柄表示エリア 5 R に左図柄とは異なる飾り図柄が停止表示され（図 1 1 - 5 7 ( A 5 ) 参照）、リーチ態様とならずに、中飾り図柄表示エリア 5 C に飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する（図 1 1 - 5 7 ( A 6 ) 参照）。

30

【 0 9 3 4 】

また、時短状態 A にて決定可能な「非リーチ A」（図 1 1 - 5 7 ( B 1 ) ~ ( B 6 ) 参照）は、確変状態にて決定可能な非リーチはずれ変動パターン（図 1 1 - 5 7 ( A 1 ) ~ ( A 6 ) 参照）と流れは同様であるため、説明は省略する。

40

【 0 9 3 5 】

一方、時短状態 B にて決定可能な「非リーチ A」では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図 C 1 参照）、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に停止表示されて可変表示が終了する（図 1 1 - 5 7 ( C 2 ) 参照）。

【 0 9 3 6 】

このように非リーチ変動パターンについては、確変状態、時短状態 A、時短状態 B とで、可変表示時間が「7 秒」で共通であるが、確変状態、時短状態 A では、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が

50

高いのに対し、時短状態 B では、「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」や「ボタン予告」といった各種演出の実行割合が確変状態や時短状態 A である場合に比べて低い（または実行されない）。

【0937】

（SPリーチ変動パターンの表示態様）

次に、スーパーリーチ変動パターンについて比較する。図11-58は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図11-59は、スーパーリーチ変動パターンの演出動作例を比較する図である。図11-60は、スーパーリーチ変動パターンにおける事後演出の演出動作例を比較する図である。

【0938】

以下、図11-58及び図11-59に基づいて、スーパーリーチ変動パターンを比較すると、まず、時短状態 A にて決定可能な「SPリーチE」の変動パターンでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R各々の飾り図柄の変表示が同時に開始される（図11-58（A1）参照）。次いで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれかに飾り図柄が停止表示される前に、キャラクタ画像069SG100Cと、例えば「リーチかも！！」の文字などからなるセリフ表示069SG431とが表示される「キャラクタ予告」が実行されることがある（図11-58（A2）参照）。

【0939】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となる（図11-58（A3）参照）。尚、特に図示しないが、リーチ態様となるときに、「リーチ予告」や「ボタン予告」などが実行されることがある。

【0940】

次いで、キャラクタ画像と「SPリーチ演出E」といった文字表示とからなるリーチタイトル画像069SG440が表示される（図11-58（A4）参照）。また、このとき、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示されていた飾り図柄は、画像表示装置5の表示画面の右上部に設けられた表示領域5SRに縮小表示される。そして、味方キャラクタのキャラクタ画像069SG100Cと敵キャラクタのキャラクタ画像069SG100Xとが対決する「バトル演出」が開始される（図11-58（A5）参照）。

【0941】

次いで、バトル演出が開始されてから所定時間が経過し、最後の対決になる（図11-59（A6）（A7）参照）。ここでは、プッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451と、例えば「チャージ開始！」などの操作促進表示069SG452と、ゲージ表示069SG453とが表示され、プッシュボタン31Bの長押し操作を促進する操作促進演出としての「当否ボタン演出」が実行される（図11-59（A8）参照）。尚、操作促進表示069SG452が表示される操作有効期間内において遊技者による長押し操作が検出された場合、ゲージ表示069SG453のレベルが増加する（図11-59（A9）参照）。

【0942】

また、当否ボタン演出の演出期間内ないし直前の期間においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像069SG451を表示する前に、事前演出（例えば、光がボタン画像069SG451を表示する位置に集まってくる集光演出など）を実行可能としてもよい。また、このような事前演出は、時短状態 B においては実行されないようにすることが好ましい。

【0943】

次いで、操作促進表示069SG452を開始してから所定時間（例えば、5秒）が経過したときに、操作促進表示069SG452の表示が「放せ！！」に変更されてプッシュボタン31Bの操作開放が促進されるとともに、ゲージ表示069SG453により操作開放用操作時間が表示される（図11-59（A10）参照）。そして、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン31Bの押圧操作の開放が検出されたタイミング、または押圧操作の開放が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方

10

20

30

40

50

キャラクターが攻撃したことを表す画像 0 6 9 S G 4 5 5 が表示されるとともに、可動体 3 2 が原点位置から中間位置付近まで落下する（図 1 1 - 5 9 ( A 1 1 ) 参照）。

【 0 9 4 4 】

次いで、可変表示結果が大当りの場合は可動体演出が実行され、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下するとともに、味方キャラクターの攻撃が敵キャラクターに当たったことを示す画像及び可動体 3 2 を強調するためのエフェクト画像からなる可動体演出画像 0 6 9 S G 4 5 6 が表示されるとともに、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下した後（図 1 1 - 5 9 ( D 1 ) 参照）、敵キャラクターが倒されて味方キャラクターがバトルに勝利したことを示す報知画像 0 6 9 S G 4 5 7 が表示され（図 1 1 - 5 9 ( D 2 ) 参照）、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されることで、可変表示結果が大当りとなったことが報知される（図 1 1 - 5 9 ( D 3 ) 参照）。

10

【 0 9 4 5 】

大当りが報知された場合、図 1 1 - 6 0 に示すように、背景画像が第 5 背景画像 0 6 9 S G 3 5 0 に切り替え表示され、キャラクター画像 0 6 9 S G 1 0 0 C と、大当り遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 と、が表示されて事後演出が開始される（図 1 1 - 6 0 ( D 4 ) 参照）。

【 0 9 4 6 】

次いで、味方キャラクターが敵キャラクターに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示 0 6 9 S G 4 6 1（例えば、「+ 5 0」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されるカウンタ値に加算されていく（図 1 1 - 6 0 ( D 5 ) 参照）。そして、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「3 0 0」）になったときに、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像 0 6 9 S G 4 5 1 と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示 0 6 9 S G 4 5 2 と、残り操作有効期間を示すゲージ表示 0 6 9 S G 4 5 3 とが表示され、プッシュボタン 3 1 B の単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図 1 1 - 6 0 ( D 6 ) 参照）。

20

【 0 9 4 7 】

次いで、所定の操作有効期間が経過するまでにプッシュボタン 3 1 B の押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクターが攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 のカウンタ値が可変表示され（図 1 1 - 6 0 ( D 7 ) 参照）、敵キャラクターがフェードアウト表示される（図 1 1 - 6 0 ( D 8 ) 参照）。そして、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「6 R 大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「7 5 0」など）が停止表示される（図 1 1 - 6 0 ( D 9 ) 参照）。

30

【 0 9 4 8 】

大当り A または大当り B（6 R 大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御され、大当り C（1 0 R 大当り）の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 6 9 S G 4 6 0 に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1 5 0 0」など）に更新表示された後（図 1 1 - 6 0 ( D 1 0 ) 参照）、大当り遊技状態に制御される。

40

【 0 9 4 9 】

また、可変表示結果がはずれの場合は、特に詳細な図示はしないが、味方キャラクターの攻撃が敵キャラクターに当たらず、可動体 3 2 も原点位置から演出位置まで落下せず、敵キャラクターが倒されずに味方キャラクターがバトルに敗北し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にはずれ図柄の組合せが停止表示されることで、可変表示結果がはずれとなったことが報知される（図 1 1 - 5 9 ( D 4 ) 参照）。

【 0 9 5 0 】

図 1 1 - 5 8 に戻って、確変状態にて決定可能な「S P リーチ C」の大当り変動パターン

50

ンでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 1 1 - 5 8（B 1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図 1 1 - 5 8（B 2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、図 1 1 - 5 8、5 0（A 3～A 7）と同様の演出が行われた後（図 1 1 - 5 8、5 0（B 3～B 6）参照）、図 1 1 - 5 9（A 8～A 9）の演出が行われることなく、図 1 1 - 5 9（A 1 0～A 1 1）と同様の演出が行われる（図 1 1 - 5 9（B 7～B 8）参照）。そして、図 1 1 - 5 9（D 1～D 3）及び図 1 1 - 6 0（D 4～D 1 0）の演出が行われる。

#### 【0951】

図 1 1 - 5 8 に戻って、時短状態 B にて決定可能な「S P リーチ D」の大当り変動パターンでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 1 1 - 5 8（C 1）参照）。次いで、可変表示を開始してから所定時間が経過したタイミングで、表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が開始される（図 1 1 - 5 8（C 2）参照）。その後、可変表示態様がリーチ態様となることなく、また、図 1 1 - 5 8（A 4）演出が行われることなく、図 1 1 - 5 8（A 5）と同様の演出が行われた後（図 1 1 - 5 8（C 3）参照）、図 1 1 - 5 9（A 8～A 9）の演出が行われることなく、図 1 1 - 5 9（A 1 0～A 1 1）と同様の演出が行われる（図 1 1 - 5 9（C 4～C 5）参照）。そして、前述した図 1 1 - 5 9（D 1～D 3）及び図 1 1 - 6 0（D 4～D 1 0）の演出が行われる。

#### 【0952】

（スーパーリーチ大当り変動パターンの制御動作例）

次に、S P リーチ E、C、D の大当り変動パターンの制御動作例について、図 1 1 - 6 1 に基づいて比較する。図 1 1 - 6 1 は、S P リーチ E、C、D における制御動作例を示すタイミングチャートである。

#### 【0953】

図 1 1 - 6 1（A）～（C）に示すように、S P リーチ E、C、D は、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パートと、該可変表示パートの終了後に大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パートと、から構成される。可変表示パートでは、可変表示が開始されると、前述した「可動体予告」、「キャラクタ予告」、「リーチ予告」、「ボタン予告」等が実行され、リーチ態様となった後、S P リーチ演出としての「バトル演出」や「ショートバトル演出」が実行される。そして、タイミング t a 1 において「決め演出」において操作促進演出としての「当否ボタン演出」が開始された後、タイミング t a 2 において「可動体演出」が開始される。その後、「バトル演出」や「ショートバトル演出」の結果が報知された後、タイミング t a 3 において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示され、大当り特定動作表示（大当り図柄停止アクション。図 1 1 - 5 5（G）参照）が行われた後、タイミング t a 4 において大当り確定図柄の組合せが仮停止表示されて大当りとなったことが報知される。その後、タイミング t a 5～t a 6 の期間において事後演出が実行される。

#### 【0954】

可変表示パートの可変表示時間（t a 0～t a 5）は、時短状態 A において決定可能な S P リーチ E では 5 0 秒、確変状態において決定可能な S P リーチ C では 4 0 秒、時短状態 B において決定可能な S P リーチ D では 2 5 秒である。一方、事後演出パートの時間（t a 5～t a 6）は、S P リーチ E、C、D 各々において 1 5 秒で共通である。

#### 【0955】

つまり、時短状態 A 及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（5 0 秒、4 0 秒）と、時短状態 B の可変表示パートの可変表示時間（2 5 秒）とは異なる一方で、時短状態 A 及び確変状態の事後演出パートの可変表示時間（1 5 秒）と、時短状態 B の事後演出パートの可変表示時間（1 5 秒）とは共通であることで、時短状態 A 及び確変状態と時短状態 B とで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、事後演出パートを共通化することで開発コストを低減させることができる。

10

20

30

40

50

## 【0956】

また、時短状態A及び確変状態の可変表示パートの可変表示時間（50秒、40秒）と、時短状態Bの可変表示パートの可変表示時間（25秒）とは異なる一方で、時短状態A及び確変状態の大当り特定動作表示の表示時間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）と、時短状態Bの大当り特定動作表示の表示時間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）とは共通であることで、可変表示パートにおける各種演出に違いを持たせて演出効果を高めつつ、大当り特定動作表示の表示時間を共通化することで開発コストを低減させることができる。

## 【0957】

尚、「当否ボタン演出」の実行期間（ $t_{a1} \sim t_{a2}$ ）は、SPリーチC、Dとで共通とされ、SPリーチEのみが異なっている。

10

## 【0958】

また、表示制御部123は、VRAM領域における画像描画領域に描画された画像を表示画像作成領域にて画像表示装置5に表示するための画像データ（表示データ）として生成し、表示画像作成領域の画像データ（表示データ）をビデオ信号として出力する表示処理を行うときに、可動体32や押しボタン31Bなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドDXXX、SXXXなど（「X」は任意の数字））や、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12などを点灯/消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドBXXXなど（「X」は任意の数字））を生成して、演出制御用CPU120に送信する。

20

## 【0959】

演出制御用CPU120は、上記拡張コマンドDXXX、SXXXを受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体32の可動体モータ207や押しボタン31Bを振動させる振動モータ61の動作制御実行データに基づく動作制御とは別個に、拡張コマンドDXXX、SXXXに対応した動作パターンにて、可動体32の可動体モータ207や押しボタン31Bを振動させる振動モータ61を動作させる動作制御を開始する。

## 【0960】

また、演出制御用CPU120は、上記拡張コマンドBXXXなどを受信したことに基づいて、プロセスデータに記載された可動体LED208のランプ制御実行データに基づく制御とは別個に、拡張コマンドBXXXなどに対応した点灯パターン（例えば、特徴部018SGにおける図13-6（B）に示す発光パターン参照）にて、可動体LED208を点灯/消灯させる制御を開始する。

30

## 【0961】

また、これら可動体32や押しボタン31Bを動作させるための制御データや、可動体LED208を点灯させるための制御データは、ROM121に記憶されている。

## 【0962】

ここで、時短状態Aや確変状態において大当りの場合に「可動体演出」で可動体32や押しボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態Bにおいて大当りの場合に「可動体演出」で可動体32や押しボタン31Bの動作制御に用いる制御データ（例えば、D100、S200などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

40

## 【0963】

尚、本実施の形態では、可動体32や押しボタン31Bなどを動作させるための可動体用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドDXXX、SXXXなど（「X」は任意の数字））と、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12などを点灯/消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド（例えば、拡張コマンドBXXXなど（「X」は任意の数字））とは別個に生成される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「可動体演出」などにおいて

50

、可動体 LED 208 や枠 LED 9L1 ~ 9L12、9R1 ~ 9R12などを点灯 / 消灯させるためのランプ用制御情報としての拡張コマンド B000に基づいて、可動体 LED 208 や枠 LED 9L1 ~ 9L12、9R1 ~ 9R12の点灯 / 消灯制御と、可動体 32 や押しボタン 31B などの可動体用制御と、が実行されるようにしてもよい。つまり、共通な制御情報（拡張コマンド）を用いて点灯制御と動作制御とが実行されるようにしてもよい。

【0964】

また、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 32 の動作に連動して振動モータ 61 により実行される振動態様と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 32 の動作に連動して振動モータ 61 により実行される振動態様と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

10

【0965】

また、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 32 の動作に連動して発光させる可動体 LED 208 や枠 LED 9L1 ~ 9L12、9R1 ~ 9R12の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 32 の動作に連動して発光させる可動体 LED 208 の制御に用いる制御データ（例えば、B000などの拡張コマンドに対応する制御データ）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

【0966】

また、拡張コマンド B000 を可動体動作制御と LED 点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドと LED 点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドと LED 点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

20

【0967】

また、時短状態 A や確変状態において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 32 の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図 11 - 59（D1）の可動体演出画像 069SG456 参照）と、時短状態 B において大当りの場合に「可動体演出」にて可動体 32 の動作に連動して表示されるエフェクト画像（図 11 - 59（D1）の可動体演出画像 069SG456 参照）と、は共通であることで、開発コストを低減させることができる。

30

【0968】

（スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較）

次に、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとの比較について、図 11 - 62 に基づいて説明する。図 11 - 62 は、スーパーリーチ変動パターンと非リーチはずれ変動パターンとを比較する図である。

【0969】

図 11 - 62 に示すように、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（ $t_{b0} \sim t_{a4}$ ）は、非リーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの可変表示期間（ $t_{b0} \sim t_{b4}$ ）よりも長い。

40

【0970】

また、非リーチはずれ変動パターンの可変表示期間（ $t_{b0} \sim t_{b1}$ ）の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示の態様がリーチ態様となるまでの期間（ $t_{b0} \sim t_{b3}$ ）よりも短いことで、リーチ態様となるまでの期間よりも短い期間で可変表示が終了するため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【0971】

また、非リーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア 5L の飾り図柄の

50

可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間 ( t b 0 ~ t b 1 ) の方が、スーパーリーチはずれ変動パターンにおいて、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の可変表示が開始されてから停止表示されるまでの期間 ( t b 0 ~ t b 2 ) よりも短いことで、所定列の飾り図柄の可変表示が短い期間で終了するため、好適な時短状態 B を提供することができる。

【 0 9 7 2 】

( 突入演出 )

次に、突入演出の演出動作例について、図 1 1 - 6 3 及び図 1 1 - 6 4 に基づいて説明する。図 1 1 - 6 3 は、( A ) ~ ( C ) は突入導入演出、( D ) は時短突入演出 A の演出動作例を示す図である。図 1 1 - 6 4 は、( A 1 ) ~ ( A 4 ) は確変突入演出、( B 1 ) ~ ( B 4 ) は時短突入演出 B の演出動作例を示す図である。

10

【 0 9 7 3 】

図 1 1 - 6 3 ( A ) ~ ( C ) に示すように、「突入導入演出」では、表示画面の中央にエフェクト画像 0 6 9 S G 4 7 0 A が漸次拡大表示されていくとともに、「 B A T T L E R U S H 突入 !! 」を構成する文字画像 0 6 9 S G 4 7 0 B が、所定数 (例えば、1 文字) ずつ画像表示装置 5 の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく。

【 0 9 7 4 】

そして、最大表示されるとともに表示色が変化したエフェクト画像 0 6 9 S G 4 7 0 A と、表示画面の中央に集まった「 B A T T L E R U S H 突入 !! 」なる文字からなる文字画像 0 6 9 S G 4 7 0 B とからなる突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 が表示される「時短突入演出 A」が行われることで、時短状態 A の制御が開始されることが報知される。

20

【 0 9 7 5 】

また、「確変突入演出」の場合は、図 1 1 - 6 3 ( D ) の突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 が表示された後、図 1 1 - 6 4 ( A 1 ) に示すように、「極」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する確変用画像 0 6 9 S G 4 7 1 が、突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく (図 1 1 - 6 4 ( A 2 ~ A 3 ) 参照)。

【 0 9 7 6 】

そして、突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が 0 % で表示される確変用画像 0 6 9 S G 4 7 1 とからなる突入画像 0 6 9 S G 4 7 2 が表示される「確変突入演出」が行われることで、確変状態の制御が開始されることが報知される (図 1 1 - 6 4 ( A 4 ) 参照)。

30

【 0 9 7 7 】

また、「時短突入演出 B」の場合は、図 1 1 - 6 3 ( A ) ~ ( C ) にて説明した「突入導入演出」は実行されず、時短状態 B の制御の開始条件が成立する 9 0 0 回目の可変表示が終了した後の図柄確定期間 (例えば、2 0 秒など) が開始されたときに、図 1 1 - 6 3 ( D ) の突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 が表示された後、図 1 1 - 6 4 ( B 1 ) に示すように、「 1 1 0 0 」からなる文字とエフェクト画像とからなる所定の透過率を有する遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A が、突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 よりも上位の表示レイヤに表示された後、表示画面の左下に向けて漸次縮小しながら、かつ、透過率が低下しながら移動表示されていく (図 1 1 - 6 4 ( B 2 ~ B 3 ) 参照)。

40

【 0 9 7 8 】

そして、突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 と、表示画面の左下に最小の大きさで透過率が 0 % で表示される「 1 1 0 0 」の文字からなる遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A と、「遊」の文字からなる遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 B と、からなる突入画像 0 6 9 S G 4 7 3 が表示される「時短突入演出 B」が行われることで、時短状態 B の制御が開始されることが報知される (図 1 1 - 6 4 ( B 4 ) 参照)。

【 0 9 7 9 】

50

このように、時短状態 A の制御が開始されるときに、時短突入演出 A において突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 を表示するとともに、確変状態の制御が開始されるときに、確変突入演出において突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 と確変用画像 0 6 9 S G 4 7 1 とからなる突入画像 0 6 9 S G 4 7 2 を表示する一方で、時短状態 B の制御が開始されるときは、時短突入演出 B において、時短状態 A 及び確変状態に突入するときに表示される突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 と共通の突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 を表示するとともに、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときには表示されない特殊表示としての遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 A、0 6 9 S G 4 7 3 B を表示する。

【 0 9 8 0 】

よって、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、時短突入演出 B においては、確変状態や時短状態 A の制御が開始されるときと共通の突入画像 0 6 9 S G 4 7 0 だけでなく、確変状態や時短状態 A の制御の開始されるときには表示されない遊タイム用画像 0 6 9 S G 4 7 3 B が表示されるため、時短状態 B の開始を盛り上げることができる。

10

【 0 9 8 1 】

[ 実施の形態 2 ]

次に、特徴部 0 6 9 S G における実施の形態 2 について、図 1 1 - 6 5 ~ 図 1 1 - 6 9 に基づいて説明する。図 1 1 - 6 5 は、特徴部 0 6 9 S G における実施の形態 2 としての変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。図 1 1 - 6 6 は、特徴部 0 6 9 S G における実施の形態 2 としての可変表示開始設定処理の一部を示す図である。図 1 1 - 6 7 は、可変表示演出パターン決定テーブルを示す図である。図 1 1 - 6 8 は、S P リーチ D の演出動作例である。図 1 1 - 6 9 は、遊技状態別の特徴を説明するための図である。尚、本実施の形態 2 では、前記実施の形態 1 のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。

20

【 0 9 8 2 】

図 1 1 - 6 5 は、( A ) は時短状態 B ( 救済時短状態 ) における保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( B ) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、( C ) 保留記憶数が 0 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例、( B ) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

30

【 0 9 8 3 】

図 1 1 - 6 5 ( A ) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。また、図 1 1 - 6 5 ( B ) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。

【 0 9 8 4 】

一方、図 1 1 - 6 5 ( C ) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P リーチ E に 1 0 個の判定値が割り当てられ、S P リーチ D に 9 0 個の判定値が割り当てられている。

【 0 9 8 5 】

40

本実施の形態では、確変状態及び時短状態 A にて S P リーチ D の変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示演出として前記実施の形態 1 で説明した「ショートバトル演出」を実行する一方で、時短状態 B にて S P リーチ D の変動パターンの可変表示が決定された場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示演出として「ショートバトル演出」ではなく、後述する「即当り演出」または「全回転演出」を実行する。

【 0 9 8 6 】

また、確変状態及び時短状態 A にて決定可能な S P リーチ D の変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様となった後に「ショートバトル演出」が行われるリーチ変動パターンであるのに対し、時短状態 B にて決定可能な S P リーチ D の

50

変動パターンは、可変表示が開始されてから可変表示態様がリーチ態様とならずに「即当り演出」または「全回転演出」が実行される非リーチ変動パターンである。

【0987】

次に、図11-66は、図11-44に示された可変表示開始設定処理を示すフローチャートの一部である。本実施の形態では、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理におけるステップS069SGS271～ステップS069SGS276の処理を実行した後、ステップS069SGS277において変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンが短縮非リーチ変動パターンまたは超短縮非リーチ変動パターンではないと判定した場合、つまり、変動パターンが非リーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンである場合は（ステップ069SGS277；No）、ステップ069SGS278のリーチ予告実行決定処理を実行する前に、ステップ069SGS277A～ステップ069SGS277Dの処理を実行する。

10

【0988】

具体的には、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域に格納されている変動パターンがSPリーチD変動パターンであるか否かを判定し（ステップ069SGS277A）、SPリーチD変動パターンである場合は（ステップ069SGS277A；Yes）、遊技状態は時短状態Bであるか否かを判定する（ステップ069SGS277B）。そして、遊技状態が時短状態Bであると判定した場合は（ステップ069SGS277B；Yes）、可変表示演出パターン決定処理を実行する（ステップ069SGS277C）。

20

【0989】

可変表示演出パターン決定処理では、例えば、可変表示演出パターン決定用乱数（0～99）を抽出するとともに、図11-67に示す可変表示演出パターン決定テーブルを用いて可変表示演出パターンを決定する。

【0990】

可変表示演出パターン決定テーブルにおいては、図11-67に示すように、「即当り演出」、「全回転演出」のそれぞれに対して、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合、「大当りA、B（6R）」の場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-67に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0991】

具体的には、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合については、「即当り演出」に対して10個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、大当り種別が「大当りA、B（6R）」の場合については、「即当り演出」に対して70個の判定値が割り当てられ、「全回転演出」に対して30個の判定値が割り当てられている。

30

【0992】

このように、「即当り演出」と「全回転演出」は、通常状態を除く3つの遊技状態で比較した場合、確変状態及び時短状態Aである場合は実行されず、時短状態Bである場合にのみ実行可能な可変表示演出とされており、確変状態及び時短状態Aにて決定可能なSPリーチD変動パターンを兼用して実行される。

40

【0993】

また、大当り種別が「大当りA、B（6R）」の場合における「即当り演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合における「即当り演出」の実行割合よりも高い一方で、大当り種別が「大当りC（10R）」の場合における「全回転演出」の実行割合の方が、大当り種別が「大当りA、B（6R）」の場合における「全回転演出」の実行割合よりも高い。つまり、大当り種別が「大当りA、B（6R）」よりも大当り遊技状態において獲得可能な予定出球数が多く遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」の場合は、「即当り演出」よりも「全回転演出」の方が高い割合で実行される。

【0994】

次に、「即当り演出」及び「全回転演出」の演出動作例について説明する。確変状態及

50

び時短状態 A において S P リーチ D 大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様となった後、バトル演出にて味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したことにより可変表示結果が大当りであることが報知される「ショートバトル演出」が実行されるが（図 11 - 58 ~ 図 11 - 59 参照）、時短状態 B において S P リーチ D 大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始された後、可変表示態様がリーチ態様とならずに可変表示結果が大当りであることが報知される「即当り演出」または「全回転演出」が実行される。

#### 【0995】

「即当り演出」は、図 11 - 65 に示すように、S P リーチ D 大当り変動パターンにおいて、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始された後（図 11 - 68（A1）参照）、所定時間が経過したときに飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図 11 - 68（A2）参照）。その後、「決め演出」において、プッシュボタン 31 B を模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン 31 B の操作を促進する操作促進演出が実行されることなく、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たったことを示す可動体演出画像 069 SG 456 が表示されるとともに、可動体 32 が原点位置から中間位置付近まで落下する「可動体演出」が実行される（図 11 - 68（A3）参照）。そして、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に確定飾り図柄が再度仮停止表示される（図 11 - 68（A4）参照）。その後、事後演出パートにおいて、図 11 - 60（D4 ~ D10）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図 11 - 68（C1 ~ C7）参照）、大当り遊技状態に制御される。

#### 【0996】

「全回転演出」は、図 11 - 65 に示すように、S P リーチ D 大当り変動パターンにおいて、可変表示の開始とともに表示画面が黒画面表示となるブラックアウト演出が所定期間にわたり実行された後（図 11 - 68（B1）参照）、第 3 背景画像 069 SG 330 において飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄の可変表示が同時に開始される（図 11 - 68（B2）参照）。そして、所定時間が経過したときに、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 各々の飾り図柄が予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄で揃った状態で可変表示する全回転表示が開始される（図 11 - 68（B3）参照）。その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示される（図 11 - 68（B4）参照）。その後、事後演出パート（図柄確定期間）において、図 11 - 60（D4 ~ D10）にて説明した事後演出と同様の事後演出が実行された後（図 11 - 68（C1 ~ C7）参照）、大当り遊技状態に制御される。

#### 【0997】

このように、時短状態 B では、S P リーチ D 大当り変動パターンが決定された場合、可変表示が開始されてからリーチ態様を経由することなく、可変表示結果が大当りであることが報知される可変表示演出として「即当り演出」または「全回転演出」が実行されることで、遊技者は、リーチ演出により煽られることを心配せず、安心して S P リーチ演出を楽しむことができる。

#### 【0998】

また、「即当り演出」または「全回転演出」では、前記実施の形態 1 で説明した「ボタン予告」や「当否ボタン演出」のように、プッシュボタン 31 B を模したボタン画像、「押せ！！」などの操作促進表示及びゲージ表示が表示されることでプッシュボタン 31 B の操作を促進する操作促進演出や、遊技者がプッシュボタン 31 B を操作する必要がある操作演出が実行されないため、時短状態 B において遊技者は煩わしい操作の促進や操作を行うことなく、好適に可変表示を消化することができる。

#### 【0999】

（遊技状態別の各種動作例）

次に、本実施の形態における時短状態 B、確定状態、時短状態 A の 3 つの遊技状態別の

各種動作例について、図 1 1 - 6 9 に基づいて説明する。図 1 1 - 6 9 は、遊技状態別の各種動作例を説明するための図である。以下、図 1 1 - 6 9 に示すように、「時短状態 B」と「確変状態」と「時短状態 A」の 3 つの遊技状態における各項目「D 1」～「D 4」の内容について比較する。

【1000】

<項目 D 1>

まず、CPU 103 がリーチ態様を経由しない SP リーチ D 大当り変動パターンを決定する割合について、「時短状態 B」では、図 1 1 - 6 5 (C) に示すように、保留記憶数が 0、1～3 の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP リーチ D (即当り演出または全回転演出)」の決定割合は「90%」であり、「確変状態」では、図 1 1 - 6 (C) に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP 非経由 A (非リーチ)」の決定割合は「5%」であり、「時短状態 A」では、図 1 1 - 7 (C) に示すように、保留記憶数が 0～3 の場合におけるリーチ態様を経由しない「SP 非経由 A (非リーチ)」の決定割合は「5%」である。

10

【1001】

尚、確変状態、時短状態 A では、「SP リーチ D」はリーチ態様を経由して「ショートバトル演出」が実行されるリーチ変動パターンであり、リーチ態様を経由しない非リーチ変動パターンではない。

【1002】

つまり、時短状態 B においてリーチ態様を経由しない「SP リーチ D 大当り変動パターン (即当り演出または全回転演出)」が決定される割合 (例えば、90%) は、時短状態 A においてリーチ態様を経由しない「SP 非経由 A 大当り変動パターン」が決定される割合 (例えば、5%) よりも高いとともに、確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP 非経由 A 大当り変動パターン」が決定される割合 (例えば、5%) よりも高い。

20

【1003】

項目 (D 1) によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態 B では、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されない可変表示において、可変表示の態様をリーチ態様とすることによりいたずらに煽られることなく大当り遊技状態に制御されるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

30

【1004】

尚、本実施の形態では、時短状態 B においてリーチ態様を経由しない「SP リーチ D 大当り変動パターン (即当り演出または全回転演出)」が決定される割合は、時短状態 A や確変状態においてリーチ態様を経由しない「SP 非経由 A 大当り変動パターン」が決定される割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B において可変表示結果が大当りである場合は、リーチ態様を経由しない「SP リーチ D 変動パターン (即当り演出または全回転演出)」が 100% の割合で決定されるようにしてもよい。

【1005】

<項目 D 2>

演出制御用 CPU 120 は、遊技者の動作を促す動作促進演出として、例えば、SP リーチ演出において「当否ボタン演出」を実行可能であり、可変表示結果を報知する特定演出として、例えば、SP リーチ演出において「可動体演出」を実行可能である。

40

【1006】

そして、演出制御用 CPU 120 は、確変状態や時短状態 A においては、SP リーチ D 大当り変動パターンが決定された場合、SP リーチ D の可変表示における「決め演出」において、「当否ボタン演出」を実行した後に「可動体演出」を実行する第 1 演出実行パターンを実行する一方で、時短状態 B においては、SP リーチ D 大当り変動パターンが決定された場合、SP リーチ D の可変表示における「即当り演出」において、「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する第 2 演出実行パターンを実行する。

50

## 【1007】

よって、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合において「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合について、「時短状態B」では、図11-65(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合で「90%」であり、「確変状態」では、図11-6(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合で「0%」であり、「時短状態A」では、図11-7(C)に示すように、保留記憶数が0~3の場合で「0%」である。

## 【1008】

つまり、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する「即当り演出」の実行割合(例えば、90%)は、時短状態AにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合(例えば、0%)よりも高いとともに、確変状態においてSPリーチD大当り変動パターンで「当否ボタン演出」を実行せずに「可動体演出」を実行する割合(例えば、0%)よりも高い。

10

## 【1009】

項目(D2)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当り遊技状態に制御することが決定されたことが報知されるときに、遊技者にプッシュボタン31Bの操作を促すことが少なくなるので、好適な時短状態Bを提供することができる。

## 【1010】

尚、本実施の形態では、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合は、時短状態Aや確変状態においてSPリーチD大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態BにおいてSPリーチD大当り変動パターンで「即当り演出」または「全回転演出」を実行する割合を100%としてもよい。

20

## 【1011】

## &lt;項目D3&gt;

保留記憶数が0の場合にCPU103が短縮非リーチ変動パターン(例えば、変動時間が1.5秒の「超短縮非リーチ」や3秒の「短縮非リーチA」)を決定する割合は、「時短状態B」では、図11-65(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「100%」であり、「確変状態」では、図11-6(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「0%」であり、「時短状態A」では、図11-7(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「0%」である。

30

## 【1012】

一方、保留記憶数が0の場合にCPU103が短縮非リーチ変動パターンよりも可変表示時間が長いはずれ変動パターン(例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が2.5秒や4.0秒のSPリーチ変動など)を決定する割合は、「時短状態B」では、図11-65(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「0%」であり、「確変状態」では、図11-6(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「100%」であり、「時短状態A」では、図11-7(A)に示すように、保留記憶数が0の場合で「100%」である。

40

## 【1013】

つまり、CPU103は、確変状態や時短状態Aにおいて保留記憶数が0の場合に、第2保留記憶に保留記憶を貯めさせる時間を稼ぐための可変表示時間が長いはずれ変動パターン(例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が2.5秒や4.0秒のSPリーチ変動など)を決定可能である一方で、時短状態Bにおいて保留記憶数が0の場合に、可変表示時間が長いはずれ変動パターン(例えば、変動時間が7秒の非リーチAや変動時間が2.5秒や4.0秒のSPリーチ変動など)よりも可変表示時間が短い短縮非リーチ変動パターン(例えば、変動時間が1.5秒の超短縮非リーチ)を決定可能である。

50

## 【1014】

項目(D3)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、保留記憶数が0である場合でも、短縮系の変動パターンよりも可変表示期間が長いはずれ変動パターン(例えば、変動時間が7秒の非リーチや変動時間が25秒や40秒のSPリーチ変動など)が決定されて可変表示の消化速度が低下することがないため、好適な時短状態Bを提供することができる。

## 【1015】

<項目D4>

本実施の形態では、大当り種別として、6Rのラウンド遊技が実行される「大当りA」及び「大当りB」と、「大当りA」及び「大当りB」よりも遊技者にとっての有利度が高い(例えば、ラウンド数、つまり、獲得可能な予定出球数が多い)「大当りC」と、のいずれかを決定可能である(図11-3(D)参照)。

10

## 【1016】

また、演出制御CPU120は、時短状態Bにおいて、SPリーチD大当り変動パターンが決定された場合、大当り図柄が揃った状態で所定期間にわたり可変表示させた後に停止表示する特別可変表示パターンとしての「全回転演出」を実行可能である。

## 【1017】

また、SPリーチD大当り変動パターンにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御CPU120が「全回転演出」を実行する割合は、「時短状態B」では、図11-67に示すように「90%」であり、「確変状態」では、図11-6(C)に示すように「0%」(「全回転演出」は非実行)であり、「時短状態A」では、図11-7(C)に示すように「0%」(「全回転演出」は非実行)である。

20

## 【1018】

つまり、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、100%)は、時短状態Aにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高いとともに、確変状態において大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御CPU120が「全回転演出」を実行する割合(例えば、0%(非実行))よりも高い。

30

## 【1019】

項目(D4)によれば、所定回数の可変表示を経て制御された時短状態Bでは、大当り遊技状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、大当りAや大当りBよりもラウンド数が多く遊技者にとっての有利度が高い大当りCに制御することが決定された場合は、通常状態、確変状態、時短状態Aにおいては実行されない(または実行割合が低い)特別な可変表示である「全回転演出」が実行されやすくなるため、好適な時短状態Bを提供することができる。

## 【1020】

尚、本実施の形態では、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御CPU120が「全回転演出」を実行する割合が100%である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Bにおいて大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御CPU120が「全回転演出」を実行する割合が、時短状態Aや確変状態において大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御CPU120が「全回転演出」を実行する割合よりも高ければ、100%未満の割合で実行されるようにしてもよい。また、時短状態Aや確変状態において大当り種別として「大当りC(10R)」が決定されている場合に演出制御CPU120が「全回転演出」を実行可能としてもよい。

40

## 【1021】

(特徴部069SGの変形および応用に関する説明)

50

前記特徴部 069SG では、「遊技者にとって有利な有利状態」の一例として、大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態、小当り遊技状態、リーチ状態、擬似連演出状態、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、天井時短制御等が含まれてもよい。

【1022】

また、前記特徴部 069SG では、大当り遊技終了後に所定期間にわたり確変状態に制御可能な所謂 1 種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別が確変大当りである場合に、大当り遊技終了後から次の大当りに制御されるまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよいし、大当り遊技終了後から確変転落抽選に当選するまで確変状態に制御されるパチンコ遊技機でもよい。また、大当り遊技終了後の時短状態において小当りを契機として V 入賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂 1 種 2 種の遊技機を適用してもよく、遊技性は種々に変更可能である。

10

【1023】

また、前記特徴部 069SG では、非特別状態（例えば、通常状態）よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態として、時短状態 A、確変状態、時短状態 B を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の 4 種類以上の遊技状態を適用してもよい。

【1024】

また、前記特徴部 069SG では、非特別状態（例えば、通常状態、低確 / 低ベース状態）から制御された有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態と、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態として、低確高ベースの時短状態 A（第 1 特別状態）と時短状態 B（救済時短（第 2 特別状態））とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高確高ベースの確変状態（第 1 特別状態）と低確高ベースの時短状態 B（救済時短（第 2 特別状態））とを適用してもよい。

20

【1025】

また、前記特徴部 069SG では、第 1 特別状態または第 2 特別状態から制御された有利状態が終了したときに制御される第 3 特別状態として、確変状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、1 種 2 種のパチンコ遊技機であれば、第 1 特別状態としての時短状態とは異なる時短状態 { 例えば、第 1 特別状態よりも時短状態の実行回数が多い（制御期間が長い）時短状態など } を適用してもよい。

30

【1026】

また、前記特徴部 069SG では、第 1 特別状態、第 2 特別状態、第 3 特別状態との少なくとも 1 の特別状態は、例えば、時短制御の実行回数、可変表示の実行頻度等が異なる複数種類の特別状態を有していてもよい。

【1027】

また、前記特徴部 069SG では、非特別状態として、通常状態（低確 / 低ベース状態）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別状態よりも可変表示の実行頻度が低い遊技状態であれば、低確 / 低ベース状態に限定されるものではなく、高確定ベース状態、低確 / 高ベース状態等であってもよい。

40

【1028】

また、前記特徴部 069SG では、第 2 特別状態としての時短状態 B（救済時短状態）は、非特別状態において有利状態に制御されることなく所定回数（例えば、900 回）の可変表示が実行されたことを条件に制御される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定回数は種々に変更可能である。また、上記した条件に加えて他の別の条件が成立したときに制御されるものであってもよい。

【1029】

また、前記特徴部 069SG では、時短状態 B、時短状態 A、確変状態において、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、第

50

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）を変えることなく、時短状態 B における平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を、確変状態や時短状態 A よりも短縮させる制御を実行することで特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率を向上させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 B において、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）、普図ゲームで「普図当り」となる確率、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）のうち少なくともいずれか 1 つを確変状態や時短状態 A とは異ならせることで、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率をさらに向上させるようにしてもよい。

#### 【1030】

また、前記特徴部 069SG では、CPU103 は、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第 1 非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチ A ~ E はずれ」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第 2 非特定可変表示パターン（例えば、「非リーチはずれ」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 非特定可変表示パターンや第 2 非特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。また、変動パターンとして、可変表示の態様を特定態様（例えば、リーチ態様）としてからはずれ表示結果を表示する第 1 特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチ A ~ C、E 大当り」など）と、可変表示の態様を特定態様とせずにはずれ表示結果を表示する第 2 非特定可変表示パターン（例えば、「SPリーチ D（即当りまたは全回転）」、「SP非経由」など）と、を決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特定可変表示パターンや第 2 特定可変表示パターンは上記以外の種類の変動パターンを含んでいてもよい。

#### 【1031】

また、「特定態様」とは「リーチ態様」に限定されるものではなく、例えば、「チャンス目態様（例えば、「133」など）」、「擬似連態様（例えば、122 など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」など、種々の態様を含んでいてもよい。

#### 【1032】

また、前記特徴部 069SG では、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、「可動体予告」や「キャラクタ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出であれば、例えば、停止図柄予告、擬似連予告、セリフ予告、操作予告、リーチ予告、先読み予告演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

#### 【1033】

また、前記特徴部 069SG では、保留記憶に記憶されている保留記憶について有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出として、「カウントダウン予告」、「保留変化予告」、「図柄チャンス目予告」、「エフェクト表示予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「連続演出」や「前兆演出」など、種々の作読み予告を含んでいてもよい。

#### 【1034】

また、前記特徴部 069SG では、遊技者の動作を促す動作促進演出として「ボタン予告」や「当否ボタン演出」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の演出を含んでいてもよい。また、「遊技者の動作」とは、プッシュボタン 31B の操作に限定されるものではなく、プッシュボタン 31B 以外に設けられた他の操作手段（例えば、タッチパネルなど）の操作を促す演出や、操作ではなく遊技者の動作（動き）を促す演出であってもよい。

#### 【1035】

また、前記特徴部 069SG では、動作促進演出としての「当否ボタン」を実行した後に特定演出としての「可動体演出」を実行する第 1 演出実行パターンの一例として「パターン A - 2、A - 3」を適用し、動作促進演出を実行せずに特定演出を実行する第 2 演出実行パターンの一例として「パターン A - 1」を適用した形態を例示したが、本発明はこ

10

20

30

40

50

れに限定されるものではなく、動作促進演出として「ボタン予告」などの他の操作促進演出を適用してもよいし、特定演出として「可動体演出」以外の演出（例えば、SPリーチ演出におけるバトル結果など）を適用してもよい。

【1036】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者に一度の動作を促す第1動作促進演出として、「一撃」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に一度の押し操作を促進するものでなく、遊技者に一度の引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。

【1037】

また、前記特徴部069SGでは、遊技者に所定の動作期間に亘って動作を促す第2動作促進演出として「連打」や「長押し」操作の操作促進表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の動作期間に亘って引き操作、回転操作、往復操作などを促進するものであってもよい。また、所定の動作期間にわたる動作は、必ずしも連続して検出される動作に限定されるものではなく、間欠的に行われる操作や所定パターンに応じた操作等を含んでいてもよい。

10

【1038】

また、前記特徴部069SGでは、可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を含む演出として「キャラクタ予告」や「リーチ予告」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「チャンス目態様（例えば、「133」など）」、「擬似連態様（例えば、122など）」、「ノーマルリーチ態様」、「スーパーリーチ態様」となることを煽る演出など、種々の演出を含んでいてもよい。

20

【1039】

また、前記特徴部069SGでは、事後演出において、特定演出において制御されることを報知した有利状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態のラウンド数（例えば、6Rや10Rなど）などが報知されるようにしてもよい。また、確変状態において大当りが発生するなど大当りが連荘している状態においては、今回の大当りにおける予定出球数と、大当り所定の連荘期間において獲得した総出球数と、を加えた予定総出球数などを表示してもよい。

【1040】

また、前記特徴部069SGでは、特別状態の制御が開始されるときに、特別状態開始表示を表示することにより特別状態の制御の開始を報知する特別状態開始演出として、突入導入演出、確変突入演出、時短突入演出A、時短突入演出B、シャッター演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の突入演出を実行可能としてもよい。また、各突入演出の演出態様は上記に限らず、種々に変更可能である。

30

【1041】

また、前記特徴部069SGでは、確変突入演出と時短突入演出Aとを別個の演出とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変突入演出と時短突入演出Aとを共通の1の突入演出としてもよい。

40

【1042】

また、前記特徴部069SGでは、時短突入演出Bを実行する場合は突入導入演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シャッター演出の代わりに突入導入演出を実行するようにしてもよい。また、時短突入演出Bを実行する場合にも突入導入演出を実行するようにしてもよい。この場合、演出の煩わしさを解消するために、確変突入演出や時短突入演出Aを実行する場合に比べて演出期間が短い突入導入演出とすることが好ましい。

【1043】

また、前記特徴部069SGでは、第1有利状態と該第1有利状態よりも遊技者にとって有利度が高い第2有利状態との一例として、大当り遊技状態における遊技ラウンド数が

50

異なる大当り A、B（第 1 有利状態）と大当り C（第 2 有利状態）とを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 有利状態よりも遊技者にとっての有利度が高い第 2 有利状態とは、遊技ラウンド数や獲得可能な予定出球数など、大当り遊技状態における遊技者の有利度が高い大当りだけでなく、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が遊技者に有利となる大当り（例えば、大当り遊技状態後の時短制御が長い大当りや、大当り終了後に小当り遊技状態の実行頻度が高くなる「小当りラッシュ」などに制御される大当りなど）等であってもよい。

【1044】

（特徴部 099SG に関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 について、図 12 - 1 ~ 図 12 - 22 に基づいて説明する。尚、本特徴部 099SG では、前記特徴部 069SG のパチンコ遊技機 1 と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部 099SG のパチンコ遊技機 1 の特徴構成を、前記特徴部 069SG のパチンコ遊技機 1 に適用可能である。

【1045】

本特徴部 099SG におけるパチンコ遊技機 1 は、図 11 - 1 に示したパチンコ遊技機 1 と同じく、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側に、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。つまり、本特徴部 099SG に係るパチンコ遊技機 1 において、遊技状態が通常状態であることによって発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第 1 経路を流下し、遊技状態が時短状態 A、時短状態 B、確変状態のいずれかであることによって発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第 2 経路を流下する。また、右遊技領域の第 2 経路を流下する遊技球の一部は、該第 2 経路上（画像表示装置 5 の右方）に設けられているゲート 41 を通過可能となっており、該ゲート 41 を通過したことに基づいて普通図柄の変表示が実行される。そして、普通図柄の変表示結果が当り（普図当り）となったことにもとづいて第 2 経路上に設けられている第 2 始動入賞口が開状態から閉状態に変化し、該第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。尚、本特徴部 099SG では、「可変表示」を「変動」または「変動表示」と記載する場合がある。

【1046】

図 12 - 1 (A) は、本特徴部 099SG における主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 12 - 1 (A) に示すように、本特徴部 099SG では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR1、大当り種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3、普図表示結果判定用の乱数値 MR4、MR4 初期値判定用の乱数値 MR5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【1047】

乱数回路 104 は、これらの乱数値 MR1 ~ MR4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU 103 は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 104 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 MR1 ~ MR4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【1048】

特図表示結果判定用の乱数値 MR1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「65535」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 MR2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当り A」、「大当り B」、「大当り C」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「299」の範囲の値をとる。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 4 9 】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「99」の範囲の値をとる。

## 【 1 0 5 0 】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当たり」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

## 【 1 0 5 1 】

MR4初期値判定用の乱数値MR5は、乱数値MR4の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、「3」～「23」の範囲の値をとる。

10

## 【 1 0 5 2 】

図12-1(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部099SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

## 【 1 0 5 3 】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

20

## 【 1 0 5 4 】

本特徴部099SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

## 【 1 0 5 5 】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部099SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部099SGでは約1/319.68）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部099SGでは約1/80.02）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

30

40

## 【 1 0 5 6 】

図12-1(C1)及び図12-1(C2)は、ROM101に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。図12-1(C1)は、第1特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を大当たりAと大当たりBとから決定するために参照されるテーブルであり、図12-1(C2)は、第2特別図柄の可変表示の実行時において、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御す

50

ると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を大当りBと大当りCとから決定するために参照されるテーブルである。

【1057】

ここで、本特徴部099SGにおける大当り種別について、図12-1(D)を用いて説明する。本特徴部099SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で110回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りA、大当りB、大当りCが設けられている。また、これら大当りA、大当りB、大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

10

【1058】

本特徴部099SGでは、可変V入賞球装置(Vフタ)の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態(例えば、0.1秒)と、開放状態となる期間が長いロング開放状態(例えば、15秒)とがある。大当りAは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当りB及び大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【1059】

「大当りA」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目~6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

20

【1060】

「大当りB」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目~6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りB」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

30

【1061】

「大当りC」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目~10ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りC」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【1062】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りA~大当りCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

40

【1063】

また、図12-3(B1)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~149までが大当りAに割り当てられており、150~299までが大当りBに割り当てられている。一方で、図12-3(B2)に示すように、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りBに割り当てられており、100~299までが大当りCに割り当てられている。

【1064】

つまり、本特徴部099SGでは、変動特図が第1特別図柄である場合は、50%の割

50

合で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の確率で大当り遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【1065】

本特徴部099SGでは、大当りAとなった場合であっても、Vフタがショート開放状態となったときにV入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、大当りAとなった場合には、V入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、大当りBおよび大当りCとなった場合であっても、Vフタがロング開放状態となったときにV入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、大当りBおよび大当りCとなった場合には、V入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

10

【1066】

尚、本特徴部099SGでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【1067】

図12-2(A)は、遊技状態が通常状態である場合に、普通図柄の変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の変表示結果を当り(普図当り)とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルであり、図12-2(B)は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に、普通図柄の変表示が実行されることに基づき、該普通図柄の変表示結果を当り(普図当り)とするか否かを決定するために参照される普通図柄当り判定テーブルである。

20

【1068】

尚、本特徴部099SGにおける時短状態Bとは、遊技状態が通常状態(確変制御も時短制御も実行されていない低確/低ベース状態)において大当り遊技状態に制御されることなく900回の可変表示が実行された場合に制御される遊技状態であって、最大で1100回の可変表示に亘って時短制御が実行される時短状態A(低確/高ベース状態)である。

【1069】

図12-2(A)に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値MR4の範囲3~13うち、3が当りに割り当てられているとともに、4~13がはずれに割り当てられている。一方で、図12-2(B)に示す普通図柄当り判定テーブルでは、普通図柄当り判定用の乱数値MR4の範囲3~13のうち、3~12が当りに割り当てられているとともに、13がはずれに割り当てられている。つまり、本特徴部099SGにおいて、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合の普図当りの割合は、遊技状態が通常状態である場合の普図当りの割合よりも高く設定されている。

30

【1070】

また、図12-2(C)に示すように、遊技状態が通常状態である場合の普通図柄の変動時間は60秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合の普通図柄の変動時間は0.1秒に設定されている。更に、図12-2(D)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は0.1秒に設定されているのに対して、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態Bのいずれかである場合に普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は3秒に設定されている。

40

【1071】

つまり、本特徴部099SGにおける時短状態A、確変状態、時短状態Bは、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間が長いこと」により、第2始動入賞口へ遊技球が入賞し易い、すなわち、第2特別図柄の変表示の実行頻度が

50

高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態 A、確変状態、時短状態 B は、通常状態と比較して、「普通図柄の当り確率が高いこと」、「普通図柄の可変表示時間が短いこと」、「普通図柄の当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間が長いこと」の少なくともいずれか 1 の条件を満たすことにより第 2 特別図柄の可変表示の実行頻度が高く設定されていてもよい。

#### 【1072】

本特徴部 099SG におけるパチンコ遊技機 1 は、前記特徴部 069SG におけるパチンコ遊技機（図 11 - 1 参照）と同じく、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者が遊技球を左遊技領域 2L に向けて打ち出すことにより遊技球が第 1 始動入賞口に入賞可能である一方で第 2 始動入賞口や大入賞口への入賞、ゲート 41 の通過等が不可能であるとともに、遊技球が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれかである場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域 2R に向けて打ち出すことにより遊技球が第 2 始動入賞口へ入賞可能であるとともにゲート 41 を通過可能となっている。尚、遊技状態が大当り遊技状態である場合には、遊技者が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより、遊技球が第 2 始動入賞口と大入賞口とに入賞可能であるとともにゲート 41 を通過可能となっている。

10

#### 【1073】

尚、図 12 - 12 (A) に示すように、遊技状態が通常状態である場合に左遊技領域 2L に向けて打ち出される遊技球は、遊技盤 2 に配置された複数の釘等によって始動入賞が阻害されるようになっているので、第 1 始動入賞口への遊技球の入賞確率は約 5.5% 程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）30 の操作による継続的な左遊技領域 2L への遊技球の打ち出しが条件）。また、遊技状態が通常状態である場合は遊技者が右遊技領域 2R に向けて遊技球を打ち出したとしても、遊技球がゲート 41 を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は 60 秒と極めて長いとともに、普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は 0.1 秒と極めて短いため（図 12 - 2 (C)、図 12 - 2 (D) 参照）、遊技球の第 2 始動入賞口への入賞はほぼ発生しない。

20

#### 【1074】

また、図 12 - 12 (B) に示すように、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれかである場合に右遊技領域 2R に向けて打ち出される遊技球は、ゲート 41 を通過可能であるとともに、該ゲート 41 を通過したことによる普通図柄の可変表示時間は 3 秒と短いとともに、普図当りが発生した場合の第 2 始動入賞口の開放時間は 3 秒であるため（図 12 - 2 (C)、図 12 - 2 (D) 参照）、第 2 始動入賞口への遊技球の入賞確率は約 55% 程度となっている（遊技者の打球操作ハンドル（操作ノブ）30 の操作による継続的な右遊技領域 2R への遊技球の打ち出しが条件）。

30

#### 【1075】

図 12 - 3 は、本特徴部 099SG の特別図柄の可変表示において用いられる変動パターンを示す図である。本特徴部 099SG では、図 12 - 3 に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合の変動パターンとして、特図変動時間が 1500ms の超短縮非リーチはずれ、特図変動時間が 3000ms の短縮非リーチ A はずれ、特図変動時間が 5000ms の短縮非リーチ B はずれ、特図変動時間が 7000ms の非リーチ A はずれ、特図変動時間が 12000ms の非リーチ B はずれ、特図変動時間が 45000ms のスーパーリーチ A はずれ、特図変動時間が 80000ms のスーパーリーチ B はずれ、特図変動時間が 40000ms のスーパーリーチ C はずれ、特図変動時間が 25000ms のスーパーリーチ D はずれ、特図変動時間が 50000ms のスーパーリーチ E はずれの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチ A はずれ～スーパーリーチ E はずれの変動パターンは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンでもある。

40

#### 【1076】

また、可変表示結果が大当りとなる場合の変動パターンとして、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない 7000ms の可変表示の後に 15000ms の大当り報知期間を有する（特図変動時間が 7000ms + 15000ms である）スーパーリーチ非経由 A 大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない 12000ms の可変表示の後に 1

50

5000msの大当り報知期間を有する(特図変動時間が12000ms+15000ms)スーパーリーチ非経由B大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される45000msの可変表示の後に15000msの大当り報知期間を有する(特図変動時間が45000ms+15000msである)スーパーリーチA大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される80000msの可変表示の後に15000msの大当り報知期間を有する(特図変動時間が80000ms+15000msである)スーパーリーチB大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される40000msの可変表示の後に15000msの大当り報知期間を有する(特図変動時間が40000ms+15000msである)スーパーリーチC大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される25000msの可変表示の後に15000msの大当り報知期間を有する(特図変動時間が25000ms+15000msである)スーパーリーチD大当り、スーパーリーチのリーチ演出が実行される50000msの可変表示の後に15000msの大当り報知期間を有する(特図変動時間が50000ms+15000msである)スーパーリーチE大当りの各変動パターンが設けられている。尚、スーパーリーチAの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがボーリングを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するボーリング演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチEの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチDの変動パターンは、リーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとが、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチEの変動パターンにおけるバトル演出よりも短いバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するショートバトル演出を実行する変動パターンである。

10

20

#### 【1077】

本特徴部099SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図12-4に示すような遊技制御用データ保持エリア099SG150が設けられている。図12-4に示す遊技制御用データ保持エリア099SG150は、第1特図保留記憶部099SG151Aと、第2特図保留記憶部099SG151Bと、普図保留記憶部099SG151Cと、遊技制御フラグ設定部099SG152と、遊技制御タイマ設定部099SG153と、遊技制御カウンタ設定部099SG154と、遊技制御バッファ設定部099SG155とを備えている。

30

#### 【1078】

第1特図保留記憶部099SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第1始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部099SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過(進入)における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值(例えば「4」)に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ(保留記憶)を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果(特図表示結果)に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

40

#### 【1079】

第2特図保留記憶部099SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第2始動入賞)が発生したものの未だ開始さ

50

れていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部099SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。尚、第2特図保留記憶部099SG151Bにおける保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に4個である。こうして第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

## 【1080】

つまり、本特徴部099SGでは、第1特図保留記憶（第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第2特図保留記憶（第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶可能な保留記憶）として最大4個の保留記憶を記憶可能となっている。

## 【1081】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

20

## 【1082】

尚、可変表示の実行時において、CPU103は、先ず、特別図柄通常処理（図6参照）において第2特図保留記憶が存在する場合は、第2特図保留記憶部099SG151Bから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第2特図保留記憶部099SG151Bの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR3の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR3の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

30

## 【1083】

また、CPU103は、第2特図保留記憶部099SG151Bに保留記憶が記憶されていない場合は、第1特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第1特図保留記憶が存在する場合は、第1特図保留記憶部099SG151Aから乱数値MR1～MR3を読み出した後に第1特図保留記憶部099SG151Aの記憶内容をシフトする。つまり、CPU103は、第1特図保留記憶部099SG151Aの保留番号1の保留記憶として乱数値MR1～MR3の数値が記憶されている場合は、これら保留番号1の保留記憶として記憶されている乱数値MR1～乱数値MR3の値を読み出すとともに、該保留番号1の保留記憶を消去し、保留番号2の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号1の保留記憶、保留番号3の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号2の保留記憶、保留番号4の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号3の保留記憶として記憶し直す。

40

## 【1084】

そして、CPU103は、第1特図保留記憶部099SG151Aまたは第2特図保留記憶部099SG151Bから読み出した乱数値MR1に基づいて可変表示結果の判定（

50

可変表示結果が大当たりとなった場合には乱数値MR2に基づいて大当たり種別の判定も)を実行した後に、変動パターン判定処理(図6参照)において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

【1085】

つまり、本特徴部099SGにおいてCPU103は、変動パターン設定処理において、可変表示直前の保留記憶から1を減算した保留記憶数に応じて変動パターンを決定可能となっている。

【1086】

普図保留記憶部099SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部099SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。

10

【1087】

遊技制御フラグ設定部099SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部099SG152には、前述の出玉状態フラグを含む複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

20

【1088】

遊技制御タイマ設定部099SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部099SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【1089】

遊技制御カウンタ設定部099SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部099SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部099SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

30

【1090】

遊技制御カウンタ設定部099SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2~MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためののものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためののものであってもよい。

40

【1091】

遊技制御バッファ設定部099SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部099SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【1092】

次に、特別図柄の可変表示を実行する際に用いられる変動パターン判定テーブルについ

50

て説明する。図 1 2 - 5 ~ 図 1 2 - 1 1 に示すように、本特徴部 0 9 9 S G では、特別図柄の可変表示が実行される際の遊技状態や該特別図柄の可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数の応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能となっている。

【 1 0 9 3 】

具体的には、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 ~ 2 個である場合は、図 1 2 - 5 ( A ) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを、非リーチ B はずれ、スーパーリーチ A はずれ、スーパーリーチ B はずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル A においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 が取り得る数値のうち、9 7 個の数値が非リーチ B はずれの変動パターンに割り当てられており、2 個の数値がスーパーリーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、1 個の数値がスーパーリーチ B はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 ~ 2 個である場合は、変動パターンが 9 7 % の割合で非リーチ B はずれの変動パターンに決定され、2 % の割合でスーパーリーチ A はずれの変動パターンに決定され、1 % の割合でスーパーリーチ B はずれの変動パターンに決定される。

10

【 1 0 9 4 】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、図 1 2 - 5 ( B ) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを、短縮非リーチ B はずれ、スーパーリーチ A はずれ、スーパーリーチ B はずれの変動パターンとから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル B においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、9 7 個の数値が短縮非リーチ B はずれの変動パターンに割り当てられており、2 個の数値がスーパーリーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、1 個の数値がスーパーリーチ B はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、変動パターンが 9 7 % の割合で短縮非リーチ B はずれの変動パターンに決定され、2 % の割合でスーパーリーチ A はずれの変動パターンに決定され、1 % の割合でスーパーリーチ B はずれの変動パターンに決定される。

20

30

【 1 0 9 5 】

また、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当たりである場合は、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数にかかわらず（保留記憶数が 0 ~ 3 個のいずれかである場合においても共通で）、大当たり用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由 B 大当たり、スーパーリーチ A 大当たり、スーパーリーチ B 大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブル A においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、1 0 個数値がスーパーリーチ非経由 B 大当たりの変動パターンに割り当てられており、4 0 個の数値がスーパーリーチ A 大当たりの変動パターンに割り当てられており、5 0 個の数値がスーパーリーチ B 大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が通常状態、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが 1 0 % の割合でスーパーリーチ非経由 B 大当たりの変動パターンに決定され、4 0 % の割合でスーパーリーチ A 大当たりの変動パターンに決定され、5 0 % の割合でスーパーリーチ B 大当たりの変動パターンに決定される。

40

【 1 0 9 6 】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 個である場合は、図 1 2 - 6 ( A ) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル C を用いて変動パターンを、非リーチ A はずれ、スーパーリーチ C はずれ、スーパーリーチはずれ D の変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル C においては、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の取り得る数値のうち、9 5 個の数値が非リーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、2 個の数値がスーパーリーチ C は

50

ずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが95%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1097】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-6(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを、短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、80個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、15個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが80%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、15%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

10

20

【1098】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図12-6(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルEを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれ、非リーチAはずれ、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルEにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、90個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値が非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

30

【1099】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-6(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルFを用いて変動パターンを短縮非リーチA、スーパーリーチCはずれ、スーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルFにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、2個の数値がスーパーリーチCはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチCはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

40

【1100】

50

以上のように、確変状態において可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部 099SG における確変状態では、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数（第 1 特別図柄の可変表示であれば第 1 特図保留記憶部 099SG151A に記憶されている保留記憶数、第 2 特別図柄の可変表示であれば第 2 特図保留記憶部 099SG151B に記憶されている保留記憶数）に応じて異なっている。

【1101】

また、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、図 12 - 7 に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由 A 大当り、スーパーリーチ C 大当り、スーパーリーチ D 大当りの変動パターンから決定する。尚、大当り用変動パターン判定テーブル B においては、変動パターン判定用の乱数値 MR3 の取り得る数値のうち、5 個の数値がスーパーリーチ非経由 A 大当りの変動パターンに割り当てられており、80 個の数値がスーパーリーチ C 大当りの変動パターンに割り当てられており、15 個の数値がスーパーリーチ D 大当りの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が確変状態、可変表示結果が大当りである場合は、保留記憶数にかかわらず、5% の割合でスーパーリーチ非経由 A 大当りの変動パターンに決定され、80% の割合でスーパーリーチ C 大当りの変動パターンに決定され、15% の割合でスーパーリーチ D 大当りの変動パターンに決定される。

【1102】

また、遊技状態が時短状態 A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 個である場合は、図 12 - 8 (A) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル G を用いて変動パターンを非リーチ A はずれとスーパーリーチ E はずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル G においては、変動パターン判定用の乱数値 MR3 の取り得る数値のうち、95 個の数値が非リーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、5 個の数値がスーパーリーチ E はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態 A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 個である場合は、変動パターンが 95% の割合で非リーチ A はずれの変動パターンに決定され、5% の割合でスーパーリーチ E はずれの変動パターンに決定される。

【1103】

また、遊技状態が時短状態 A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 1 個である場合は、図 12 - 8 (B) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル H を用いて変動パターンを短縮非リーチ A はずれ、非リーチ A はずれ、スーパーリーチ E はずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル H においては、変動パターン判定用の乱数値 MR3 の取り得る数値のうち、85 個の数値が短縮非リーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、10 個の数値が非リーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、5 個の数値がスーパーリーチ E はずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態 A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 1 個である場合は、変動パターンが 85% の割合で短縮非リーチ A はずれの変動パターンに決定され、10% の割合で非リーチ A はずれの変動パターンに決定され、5% の割合でスーパーリーチ E はずれの変動パターンに決定される。

【1104】

また、遊技状態が時短状態 A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 2 個である場合は、図 12 - 8 (C) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル I を用いて変動パターンを短縮非リーチ A はずれ、非リーチ A はずれ、スーパーリーチ E はずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル I においては、変動パターン判定用の乱数値 MR3 の取り得る数値のうち、90 個の数値が短縮非リーチ A はずれの変動パターンに割り当てられており、5 個の数値が非リーチ

Aはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチEはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが90%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合で非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチEはずれの変動パターンに決定される。

【1105】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-8(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルJを用いて変動パターンを短縮非リーチAはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルJにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、95個の数値が短縮非リーチAはずれの変動パターンに割り当てられており、5個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが95%の割合で短縮非リーチAはずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

10

【1106】

以上のように、時短状態Aにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Aでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数(第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数)に応じて異なっている。

20

【1107】

また、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図12-9に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをスーパーリーチ非経由A大当たり、スーパーリーチE大当たりの変動パターンから決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルCにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、5個の数値がスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに割り当てられており、95個の数値がスーパーリーチE大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態A、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが5%の割合でスーパーリーチ非経由A大当たりの変動パターンに決定され、95%の割合でスーパーリーチE大当たりの変動パターンに決定される。

30

【1108】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、図12-10(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルKを用いて変動パターンを非リーチBはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルIにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が非リーチBはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0個である場合は、変動パターンが97%の割合で非リーチBはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

40

【1109】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、図12-10(B)に示すように、はずれ用変動パター

50

ン判定テーブルLを用いて変動パターンを短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルLにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、97個の数値が短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、3個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が1個である場合は、変動パターンが97%の割合で短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、3%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1110】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、図12-10(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルMを用いて変動パターンを短縮非リーチはずれとスーパーリーチDはずれの変動パターンから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルMにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、99個の数値が短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられており、1個の数値がスーパーリーチDはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、変動パターンが99%の割合で短縮非リーチはずれの変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチDはずれの変動パターンに決定される。

【1111】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、図12-10(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルNを用いて変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターンのみから決定する。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルNにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、100個の数値が短縮非リーチはずれの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果がはずれ、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、変動パターンが100%の割合で短縮非リーチはずれの変動パターンに決定される。

【1112】

以上のように、時短状態Bにおいて可変表示結果がはずれとなる可変表示については、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて各変動パターンの決定割合が異なっている。つまり、本特徴部099SGにおける時短状態Bでは、可変表示結果がはずれとなる可変表示の平均可変表示期間は、実行する特別図柄の保留記憶数(第1特別図柄の可変表示であれば第1特図保留記憶部099SG151Aに記憶されている保留記憶数、第2特別図柄の可変表示であれば第2特図保留記憶部099SG151Bに記憶されている保留記憶数)に応じて異なっている。

【1113】

また、遊技状態が時短状態B、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、図12-11に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをスーパーリーチD大当たりの変動パターンのみ決定する。尚、大当たり用変動パターン判定テーブルDにおいては、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る数値のうち、100個の数値がスーパーリーチD大当たりの変動パターンに割り当てられている。つまり、遊技状態が時短状態B、可変表示結果が大当たりである場合は、保留記憶数にかかわらず、変動パターンが100%の割合でスーパーリーチD大当たりの変動パターンに決定される。

【1114】

ここで、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1における時短状態A、時短状態B、確変状態での期間値について図12-13~図12-23に基づいて説明する。

【1115】

まず、図12-13(A)及び図12-23に示すように、遊技状態が時短状態Aであ

10

20

30

40

50

る場合における1変動の平均変動時間を期間値 とすると、該期間値 は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$  の値により算出される。ここで、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合である。尚、本特徴部099SGにおける変動表示結果がはずれとなる変動表示期間は、特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間を指す。

10

【1116】

また、図12-13(B)及び図12-23に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合における1変動の平均変動時間を期間値 とすると、該期間値 は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$  の値により算出される。ここで、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合、Hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Bの110回の変動表示に占める割合である。

20

【1117】

また、図12-13(C)及び図12-23に示すように、遊技状態が確変状態である場合における1変動の平均変動時間を期間値 とすると、該期間値 は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$  の値により算出される。ここで、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、iは確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、jは確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、kは確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合、Lは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、lは確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の110回の変動表示に占める割合である。

30

40

【1118】

以上、図12-13(A)~図12-13(C)より、各代数A~L及びa~lに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値、時短状態Bにおける期間値、確変状態における期間値 を算出すると、期間値 は期間値 よりも大きい値であり、且つ、期間値 は期間値 よりも大きい値となる( >、> )。

【1119】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達し

50

た場合の平均変動時間に注目する。図12-14(A)及び図12-23に示すように、遊技状態が時短状態Aである場合における1100回の変動の平均変動時間を期間値'とすると、該期間値'は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$ の値により算出される。ここで、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、a'は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、b'は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、c'は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、d'は時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Aの1100回の変動表示に占める割合である。

【1120】

また、図12-14(B)及び図12-23に示すように、遊技状態が時短状態Bである場合における1変動の平均変動時間を期間値'とすると、該期間値'は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$ の値により算出される。ここで、Eは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、e'は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、Fは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、f'は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、Gは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、g'は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合、Hは時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、h'は時短状態Bにおいて第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該時短状態Bの1100回の変動表示に占める割合である。

【1121】

また、図12-14(C)及び図12-23に示すように、遊技状態が確変状態である場合における1変動の平均変動時間を期間値'とすると、該期間値'は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$ の値により算出される。ここで、Iは確変状態において第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、i'は確変状態において第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Jは確変状態において第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、j'は確変状態において第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Kは確変状態において第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、k'は確変状態において第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合、Hは確変状態において第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、l'は確変状態において第2特図保留記憶が3個であるときの変動表示が該確変状態の1100回の変動表示に占める割合である。

【1122】

以上、図12-14(A)~図12-14(C)及び図12-23より、各代数A~L及びa'~l'に本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値'、時短状態Bにおける期間値'、確変状態における期間値'を算出すると、期間値'は期間値'よりも大きい値であり、且つ、期間値'は期間値'よりも大きい値となる( ' > '、 ' > ' )。

【1123】

次に、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動表示を実行する場合に注目する。先ず、図 12 - 15 (A) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $T_A$  とすると、該期間値  $T_A$  は  $D \times 110$  の値により算出される。ここで、D は前述したように時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

## 【1124】

また、図 12 - 15 (B) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $T_B$  とすると、該期間値  $T_B$  は  $H \times 110$  の値により算出される。ここで、H は前述したように時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

10

## 【1125】

また、図 12 - 15 (C) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $T_C$  とすると、該期間値  $T_C$  は  $L \times 110$  の値により算出される。ここで、L は前述したように確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

20

## 【1126】

以上、図 12 - 15 (A) ~ 図 12 - 15 (C) より、各代数 D、H、L に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値  $T_A$ 、時短状態 B における期間値  $T_B$ 、確変状態における期間値  $T_C$  を算出すると、期間値  $T_C$  は期間値  $T_A$  よりも大きい値であり、且つ、期間値  $T_C$  は期間値  $T_B$  よりも大きい値となる ( $T_C > T_A$ 、 $T_C > T_B$ )。

## 【1127】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1100 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 12 - 16 (A) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $T_{A1}$  とすると、とすると、該期間値  $T_{A1}$  は  $D \times 1100$  の値により算出される。ここで、D は前述したように時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

30

## 【1128】

また、図 12 - 16 (B) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $T_{B1}$  とすると、とすると、該期間値  $T_{B1}$  は  $H \times 1100$  の値により算出される。ここで、H は前述したように時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

40

## 【1129】

また、図 12 - 16 (C) 及び図 12 - 23 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $T_{C1}$  とすると、該期間値  $T_{C1}$  は  $L \times 1100$  の値により算出される。ここで、L は前述したように確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間である。

## 【1130】

50

以上、図12-16(A)～図12-16(C)より、各代数D、H、Lに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 $t_A$ 、時短状態Bにおける期間値 $t_B$ 、確変状態における期間値 $t_C$ を算出すると、期間値 $t_C$ は期間値 $t_A$ よりも大きい値であり、且つ、期間値 $t_C$ は期間値 $t_B$ よりも大きい値となる( $t_C > t_A$ 、 $t_C > t_B$ )。

【1131】

また、図12-17(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間の期間値をとすると、該期間値 $t_A$ は $C \times 110$ の値により算出される。

【1132】

また、図12-17(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間変動表示の実行時に常に第2特図保留記憶数が2個である場合の110回の変動表示の平均変動時間を期間値 $t_B$ とすると、該期間値 $t_B$ は $G \times 110$ の値により算出される。

【1133】

また、図12-17(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 $t_C$ とすると、該期間値 $t_C$ は $K \times 110$ の値により算出される。

【1134】

以上、図12-17(A)～図12-17(C)より、各代数C、G、Kに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 $t_A$ 、時短状態Bにおける期間値 $t_B$ 、確変状態における期間値 $t_C$ を算出すると、期間値 $t_C$ は期間値 $t_A$ よりも大きい値であり、且つ、期間値 $t_C$ は期間値 $t_B$ よりも大きい値となる( $t_C > t_A$ 、 $t_C > t_B$ )。

【1135】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図12-18(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 $t_A$ とすると、該期間値 $t_A$ は $C \times 1100$ の値により算出される。

【1136】

また、図12-18(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 $t_B$ とすると、該期間値 $t_B$ は $G \times 1100$ の値により算出される。

【1137】

また、図12-18(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 $t_C$ とすると、該期間値 $t_C$ は $K \times 1100$ の値により算出される。

【1138】

以上、図12-18(A)～図12-18(C)より、各代数C、G、Kに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値 $t_A$ 、時短状態Bにおける期間値 $t_B$ 、確変状態における期間値 $t_C$ を算出すると、期間値 $t_C$ は期間値 $t_A$ よりも大きい値であり、且つ、期間値 $t_C$ は期間値 $t_B$ よりも大きい値となる( $t_C > t_A$ 、 $t_C > t_B$ )。

【1139】

また、図12-19(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続

10

20

30

40

50

して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値とすると、該期間値 は  $B \times 1 1 0$  の値により算出される。

## 【 1 1 4 0 】

また、図 1 2 - 1 9 ( B ) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値とすると、該期間値 は  $F \times 1 1 0$  の値により算出される。

## 【 1 1 4 1 】

また、図 1 2 - 1 9 ( C ) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $\mu$  とすると、該期間値  $\mu$  は  $J \times 1 1 0$  の値により算出される。

10

## 【 1 1 4 2 】

以上、図 1 2 - 1 9 ( A ) ~ 図 1 2 - 1 9 ( C ) より、各代数 B、F、J に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値、時短状態 B における期間値、確変状態における期間値  $\mu$  を算出すると、期間値 は期間値 よりも大きい値であり、且つ、期間値  $\mu$  は期間値 よりも大きい値となる (  $>$ 、 $\mu >$  )。

## 【 1 1 4 3 】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ 1 1 0 0 回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図 1 2 - 2 0 ( A ) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 とすると、該期間値 は  $B \times 1 1 0 0$  の値により算出される。

20

## 【 1 1 4 4 】

また、図 1 2 - 2 0 ( B ) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 とすると、該期間値 は  $F \times 1 1 0 0$  の値により算出される。

30

## 【 1 1 4 5 】

また、図 1 2 - 2 0 ( C ) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、確変状態において 1 1 0 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値  $\mu'$  とすると、該期間値  $\mu'$  は  $J \times 1 1 0 0$  の値により算出される。

## 【 1 1 4 6 】

以上、図 1 2 - 2 0 ( A ) ~ 図 1 2 - 2 0 ( C ) より、各代数 B、F、J に本特徴部における数値を代入して時短状態 A における期間値、時短状態 B における期間値、確変状態における期間値  $\mu'$  を算出すると、期間値 は期間値 よりも大きい値であり、且つ、期間値  $\mu'$  は期間値 よりも大きい値となる (  $>$ 、 $\mu' >$  )。

40

## 【 1 1 4 7 】

また、図 1 2 - 2 1 ( A ) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 A において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値とすると、該期間値 は  $A \times 1 1 0$  の値により算出される。

## 【 1 1 4 8 】

また、図 1 2 - 2 1 ( B ) 及び図 1 2 - 2 3 に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域 2 R に向けて打ち出す等により、時短状態 B において 1 1 0 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値

50

とすると、該期間値 は  $E \times 110$  の値により算出される。

【1149】

また、図12-21(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値 とすると、該期間値 は  $I \times 110$  の値により算出される。

【1150】

以上、図12-21(A)~図12-21(C)より、各代数A、E、Iに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値、時短状態Bにおける期間値、確変状態における期間値 を算出すると、期間値 は期間値 よりも大きい値であり、且つ、期間値 は期間値 よりも大きい値となる ( $>$ 、 $>$ )。

10

【1151】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態にそれぞれ複数回制御されることによって、時短状態A、時短状態B、確変状態における変動表示回数がそれぞれ1100回に到達した場合の平均変動時間に注目する。先ず、図12-22(A)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は  $A \times 1100$  の値により算出される。

【1152】

また、図12-22(B)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は  $E \times 1100$  の値により算出される。

20

【1153】

また、図12-22(C)及び図12-23に示すように、遊技者が遊技球を常に継続して右遊技領域2Rに向けて打ち出す等により、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間を期間値' とすると、該期間値' は  $I \times 1100$  の値により算出される。

【1154】

以上、図12-22(A)~図12-22(C)より、各代数A、E、Iに本特徴部における数値を代入して時短状態Aにおける期間値'、時短状態Bにおける期間値'、確変状態における期間値' を算出すると、期間値' は期間値' よりも大きい値であり、且つ、期間値' は期間値' よりも大きい値となる ( $' > '$ 、 $' > '$ )。

30

【1155】

次に、本特徴部099SGにけるパチンコ遊技機1の試射試験を10時間行ったときの通常状態、時短状態A、時短状態B、確変状態における実射値(発射遊技球数、特図1始動口入賞回数、特図2始動口入賞回数、特図1変動表示回数、特図2変動表示回数、合計特図1変動時間、合計特図2変動時間)及びこれら実射値から得られたパチンコ遊技機1の設計値を図12-24(A)及び図12-24(B)に示す。尚、図12-24(A)に示すように、通常状態、時短状態A、時短状態B、確変状態の試射試験時間の合計時間が10時間に満たないのは、残り時間が大当り遊技状態であるかである。また、通常状態における実射値は、打球操作ハンドル(操作ノブ)30の操作による継続的な左遊技領域2Lへの遊技球の打ち出しが条件であり、時短状態A、時短状態B、確変状態における実射値は、打球操作ハンドル(操作ノブ)30の操作による継続的な右遊技領域2Rへの遊技球の打ち出しが条件である。

40

【1156】

図12-24(A)に示すように、通常状態においては、試射試験時間が346.08分、発射遊技球数が34580個、特図1始動口入賞回数が1939回、特図2始動口入賞回数が0回、特図1変動表示回数が1883回、特図2変動表示回数が0回、合計特図

50

1 変動時間が 2 3 8 4 0 秒、合計特図 2 変動時間が 0 秒である。また、時短状態 A においては、試射試験時間が 7 7 ・ 0 0 分、発射遊技球数が 7 6 7 6 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 4 3 7 1 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 6 5 8 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 3 5 4 8 秒である。また、時短状態 B においては、試射試験時間が 1 4 ・ 9 6 分、発射遊技球数が 1 4 9 4 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 8 2 1 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 5 9 4 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 9 5 4 秒である。また、確変状態においては、試射試験時間が 1 1 6 ・ 0 0 分、発射遊技球数が 1 1 5 1 5 個、特図 1 始動口入賞回数が 0 回、特図 2 始動口入賞回数が 6 5 5 6 回、特図 1 変動表示回数が 0 回、特図 2 変動表示回数が 9 8 7 回、合計特図 1 変動時間が 0 秒、合計特図 2 変動時間が 4 3 8 7 秒である。

10

## 【 1 1 5 7 】

以上の実射値から、本特徴部 0 9 9 S G のパチンコ遊技機 1 における設計値として、図 1 2 - 2 4 ( B ) に示すように、通常状態における 1 分あたりの発射遊技球数が 9 9 ・ 9 個 / 分、特図 1 入賞率が 5 ・ 6 個 / 分、特図 2 入賞率が 0 個 / 分、平均特図 1 変動時間が 1 2 ・ 6 6 1 秒、平均特図 2 変動時間が 0 秒と算出されている。また、時短状態 A における 1 分あたりの発射遊技球数が 9 9 ・ 9 個 / 分、特図 1 入賞率が 0 個 / 分、特図 2 入賞率が 5 6 ・ 7 個 / 分、平均特図 1 変動時間が 0 秒、平均特図 2 変動時間が 5 ・ 3 9 3 秒と算出されている。また、時短状態 B における 1 分あたりの発射遊技球数が 9 9 ・ 9 個 / 分、特図 1 入賞率が 0 個 / 分、特図 2 入賞率が 5 4 ・ 8 個 / 分、平均特図 1 変動時間が 0 秒、平均特図 2 変動時間が 1 ・ 6 0 7 秒と算出されている。また、確変状態における 1 分あたりの発射遊技球数が 9 9 ・ 9 個 / 分、特図 1 入賞率が 0 個 / 分、特図 2 入賞率が 5 6 ・ 7 個 / 分、平均特図 1 変動時間が 0 秒、平均特図 2 変動時間が 4 ・ 4 4 5 秒と算出されている。

20

## 【 1 1 5 8 】

尚、時短状態 A、時短状態 B、確変状態の特図 2 入賞率を比較すると時短状態 B の特図 2 入賞率のみ数値が異なっているが、これは時短状態 B における発射遊技球数が他の 2 状態よりも少ないことにより生じた誤差によるものである。

## 【 1 1 5 9 】

ここで、図 1 2 - 2 4 に示す設計値から得られた数値に基づいて通常状態、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間を実際に算出する。

30

## 【 1 1 6 0 】

先ず、図 1 2 - 2 5 ( A ) に示すように、通常状態においては、第 1 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第 1 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、第 1 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第 1 特図保留記憶数が 0 ~ 2 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から ( 図 1 2 - 5 ( A ) 参照 )、 $1 2 0 0 0 ( m s ) \times 9 7 / 1 0 0 + 4 5 0 0 0 ( m s ) \times 2 / 1 0 0 + 8 0 0 0 0 ( m s ) \times 1 / 1 0 0 = 1 3 3 4 0 ( m s )$  と算出される。また、第 1 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間については、該第 1 特図保留記憶数が 3 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から ( 図 1 2 - 5 ( B ) 参照 )、 $5 0 0 0 ( m s ) \times 9 7 / 1 0 0 + 4 5 0 0 0 ( m s ) \times 2 / 1 0 0 + 8 0 0 0 0 ( m s ) \times 1 / 1 0 0 = 6 5 5 0 ( m s )$  と算出される。

40

## 【 1 1 6 1 】

尚、図 1 2 - 2 4 ( A ) に示した通常状態に基づき第 1 特図保留記憶数が 0 ~ 3 個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図 1 2 - 2 5 ( B ) に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個のときに実行される変動表示の割合が 1 0 %、第 1 特図保留記憶数が 1 個のときに実行される変動表示の割合が 4 0 %、第 1 特図保留記憶数が 2 個のときに実行される変動表示の割合が 4 0 %、第 1 特図保留記憶数が 3 個のときに実行される変動表示の割合が 1 0 % と算出される。

50

## 【 1 1 6 2 】

このため、図 1 2 - 2 5 ( C ) に示すように、通常状態における平均変動時間は、 $1 3 3 4 0 ( m s ) \times 1 0 / 1 0 0 + 1 3 3 4 0 ( m s ) \times 4 0 / 1 0 0 + 1 3 3 4 0 ( m s ) \times 4 0 / 1 0 0 + 6 5 5 0 ( m s ) \times 1 0 / 1 0 0 = 1 2 6 6 1 ( m s )$ と算出される。

## 【 1 1 6 3 】

また、図 1 2 - 2 6 ( A ) に示すように、時短状態 A において、第 2 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 A は、該第 2 特図保留記憶数が 0 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から ( 図 1 2 - 8 ( A ) 参照 )、 $7 0 0 0 ( m s ) \times 9 5 / 1 0 0 + 5 0 0 0 0 ( m s ) \times 5 / 1 0 0 = 9 1 5 0 ( m s )$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 B は、該第 2 特図保留記憶数が 1 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から ( 図 1 2 - 8 ( B ) 参照 )、 $3 0 0 0 ( m s ) \times 8 5 / 1 0 0 + 7 0 0 0 ( m s ) \times 1 0 / 1 0 0 + 5 0 0 0 0 ( m s ) \times 5 / 1 0 0 = 5 7 5 0 ( m s )$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 C は、該第 2 特図保留記憶数が 2 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から ( 図 1 2 - 8 ( C ) 参照 )、 $3 0 0 0 ( m s ) \times 9 0 / 1 0 0 + 7 0 0 0 ( m s ) \times 5 / 1 0 0 + 5 0 0 0 0 ( m s ) \times 5 / 1 0 0 = 5 5 5 0 ( m s )$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 D は、該第 2 特図保留記憶数が 3 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から ( 図 1 2 - 6 ( D ) 参照 )、 $3 0 0 0 ( m s ) \times 9 5 / 1 0 0 + 5 0 0 0 0 ( m s ) \times 5 / 1 0 0 = 5 3 5 0 ( m s )$ と算出される。

## 【 1 1 6 4 】

尚、図 1 2 - 2 4 ( A ) に示した時短状態 A に基づき該時短状態 A における 1 1 0 回及び 1 1 0 0 回の変動表示での第 2 特図保留記憶数が 0 ~ 3 個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図 1 2 - 2 6 ( B ) に示すように、第 2 特図保留記憶数が 0 個のときに実行される変動表示の割合 ( a 及び a ' ) が 0 . 9 0 9 0 9 0 9 %、第 2 特図保留記憶数が 1 個のときに実行される変動表示の割合 ( b 及び b ' ) が 0 . 9 0 9 0 9 0 9 %、第 2 特図保留記憶数が 2 個のときに実行される変動表示の割合 ( c 及び c ' ) が 2 . 7 2 7 2 7 2 7 %、第 2 特図保留記憶数が 3 個のときに実行される変動表示の割合 ( d 及び d ' ) が 9 5 . 4 5 4 5 4 5 5 %と算出される。

## 【 1 1 6 5 】

このため、図 1 2 - 2 6 ( C ) に示すように、時短状態 A における 1 変動の平均変動時間 ( 及び ' ) は、 $9 1 5 0 ( m s ) \times 0 . 9 0 9 0 9 0 9 + 5 7 5 0 ( m s ) \times 0 . 9 0 9 0 9 0 9 / 1 0 0 + 5 5 5 0 ( m s ) \times 2 . 7 2 7 2 7 2 7 / 1 0 0 + 5 3 5 0 ( m s ) \times 9 5 . 4 5 4 5 4 5 5 / 1 0 0 = 5 3 9 3 . 6 3 6 ( m s )$ と算出される。

## 【 1 1 6 6 】

また、図 1 2 - 2 7 ( A ) に示すように、時短状態 B において、第 2 特図保留記憶数が 0 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 E は、該第 2 特図保留記憶数が 0 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から ( 図 1 2 - 1 0 ( A ) 参照 )、 $5 0 0 0 ( m s ) \times 9 7 / 1 0 0 + 2 5 0 0 0 ( m s ) \times 3 / 1 0 0 = 5 6 0 0 ( m s )$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 1 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 F は、該第 2 特図保留記憶数が 1 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から ( 図 1 2 - 1 0 ( B ) 参照 )、 $1 5 0 0 ( m s ) \times 9 7 / 1 0 0 + 2 5 0 0 0 ( m s ) \times 3 / 1 0 0 = 2 2 0 5 ( m s )$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 2 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 G は、該第 2 特図保留記憶数が 2 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から ( 図 1 2 - 1 0 ( C ) 参照 )、 $1 5 0 0 ( m s ) \times 9 9 / 1 0 0 + 2 5 0 0 0 ( m s ) \times 1 / 1 0 0 = 1 7 3 5 ( m s )$ と算出され、第 2 特図保留記憶数が 3 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間 H は、該第 2 特図保留記憶数が 3 の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から ( 図 1 2 - 1 0 ( D ) 参照 )、 $1 5 0 0 ( m s )$

$\times 100 / 100 = 1500$  (ms) と算出される。

【1167】

尚、図12-24(A)に示した時短状態Bに基づき該時短状態Bにおける110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図12-27(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(e及びe')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(f及びf')が1.8181818%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(g及びg')が24.5454545%、第2特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合(h及びh')が72.7272727%と算出される。

10

【1168】

このため、図12-27(C)に示すように、時短状態Bにおける1変動の平均変動時間(及び')は、 $5600$  (ms)  $\times 0.9090909 + 2205$  (ms)  $\times 1.8181818 / 100 + 1735$  (ms)  $\times 24.5454545 / 100 + 1500$  (ms)  $\times 72.7272727 / 100 = 1607.773$  (ms) と算出される。

【1169】

また、図12-28(A)に示すように、確変状態において、第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Iは、該第2特図保留記憶数が0の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(A)参照)、 $7000$  (ms)  $\times 95 / 100 + 40000$  (ms)  $\times 2 / 100 + 25000$   $\times 3 / 100 = 8200$  (ms) と算出され、第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Jは、該第2特図保留記憶数が1の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(B)参照)、 $3000$  (ms)  $\times 80 / 100 + 7000$  (ms)  $\times 15 / 100 + 40000$   $\times 2 / 100 + 25000$  (ms)  $\times 3 / 100 = 5000$  (ms) と算出され、第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Kは、該第2特図保留記憶数が2の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(C)参照)、 $3000$  (ms)  $\times 90 / 100 + 7000$  (ms)  $\times 5 / 100 + 40000$  (ms)  $\times 2 / 100 + 25000$  (ms)  $\times 3 / 100 = 4600$  (ms) と算出され、第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間Lは、該第2特図保留記憶数が3の場合に選択され得る変動パターンとこれら変動パターンの決定割合から(図12-6(D)参照)、 $3000$  (ms)  $\times 95 / 100 + 40000$   $\times 2 / 100 + 25000$  (ms)  $\times 3 / 100 = 4400$  (ms) と算出される。

20

30

【1170】

尚、図12-24(A)に示した確変状態に基づき該確変状態における110回及び1100回の変動表示での第2特図保留記憶数が0~3個のそれぞれの場合で実行される変動表示の割合を算出すると、図12-28(B)に示すように、第2特図保留記憶数が0個のときに実行される変動表示の割合(i及びi')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が1個のときに実行される変動表示の割合(j及びj')が0.9090909%、第2特図保留記憶数が2個のときに実行される変動表示の割合(k及びk')が2.7272727%、第2特図保留記憶数が3個のときに実行される変動表示の割合(l及びl')が95.4545455%と算出される。

40

【1171】

このため、図12-28(C)に示すように、確変状態における1変動の平均変動時間(及び')は、 $8200$  (ms)  $\times 0.9090909 + 5000$  (ms)  $\times 0.9090909 / 100 + 4600$  (ms)  $\times 2.7272727 / 100 + 4400$  (ms)  $\times 95.4545455 / 100 = 4445.455$  (ms) と算出される。

【1172】

以上から、本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1での時短状態A、時短状態B、確変状態における1変動の平均変動時間を比較すると、図12-29に示すように、時

50

短状態 B における 1 変動の平均変動時間 (  $t_{B1}$  ) は、時短状態 A における 1 変動の平均変動時間 (  $t_{A1}$  ) よりも短く (  $t_{B1} < t_{A1}$  ) また、時短状態 B における 1 変動の平均変動時間 (  $t_{B1}$  ) は、確変状態における 1 変動の平均変動時間 (  $t_{R1}$  ) よりも短く設定されている (  $t_{B1} < t_{R1}$  )。

#### 【1173】

続いて、時短状態 A において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態 B において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態 A において 1100 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、時短状態 B において 1100 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間、確変状態において 1100 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を算出する。

10

#### 【1174】

図 12 - 30 ( A ) 及び図 12 - 35 に示すように、時短状態 A において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値  $T_{A110}$  とすると、該期間値  $T_{A110}$  は、 ( または  $t_{A1}$  )  $\times 110 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 110 = 593299.63 \text{ (ms)}$  と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値  $T_{B110}$  とすると、該期間値  $T_{B110}$  は、 ( または  $t_{B1}$  )  $\times 110 = 1607.773 \text{ (ms)} \times 110 = 176855.03 \text{ (ms)}$  と算出される。また、確変状態において 110 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値  $T_{R110}$  とすると、該期間値  $T_{R110}$  は、 ( または  $t_{R1}$  )  $\times 110 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 110 = 489000.05 \text{ (ms)}$  と算出される。

20

#### 【1175】

つまり、本特徴部 099SG においては、時短状態 B における 1 変動の平均変動時間に 110 を乗算して得られる期間値  $T_{B110}$  は、時短状態 A における 1 変動の平均変動時間に 110 を乗算して得られる期間値  $T_{A110}$  よりも小さく設定されているとともに、該期間値  $T_{B110}$  は、確変状態における 1 変動の平均変動時間に 110 を乗算して得られる期間値  $T_{R110}$  よりも小さく設定されている (  $T_{B110} < T_{A110}$  且つ  $T_{B110} < T_{R110}$  )。

#### 【1176】

更に、図 12 - 31 ( A ) 及び図 12 - 36 に示すように、時短状態 A において 1100 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値  $T_{A1100}$  とすると、該期間値  $T_{A1100}$  は、 ( または  $t_{A1}$  )  $\times 1100 = 5393.633 \text{ (ms)} \times 1100 = 5932996.3 \text{ (ms)}$  と算出される。また、時短状態 B において 1100 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値  $T_{B1100}$  とすると、該期間値  $T_{B1100}$  は、 ( または  $t_{B1}$  )  $\times 1100 = 1607.773 \text{ (ms)} \times 1100 = 1768550.3 \text{ (ms)}$  と算出される。また、確変状態において 1100 回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間を期間値  $T_{R1100}$  とすると、該期間値  $T_{R1100}$  は、 ( または  $t_{R1}$  )  $\times 1100 = 4445.455 \text{ (ms)} \times 1100 = 4890000.5 \text{ (ms)}$  と算出される。

30

#### 【1177】

つまり、本特徴部 099SG においては、時短状態 B における 1 変動の平均変動時間に 1100 を乗算して得られる期間値  $T_{B1100}$  は、時短状態 A における 1 変動の平均変動時間に 1100 を乗算して得られる期間値  $T_{A1100}$  よりも小さく設定されているとともに、該期間値  $T_{B1100}$  は、確変状態における 1 変動の平均変動時間に 1100 を乗算して得られる期間値  $T_{R1100}$  よりも小さく設定されている (  $T_{B1100} < T_{A1100}$  且つ  $T_{B1100} < T_{R1100}$  )。

40

#### 【1178】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 12 - 31 ( A ) に示すように、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値  $D_{A110}$  は  $D \times 110 = 5350 \text{ (ms)} \times 110 = 588500 \text{ (ms)}$  と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で実行させた

50

ときの平均変動時間である期間値 は  $H \times 110 = 1500 \text{ (ms)} \times 110 = 165000 \text{ (ms)}$  と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は  $L \times 110 = 4400 \text{ (ms)} \times 110 = 484000 \text{ (ms)}$  と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図12-15に示したように、期間値 は期間値 よりも大きい値であり、且つ、期間値 は期間値 よりも大きい値となる ( $>$ 、 $>$ )。

【1179】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-31(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は  $D \times 1100 = 5350 \text{ (ms)} \times 1100 = 5885000 \text{ (ms)}$  と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は  $H \times 1100 = 1500 \text{ (ms)} \times 1100 = 1650000 \text{ (ms)}$  と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は  $L \times 1100 = 4400 \text{ (ms)} \times 1100 = 4840000 \text{ (ms)}$  と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図12-16に示したように、期間値 ' は期間値 ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ' は期間値 ' よりも大きい値となる ( $' > '$ 、 $' > '$ )。

【1180】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-32(A)に示すように、時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は  $C \times 110 = 5550 \text{ (ms)} \times 110 = 610500 \text{ (ms)}$  と算出される。また、時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は  $G \times 110 = 1735 \text{ (ms)} \times 110 = 190850 \text{ (ms)}$  と算出される。そして、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は  $K \times 110 = 4600 \text{ (ms)} \times 110 = 506000 \text{ (ms)}$  と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図12-17に示したように、期間値 は期間値 よりも大きい値であり、且つ、期間値 は期間値 よりも大きい値となる ( $>$ 、 $>$ )。

【1181】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図12-32(B)に示すように、時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は  $C \times 1100 = 5550 \text{ (ms)} \times 1100 = 6105000 \text{ (ms)}$  と算出される。また、時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は  $G \times 1100 = 1735 \text{ (ms)} \times 1100 = 1908500 \text{ (ms)}$  と算出される。そして、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は  $K \times 1100 = 4600 \text{ (ms)} \times 1100 = 5060000 \text{ (ms)}$  と算出される。つまり、本特徴部099SGにおいては、図12-18に示したように、期間値 ' は期間値 ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ' は期間値 ' よりも大きい値となる ( $' > '$ 、 $' > '$ )。

【1182】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、

図 12 - 33 (A) に示すように、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は  $B \times 110 = 5750 \text{ (ms)} \times 110 = 632500 \text{ (ms)}$  と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は  $F \times 110 = 2205 \text{ (ms)} \times 110 = 242550 \text{ (ms)}$  と算出される。そして、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値  $\mu$  は  $J \times 110 = 5000 \text{ (ms)} \times 110 = 550000 \text{ (ms)}$  と算出される。つまり、本特徴部 099SF においては、図 12 - 19 に示したように、期間値 は期間値 よりも大きい値であり、且つ、期間値  $\mu$  は期間値 よりも大きい値となる ( $>$ 、 $\mu >$ )。

10

【1183】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 12 - 33 (B) に示すように、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は  $B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100 = 6325000 \text{ (ms)}$  と算出される。また、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は  $F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100 = 2425500 \text{ (ms)}$  と算出される。そして、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値  $\mu'$  は  $J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100 = 5500000 \text{ (ms)}$  と算出される。つまり、本特徴部 099SF においては、図 12 - 20 に示したように、期間値 ' は期間値 ' よりも大きい値であり、且つ、期間値  $\mu'$  は期間値 ' よりも大きい値となる ( $' > '$ 、 $\mu' > '$ )。

20

【1184】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 12 - 34 (A) に示すように、時短状態 A において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は  $B \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110 = 1006500 \text{ (ms)}$  と算出される。また、時短状態 B において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は  $E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110 = 616000 \text{ (ms)}$  と算出される。そして、確変状態において 110 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 は  $I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110 = 902000 \text{ (ms)}$  と算出される。つまり、本特徴部 099SE においては、図 12 - 21 に示したように、期間値 は期間値 よりも大きい値であり、且つ、期間値 は期間値 よりも大きい値となる ( $>$ 、 $>$ )。

30

【1185】

また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間について比較する。まず、図 12 - 34 (B) に示すように、時短状態 A において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は  $B \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100 = 10065000 \text{ (ms)}$  と算出される。また、時短状態 B において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は  $E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100 = 6160000 \text{ (ms)}$  と算出される。そして、確変状態において 1100 回の変動を毎変動、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で実行させたときの平均変動時間である期間値 ' は  $I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100 = 9020000 \text{ (ms)}$  と算出される。つまり、本特徴部 099SE においては、図 12 - 22 に示したように、期間値 ' は期間値 ' よりも大きい値であり、且つ、期間値 ' は期間値 ' よりも大きい値

40

50

となる（ $\tau > \tau'$ 、 $\mu > \mu'$ ）。

【1186】

つまり、本特徴部099SGにおいては、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-30(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時短状態Bが最も短く設定されている（ $\tau > \tau'$ 、 $\mu > \mu'$ ）。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-30(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間も時短状態Bが最も低く設定されている（ $\tau > \tau'$ 、 $\mu > \mu'$ ）。

【1187】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行する場合について、該110回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-34(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている（ $\tau > \tau'$ 、 $\mu > \mu'$ ）。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行する場合について、該1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-34(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている（ $\tau > \tau'$ 、 $\mu > \mu'$ ）。

10

【1188】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行する場合について、該110回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-33(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている（ $\tau > \tau'$ 、 $\mu > \mu'$ ）。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行する場合について、該1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-33(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている（ $\tau > \tau'$ 、 $\mu > \mu'$ ）。

20

【1189】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行する場合について、該110回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-32(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている（ $\tau > \tau'$ 、 $\mu > \mu'$ ）。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行する場合について、該1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-32(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている（ $\tau > \tau'$ 、 $\mu > \mu'$ ）。

30

【1190】

また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行する場合について、該110回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-31(A)に示すように、該110回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている（ $\tau > \tau'$ 、 $\mu > \mu'$ ）。また、時短状態A、時短状態B、確変状態のそれぞれにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行する場合について、該1100回の変動表示に要する時間を比較すると、図12-31(B)に示すように、該1100回の変動表示に要する時間は時間状態Bが最も短く設定されている（ $\tau > \tau'$ 、 $\mu > \mu'$ ）。

40

【1191】

つまり、本特徴部099SGにおける時短状態A、時短状態B、確変状態においては、第2特図保留記憶数が0個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が1個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が2個である状態で110回または1100回の変動を行う場合、第2特図保留記憶数が3個である状態で110回または1100回の変動を行う場合のいずれに

50

においても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く（1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において遊技者が第 2 特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図 1 2 - 2 6（B）、図 1 2 - 2 7（B）、図 1 2 - 2 8（B）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を 1 1 0 回または 1 1 0 0 回行う場合）においても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く（1 変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。

#### 【 1 1 9 2 】

以上、本特徴部 0 9 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 においては、従来のパチンコ遊技機における時短状態（時短状態 A）と確変状態に加えてこれら時短状態 A や確変状態よりも特別図柄の変動効率が高い時短状態 B に制御可能となっていることで、遊技者の遊技意欲の低下を抑えることが可能となっている。

10

#### 【 1 1 9 3 】

例えば、従来のパチンコ遊技機においては、大当たりの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確 / 低ベース状態））で大当たり制御されることなく所定回数（例えば、大当たり確率が約 1 / 3 0 0 の場合で 9 0 0 回など、大当たり確率分母の約 3 倍）の可変表示が行われた場合でも、本特徴部 0 9 9 S G のパチンコ遊技機 1 のように時短状態 B に制御されることはない。この時点で既に大当たり確率分母の約 3 倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当たりがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当たりが発生するまではこの通常状態（低確 / 低ベース状態）が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

20

#### 【 1 1 9 4 】

一方、本特徴部 0 9 9 S G のパチンコ遊技機 1 のように時短状態 B に制御可能である場合は、大当たりの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確 / 低ベース状態））で大当たり制御されることなく所定回数（例えば、大当たり確率分母の約 2 . 5 ~ 3 倍）の可変表示が行われた場合に時短状態 B に制御され、特定回数（例えば、1 1 0 0 回など、最大で大当たり確率分母の約 3 . 8 倍など）の可変表示にわたり時短状態 B に制御されることになる。この時点で既に大当たり確率の約 3 倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当たりがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、時短状態 B に制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当たり発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。

30

#### 【 1 1 9 5 】

特に特徴部 0 9 9 S G では、遊技状態が時短状態 B に制御された時点で遊技者は多大な時間と投資を要しているため、該時短状態 B では、はずれの可変表示を極力短い変動時間にて実行することによって大当たり遊技状態に制御されるまでの期間を短縮するための、言わば遊技者を救済するための遊技状態として機能する。

#### 【 1 1 9 6 】

また、特徴部 0 9 9 S G では、保留記憶数が 0 ~ 3 のいずれの状態でも固定して消化しても、時短状態 B の場合が時短状態 A や確変状態よりも変動効率が最も高いことに加え、前記特徴部 0 6 9 S G の図 1 1 - 3 6（及び該図 1 1 - 3 6 に係る特徴点の記載された図面）にて説明した各種演出（例えば、カウントダウン予告、保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告などの先読み予告演出や、可動体予告、キャラクター予告、リーチ予告、ボタン予告などの予告演出など）の実行割合が、時短状態 A や確変状態における各種演出の実行割合よりも低い（特徴部 0 9 9 S G における各種演出の実行割合は、前記特徴部 0 6 9 S G の図 1 1 - 3 6 にて説明した各種演出の実行割合と同じである）。よって、遊技者は長時間にわたり大当たりがない状態で遊技を続け、投資も嵩んで気が滅入っていたとしても、時短状態 B に制御された場合、保留記憶数が 0 ~ 3 のいずれの状態でも固定して、または保留記憶数が 0 ~ 3 のいずれの状態でも変動を消化したとしても、無駄な煽りが少ない状態で効率よく変動を消化することができるため、好適な時短状態 B を提供することができる。

40

#### 【 1 1 9 7 】

50

また、本特徴部 099SG では、図 12 - 15、図 12 - 17、図 12 - 19、図 12 - 21 に示すように、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間に 110 を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態 B の 1100 回の変動表示のうち、110 回の変動表示の消化時間（110 回の変動表示の合計時間）が時短状態 A や確変状態における 110 回の変動表示の消化時間よりも短いということを示している。仮に、時短状態 B における 110 回の変動表示の消化時間が時短状態 A や確変状態における 110 回の変動表示の消化時間と同一（または略同一）の期間であると、時短状態 B の 1100 回の変動表示の消化時間は時短状態 B の 110 回の変動表示の消化時間の数倍を要してしまうことにより、遊技状態が時短状態 B に制御されると消化時間の長期化により遊技者に不快感や不満感を与えてしまうことが考えられる。そこで本発明は、時短状態 B における変動効率を時短状態 A や確変状態よりも高めることによって遊技者が時短状態 B に制御されたときに不満感を与えてしまうことを防止し、結果として好適に遊技状態を時短状態 B に制御可能なパチンコ遊技機 1 を提供することを目的とした発明となっている。

10

## 【1198】

更に、本特徴部 099SG では、図 12 - 16、図 12 - 18、図 12 - 20、図 12 - 22 に示すように、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における平均変動時間に 1100 を乗算した値を算出して比較している。これは、時短状態 A や確変状態に複数回制御されることにより、時短状態 A や確変状態での変動表示を時短状態 B での最大変動表示回数と同数である 1100 回実行させて、これら時短状態 A における 1100 回分の変動時間、時短状態 B における 1100 回分の変動時間、確変状態における 1100 回分の変動時間を比較することで時短状態 B が最も変動効率が高いことを示し、変動表示が遊技者に不満感を与えないよう好適に時短状態 B に制御可能であることを示す為である。

20

## 【1199】

これは、時短状態 A や確変状態に複数回制御されることにより、時短状態 A や確変状態での変動表示が時短状態 B での最大変動表示回数と同数である 1100 回実行された場合に、時短状態 B が最も変動効率が高いように設計することで、時短状態 A や確変状態と比較されたとしても時短状態 B が最も変動効率が高いことを示す。よって、時短状態 B での変動に不満を与えないようにし、結果として、好適に時短状態 B に制御していることとなる。

## 【1200】

また、図 12 - 30 (A) に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 110 を乗算して得られる期間値 は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 110 を乗算して得られる期間値 よりも小さく、且つ期間値 は確変状態における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 110 を乗算して得られる期間値 よりも小さく設定されているので、時短状態 B の変動効率が時短状態 A や確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して時短状態 B における遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態 B を提供することができる。特に本特徴部 099SG では、前述したように時短状態 B では時短状態 A や確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態 A や確変状態（時短状態 B よりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態 A や確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

30

40

## 【1201】

また、図 12 - 30 (B) に示すように、時短状態 B における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1100 を乗算して得られる期間値 ' は、時短状態 A における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく、且つ期間値 ' は確変状態における 1 の変動の平均変動時間である期間値 に 1100 を乗算して得られる期間値 ' よりも小さく設定されているので、時短状態 B の変動効率が時短状態 A や確変状態の変動効率よりも高いことにより大当り遊技状態に制御されるまでの期間

50

を短縮して時短状態 B における遊技者の不満を減らすことができ、結果として、好適な時短状態 B を提供することができる。特に本特徴部 0 9 9 S G では、前述したように時短状態 B では時短状態 A や確変状態よりも変動効率を高めることによって大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮して遊技者の不満を低減できるとともに、大当り遊技を経由して制御される時短状態 A や確変状態（時短状態 B よりも特図変動時間が長い変動表示が実行され易い時短状態 A や確変状態）では、変動表示中に大当り遊技状態に制御されること等を示唆する所定の演出を適切な期間に亘って実行することができる。

【 1 2 0 2 】

また、図 1 2 - 2 1 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値  $\mu$  は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値  $\mu'$  よりも小さく設定されているとともに、該期間値  $\mu$  は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値  $\mu'$  よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

10

【 1 2 0 3 】

また、図 1 2 - 2 2 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値  $\mu$  は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値  $\mu'$  よりも小さく設定されているとともに、該期間値  $\mu$  は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値  $\mu'$  よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

20

【 1 2 0 4 】

また、図 1 2 - 1 9 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値  $\mu$  は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値  $\mu'$  よりも小さく設定されているとともに、該期間値  $\mu$  は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値  $\mu'$  よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興趣を向上できる。

30

【 1 2 0 5 】

また、図 1 2 - 2 0 に示すように、時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値  $\mu$  は、時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値  $\mu'$  よりも小さく設定されているとともに、該期間値  $\mu$  は、確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態 B における 1 1 0 0 回の変動表示回数を乗算して得られる期間値  $\mu'$  よりも小さく設定されているので、時短状態 B における変動表示が、時短状態 A や確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態 B の遊技興

40

50

趣を向上できる。

【1206】

また、図12-17に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されているとともに、該期間値は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、

10

【1207】

また、図12-18に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されているとともに、該期間値は、確変状態において第2特図保留記憶数が2個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

20

【1208】

また、図12-15に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されているとともに、該期間値は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける110回の変動表示回数を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

30

【1209】

また、図12-16に示すように、時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値は、時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されているとともに、該期間値は、確変状態において第2特図保留記憶数が3個である場合に実行されるはずれの変動表示の平均変動時間に該時短状態Bにおける1100回の変動表示回数を乗算して得られる期間値よりも小さく設定されているので、時短状態Bにおける変動表示が、時短状態Aや確変状態よりも早く進捗するようにできるので、時短状態Bの遊技興趣を向上できる。

40

【1210】

また、本特徴部099SGにおけるパチンコ遊技機1は、特別図柄の変動表示に加えて普通図柄の変動表示を実行可能であり、該普通図柄の変動表示結果が当り(普図当り)となることによって閉状態から開放状態に変化した第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となっている。更に、パチンコ遊技機1では、第1始動入賞口に遊技球が入賞したことにもと

50

づいて第1特別図柄の変動表示を実行可能であるとともに、第2始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて第2特別図柄の変動表示を実行可能であり、未だ実行されていない特別図柄の変動表示の情報を保留記憶として記憶可能な第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bを有している。これら第1特図保留記憶部099SG151Aと第2特図保留記憶部099SG151Bとでは、最大保留記憶数がどちらも4個に設定されており、該最大保留記憶数の上限値は遊技状態に応じて変化することはない。

#### 【1211】

更に、図12-2(B)、図12-2(D)に示すように、普通図柄の変動表示において普図当りが発生する確率は遊技状態が時短状態Aである場合と時短状態Bである場合とで共通であるとともに、普図当りが発生した場合の第2始動入賞口の開放時間は遊技状態が時短状態Aである場合と時短状態Bである場合とで共通の3秒間に設定されており、遊技状態が時短状態Aや時短状態Bである場合は、発射装置により右遊技領域の第2経路に向けて打ち出された遊技球がゲート41や第2始動入賞口に入賞(進入)可能となっている。このため、本特徴部099SGのパチンコ遊技機1では、遊技状態が時短状態Aである場合と時短状態Bである場合とで遊技性の多くを共通化することができるので、時短状態Aと時短状態Bとで遊技性が大きく異なることにより遊技者が混乱してしまうことを防止できる。

#### 【1212】

また、本特徴部099SGでは、遊技状態が時短状態A、時短状態B、確変状態のいずれかである場合について、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を特別図柄の変動表示開始タイミングから変動表示終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がはずれとなる変動表示期間を、遊技球が打ち出されたタイミング、または、打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したタイミングから該始動入賞にもとづく変動表示の終了タイミングまでの期間として平均変動時間を算出し、該算出した平均変動時間と、遊技状態が確変状態、時短状態B、確変状態のいずれである場合の変動表示回数である「110」または「1100」を乗算して各期間値を算出してもよい。このようにすることによって、各遊技状態における期間値を計測により適切に得ることが可能となる。

#### 【1213】

また、第1特図保留記憶部099SG151Aや第2特図保留記憶部099SG151Bにおいて記憶可能な保留データ(保留記憶)の上限数は遊技状態にかかわらず4個であり、図12-13に示すように、時短状態A、時短状態B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が110回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応して的確な期間値を得ることができる。

#### 【1214】

特に、遊技状態が時短状態Aであり、該時短状態Aにおいて第2特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値をとすると、該期間値は、 $A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$ の値により算出される。ここで、Aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、aは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が0個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、bは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が1個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、cは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶が2個であるときの変動表示が該時短状態Aの110回の変動表示に占める割合、Dは時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3個の場合の変動表示結果がはず

10

20

30

40

50

れとなる平均変動時間、 $d$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 A の期間値を得ることができる。

【 1 2 1 5 】

また、遊技状態が時短状態 B であり、該時短状態 B において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を  $\text{とすると}$ 、該期間値は、 $E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$  の値により算出される。ここで、 $E$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $e$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、 $F$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $f$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、 $G$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $g$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、 $H$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $h$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 B の期間値を得ることができる。

【 1 2 1 6 】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を  $\text{とすると}$ 、該期間値は、 $I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$  の値により算出される。ここで、 $I$  は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $i$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、 $J$  は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $j$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、 $K$  は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $k$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合、 $L$  は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $l$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値を得ることができる。

【 1 2 1 7 】

また、第 1 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 9 9 S G 1 5 1 B において記憶可能な保留データ（保留記憶）の上限数は遊技状態にかかわらず 4 個であり、図 1 2 - 1 4 に示すように、時短状態 A、時短状態 B、確変状態における各期間値は、各保留記憶数にて実行される変動表示が 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合に各保留記憶数の平均変動時間を乗算した値の合計値によって算出されるようになっているので、保留記憶数に対応した的確な期間値を得ることができる。

【 1 2 1 8 】

特に、遊技状態が時短状態 A であり、該時短状態 A において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の期間値を  $\text{とすると}$ 、該期間値は、 $A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$  の値により算出される。ここで、 $A$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $a'$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、 $B$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $b'$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示

が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、C は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $c'$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、D は時短状態 A において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $d'$  は時短状態 A において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該時短状態 A の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値  $\tau$  を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 A の期間値  $\tau$  を得ることができる。

#### 【1219】

また、遊技状態が時短状態 B であり、該時短状態 B において第 2 特別図柄の変動表示が 10  
 実行される場合の期間値を  $\tau$  とすると、該期間値  $\tau$  は、 $E \times e' + F \times f' + G \times g' + H$   
 $\times h'$  の値により算出される。ここで、E は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 0 個  
 の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $e'$  は時短状態 B において第 2 特図保  
 留記憶が 0 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合  
 、F は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとな  
 る平均変動時間、 $f'$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示  
 が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、G は時短状態 B において第 2 特図  
 保留記憶数が 2 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $g'$  は時短状態 B に  
 おいて第 2 特図保留記憶が 2 個であるときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動  
 表示に占める割合、H は時短状態 B において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示 20  
 結果がはずれとなる平均変動時間、 $h'$  は時短状態 B において第 2 特図保留記憶が 3 個であ  
 るときの変動表示が該時短状態 B の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。以上によ  
 うに期間値  $\tau$  を算出することによって、保留記憶数に対応した的確な時短状態 B の期間値  
 $\tau$  を得ることができる。

#### 【1220】

また、遊技状態が確変状態であり、該確変状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行  
 される場合の期間値を  $\tau$  とすると、該期間値  $\tau$  は、 $I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$   
 の値により算出される。ここで、I は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 0 個の場合  
 の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $i'$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が  
 0 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、J は確変 30  
 状態において第 2 特図保留記憶数が 1 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時  
 間、 $j'$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 1 個であるときの変動表示が該確変状態の  
 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、K は確変状態において第 2 特図保留記憶数が 2 個の  
 場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間、 $k'$  は確変状態において第 2 特図保留記  
 憶が 2 個であるときの変動表示が該確変状態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合、L は  
 確変状態において第 2 特図保留記憶数が 3 個の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変  
 動時間、 $l'$  は確変状態において第 2 特図保留記憶が 3 個であるときの変動表示が該確変状  
 態の 1 1 0 0 回の変動表示に占める割合である。以上のように期間値  $\tau$  を算出することによ  
 って、保留記憶数に対応した的確な確変状態の期間値  $\tau$  を得ることができる。

#### 【1221】

以上のように、本特徴部 099SG における時短状態 A、時短状態 B、確変状態におい  
 ては、第 2 特図保留記憶数が 0 個である状態で 1 1 0 回または 1 1 0 0 回の変動を行う場  
 合、第 2 特図保留記憶数が 1 個である状態で 1 1 0 回または 1 1 0 0 回の変動を行う場合  
 、第 2 特図保留記憶数が 2 個である状態で 1 1 0 回または 1 1 0 0 回の変動を行う場合、  
 第 2 特図保留記憶数が 3 個である状態で 1 1 0 回または 1 1 0 0 回の変動を行う場合のい  
 ずれにおいても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高く（1 変動当りに要する平均変  
 動表示時間が短く）設定されている。また、時短状態 A、時短状態 B、確変状態において  
 遊技者が第 2 特図保留記憶数を気にすることなく遊技を行った場合（図 12 - 26（B）  
 、図 12 - 27（B）、図 12 - 28（B）に示す割合で各保留記憶数での変動表示を 1  
 1 0 回または 1 1 0 0 回行う場合）においても時短状態 B が最も特別図柄の変動効率が高 40  
 40

く（１変動当りに要する平均変動表示時間が短く）設定されている。

【１２２２】

また、本特徴部０９９ＳＧでは、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間、確変状態における１の変動の平均変動時間のそれぞれで１１０または１１００を乗算して得た値を比較して時短状態Ｂの変動効率が最も高いことを示す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間、確変状態における１の変動の平均変動時間のそれぞれに乗算する値は、１０９や１０９９等、１１０や１０９９以外の値であってもよい。尚、時短状態Ａにおける１の変動の平均変動時間、時短状態Ｂにおける１の変動の平均変動時間、確変状態における１の変動の平均変動時間のそれぞれに１０９や１０９９を乗算する理由は、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の最初の変動はほぼ必ず保留記憶数が０で変動が開始されるためである。また、時短状態Ａ、時短状態Ｂ、確変状態の３状態、または、時短状態Ａと確変状態の２状態の最終５変動を他の変動よりも高い割合で特図変動時間が長い変動とする場合については、各状態の最初の変動及び最後の５変動の計６変動を除いた１０４や１０９４等を乗算する値としてもよい。

10

【１２２３】

（特徴部０１８ＳＧに関する説明）

次に、特徴部０１８ＳＧにおける実施の形態について、図１３－１～図１３－２３に基づいて説明する。図１３－１は、特徴部０１８ＳＧにおける変動パターンの具体例を示す説明図である。図１３－２は、（Ａ）は低ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図、（Ｂ）は高ベース状態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。尚、本特徴部０１８ＳＧでは、前記特徴部０６９ＳＧ、０９９ＳＧのパチンコ遊技機１と同様の構成については図示及び詳細な説明は省略し、主に相違点を説明する。また、以下に説明する本特徴部０１８ＳＧのパチンコ遊技機１の特徴構成を、前記特徴部０６９ＳＧや特徴部０９９ＳＧのパチンコ遊技機１に適用可能である。

20

【１２２４】

図１３－１は、本特徴部０１８ＳＧにおける変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

30

【１２２５】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...の各ノーマルリーチ変動パターンの大当たり期待度（大当たり信頼度）が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチとスーパーリーチとを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく１種類のみとしてもよい。

40

【１２２６】

50

図13-1に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチの変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチはずれの変動パターンの可変表示期間(45秒)よりも長い期間(80秒)とされている。一方、スーパーリーチはずれの変動パターンについては、後述するように高ベース用のはずれの変動パターンであるため、可変表示期間がスーパーリーチはずれの変動パターンの可変表示期間(45秒)よりも短い期間(40秒)とされている。

【1227】

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

【1228】

図13-2(A)は、遊技状態が通常状態(低ベース状態)である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。通常状態(低ベース状態)において可変表示結果が「大当たり」である場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチ大当たりの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチ大当たりの変動パターン)とから決定する。大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に97個の判定値が割り当てられ、PB1-2に600個の判定値が割り当てられ、PB1-3に300個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が低ベース状態で可変表示結果が「大当たり」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの順に決定割合が高くなっている。

【1229】

一方、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1(非リーチはずれの変動パターン)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-2(スーパーリーチはずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチはずれの変動パターン)とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1に600個の判定値が割り当てられ、PA2-1に300個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

【1230】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2(非リーチはずれの短縮変動パターン)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-2(スーパーリーチはずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチはずれの変動パターン)とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2に700個の判定値が割り当てられ、PA2-1に200個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

【1231】

図13-2(B)は、遊技状態が、時短状態(高ベース状態)である場合における変動パターンの決定方法を示す説明図である。時短状態(高ベース状態)において可変表示結

10

20

30

40

50

果が「大当り」である場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチ大当りの変動パターン）とから決定する。大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に197個の判定値が割り当てられ、PB1-4に800個の判定値が割り当てられている。つまり、遊技状態が高ベース状態で可変表示結果が「大当り」である場合は、ノーマルリーチ、スーパーリーチの順に決定割合が高くなっている。

#### 【1232】

一方、可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチはずれの変動パターン）とから決定する。具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-4に97個の判定値が割り当てられている。

10

#### 【1233】

（各種演出について）

次に、スーパーリーチ演出にて実行される各種演出について、図13-3～図13-5に基づいて説明する。図13-3は、スーパーリーチ、、の大当り変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図13-4は、スーパーリーチ、、のはずれ変動パターンにおける各種演出の実行期間を示す図である。図13-5は、(A)は各種演出の内容を説明するための図、(B)はキャラクタ種別を説明するための図である。

20

#### 【1234】

演出制御用CPU120は、特に図示しないが、ノーマルリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出（以下、「Nリーチ演出」と略称する）を実行する。その後、スーパーリーチ演出（以下、「SPリーチ演出」と略称する）に発展することなく飾り図柄の可変表示を終了する。

#### 【1235】

一方、図13-3及び図13-4に示すように、スーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始したタイミング $t_{a0}$ から所定期間が経過するまでの期間（ $t_{a0} \sim t_{a1}$ ）では飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cにおいて飾り図柄の可変表示が行われる（図13-9（N1）参照）。尚、この期間（ $t_{a0} \sim t_{a1}$ ）における遊技効果ランプ9や可動体LED208発光パターンとして、低ベース状態では、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンとされ、高ベース状態では、複数種類の楽曲に応じた発光パターンとされており、複数種類の通常背景演出に応じた発光パターンや複数種類の楽曲に応じた発光パターンそれぞれに、各種SPリーチ演出に応じた発光パターンを組み合わせることで、多様な発光パターンによって演出効果を高めることができる。

30

#### 【1236】

可変表示を開始したタイミング $t_{a0}$ から所定期間が経過したタイミング $t_{a1}$ で可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とし、所定期間（ $t_{a1} \sim t_{a2}$ ）にわたり可変表示演出としての「Nリーチ演出」を実行する。その後、タイミング $t_{a2}$ で可変表示態様をスーパーリーチ表示態様とし、所定期間（ $t_{a2} \sim t_{a5}$ ）にわたり可変表示演出としての「SPリーチ演出」を実行する。

40

#### 【1237】

このように「Nリーチ演出」は、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンの双方において実行される共通な演出であり、ノーマルリーチ変動パターンの場合は「SPリーチ演出」に発展せずに終了し、スーパーリーチ変動パターンの場合は「SPリーチ演出」に発展する。よって、遊技者は、ノーマルリーチ変動パターンの場合でも

50

、「Nリーチ演出」が実行されることにより後述する「SPリーチ演出A～E」に発展することを期待できるようになる。

【1238】

図13-3及び図13-4に示すように、「SPリーチ演出A～E」は、可変表示結果が「大当たり」となるか否か、つまり、「大当たり」または「はずれ」であることを報知する演出であり、SPリーチ演出期間においては、後述する「決め演出」が所定期間（ $t_{a3} \sim t_{a4}$ ）にわたり実行される。そして、図13-3に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合は、「SPリーチ演出A～E」の終了後において、後述する「事後演出」が所定期間（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）にわたり実行された後、可変表示が終了する。このように、SPリーチ、  
、  
のスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示は、飾り図柄の可変表示を実行する可変表示パート（ $t_{a0} \sim t_{a5}$ ）と、該可変表示パートの終了後に大当たり遊技状態において獲得可能な予定出球数を報知する事後演出パート（ $t_{a5} \sim t_{a7}$ ）と、から構成される。

10

【1239】

また、図13-4に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合は、「SPリーチ演出A～E」の終了とともに可変表示が終了する。尚、はずれの報知が終了した後は（ $t_{a5} \sim t_{a5A}$ ）、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せの確定飾り図柄が仮停止表示された状態（揺れた状態）で通常背景画面に戻り、図柄確定期間となるまで仮停止表示される。

【1240】

次に、スーパーリーチ変動パターンにて実行される各種演出について説明する。図13-5（A）に示すように、変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出A」が実行され、変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出B」または「SPリーチ演出C」が実行され、変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合、SPリーチ演出として「SPリーチ演出D」または「SPリーチ演出E」が実行される。

20

【1241】

また、図13-5（B）に示すように、「SPリーチ演出A」以外の「SPリーチ演出B～E」においては、味方キャラクタA-1、味方キャラクタA-1とは異なる味方キャラクタA-2と、敵キャラクタX-1、敵キャラクタX-1とは異なる敵キャラクタX-2とが登場可能とされている。尚、味方キャラクタや敵キャラクタの種別数は上記に限られるものではなく、上記以外の味方キャラクタや敵キャラクタが登場可能としてもよい。また、同一キャラクタであっても、表示態様に応じて期待度が異なるようにしてもよい。

30

【1242】

「SPリーチ演出A」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにSPリーチ変動パターンが決定された場合に実行され、ボーリングチャレンジを行う動画像が表示される演出であり、ピンが全て倒れることで「大当たり」が報知され、ピンが全て倒れないことで「はずれ」が報知される。尚、ボーリングチャレンジの動画像において、味方キャラクタA-1、A-2や敵キャラクタX-1、X-2は表示されない。

【1243】

「SPリーチ演出B」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにSPリーチ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが街で対決する「バトルA」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

40

【1244】

「SPリーチ演出C」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときにSPリーチ変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが街で対決する「バトルA」の動画像が表示される演出であり、味方キャラクタA-2が敵キャラクタX-2を倒して勝利することで「大当たり」が報知され、味方キ

50

キャラクタ A - 2 が敵キャラクタ X - 2 を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。  
【 1 2 4 5 】

「 S P リーチ演出 D 」は、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれか（高ベース状態）であるときに S P リーチ 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 1 とが荒野で対決する「バトル B」の動画画像が表示される演出であり、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

【 1 2 4 6 】

「 S P リーチ演出 E 」は、遊技状態が時短状態 A、確変状態、時短状態 B のいずれか（高ベース状態）であるときに S P リーチ 変動パターンが決定された場合に実行可能とされ、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 2 とが荒野で対決する「バトル B」の動画画像が表示される演出であり、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 2 を倒して勝利することで「大当り」が報知され、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 2 を倒せずに敗北することで「はずれ」が報知される。

10

【 1 2 4 7 】

尚、スーパーリーチ の変動パターンよりもスーパーリーチ の変動パターンの方が大当り期待度は高いので、 S P リーチ演出 A よりも S P リーチ演出 B や S P リーチ演出 C の方が大当り期待度は高い（大当り期待度： S P リーチ演出 A < S P リーチ演出 B < S P リーチ演出 C ）。

20

【 1 2 4 8 】

「決め演出」は、 S P リーチ演出 A ~ E を開始してから所定期間が経過したタイミング（例えば、 S P リーチ演出の終了間際においてボーリングやバトルの最終対決が始まるタイミング t a 3 など）から所定期間（例えば、 t a 3 ~ t a 5 ）にわたり実行される演出である。具体的には、プッシュボタン 3 1 B の操作を有効に検出する操作有効期間において、遊技者に対しプッシュボタン 3 1 B の操作を促進する「当否ボタン演出」と、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで実行される「可動体演出」と、を含む。

【 1 2 4 9 】

「可動体演出」は、可変表示結果が大当りである場合においてのみ実行され、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に落下する演出である。可変表示結果がはずれである場合には、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングでは実行されない。

30

【 1 2 5 0 】

また、可動体演出の実行（可動体 3 2 の落下）に応じて、画像表示装置 5 の表示画面には、可動体 3 2 の動作に関連したエフェクト画像が表示されるとともに、可動体 L E D 2 0 8 や遊技効果ランプ 9 などを所定の発光色で点灯（例えば、虹色（レインボー）点灯）させる発光演出と、振動モータ 6 1 を所定期間（例えば、約 1 0 秒間など）にわたり駆動させてプッシュボタン 3 1 B を振動させる振動演出と、所定の効果音を出力する音演出と、が行われる。

40

【 1 2 5 1 】

また、 S P リーチ演出 A では、ボーリング対決において味方キャラクタや敵キャラクタは表示されない一方で、 S P リーチ演出 B ~ E では、バトル対決において味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、可動体演出においてもバトル対決で表示されていた敵キャラクタが表示される。

【 1 2 5 2 】

50

このように「決め演出」は、可変表示結果が大当たりである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることにより、大当たり報知が行われ、可変表示結果がはずれである場合は、当否ボタン演出が行われた後、可動体演出が実行されることなく、はずれ報知が行われる。

【1253】

「事後演出A」は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）において可変表示結果が大当たりとなる場合に、SPリーチ演出A～Cにおいて大当たり遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、SPリーチ演出A～Cにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当たり確定報知が行われた後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示された確定飾り図柄の再可変表示が実行される再抽選変動パート（ $t a 5 \sim t a 6$ ）と、再抽選変動パートにて再可変表示が実行された後に飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに確定飾り図柄が停止表示されることで表示結果が報知される再抽選結果パート（ $t a 6 \sim t a 7$ ）と、から構成される。尚、事後演出Aの実行期間（ $t a 5 \sim t a 7$ ）は「10秒」とされている。

10

【1254】

尚、本実施の形態では、SPリーチ演出A～Cにおいては偶数図柄の組合せ（例えば、666など）からなる確定飾り図柄が仮停止表示され、再抽選変動パートにて再可変表示が開始された後、再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄または奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示される。再抽選結果パートにて偶数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示された場合は、大当たり遊技状態の終了後に時短状態Aに制御される「大当たりA」であることが報知され、奇数図柄の組合せからなる確定飾り図柄が停止表示（図柄昇格）された場合は、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「大当たりB」であることが報知される。

20

【1255】

また、SPリーチ演出Aの事後演出Aでは、SPリーチ演出Aにおいてキャラクタは登場しないので、事後演出Aにおいてもキャラクタは登場しない。また、SPリーチ演出B、Cの事後演出Aでは、SPリーチ演出B、Cにおいてキャラクタは登場するが、事後演出Aにおいてキャラクタは登場しない。このようにすることで、キャラクタが登場しないSPリーチ演出Aが実行されたときにも、キャラクタが登場しない態様で事後演出Aが実行されるので、演出効果を高めることができる。

30

【1256】

「事後演出B」は、遊技状態が時短状態A、確変状態、時短状態B（高ベース状態）において可変表示結果が大当たりとなる場合に、SPリーチ演出D、Eにおいて大当たり遊技状態に制御されることが報知された後に実行される。具体的には、SPリーチ演出D、Eにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されて大当たり確定報知が行われた後、SPリーチ演出D、Eに登場していた味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃することに応じて予定出球数が加算表示される予定出球加算パート（ $t a 5 \sim t a 6$ ）と、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与えた後に、予定出球数が停止表示されて予定出球数が報知された後、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了する予定出球報知パート（ $t a 6 \sim t a 7$ ）と、から構成される。尚、事後演出Bの実行期間（ $t a 5 \sim t a 7$ ）は、事後演出Aの実行期間よりも長い「15秒」とされている。

40

【1257】

また、図13-3及び図13-4に示すように、SPリーチにおける可変表示パート期間 $t a 0 \sim t a 5$ （ $t a 5 A$ ）は45秒であり、SPリーチにおける可変表示パート期間 $t a 0 \sim t a 5$ （ $t a 5 A$ ）は80秒であり、SPリーチにおける可変表示パート期間 $t a 0 \sim t a 5$ （ $t a 5 A$ ）は40秒である。つまり、可変表示パート期間は、SPリーチ、SPリーチ、SPリーチの順に短くなっている（可変表示パートの期間 $t a 0 \sim t a 5$ （ $t a 5 A$ ）；SPリーチ > SPリーチ > SPリーチ）。

50

## 【1258】

また、S Pリーチ、において可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間 ( $t_{a0} \sim t_{a1}$ ) は異なっており、S Pリーチにおいて可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間 ( $t_{a0} \sim t_{a1}$ ) は、S Pリーチ、において可変表示が開始されてからNリーチになるまでの期間 ( $t_{a0} \sim t_{a1}$ ) よりも短い ( $t_{a0} \sim t_{a1}$ ; S Pリーチ < S Pリーチ、)。

## 【1259】

また、S Pリーチ、におけるNリーチ演出の実行期間 ( $t_{a1} \sim t_{a2}$ ) は異なっており、S PリーチにおけるNリーチ演出の実行期間 ( $t_{a1} \sim t_{a2}$ ) は、S Pリーチ、におけるNリーチ演出の実行期間 ( $t_{a1} \sim t_{a2}$ ) よりも短い ( $t_{a1} \sim t_{a2}$ ; S Pリーチ < S Pリーチ、)。

10

## 【1260】

また、S Pリーチ、におけるS Pリーチ演出A～Eの実行期間 ( $t_{a2} \sim t_{a5}$ ) は異なっており、S Pリーチ (S Pリーチ演出D、E)、S Pリーチ (S Pリーチ演出A)、S Pリーチ (S Pリーチ演出B、C) の順に長くなっている {  $t_{a2} \sim t_{a5}$ ; S Pリーチ (S Pリーチ演出D、E) < S Pリーチ (S Pリーチ演出A) < S Pリーチ (S Pリーチ演出B、C) }。

## 【1261】

また、S Pリーチの可変表示パート期間 (40秒) は、S Pリーチの可変表示パート期間 (45秒) 及びS Pリーチの可変表示パート期間 (80秒) よりも短い一方で (可変表示期間; S Pリーチ > S Pリーチ > S Pリーチ)、S Pリーチ (S Pリーチ演出D、E) において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Bの実行期間 ( $t_{a5} \sim t_{a7}$ ) は、S Pリーチ (S Pリーチ演出A) 及びS Pリーチ (S Pリーチ演出B、C) において決め演出が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるまでの事後演出Aの実行期間 ( $t_{a5} \sim t_{a7}$ ) よりも長い ( $t_{a5} \sim t_{a7}$ ; S Pリーチ (15秒) > S Pリーチ、 (10秒))。

20

## 【1262】

また、S Pリーチ演出A～Eにおける「決め演出」の実行期間 ( $t_{a3} \sim t_{a5}$ ) は、S Pリーチ演出A～Eにおいて共通とされている ( $t_{a3} \sim t_{a5}$ ; S Pリーチ演出A = S Pリーチ演出B = S Pリーチ演出C = S Pリーチ演出D = S Pリーチ演出E)。よって、S Pリーチ演出A～Eにおける可動体32や可動体LED208などの制御データを共通化できるので、製造コストの低減化を図ることができる。尚、「決め演出」における「当否ボタン演出」の実行期間、及び「可動体演出」の実行期間も、S Pリーチ演出A～Eにおいて共通とされている。

30

## 【1263】

また、S Pリーチ、における「事後演出A、B」の実行期間は、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの可変表示期間 ( $t_{a0} \sim t_{a7}$ ) において、S Pリーチ演出A～Eの大当り確定報知において予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が仮停止表示されたタイミング  $t_{a5}$  から、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される (可変表示が終了する) タイミング  $t_{a7}$  まで ( $t_{a5} \sim t_{a7}$ ) とされていることで、事後演出が実行されるタイミングを認識し易くなるとともに、事後演出A、Bに対する注目を高めることができるようにした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されてから開始される図柄確定期間や大当りのファンファーレ期間などにおいて「事後演出A、B」を実行可能としてもよい。

40

## 【1264】

また、高ベース用のS Pリーチの可変表示期間は、低ベース用のS Pリーチの可変表示期間よりも短く ( $t_{a0} \sim t_{a7}$ ; S Pリーチ < S Pリーチ)、S Pリーチに

50

において「可動体演出」が終了したタイミング  $t_{a4}$  から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング  $t_{a7}$  までの期間 ( $t_{a4} \sim t_{a7}$ ) は、S Pリーチにおいて「可動体演出」が終了したタイミング  $t_{a4}$  から予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるタイミング  $t_{a7}$  までの期間 ( $t_{a4} \sim t_{a7}$ ) よりも長い ( $t_{a4} \sim t_{a7}$ ; S Pリーチ  $>$  S Pリーチ)。このようにすることで、短い可変表示期間において実行されるS Pリーチでは、「可動体演出」の終了後の期間を長くすることで、可変表示期間が短くても該可変表示の印象を高めることができる。

#### 【1265】

また、S Pリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間 ( $t_{a5} \sim t_{a7}$ ) は全て共通であり、S Pリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間 ( $t_{a5} \sim t_{a7}$ ) は全て共通である。このようにすることで、事後演出A、Bの制御データ、特に事後演出Bはキャラクタの動作制御データを流用し易くできるので、製造コストの低減化を図ることができる。

10

#### 【1266】

また、S Pリーチ演出A～C各々に対応する「事後演出A」の実行期間 ( $t_{a5} \sim t_{a7}$ ) は全て共通であり、S Pリーチ演出D、E各々に対応する「事後演出B」の実行期間 ( $t_{a5} \sim t_{a7}$ ) は全て共通である一方で、「事後演出A」の実行期間 (10秒) と「事後演出B」の実行期間 (15秒) とは異なることで、S Pリーチ演出A～C各々に対応する事後演出Aの演出期間を共通とすることで、演出内容や制御を共通化し易くできるため製造コストの低減化を図ることができるとともに、演出期間が異なる事後演出Bを実行することで、事後演出A、Bが単調となってしまうことを防ぐことができ、事後演出の演出効果を高めることができる。

20

#### 【1267】

(S Pリーチ演出A～E及び事後演出A、Bの動作態様)

次に、可変表示結果が大当りである場合のS Pリーチ演出A～E及び事後演出A、Bの動作態様について、図13-6に基づいて説明する。図13-6は、(A)はS Pリーチ演出A～Eにおけるキャラクタの表示態様を示す図、(B)はS Pリーチ演出A～EにおけるLEDの点灯パターンを示す図、(C)はS Pリーチ演出A～EにおけるBGMや効果音の出力パターンを示す図である。

30

#### 【1268】

図13-6(A)に示すように、S Pリーチ演出A～Eにおけるキャラクタの表示態様について説明すると、S Pリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間 ( $t_{a2} \sim t_{a3}$ ) において、S Pリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、S Pリーチ演出Bでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、S Pリーチ演出Cでは、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが表示され、S Pリーチ演出Dでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが表示され、S Pリーチ演出Eでは、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とが表示される。このように、S Pリーチ演出Aはキャラクタが表示されない演出であるのに対し、S Pリーチ演出B～Eはキャラクタが表示される演出とされている。

40

#### 【1269】

また、S Pリーチ演出における決め演出の「当否ボタン演出」の実行期間において、S Pリーチ演出A～Eではいずれもキャラクタは表示されない一方で、「可動体演出」の実行期間において、S Pリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、S Pリーチ演出Bでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-1が表示され、S Pリーチ演出Cでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-2が表示され、S Pリーチ演出Dでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-1が表示され、S Pリーチ演出Eでは、バトル対決で表示されていた敵キャラクタX-2が表示される。

#### 【1270】

また、S Pリーチ演出における大当り確定報知の実行期間 ( $t_{a4} \sim t_{a5}$ ) において

50

、S Pリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、S Pリーチ演出Bでは、味方キャラクタA - 1と敵キャラクタX - 1とが表示され、S Pリーチ演出Cでは、味方キャラクタA - 2と敵キャラクタX - 2とが表示され、S Pリーチ演出Dでは、味方キャラクタA - 1と敵キャラクタX - 1とが表示され、S Pリーチ演出Eでは、味方キャラクタA - 1と敵キャラクタX - 2とが表示される。

【1271】

また、S Pリーチ演出A～Cに対応する事後演出Aにおける再抽選変動パート（t a 5～t a 6）と再抽選結果パート（t a 6～t a 7）とにおいて、S Pリーチ演出Aでは、キャラクタは表示されず、S Pリーチ演出Bでは、味方キャラクタA - 1と敵キャラクタX - 1とは表示されず、S Pリーチ演出Cでは、味方キャラクタA - 2と敵キャラクタX - 2とは表示されない。

10

【1272】

また、S Pリーチ演出D、Eに対応する事後演出Bにおける予定出球加算パート（t a 5～t a 6）と予定出球報知パート（t a 6～t a 7）とにおいて、S Pリーチ演出Dでは、味方キャラクタA - 1と敵キャラクタX - 1とが表示され、S Pリーチ演出Eでは、味方キャラクタA - 1と敵キャラクタX - 2とが表示される。

【1273】

このように、S Pリーチ演出Aでは、ボーリング対決においてキャラクタが表示されないため、可動体演出や事後演出Aでもキャラクタが表示されない一方で、S Pリーチ演出B～Eでは、バトル対決において味方キャラクタと対決する敵キャラクタが、可動体演出や事後演出A、Bでも表示される。

20

【1274】

つまり、S Pリーチ演出Aでは、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、ボーリング対決に関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、S Pリーチ演出B～Eでは、大当たり確定報知が行われる前の可動体演出において、バトル対決にて関連した態様の画像（対決していた敵キャラクタの画像）が表示されるので、S Pリーチ演出A～Eと、該S Pリーチ演出A～Eの演出期間に実行される可動体演出と、の関連性を高めることができる。

【1275】

また、S Pリーチ演出Aでは、事後演出Aにおいて、S Pリーチ演出Aに関連した態様の画像（キャラクタが非表示の画像）が表示され、S Pリーチ演出D、Eでは、事後演出Bにおいて、S Pリーチ演出D、Eに関連した態様の画像（対決していた味方キャラクタと敵キャラクタの画像）が表示されるので、S Pリーチ演出A、D、Eと、該S Pリーチ演出A、D、Eの終了後に実行される事後演出A、Bと、の関連性を高めることができる。

30

【1276】

次に、図13 - 6（B）に示すように、S Pリーチ演出A～Eにおける可動体LED 208や枠LED 9L1～9L12、9R1～9R12の発光パターンについて説明する。尚、各パターンの括弧内の数値（例えば、B100など）は、特徴部069SGにて説明した拡張コマンドを示している。また、以下に説明する各種発光パターンは、発光色、輝度、点灯タイミング、点灯時間、消灯タイミング、消灯時間、点滅の周期など複数の要素のうち少なくともいずれかが1つが他の発光パターンと異なっているものであり、各発光パターンは種々に変更可能である。

40

【1277】

S Pリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間（t a 2～t a 3）において、S Pリーチ演出Aでは、拡張コマンドB100に基づき発光パターンLP1 - 1にて点灯され、S Pリーチ演出B、Cでは、拡張コマンドB101に基づき発光パターンLP1 - 2にて点灯され、S Pリーチ演出D、Eでは、拡張コマンドB102に基づき発光パターンLP1 - 3にて点灯される。

【1278】

また、S Pリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、拡張コマンド

50

B 2 0 0 ~ B 2 0 3 に基づき、S P リーチ演出 A ~ E で共通の発光パターン L P 2 - 1 ~ 4 のうちからいずれかにて点灯される。尚、発光パターン L P 2 - 2 ~ 4 については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、発光パターン L P 2 - 2、L P 2 - 3、L P 2 - 4 の順に期待度が高くなっている。

【 1 2 7 9 】

また、S P リーチ演出における「可動体演出」及び「大当り報知」の実行期間において、S P リーチ演出 A ~ E では、拡張コマンド B 0 0 0 に基づき共通の発光パターン L P 3 - 1 にて点灯される。また、S P リーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、S P リーチ演出 A ~ E では、拡張コマンド B 3 0 0 に基づき共通の発光パターン L P 3 - 1 にて点灯される。

10

【 1 2 8 0 】

また、事後演出 A における再抽選変動パート及び事後演出 B における予定出球加算パート ( t a 5 ~ t a 6 ) において、S P リーチ演出 A ~ C では、拡張コマンド B A 0 0 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 1 にて点灯され、S P リーチ演出 D、E では、拡張コマンド B B 0 0 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 4 にて点灯される。

【 1 2 8 1 】

また、事後演出 A における再抽選結果パート及び事後演出 B における予定出球報知パート ( t a 6 ~ t a 7 ) において、S P リーチ演出 A ~ C では、拡張コマンド B A 0 1 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 2 にて点灯、または、拡張コマンド B A 0 2 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 3 にて点灯され、S P リーチ演出 D、E では、拡張コマンド B B 0 1 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 5 にて点灯、または、拡張コマンド B B 0 2 に基づき共通の発光パターン L P 4 - 6 にて点灯される。

20

【 1 2 8 2 】

尚、上記発光パターン L P 1 - 1 ~ 3、L P 2 - 1 ~ 4、L P 3 - 1 ~ 2、L P 4 - 1 ~ 6 は、それぞれ後述する発光制御データに基づき、異なる発光態様にて発光するパターンとされており、以下において各発光パターンの概略を説明する。尚、各発光パターンに対応するカッコ内は拡張コマンドを示す。

【 1 2 8 3 】

図 1 3 - 7 ( A ) に示すように、「ボーリング/バトル」において、発光パターン L P 1 - 1 ( B 1 0 0 ) は、リーチタイトル導入、ボーリング対決の動画像に合わせて枠 L E D ( 枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 ) 及び盤面上 L E D ( 可動体 L E D 2 0 8 ) が発光するパターンであり ( 図 1 3 - 1 0 参照 )、発光パターン L P 1 - 2 ( B 1 0 1 ) は、リーチタイトル導入、街背景の色味をベースとした発光色で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光し、さらに味方 A - 1 / A - 2、敵 X - 1 / X - 2 のアクション ( 攻撃動作とか ) に合わせて枠 L E D 及び遊技盤面上の L E D が発光するパターンであり ( 図 1 3 - 1 1 ( A 2 )、( A 3 ) 参照 )、発光パターン L P 1 - 3 ( B 1 0 2 ) は、タイトル導入、荒野背景の色味をベースとした発光色で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光し、さらに味方 A - 1、敵 X - 1 / X - 2 のアクション ( 攻撃動作とか ) に合わせて枠 L E D 及び遊技盤面上の L E D が発光するパターンである ( 図 1 3 - 1 2 ( A 4 )、( A 5 ) 参照 )。

30

40

【 1 2 8 4 】

「当否ボタン演出」において、発光パターン L P 2 - 1 ( B 2 0 0 ) は、「ボタンを押し続けてパワーを溜める！」に合わせて枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光した後、デフォルトの白色で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光するパターンであり ( 図 1 3 - 1 3 参照 )、発光パターン L P 2 - 2 ( B 2 0 1 ) は、ボタン操作時パワーアップ ( 1 段階目 ) 用で、「青色」で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光するパターンであり ( 図 1 3 - 1 3 参照 )、発光パターン L P 2 - 3 ( B 2 0 2 ) は、ボタン操作時パワーアップ ( 2 段階目 ) 用で、「緑色」で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光であり ( 図 1 3 - 1 3 参照 )、発光パターン L P 2 - 4 ( B 2 0 3 ) は、ボタン操作時パワーアップ ( 3 段階目 ) 用で、「赤色」で枠 L E D 及び遊技盤面上 L E D が発光するパターンである ( 図 1 3 - 1

50

3参照)。尚、発光パターンLP2-2~4は、遊技者の長押し操作(ゲージ表示の溜まり具合)に応じて段階的に青色、緑色、赤色(MAX)に変化する発光パターンとされている。

#### 【1285】

「はずれ報知」において、発光パターンLP3-1(B300)は、結果報知で「はずれ」が報知されるときに、輝度の低い白色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、表示画面が通常背景に戻っても次変動が開始されるまで継続するパターンである(図13-16参照)。

#### 【1286】

「可動体演出&大当たり報知」において、発光パターンLP3-2(B000)は、結果報知で「大当たり」が報知されるときに、可動体演出(第1期間)においては可動体演出時の背景に合わせた色味で、可動体演出(第2期間)においては可動体演出時の背景画像とエフェクト表示に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、大当たり報知において虹色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンである(図13-14、図13-15参照)。尚、拡張コマンド(B000)は、他の拡張コマンドとは異なり、可動体32を動作させるため動作制御データ(モーター駆動に係るstep数、速度、時間を設定)と、枠LED及び遊技盤面上LEDを発光させるための階調制御データと、の両方が設定されている。

10

#### 【1287】

また、拡張コマンドB000を可動体動作制御とLED点灯制御とに共通の拡張コマンドとすることで、可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に可動体演出に用いられる拡張コマンドが可動体動作制御用の拡張コマンドとLED点灯制御用の拡張コマンドとで分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に可動体演出を行うことができる。

20

#### 【1288】

また、「可動体演出」と「大当たり報知」とで拡張コマンドを分けずに、1つの拡張コマンドで可動体動作制御やLED点灯制御を行うことで、演出に応じて拡張コマンドを分けなくて済むため、演出制御のプログラム容量を削減できる。仮に「可動体演出」と「大当たり報知」とで拡張コマンドが分かれていた場合、一方の拡張コマンドを不具合により取りこぼす虞があるが、共通化することで好適に「可動体演出」と「大当たり報知」とを行うことができる。

30

#### 【1289】

「再抽選変動/予定出球加算」において、発光パターンLP4-1(BA00)は、背景の動画像(ぐるぐる)に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図13-17(F1)参照)、発光パターンLP4-4(BB00)は、宇宙背景の色味をベースとした発光色で枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、さらに味方A-1のアクション(攻撃動作とか)に合わせて枠LED及び遊技盤面上のLEDが発光するパターンである(図13-18参照)。

#### 【1290】

「再抽選結果/予定出球報知」において、発光パターンLP4-2(BA01)は、偶数図柄の組合せ(例えば、666など)が停止表示されたときに、枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図13-17(F2)参照)、発光パターンLP4-3(BA02)は、奇数図柄の組合せ(例えば、333など)が停止表示されたときに、発光パターンLP4-2よりも輝度高め、階調周期速めで枠LED及び遊技盤面上LEDが発光するパターンであり(図13-17(F3)参照)、発光パターンLP4-5(BB01)は、予定出球報知「750」用で、「750」の表示に合わせて枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、「750」が表示されるまでは「1500」と共通の階調制御データが用いられるパターンであり(図13-19(G1-3)~(G3)参照)、発光パターンLP4-6(BB02)は、予定出球報知「1500」用で、「1500」の

40

50

表示に合わせて「750」が表示されるときよりも輝度高め、階調周期速めで枠LED及び遊技盤面上LEDが発光し、「1500」が表示されるまでは「750」と共通の階調制御データが用いられるパターンである(図13-19(G1-4)~(G4)参照)。

【1291】

また、SPリーチ演出A~Eの実行中における可動体演出後の後期間において後期間演出としての大当たり確定報知を実行可能であり、大当たり確定報知においては、SPリーチ演出A~Eの種類によらず、枠LED9L1~9L12、9R1~9R12及び可動体LED208の発光パターンが共通である(例えば、発光パターンLP3-2)ことで、SPリーチ演出A~Eの種類によらず共通の発光パターンにて大当たり確定報知が実行されるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

10

【1292】

尚、SPリーチ演出A~Eの種類に応じて発光パターンを異ならせてもよい。例えば、SPリーチ演出Aの大当たり確定報知に対応する発光パターンLP3-1を、図13-21に示す虹色の点灯パターン(なめらかなレインボー発光)とし、SPリーチ演出B、Cの大当たり確定報知に対応する発光パターンLP3-2を、図13-22に示す虹色の点滅パターン(フラッシュレインボー発光)とし、SPリーチ演出D、Eの大当たり確定報知に対応する発光パターンLP3-3を、図13-22に示す虹色の点滅パターン(フラッシュレインボー発光)から図13-21に示す虹色の点灯パターン(なめらかなレインボー発光)に変化するものとしてもよい。

【1293】

また、事後演出Bの予定出球加算パートにおける可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光パターンは、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eとで共通である(発光パターンLP4-4)ことで、発光パターンも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

20

【1294】

また、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bの予定出球報知パートにおける可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光パターン(発光パターンLP4-5、LP4-6)は共通である一方、SPリーチ演出Aに対応する事後演出Aの可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光パターン(発光パターンLP4-2、LP4-3)と、SPリーチ演出DとSPリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおける可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光パターン(発光パターンLP4-5、LP4-6)と、は異なることで、より一層、製造コストの低減化を図ることができるとともに、発光パターンが異なる事後演出Aを実行することで、事後演出の演出効果を高めることができる。

30

【1295】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における発光パターンは共通の発光パターンLP3-2である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる発光パターンで可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が発光するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより発光態様を変化させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

40

【1296】

また、図13-6(B)に示すように、SPリーチ演出におけるLED発光パターンについて、SPリーチ演出B、Cで発光パターンLP1-2を共通に使用しているが、例えば、SPリーチ演出Bでは発光パターンLP1-2-1(B200:街背景カラー+敵キャラクターX-1のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用し、SPリーチC

50

では発光パターンLP1-2-2(B200:街背景カラー+敵キャラクタX-2のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用することで、SPリーチ演出B、CのLED発光パターンの一部(街背景カラー部分)の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタX-1、X-2に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

【1297】

SPリーチ演出D、Eで発光パターンLP1-3を共通に使用しているが、例えば、SPリーチ演出Dでは発光パターンLP1-3-1(B300:荒野背景カラー+敵キャラクタX-1のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用し、SPリーチEでは発光パターンLP1-3-2(B300:荒野背景カラー+敵キャラクタX-2のイメージカラー、アクションに合わせて発光)を使用することで、SPリーチ演出D、EのLED発光パターンの一部(街背景カラー部分)の輝度データを共通に用いて開発コストを抑えつつ、敵キャラクタX-1、X-2に係る部分は各々専用の輝度データを用いて、最低限のコストで見せ方に差を出すようにしてもよい。

10

【1298】

また、低ベース状態のSPリーチ演出B、Cと、高ベース状態のSPリーチ演出D、Eとのうち一方(例えば、SPリーチ演出D、E)を共通の発光パターンとし、他方(例えば、SPリーチ演出B、C)を異なる発光パターンとしてもよい。このようにすることで、一方の製造コストの低減化を図りつつ、他方においては演出の違いを好適に見せることができる。

20

【1299】

(階調制御データ)

ここで、発光演出を実現するための制御データについて簡単に説明する。図13-21は、枠LEDをなめらかレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。図13-22は、枠LEDをフラッシュレインボー発光の点灯パターンで点灯させるためのデータテーブルを説明するための図である。

【1300】

図13-21に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、40ms/c間隔で七色(レインボー色)に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、なめらかレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

30

【1301】

また、図13-22に示すように、枠LEDに含まれる各LEDに出力される「RGB」のデータとして、20ms/cの消灯に対応する輝度のデータが30ms/c間隔の七色(レインボー色)に対応する様々な輝度のデータの合間に指定されている。演出制御用CPU120は、フラッシュレインボー発光のデータテーブルに基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをレインボー色で激しく点灯させる。

【1302】

演出制御基板12のROM121には、演出制御用CPU120が各LEDの発光制御を行うために用いる発光制御用テーブルが記憶されている。発光制御用テーブルには、例えば、発光パターン(発光パターンLP1-1~2、LP2-1、LP3-1~3、LP4-1~4など)と、ドライバIDと、出力端子番号と、電気部品と、発光制御生成用データと、が対応付けて定められている。

40

【1303】

例えば、発光パターンと対応づけられるドライバIDには、発光体ドライバを識別するための識別情報としてのIDが記憶され、出力端子番号には、該発光体ドライバ出力端子の番号が記憶され、電気部品には、該発光体ドライバ及び該出力端子番号に対応する電気部品(例えば、枠LED9L1~9L12、9R1~9R12、可動体LED208など)が記憶され、発光制御生成用データには、該発光体ドライバに適用するシリアル-パラ

50

レル変換回路を制御するためのデータであって、制御データフォーマットに基づく発光制御データを生成するために用いられるデータが記憶される。

【1304】

各発光制御生成用データには、例えば、データ名と、フォーマット種別と、アドレスと、データ送信周期と、単位発光時間と、発光制御周期と、フォーマット用データと、が含まれる。例えば、データ名には、発光制御用テーブルの発光パターンに対応するフォーマット生成用データのデータ名が記憶され、フォーマット種別には、基本フォーマット（EX = 0）及び拡張フォーマット（EX = 1）のうちのいずれのフォーマットを適用するかの識別情報（「基本」又は「拡張」）が記憶され、アドレスには、該発光体ドライバに適用するシリアル - パラレル変換回路に設定するアドレスが記憶され、データ送信周期には、演出制御基板12からランプ基板14の発光体ドライバに発光制御データを送信する周期が記憶され、単位発光時間には、該発光体ドライバに対応するLED9に発光を行わせる単位時間が記憶される。本実施形態では、データ送信周期を10ms（ミリ秒）として説明する。

10

【1305】

発光制御周期には、1周期分の発光の制御単位とする時間（以下、この周期を「発光制御周期」という。）が記憶される。この発光制御周期は、発光種別に応じて異なる。具体的には、発光種別が「連続」や「点滅」である場合には「100ms」といった時間を定めておくことができ、発光種別が「切替」（複数色の変化に伴う特別発光色（虹色）の発光等）である場合には「1800ms」といった時間を定めておくことができる。

20

【1306】

フォーマット用データには、該フォーマット種別のフォーマットを適用して発光制御データに含める時系列のQデータが記憶される。具体的には、フォーマット用データには、発光順序と、該発光順序に対応するRGB値に対応するQデータと、が対応付けて定められている。

【1307】

本実施の形態では、16進数で表現されるQデータ（カラー16進数、RGBカラー値）によって、枠LED9L1~9L12、9R1~9R12の発光を制御することとして説明する。カラー16進数では、RGBそれぞれを2桁ずつ合計6桁の16進数（0~F）で表現することで「16×16=256階調」を表すが、本明細書では、RGBそれぞれの2桁の数値を同じ値とし、RGBそれぞれを1桁ずつの合計3桁に省略した表記として図示・説明する。また、簡明化のため、16進数を表す「0x」の表記は省略して図示・説明する。

30

【1308】

また、Qデータには、アドレスに対応する発光体ドライバを構成するシリアル - パラレル変換回路に出力するQデータとして、グループ1を対象とするQデータと、グループ2を対象とするQデータと、グループ3を対象とするQデータとが含まれる。各グループに対応するQデータには、該グループに含まれる4つの出力端子Qから出力させるRGB値が格納される。

【1309】

具体的に説明する。例えば、データ送信周期が「10ms」であれば、演出制御基板12から発光体ドライバに対して10ms毎にデータを送信することが定められている。また、単位発光時間が「100ms」であれば、対象となるLEDに100msの単位発光時間で発光を行わせることが定められている。また、発光制御周期は「100ms」であれば、該発光パターンの発光種別は「連続」であり、特定色の連続発光を行わせるため、単位発光時間と同じ時間が発光制御周期として定められている。

40

【1310】

また、例えば、フォーマット用データにおいて、発光順序には「1」~「N」までの順序が定められており、発光順序「1」~「N」それぞれについて、各グループのQデータ（RGB値）として「0、0、F」が定められていれば、全ての発光順序について、Qデ

50

ータのうちのR値及びG値が「0」とされ、B値が「F」とされているため、青色の連続発光が実現される。

【1311】

次に、LEDを階調制御して、混色による発光を実現するための制御データについて説明する。ここで説明する階調制御データにおけるQデータ(RGB値)は、上記の発光制御生成用データに含まれるフォーマット用データのQデータにそのまま適用することが可能である。

【1312】

図13-22は、枠LED9L1~9L12における虹色の点滅(フラッシュレインボー発光、発光パターンLP3-2などに対応)を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。尚、枠LED9R1~9R12の階調制御データは枠LED9L1~9L12と対象であるため図示は省略する。この階調制御データにおいて、左欄には、切替単位発光時間  $t_n$ を示し、その右欄には、各グループ(グループ1(9L1)、グループ2(9L2)、グループ3(9L3)、グループ4(9L4)、...)に対応するQデータ(RGB値)を16進数で表現している。

10

【1313】

また、図13-22に示す階調制御データの発光順序2では、切替単位発光時間  $t_n$ は20msであり、グループ1~12(9L1~9L12)のQデータ(RGB値)が「0、0、0」とすることで、枠LED9L1~9L12において消灯を実現している。

20

【1314】

また、図13-22に示す階調制御データの発光順序1では、切替単位発光時間  $t_n$ は30msであり、グループ1、2のQデータ(RGB値)が「0、4、F」、グループ3のQデータ(RGB値)が「0、8、F」、グループ4のQデータ(RGB値)が「0、C、F」、グループ5のQデータ(RGB値)が「0、F、D」、グループ6のQデータ(RGB値)が「0、F、9」、グループ7のQデータ(RGB値)が「0、F、5」、グループ8のQデータ(RGB値)が「0、F、1」、グループ9のQデータ(RGB値)が「2、F、0」、グループ10のQデータ(RGB値)が「6、F、0」、グループ11のQデータ(RGB値)が「A、F、0」、グループ12のQデータ(RGB値)が「F、F、0」とすることで、枠LED9L1~9L12においてそれぞれ異なる発光色(発光順序3の発光色とも異なる)の発光を実現している。

30

【1315】

このように、短い切替単位発光時間  $t_s$ で、枠LED9L1~9L12に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御するとともに、枠LED9L1~9L12を消灯させる制御を間に挟むことで、人間の視覚的に、虹色で点滅しているかのように視認させることができる。なお、間に挟む態様は消灯に限らず、例えば、虹色を構成しない白色であってもよく、白色で発光させる場合には、虹色を構成する色の認識を阻害しないために「1、1、1」など輝度の低いRGB値を設定してもよい。

【1316】

図13-21は、枠LED9L1~9L12における虹色の点灯(なめらかレインボー発光、発光パターンLP3-1などに対応)を実現するための階調制御を行うための制御データである階調制御データの一例を図示したものである。

40

【1317】

図13-21に示す階調制御データでは、図13-21に示す階調制御データとは異なり、枠LED9L1~9L12を消灯させる制御が間に挟み込まれていない。そのため、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させることができる。階調制御データの発光順序1では、切替単位発光時間  $t_n$ は40msであり、階調制御データの発光順序2と同じ発光色の発光を実現している。また、階調制御データでも、短い切替単位発光時間  $t_s$ で枠LED9L1~9L12に発光させる発光色を複数色で順番に切り替えるように制御することで、人間の視覚的に、虹色で点灯しているかのように視認させるこ

50

とができる。

【1318】

次に、図13-6(C)に示すように、SPリーチ演出A~EにおけるBGMや効果音の出力パターンについて説明する。また、以下に説明する各種音パターンは、音量、音質、リズム、テンポ、楽曲など複数の要素のうち少なくともいずれか1つが他の音パターンと異なっているものであり、各音パターンは種々に変更可能である。

【1319】

SPリーチ演出におけるボーリング対決やバトル対決の実行期間(ta2~ta3)において、SPリーチ演出Aでは、音パターンBP1-1にてBGMや効果音が出力され、SPリーチ演出Bでは、音パターンBP1-2にてBGMや効果音が出力され、SPリーチ演出Cでは、音パターンBP1-3にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出Dでは、音パターンBP1-4にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出Eでは、音パターンBP1-5にてBGMや効果音出力される。

10

【1320】

また、SPリーチ演出における「当否ボタン演出」の実行期間において、SPリーチ演出A~Eで共通の音パターンBP2-1~4にて出力される。尚、音パターンBP2-2~4については、可変表示結果に基づいていずれかが選択されるようになっており、音パターンBP2-2、BP2-3、BP2-4の順に期待度が高くなっている。

【1321】

また、SPリーチ演出における「可動体演出」及び「大当り報知」の実行期間において、SPリーチ演出A~Eでは、音パターンBP0-1~3にてBGMや効果音出力される。また、SPリーチ演出における「はずれ報知」の実行期間において、SPリーチ演出A~Eでは、共通の音パターンBP3-1~3にて点灯される。

20

【1322】

また、事後演出Aにおける再抽選変動パート及び事後演出Bにおける予定出球加算パート(ta5~ta6)において、SPリーチ演出A~Cでは、音パターンBP4-1にて出力され、SPリーチ演出D、Eでは、音パターンBP4-4にてBGMや効果音出力される。

【1323】

また、事後演出Aにおける再抽選結果パート及び事後演出Bにおける予定出球報知パート(ta6~ta7)において、SPリーチ演出A~Cでは、音パターンBP4-2、または、音パターンBP4-3にてBGMや効果音出力され、SPリーチ演出D、Eでは、音パターンBP4-5、または、音パターンBP4-6にてBGMや効果音出力される。

30

【1324】

尚、上記音パターンBP1-1~4、BP2-1~4、BP0-1~3、BP3-1~3、BP4-1~4は、それぞれ音制御データに基づき、異なる態様にて音を出力させるパターンとされており、以下において各音パターンの概略を説明する。

【1325】

図13-7(B)に示すように、「ボーリング/バトル」において、音パターンBP1-1は、SPリーチ演出A用のリーチタイトル導入時のボイス、「ピンを倒せ!」のボイス、SPリーチ演出AのBGMが出力されるパターンであり(図13-10参照)、音パターンBP1-2は、SPリーチ演出B用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight!」のボイス、「次で決着だ!」の味方A-1のボイス、SPリーチ演出BのBGM、バトル効果音出力されるパターンであり(図13-11(A2)参照)、音パターンBP1-3は、SPリーチ演出C用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight!」のボイス、「次で決着だ!」の味方A-2のボイス、SPリーチ演出CのBGM、バトル効果音出力されるパターンであり(図13-11(A3)参照)、音パターンBP1-4は、SPリーチ演出D用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight!」のボイス、「次で決着だ!」の味方A-1のボイス、SPリーチ演出DのBGM、バトル効果音出力

40

50

力されるパターンであり（図13-12（A4）参照）、音パターンBP1-5は、SPリーチ演出E用のリーチタイトル導入時のボイス、「Fight!」のボイス、「次で決着だ!」の味方A-1のボイス、SPリーチ演出EのBGM、バトル効果音が出力されるパターンである（図13-12（A5）参照）。

【1326】

「当否ボタン演出」において、音パターンBP2-1は、「ボタンを押し続けてパワーを溜める」のボイス、パワーレベル0の効果音出力されるパターンであり、（図13-13参照）、音パターンBP2-2は、パワーレベル1の効果音出力されるパターンであり、音パターンBP2-3は、パワーレベル2の効果音出力されるパターンであり、音パターンBP2-4は、パワーレベル3（MAX）のボイス、パワーレベル3（MAX）の効果音出力されるパターンである。

10

【1327】

「はずれ報知」において、音パターンBP3-1は、失敗の効果音出力されるパターンであり（図13-16（H1）参照）、音パターンBP3-2は、味方A-1の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のBGM出力されるパターンであり（図13-16（H2）（H4）（H5）参照）、音パターンBP3-3は、味方A-2の敗北（残念）ボイス、バトル敗北のBGM出力されるパターンである（図13-16（H3）参照）。

【1328】

「可動体演出&大当たり報知」において、音パターンBP0-1は、可動体演出の効果音、成功の効果音、成功のBGM出力されるパターンであり（図13-15（E1）参照）、音パターンBP0-2は、可動体演出の効果音、味方A-1の勝利ボイス、バトル勝利のBGM出力されるパターンであり（図13-15（E2）（E4）（E5）参照）、音パターンBP0-3は、可動体演出の効果音、味方A-2の勝利ボイス、バトル勝利のBGM出力されるパターンである（図13-15（E3）参照）。

20

【1329】

「再抽選変動/予定出球加算」において、音パターンBP4-1は、再抽選変動のBGM出力されるパターンであり（図13-17（F1）参照）、音パターンBP4-4は、予定出球加算のBGM、予定出球加算の効果音（攻撃）、味方A-1の予定出球加算用ボイス、「押せ!」のボイス出力されるパターンである（図13-18参照）。

【1330】

「再抽選結果/予定出球報知」において、音パターンBP4-2は、偶数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGM出力されるパターンであり（図13-17（F2））、音パターンBP4-3は、奇数図柄揃いの効果音、再抽選結果のBGM出力されるパターンであり（図13-17（F3）参照）、音パターンBP4-5は、予定出球報知のBGM、750の効果音出力されるパターンであり（図13-19（G1-3）～（G3）参照）、音パターンBP4-6は、予定出球報知のBGM、1500の効果音、MAXのボイス出力されるパターンである（図13-19（G1-4）～（G4）参照）。

30

【1331】

また、可動体演出の実行期間における音パターンは、いずれの種類のSPリーチ演出A～Eでも共通である（音パターンBP0-1～3）ことで、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

40

【1332】

尚、本実施の形態では、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出された任意のタイミング、あるいは、押しボタン31Bの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで「可動体演出」が実行された場合でも、可動体演出の実行期間における音パターンは共通の音パターンBP2-1～4である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「当否ボタン演出」が実行される操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されたタイミングに応じて、異なる音パターンで効果音出力されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者が操作するタイミングが異なることにより効果音を変化させることができる

50

よくなるので、遊技興趣を向上できる。

【1333】

(SPリーチ演出A～Eの流れ)

次に、SPリーチ演出A～Eの流れについて、図13-8に基づいて説明する。図13-8は、SPリーチ演出A～Eの流れを示す樹形図である。

【1334】

図13-8に示すように、SPリーチ、において、Nリーチ演出から発展してSPリーチ演出が発展されると、SPリーチ演出Aの場合は、(A1)に示すようにボーリングの開始画像が表示され、SPリーチ演出Bの場合は、(A2)に示すように味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とのバトルAの開始画像が表示され、SPリーチ演出Cの場合は、(A3)に示すように味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とのバトルAの開始画像が表示され、SPリーチ演出Dの場合は、(A4)に示すように味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とのバトルBの開始画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、(A5)に示すように味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-2とのバトルBの開始画像が表示される。このように、SPリーチ演出A～Eにおける前半の演出態様は、SPリーチ演出A～E各々で異なる。

10

【1335】

次いで、SPリーチ演出の終盤における所定タイミングで当否ボタン演出が開始される。具体的には、(B1)に示すように、押しボタン31Bの長押し操作を促進する第1操作促進演出が開始された後、該第1操作促進演出を開始してから所定時間が経過したタイミングで、(B2)に示すように、押しボタン31Bの長押し操作の解除操作を促進する第2操作促進演出が開始される。このように、当否ボタン演出における演出態様は、SPリーチ演出A～Eで共通とされている。

20

【1336】

次いで、可変表示結果が大当たりとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間において押しボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、押しボタン31Bの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、(C)に示すように、ボーリングでは最後の一投、バトルでは最後の一撃を示す画像が表示される。

【1337】

次いで、SPリーチ演出Aの場合は、(D1)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、ボールがピンに当たったことを示す画像が表示され、SPリーチ演出Bの場合は、(D2)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-1が攻撃されたことを示す画像が表示され、SPリーチ演出Cの場合は、(D3)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-2が攻撃されたことを示す画像が表示され、SPリーチ演出Dの場合は、(D4)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-1が攻撃されたことを示す画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、(D5)に示すように、可動体32が原点位置から演出位置まで落下するとともに、敵キャラクタX-2が攻撃されたことを示す画像が表示される。このように、可動体演出の演出態様は、SPリーチ演出Aと、SPリーチ演出B、Dと、SPリーチ演出C、Eとで異なる。

30

40

【1338】

次いで、SPリーチ演出Aの場合は、(E1)に示すように、ピンが倒れたことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Bの場合は、(E2)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Cの場合は、(E3)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Dの場合は、(E4)に示すように、バトルBに勝利したことを示すリザルト画像が表示され、SPリーチ演出Eの場合は、(E5)に示すように、バトルAに勝利したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、SPリーチ演出A～E各々で異

50

なる。

【 1 3 3 9 】

次いで、S Pリーチ演出A～Cの場合は、事後演出Aが開始され、( F 1 )に示す再抽選変動パートにおいて、( E 1 ~ E 3 )において仮停止表示された飾り図柄が再可変表示する画像が表示された後、( F 2 ) ( F 3 )に示す再抽選結果パートにおいて、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。

【 1 3 4 0 】

また、S Pリーチ演出Dの場合は、事後演出Bが開始され、( G 1 )に示す予定出球加算パートにおいて、( A 4 )において表示されていた味方キャラクタA - 1が敵キャラクタX - 1を攻撃して予定出球が加算される画像が表示され、S Pリーチ演出Eの場合は、事後演出Bが開始され、( G 2 )に示す予定出球加算パートにおいて、( A 5 )において表示されていた味方キャラクタA - 1が敵キャラクタX - 2を攻撃して予定出球が加算される画像が表示される。次いで、S Pリーチ演出D、Eの場合は、( G 3 ) ( G 4 )に示す予定出球報知パートにおいて、予定出球数が表示される。

【 1 3 4 1 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、当否ボタン演出の操作有効期間においてブッシュボタン3 1 Bの長押し操作の解除操作が検出されたタイミング、または、ブッシュボタン3 1 Bの長押し操作の解除操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングにおいて、( C ) ( D 1 ~ D 5 )に示す画像は表示されず、S Pリーチ演出Aの場合は、( H 1 )に示すように、ストライクに失敗したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Bの場合は、( H 2 )に示すように、バトルAに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Cの場合は、( H 3 )に示すように、バトルAに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Dの場合は、( H 4 )に示すように、バトルBに敗北したことを示すリザルト画像が表示され、S Pリーチ演出Eの場合は、( H 5 )に示すように、バトルAに敗北したことを示すリザルト画像が表示される。尚、結果報知の演出態様は、S Pリーチ演出Aと、S Pリーチ演出B、Dと、S Pリーチ演出C、Eとで異なる。

【 1 3 4 2 】

次いで、S Pリーチ演出A～Eの場合は、( I 1 )に示すように、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチはずれ」ともいう)の確定飾り図柄が停止表示される。

【 1 3 4 3 】

( S Pリーチ演出A～Eの演出動作例 )

次に、演出制御用C P U 1 2 0が実行するS Pリーチ演出A～Eの演出動作例について、図1 3 - 9～図1 3 - 2 0に基づいて説明する。図1 3 - 9は、S Pリーチ、の可変表示が開始されてからS Pリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。図1 3 - 1 0は、S Pリーチ演出Aの演出動作例を示す図である。図1 3 - 1 1は、S Pリーチ演出B、Cの演出動作例を示す図である。図1 3 - 1 2は、S Pリーチ演出D、Eの演出動作例を示す図である。図1 3 - 1 3は、当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。図1 3 - 1 4は、可動体演出の演出動作例を示す図である。図1 3 - 1 5は、S Pリーチ演出A～Eの大当り報知の演出動作例を示す図である。図1 3 - 1 6は、S Pリーチ演出A～Eのはずれ報知の演出動作例を示す図である。図1 3 - 1 7は、事後演出Aの演出動作例を示す図である。図1 3 - 1 8は、事後演出Bの演出動作例を示す図である。図1 3 - 1 9は、事後演出Bの演出動作例を示す図である。

【 1 3 4 4 】

尚、以下の説明において、S Pリーチ演出A～Eのうち共通に実行される演出動作についてはまとめて説明し、異なる演出動作については個別に説明するものとする。また、各コマに付された番号(例えば、A～I)の一部は、図1 3 - 8に示すコマに付された番号と対応しているものとする。

【 1 3 4 5 】

図1 3 - 9 ( N 1 )に示すように、始動入賞の発生に伴い変動パターンとしてS Pリー

チ、 、 のいずれかが決定されたことに基づいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が開始される。

【1346】

尚、以下において、特徴部 069SG のアクティブ表示領域 069SG013 に対応するアクティブ表示領域 018SG013 には、アクティブ表示 069SG003 に対応するアクティブ表示 018SG003 が表示され、第1保留表示領域 069SG011 に対応する第1保留表示領域 018SG011 には、保留表示 069SG001 に対応する保留表示 018SG001 が表示され、第2保留表示領域 069SG012 に対応する第2保留表示領域 018SG012 には、保留表示 069SG002 に対応する保留表示 018SG002 が表示されるものとする。

10

【1347】

可変表示が開始された後、図13-9(N2)に示すように、可変表示態様がリーチ態様となった場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出が開始される。図13-9(N3)に示すように、リーチ態様となってから所定時間が経過したタイミングにおいて、飾り図柄表示エリア 5 C に、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に停止表示されている飾り図柄とは異なる数字の飾り図柄が仮停止表示した後、図13-9(N4)に示すように、飾り図柄表示エリア 5 C の可変表示が再開されることで、SPリーチ演出に発展する。

【1348】

図13-10(A1)に示すように、SPリーチ演出Aに発展した場合、表示画面の中央に表示されていた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 SR に縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Aを開始することを示すリーチタイトル画像 018SG01A が表示される。リーチタイトル画像 018SG01A は、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示 018SG100 (例えば、SPリーチ演出A) と、大当たり期待度を示す期待度表示 018SG101 (例えば、星の数など) と、ボーリングを表す内容表示 018SG102 と、を有する。

20

【1349】

次いで、図13-10(A1-1)に示すように、ボーリングのレーンにピンが並べられ、チャレンジが開始されることを示す画像 018SG103 が表示され、図13-10(A1-2)に示すように、ボールがピンに当たって倒された画像 018SG104 が表示された後、図13-10(A1-3)に示すように、ボーリングのレーンにピンが1本残る画像と、「残り1本!」の文字と、を有し、次の一投が最後の一投となることを示す画像 018SG105 が表示される。また、発光演出として、発光パターン LP1-1 に基づいて可動体 LED208 や枠 LED9L1~9L12、9R1~9R12 が点灯し、音演出として、音パターン BP1-1 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや BGM が出力される。

30

【1350】

図13-11(A2)に示すように、SPリーチ演出Bに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域 5 SR に縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Bが開始されることを示すリーチタイトル画像 018SG01B が表示される。リーチタイトル画像 018SG01B は、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示 018SG100 (例えば、SPリーチ演出B) と、大当たり期待度を示す期待度表示 018SG101 (例えば、星の数など) と、味方キャラクタ A-1 を示す内容表示 018SG102 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン LP1-2 に基づいて可動体 LED208 や枠 LED9L1~9L12、9R1~9R12 が点灯し、音演出として、音パターン BP1-2 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや BGM が出力される。

40

【1351】

次いで、図13-11(A2-1)に示すように、街を表す背景画像 018SG201 と、味方キャラクタ A-1 を示すキャラクタ画像 018SGA1 と、敵キャラクタ X-1

50

を示すキャラクタ画像018SGX1と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG202が表示され、図13-11(A2-2)に示すように、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが戦っている画像018SG203が表示された後、図13-11(A2-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX1とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG204が表示される。  
【1352】

図13-11(A3)に示すように、SPリーチ演出Cに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Cが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Cが表示される。リーチタイトル画像018SG01Cは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、SPリーチ演出C)と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101(例えば、星の数など)と、味方キャラクタA-2を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-2に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-3に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

10

## 【1353】

次いで、図13-11(A3-1)に示すように、街を表す背景画像018SG201と、味方キャラクタA-2を示すキャラクタ画像018SGA2と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG212が表示され、図13-11(A3-2)に示すように、味方キャラクタA-2と敵キャラクタX-2とが戦っている画像018SG213が表示された後、図13-11(A3-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA2とキャラクタ画像018SGX2とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG214が表示される。

20

## 【1354】

図13-12(A4)に示すように、SPリーチ演出Dに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Dが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Dが表示される。リーチタイトル画像018SG01Dは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、SPリーチ演出D)と、大当たり期待度を示す期待度表示018SG101(例えば、星の数など)と、味方キャラクタA-1を示す内容表示018SG102と、を有する。また、発光演出として、発光パターンLP1-3に基づいて可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP1-4に基づいて、スピーカ8L、8RからボイスやBGMが出力される。

30

## 【1355】

次いで、図13-12(A4-1)に示すように、荒野を表す背景画像018SG221と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、を有し、対決が開始されることを示す画像018SG222が表示され、図13-12(A4-2)に示すように、味方キャラクタA-1と敵キャラクタX-1とが戦っている画像018SG223が表示された後、図13-12(A4-3)に示すように、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX1とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像018SG224が表示される。

40

## 【1356】

図13-12(A5)に示すように、SPリーチ演出Eに発展した場合、表示画面の中央に表示していた飾り図柄が表示画面右上の表示領域5SRに縮小表示されるとともに、SPリーチ演出Eが開始されることを示すリーチタイトル画像018SG01Eが表示される。リーチタイトル画像018SG01Eは、SPリーチ演出の種別を示すタイトル表示018SG100(例えば、SPリーチ演出E)と、大当たり期待度を示す期待度表示0

50

1 8 S G 1 0 1 (例えば、星の数など)と、味方キャラクタ A - 1 を示す内容表示 0 1 8 S G 1 0 2 と、を有する。また、発光演出として、発光パターン L P 1 - 3 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 1 - 5 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

【 1 3 5 7 】

次いで、図 1 3 - 1 2 ( A 5 - 1 ) に示すように、荒野を表す背景画像 0 1 8 S G 2 2 1 と、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクタ X - 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 と、を有し、対決が開始されることを示す画像 0 1 8 S G 2 3 2 が表示され、図 1 3 - 1 2 ( A 5 - 2 ) に示すように、味方キャラクタ A - 1 と敵キャラクタ X - 2 とが戦っている画像 0 1 8 S G 2 3 3 が表示された後、図 1 3 - 1 2 ( A 5 - 3 ) に示すように、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 とキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 とを有し、次が最後の一撃となることを示す画像 0 1 8 S G 2 3 4 が表示される。

10

【 1 3 5 8 】

次に、図 1 3 - 1 3 ( B 1 ) に示すように、当否ボタン演出が開始されると、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像 0 1 8 S G 2 4 1 と、例えば「ボタンを押し続けてパワーを溜める！」などの操作促進表示 0 1 8 S G 2 4 2 と、が表示され、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作を促進する操作促進演出が開始される。また、発光演出として、発光パターン L P 2 - 1 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 2 - 1 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

20

【 1 3 5 9 】

次いで、図 1 3 - 1 3 ( B 1 - 1 ) に示すように、操作促進表示 0 1 8 S G 2 4 2 が「チャージ開始！」に切替表示され、パワーレベルを表すゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 とエフェクト画像 0 1 8 S G 2 4 4 とが表示され、長押し操作が検出されると、ゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 とエフェクト画像 0 1 8 S G 2 4 4 の表示態様が変化していく。また、発光演出として、発光パターン L P 2 - 2 ~ 4 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 2 - 2 ~ 4 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R からボイスや B G M が出力される。

30

【 1 3 6 0 】

図 1 3 - 1 3 ( B 1 - 2 ) に示すように、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合は、ゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 が M A X になり、操作促進表示 0 1 8 S G 2 4 2 が「パワー M A X !」に切替表示される。尚、長押し操作が所定期間に亘り検出された場合でも、可変表示結果に応じてゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 が M A X にならないようにしてもよい。また、可変表示結果に応じて、パワーレベルの変化態様が異なるようにしてもよい。

【 1 3 6 1 】

そして、当否ボタン演出を開始してから所定時間が経過したとき、図 1 3 - 1 3 ( B 1 - 3 ) に示すように、操作促進表示 0 1 8 S G 2 4 2 が「放せ！」に切替表示され、遊技者にプッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除が促されるとともに、ゲージ表示 0 1 8 S G 2 4 3 が、残り操作有効期間を示すゲージに切替表示される。また、図 1 3 - 1 3 ( B 1 ) ~ 図 1 3 - 1 3 ( B 1 - 3 ) の演出動作は S P リーチ演出 A ~ E で共通である。

40

【 1 3 6 2 】

尚、本実施の形態では、当否ボタン演出において、図 1 3 - 1 3 ( B 1 ) ~ 図 1 3 - 1 3 ( B 1 - 2 ) に示すように、パワーを溜めるための操作促進表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記操作促進表示は実行されなくてもよい。

【 1 3 6 3 】

そして、当否ボタン演出における操作有効期間にプッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除が検出されたとき、または、プッシュボタン 3 1 B の長押し操作の解除が検出されな

50

いまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果が大当りの場合は、図 1 3 - 1 4 に示す可動体演出が開始される。

【 1 3 6 4 】

可動体演出が開始されてから所定時間（例えば、1～3秒など）が経過するまでの第1期間では、図 1 3 - 1 4（C）に示すように、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に落下するとともに、最後の一投や最後の一撃を示す攻撃画像 0 1 8 S G 2 5 0 が表示される。尚、攻撃画像 0 1 8 S G 2 5 0 は、プッシュボタン 3 1 B の球状の操作部を模した物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、物体が画面奥側に移動している様子を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B と、からなる。また、可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動に応じて、発光演出として、発光パターン L P 3 - 2 に基づいて可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が背景に合わせた色味で点灯し、音演出として、音パターン B P 0 - 1 ~ 3 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から効果音が出力され、振動演出として、振動モータ 6 1 によりプッシュボタン 3 1 B が振動する。

10

【 1 3 6 5 】

上記のように、可動体演出の第1期間では、S P リーチ演出 A ~ E で共通の態様の演出が実行されるが、第1期間が終了した後の第2期間では、以下のように、S P リーチ演出 A ~ E で異なる態様の演出が実行される。

【 1 3 6 6 】

図 1 3 - 1 4（D 1）に示すように、S P リーチ演出 A の場合、第2期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B とを有し、物体が何かに当たった衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 が表示される。

20

【 1 3 6 7 】

尚、本実施の形態では、衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 では物体（ボール）が衝突した被衝突物（例えば、ピン）が表示されない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 1 においてボーリングのピンを示す画像を表示してもよい。

【 1 3 6 8 】

また、図 1 3 - 1 4（D 2）（D 4）に示すように、S P リーチ演出 B 及び S P リーチ演出 D の場合、第2期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B と、敵キャラクタ X 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 と、を有し、攻撃が敵キャラクタ X - 1 に当たったことを示す衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 2 が表示される。

30

【 1 3 6 9 】

また、図 1 3 - 1 4（D 3）（D 5）に示すように、S P リーチ演出 C 及び S P リーチ演出 E の場合、第2期間では、可動体 3 2 が演出位置にて上下に振動するとともに、物体画像 0 1 8 S G 2 5 0 A と、衝撃を示すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B と、敵キャラクタ X 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 と、を有し、攻撃が敵キャラクタ X - 2 に当たったことを示す衝撃画像 0 1 8 S G 2 5 3 が表示される。

【 1 3 7 0 】

また、図 1 3 - 1 4（D 1）～（D 5）に示す可動体演出の第2期間においては、共通の表示演出、発光演出、音演出、振動演出が行われる。詳しくは、可動体 3 2 の振動に応じて、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B の表示と非表示とが交互に行われ（可動体 3 2 が上方に移動したとき非表示、下方に移動したとき表示など）、発光演出として、発光パターン L P 3 - 2 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が基本的に可動体の背景及びエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B に合わせて、オレンジ色や赤色が可動体 L E D 2 0 8 から枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 の順に外側方向に流れていく発光パターンで発光するとともに、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B が表示されるときに激しく白でフラッシュする発光パターンで発光し、音演出として、音パターン B P 0 - 1 ~ 3 に基づいて、所定の効果音がスピーカ 8 L、8 R が

40

50

ら出力され、振動演出として、振動モータ 6 1 によりプッシュボタン 3 1 B が振動する。尚、図 1 3 - 1 4 ( D 1 ) ~ ( D 5 ) において、導光板表示装置を用いた表示等を行うようにしてもよい。

【 1 3 7 1 】

尚、図 1 3 - 1 4 ( D 2 ~ D 5 ) において、可動体 3 2 の振動に応じて表示されるエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B は、同時期に表示されているキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1、0 1 8 S G X 2 の表示色と共通または類似する表示色（例えば、同系色など）で表示されている。このようにすることで、敵キャラクタを示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1、0 1 8 S G X 2 とエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B との関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

10

【 1 3 7 2 】

そして、可動体演出が終了した後は、図 1 3 - 1 5 に示すように、大当たりとなることが報知される。具体的には、S P リーチ演出 A の場合は、図 1 3 - 1 5 ( E 1 ) に示すように、倒れたボーリングのピンを示す画像 0 1 8 S G 2 6 1 と、「成功！」を示す文字表示 0 1 8 S G 2 6 2 と、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 6 3 と、を有し、ボーリングチャレンジに成功したことを示すリザルト画像 0 1 8 S G 2 6 0 A が表示され、可動体 3 2 が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターン L P 3 - 2 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターン B P 0 - 1 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

20

【 1 3 7 3 】

また、S P リーチ演出 B の場合は、図 1 3 - 1 5 ( E 2 ) に示すように、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクタ X - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 Z と、「勝利！」を示す文字表示 0 1 8 S G 2 6 2 と、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 6 3 と、を有し、味方キャラクタ A - 1 が敵キャラクタ X - 1 とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像 0 1 8 S G 2 6 0 B が表示され、可動体 3 2 が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターン L P 3 - 2 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターン B P 0 - 2 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 Z は、倒された敵キャラクタ X - 1 がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 Z が表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

30

【 1 3 7 4 】

また、S P リーチ演出 C の場合は、図 1 3 - 1 5 ( E 3 ) に示すように、味方キャラクタ A - 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 2 と、敵キャラクタ X - 2 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 と、「勝利！」を示す文字表示 0 1 8 S G 2 6 2 と、エフェクト画像 0 1 8 S G 2 6 3 と、を有し、味方キャラクタ A - 2 が敵キャラクタ X - 2 とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像 0 1 8 S G 2 6 0 C が表示され、可動体 3 2 が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターン L P 3 - 2 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターン B P 0 - 3 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。尚、キャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 Z は、倒された敵キャラクタ X - 2 がフェードアウト表示により非表示となる特殊画像とされている。このようにキャラクタ画像 0 1 8 S G X 2 Z が表示されることにより、当該一連の演出の終了を好適に知らせることができる。

40

【 1 3 7 5 】

また、S P リーチ演出 D の場合は、図 1 3 - 1 5 ( E 4 ) に示すように、味方キャラクタ A - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、敵キャラクタ X - 1 を示すキャラクタ画像 0 1 8 S G X 1 と、「勝利！」を示す文字表示 0 1 8 S G 2 6 2 と、エフェクト画像

50

018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Dが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1376】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図13-15(E5)に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2と、「勝利!」を示す文字表示018SG262と、エフェクト画像018SG263と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2とのバトル対決に勝利したことを示すリザルト画像018SG260Eが表示され、可動体32が演出位置から原点位置まで移動する。また、発光演出として、発光パターンLP3-2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12がなめらかレインボー発光で点灯し、音演出として、音パターンBP0-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから勝利ボイスと効果音が出力され、振動演出は終了する。

10

【1377】

そして、リザルト画像018SG260A~018SG260Eが表示されてから所定時間が経過したときに、リザルト画像018SG260A~018SG260Eが非表示となり、図13-15(E6)に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄(例えば、666など)が仮停止表示されるとともに、「大当たり」の文字が表示されることにより、大当たりが確定したことを示す大当たり確定報知が実行される。

20

【1378】

一方、図13-13(B1)~図13-13(B1-3)に示す当否ボタン演出における操作有効期間に押しボタン31Bの長押し操作の解除が検出されたとき、または、押しボタン31Bの長押し操作の解除が検出されないまま操作有効期間が経過したときにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、可動体演出は実行されず、図13-16に示すように、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【1379】

具体的には、図13-16(H1)に示すように、SPリーチ演出Aの場合、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、倒れずに残ったボーリングのピンを示す画像018SG271と、「失敗・・・」を示す文字表示018SG272と、を有し、ボーリングチャレンジに失敗したことを示すリザルト画像018SG270Aが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-1に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

30

【1380】

また、SPリーチ演出B及びSPリーチ演出Dの場合は、図13-16(H2)(H4)に示すように、可動体32は原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1と、「敗北・・・」を示す文字表示018SG262と、を有し、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像018SG270Bが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3-1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3-2に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

40

【1381】

また、SPリーチ演出Cの場合は、図13-16(H3)に示すように、可動体32は

50

原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA - 2を示すキャラクタ画像018 SGA2と、敵キャラクタX - 2を示すキャラクタ画像018 SGX2と、「敗北・・・」を示す文字表示018 SG262と、を有し、味方キャラクタA - 2が敵キャラクタX - 2とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像018 SG270Cが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3 - 1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3 - 3に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1382】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図13 - 16 (H5) に示すように、可動体32は  
10  
原点位置に維持されたまま移動せず、味方キャラクタA - 1を示すキャラクタ画像018 SGA1と、敵キャラクタX - 2を示すキャラクタ画像018 SGX2と、「敗北・・・」を示す文字表示018 SG262と、を有し、味方キャラクタA - 1が敵キャラクタX - 2とのバトル対決に敗北したことを示すリザルト画像018 SG270Eが表示される。また、発光演出として、発光パターンLP3 - 1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が輝度の低い白色で点灯し、音演出として、音パターンBP3 - 2に基づいて、スピーカ8L、8Rから失敗の効果音が出力され、振動演出は終了する。

【1383】

そして、リザルト画像018 SG270A～018 SG270Eが表示されてから所定  
20  
時間が経過したときに、リザルト画像018 SG270A～018 SG270Eが非表示となり、図13 - 16 (H6) に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチはずれ」ともいう)の確定飾り図柄(例えば、676など)が停止表示されることにより、はずれが確定したことを示すはずれ確定報知が実行される。

【1384】

次に、SPリーチ演出A～Cにおいて大当たり確定報知が実行された場合は、図13 - 17に示す事後演出Aが実行される。

【1385】

具体的には、大当たり確定報知において、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄(例えば、666など)が仮停止表示された後は、図13 - 17 (F1) に示す再抽選変動パートにおいて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の再可変表示が開始される。また、発光演出として、発光パターンLP4 - 1に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4 - 1に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。  
30

【1386】

そして、図13 - 17 (F2) に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たりA(非確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、偶数図柄の組合せ(例えば、666など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンLP4 - 2に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4 - 2に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。  
40

【1387】

また、図13 - 17 (F3) に示す再抽選結果パートにおいて、大当たり種別が大当たりB(確変)の場合は、再可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、奇数図柄の組合せ(例えば、333など)が停止表示され、可変表示が終了する。また、発光演出として、発光パターンLP4 - 3に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1～9L12、9R1～9R12が点灯  
50

し、音演出として、音パターンBP4-3に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

【1388】

次に、SPリーチ演出D、Eにおいて大当たり確定報知が実行された場合は、図13-18に示す事後演出Bが実行される。

【1389】

具体的には、大当たり確定報知において、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、666など）が仮停止表示された後は、図13-18（G1-1）に示す予定出球加算パートにおいて、宇宙を表す背景画像018SG280と、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、予定出球数を表す大当たり遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示018SG281と、が表示されて事後演出Bが開始される。また、発光演出として、発光パターンLP4-4に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-4に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMが出力される。

10

【1390】

次いで、SPリーチ演出Dの場合は、図13-18（G1）に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-1を示すキャラクタ画像018SGX1とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示018SG282（例えば、「+50」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値に加算されていく。

20

【1391】

また、SPリーチ演出Eの場合は、図13-18（G2）に示すように、味方キャラクタA-1を示すキャラクタ画像018SGA1と、敵キャラクタX-2を示すキャラクタ画像018SGX2とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-2に攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示018SG282（例えば、「+50」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値に加算されていく。

30

【1392】

そして、図13-18（G1-2）に示すように、予定出球数カウンタ表示018SG281に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「300」）になったときに、押しボタン31Bを模したボタン画像018SG283と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示018SG284と、残り操作有効期間を示すゲージ表示018SG285とが表示され、押しボタン31Bの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される。

【1393】

次いで、SPリーチ演出Dの場合は、図13-19（G1-3）に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでに押しボタン31Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX1とが表示され、味方キャラクタA-1が敵キャラクタX-1を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示018SG281のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターンLP4-5に基づいて、可動体LED208や枠LED9L1~9L12、9R1~9R12が点灯し、音演出として、音パターンBP4-5に基づいて、スピーカ8L、8RからBGMや効果音出力される。

40

【1394】

一方、SPリーチ演出Eの場合は、図13-19（G1-4）に示すように、所定の操作有効期間が経過するまでに押しボタン31Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、キャラクタ画像018SGA1とキャラクタ画像018SGX2とが表示され、味方キャラクタA-1

50

が敵キャラクタ X - 2 を攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 のカウンタ値が可変表示される。また、発光演出として、発光パターン L P 4 - 6 に基づいて、可動体 L E D 2 0 8 や 枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が点灯し、音演出として、音パターン B P 4 - 6 に基づいて、スピーカ 8 L、8 R から B G M や効果音やボイスが出力される。

【 1 3 9 5 】

そして、図 1 3 - 1 9 ( G 1 - 5 ) に示すように、キャラクタ画像 0 1 8 S G A 1 と、攻撃された敵キャラクタ X - 2 が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像 0 1 8 S G X Z と、が表示されるとともに、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「6 R 大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「7 5 0」など）が停止表示される。

10

【 1 3 9 6 】

図 1 3 - 1 9 ( G 3 ) に示すように、大当り B ( 6 R 大当り ) の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 に表示されたカウンタ値は更新されないまま、大当り遊技状態に制御される。

【 1 3 9 7 】

また、図 1 3 - 1 9 ( G 4 ) に示すように、大当り C ( 1 0 R 大当り ) の場合は、予定出球数カウンタ表示 0 1 8 S G 2 8 1 に表示されたカウンタ値は所定のカウンタ値（例えば、「1 5 0 0」など）に更新表示された後、大当り遊技状態に制御される。

【 1 3 9 8 】

20

( S P リーチ演出種別決定テーブル )

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 ( ステップ S 1 7 1 ) において、決定された変動パターンが S P リーチ変動パターンである場合に実行する S P リーチ演出種別決定処理において、S P リーチ演出種別を決定する際に用いる S P リーチ演出種別決定テーブルについて説明する。図 1 3 - 2 0 は、( A ) は S P リーチ演出種別決定テーブル A、( B ) は S P リーチ演出種別決定テーブル B、( C ) は S P リーチ演出種別決定テーブル C を示す図である。

【 1 3 9 9 】

S P リーチ演出種別決定処理では、例えば、S P リーチ演出種別決定用乱数 ( 0 ~ 9 9 ) を抽出するとともに、図 1 3 - 2 0 に示す S P リーチ演出種別決定テーブル A ~ C のいずれかを用いて S P リーチ演出種別を決定する。

30

【 1 4 0 0 】

S P リーチ演出種別決定テーブルにおいては、図 1 3 - 2 0 ( A ) ~ ( C ) に示すように、「大当り C ( 1 0 R )」、「大当り B ( 6 R )」、「大当り A ( 6 R )」、「はずれ」のそれぞれに対して、S P リーチ演出種別のそれぞれに異なる判定値が、図 1 3 - 2 0 ( A ) ~ ( C ) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【 1 4 0 1 】

変動パターンが S P リーチ である場合は、図 1 3 - 2 0 ( A ) に示す S P リーチ演出種別決定テーブル A が用いられる。具体的には、「大当り B ( 6 R )」の場合については、「パターン P A - 1」に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。「大当り A ( 6 R )」の場合については、「パターン P A - 1」に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターン P A - 2」に 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。

40

【 1 4 0 2 】

変動パターンが S P リーチ である場合は、図 1 3 - 2 0 ( B ) に示す S P リーチ演出種別決定テーブル B が用いられる。具体的には、「大当り B ( 6 R )」の場合については、「パターン P B - 1」に 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P C - 1」に 7 0 個の判定値が割り当てられている。「大当り A ( 6 R )」の場合については、「パターン P B - 1」に 7 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P C - 1」に 3 0 個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターン P B - 2」に 7 0 個の判

50

定値が割り当てられ、「パターンPC-2」に30個の判定値が割り当てられている。

【1403】

つまり、低ベース状態においてSPリーチ 大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りA(6R)」よりも遊技者にとって有利な「大当りB(6R)」のときは、SPリーチ演出CがSPリーチ演出Bよりも高い割合で決定される。

【1404】

また、変動パターンがSPリーチ である場合は、図13-20(C)に示すSPリーチ演出種別決定テーブルCが用いられる。具体的には、「大当りC(10R)」の場合については、「パターンPD-1」に40個の判定値が割り当てられ、「パターンPE-1」に60個の判定値が割り当てられている。「大当りB(6R)」の場合については、「パターンPD-1」に60個の判定値が割り当てられ、「パターンPE-1」に40個の判定値が割り当てられている。「はずれ」の場合については、「パターンPD-2」に60個の判定値が割り当てられ、「パターンPE-2」に40個の判定値が割り当てられている。

10

【1405】

つまり、高ベース状態においてSPリーチ 大当り変動パターンが決定された場合において、大当り種別が「大当りB(6R)」よりも遊技者にとって有利な「大当りC(10R)」のときは、SPリーチ演出EがSPリーチ演出Dよりも高い割合で決定される。

【1406】

(作用・効果)

以上説明したように、演出制御用CPU120は、敵キャラクタX-1を表示して該敵キャラクタX-1を用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出(例えば、SPリーチ演出B)と、敵キャラクタを表示することなく大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出(例えば、SPリーチ演出A)と、を実行可能であり、SPリーチ演出において大当りが報知される場合に、該SPリーチ演出の実行期間において特別演出としての「可動体演出」を実行可能であり、SPリーチ演出Bにおける可動体演出の実行期間において、可動体32の動作に関連したエフェクト画像018SG250Bとともにキャラクタ画像018SGX1が表示され、SPリーチ演出Aにおける可動体演出の実行期間において、SPリーチ演出Bと共通の態様のエフェクト画像018SG250Bが表示される一方でキャラクタ画像018SGX1が表示されず、可動体演出における可動体LED208の発光パターンは、SPリーチ演出Bにおいて可動体演出が実行される場合とSPリーチ演出Aにおいて可動体演出が実行される場合とで共通の発光パターンLP3-2である。

20

30

【1407】

このようにすることで、敵キャラクタが表示されるSPリーチ演出Bと敵キャラクタが表示されないSPリーチ演出Aとで、可動体演出における可動体32の動作態様と可動体LED208の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、可動体演出の実行期間における敵キャラクタの表示の有無によってSPリーチ演出と可動体演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

【1408】

より詳しくは、演出態様が異なるSPリーチ演出BとSPリーチ演出Aにおいて、SPリーチ演出中に行われる可動体演出については、実行タイミングや可動体32の動作態様については共通とする一方で、エフェクト画像018SG250Bについては、各SPリーチ演出に対応する表示態様とすることで、SPリーチ演出の流れが可動体演出により分断されてしまうことを抑制することができる。

40

【1409】

尚、本実施の形態では、第1特定演出としてSPリーチ演出Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、SPリーチ演出C~Eのいずれかについても適用可能である。

【1410】

50

また、可動体演出の実行期間は、第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とを含み、第1期間における演出態様はS Pリーチ演出B～EとS Pリーチ演出Aとで共通である一方で(図13-14(C)の攻撃画像018SG250は共通)、第2期間における演出態様はS Pリーチ演出B～EとS Pリーチ演出Aとで異なる(図13-14(D1)に示す画像と、図13-14(D2～D5)に示す画像とは異なる)。このようにすることで、第1期間までは演出態様を共通とすることで、製造コストのより一層の低減化を図りつつ、第1期間まではS Pリーチ演出B～EとS Pリーチ演出Aのいずれであるのかが不明となるので、S Pリーチ演出の演出興趣を向上できる。

#### 【1411】

また、S Pリーチ演出として、敵キャラクタX-1とは異なる敵X-2を表示するS Pリーチ演出Eを実行可能であり、大当たり状態に制御される割合は、S Pリーチ演出Bが実行されたときとS Pリーチ演出Eが実行されたときとで異なる。つまり、低ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合においてS Pリーチ演出Bを実行可能なS Pリーチ変動パターン決定割合は300/997であり、高ベース状態において可変表示結果が大当たりである場合においてS Pリーチ演出Eを実行可能なS Pリーチ変動パターン決定割合は800/997である。そして、S Pリーチ演出Cにおいては、大当たりが報知される場合に実行される可動体演出の実行期間において可動体32の動作に応じたS Pリーチ演出Bと共通のエフェクト画像018SG250Bが表示されるとともに敵キャラクタX2を示すキャラクタ画像018SGX2が表示され、S Pリーチ演出Cで実行される可動体演出における可動体LED208の発光パターンは、S Pリーチ演出Bで実行される可動体演出における可動体LED208の発光パターンと共通の発光パターンLP3-2である。

#### 【1412】

このようにすることで、可動体演出における可動体32の動作態様と可動体LED208の発光パターンとを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、大当たり状態に制御される割合が異なるS Pリーチ演出を増やすことができ、いずれのS Pリーチ演出が実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【1413】

また、S Pリーチ演出Bで実行される可動体演出において表示される敵キャラクタX1は、エフェクト画像に類似した態様で表示されることで、敵キャラクタとエフェクト画像との関係性を高めることができるので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

#### 【1414】

また、演出制御用CPU120は、敵キャラクタを表示し該敵キャラクタを用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する演出を、第1態様(例えば、S Pリーチ演出B)と第2態様(例えば、S Pリーチ演出D)とで実行可能であり、S Pリーチ演出B、Dの実行期間(ta2～ta5のうちのta3～ta4)において可動体演出を実行可能であり、可動体演出の実行期間において、S Pリーチ演出BとS Pリーチ演出Dのいずれにおいても、可動体32の動作に関連した共通のエフェクト画像(例えば、エフェクト画像018SG250B)とともにキャラクタ画像018SGX1が表示され、S Pリーチ演出Bの場合、S Pリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX-1を用いた事後演出Bではなく、敵キャラクタが表示されない事後演出Aが実行される一方で(図13-17参照)、S Pリーチ演出Dの場合、S Pリーチ演出において表示されていた敵キャラクタX-1を用いた事後演出B(図13-18、図13-19参照)が実行される。

#### 【1415】

このようにすることで、S Pリーチ演出BとS Pリーチ演出Dとで、敵キャラクタや可動体演出における可動体32の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の敵キャラクタX-1を異なる演出で表示することで、S Pリーチ演出B、Dと可動体演出及びS Pリーチ演出B、Dと事後演出A、Bとの関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

#### 【1416】

10

20

30

40

50

より詳しくは、S Pリーチ演出で大当り確定報知が行われた後の事後演出においても、S Pリーチ演出にて表示されていたキャラクタを用いて飾り図柄の再変動結果報知や予定出球数報知が行われるので、S Pリーチ演出の種別によらず、再変動結果報知や予定出球数報知などの報知を共通に行う一方で、表示内容はS Pリーチ演出の種別に対応させることで、S Pリーチ演出から事後演出までを一連の演出として見せることが可能となる。

【1417】

また、演出制御用CPU120は、S Pリーチ演出で実行される可動体演出の後において、敵キャラクタX-1を特殊態様に変化させる特殊演出（例えば、敵キャラクタが消える態様の演出）を実行可能であり、S Pリーチ演出Bでは、事後演出Aの前の大当り報知において、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となるキャラクタ画像018SGX1Zが表示され（図13-15（E2）参照）、S Pリーチ演出Dでは、事後演出Bにおいて、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる特殊画像018SGXZが表示される（図13-19（G1-5）参照）。このようにすることで、S Pリーチ演出の種別に応じて特殊演出が実行されるタイミングが変化するので、演出効果を向上させることができる。

10

【1418】

尚、本実施の形態では、特殊演出として、倒された敵キャラクタX-1がフェードアウト表示により非表示となる演出や、攻撃された敵キャラクタX-2が飛ばされた後に消えて星となる演出等を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、敵キャラクタがフレームアウト表示により非表示となる演出や、非表示となったことを示す画像（例えば、星やエフェクト画像など）を表示する演出であってもよい。また、キャラクタが非表示となるものでなく、透過率が高まるものや、輝度が低下するものや、画像が変形するもの等、非表示とならなくても態様が変化する演出であれば種々に変更可能である。

20

【1419】

また、低ベース状態においてS Pリーチ 大当り変動パターンが決定されたときにS Pリーチ演出Bが実行された場合、「大当りA（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りB（6R）」（第2有利状態）に制御される割合は30%であり、高ベース状態においてS Pリーチ 大当り変動パターンが決定されたときにS Pリーチ演出Dが実行された場合、「大当りB（6R）」（第1有利状態）よりも遊技者にとって有利な「大当りC（10R）」（第2有利状態）に制御される割合は40%である。このようにすることで、S Pリーチ演出B、Dのいずれにて実行されるのかに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【1420】

また、演出制御用CPU120は、敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とを表示し該敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第1特定演出（例えば、S Pリーチ演出D）と、敵キャラクタX-1とは異なる敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とを表示し該敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する第2特定演出（例えば、S Pリーチ演出E）と、を実行可能であり、S Pリーチ演出Dにおいて可動体演出を実行したときに、該S Pリーチ演出Dにて表示した敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とを表示して動作させることにより、該S Pリーチ演出Dにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行可能であり、S Pリーチ演出Eにおいて可動体演出を実行したときに、該S Pリーチ演出Eにて表示した敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とを表示して動作させることにより、該S Pリーチ演出Eにおいて制御されることを報知した大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行可能であり、少なくとも味方キャラクタA-1の動作態様は、S Pリーチ演出Dに対応する事後演出BとS Pリーチ演出Eに対応する事後演出Bとで共通である（図13-18～図13-19参照）。

40

【1421】

50

このようにすることで、S Pリーチ演出と事後演出において共通の味方キャラクタを使用することで、製造コストの低減化を図りつつ、S Pリーチ演出と事後演出の関係性が解り易くなるので、演出効果も高めることができる。

【1422】

また、宇宙を表す背景画像018SG280は、S Pリーチ演出Dの事後演出BとS Pリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である(図13-18~図13-19参照)ことで、背景画像も共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

【1423】

また、味方キャラクタA-1は、S Pリーチ演出Dの事後演出BとS Pリーチ演出Eの事後演出Bとで共通である(図13-18~図13-19参照)ことで、特別キャラクタも共通化できるので、より一層、製造コストの低減化を図ることができる。

10

【1424】

また、S Pリーチ演出Dに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-1と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示され、S Pリーチ演出Eに対応する事後演出Bにおいて、敵キャラクタX-2と味方キャラクタA-1とが戦う画像が同時期に表示される(図13-18~図13-19参照)ことで、各キャラクタが同時に表示されるので、事後演出Bの印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【1425】

また、演出制御用CPU120は、事後演出として、S Pリーチ演出Dにおいて可動体演出を実行したときに該S Pリーチ演出Dに関連した演出態様の第1事後演出(例えば、事後演出B)と、S Pリーチ演出Eにおいて可動体演出を実行したときに該S Pリーチ演出Eに関連した演出態様の第2事後演出(例えば、事後演出B)と、S Pリーチ演出Aにおいて可動体演出を実行したときに該S Pリーチ演出Aに関連した演出態様の第3事後演出(例えば、事後演出A)を実行可能であり、第2有利状態に制御される割合は、S Pリーチ演出DとS Pリーチ演出EとS Pリーチ演出Aのいずれが実行されるかによって異なる。

20

【1426】

つまり、高ベース状態においてS Pリーチ 大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りB(6R)」(第1有利状態)よりも遊技者にとって有利な「大当りC(10R)」(第2有利状態)に制御される割合は、S Pリーチ演出Dが実行された場合は40%、S Pリーチ演出Eが実行された場合は60%であり、低ベース状態においてS Pリーチ 大当り変動パターンが決定されたときに、「大当りA(6R)」(第1有利状態)よりも遊技者にとって有利な「大当りB(6R)」(第2有利状態)に制御される割合は、S Pリーチ演出Aが実行された場合で100%である。

30

【1427】

このようにすることで、S Pリーチ演出により大当りが報知されるだけでなく、いずれのS Pリーチ演出が実行されるかによって第2有利状態に制御される割合が異なるため、S Pリーチ演出に対する遊技者の注目度を好適に高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【1428】

尚、前記実施の形態では、第1特定演出に関連した演出態様の第1事後演出として、S Pリーチ演出Dにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第1事後演出が第1特定演出に関連し、第2特定演出に関連した演出態様の第2事後演出として、S Pリーチ演出Eにて表示されていた味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されることで、第2事後演出が第2特定演出に関連し、S Pリーチ演出Aと事後演出Aとで味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されないことで、第3事後演出が第3特定演出に関連する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第3特定演出に関連した演出態様の第3事後演出として、S Pリーチ演出にて表示されていたキャラクタが表示されることで、第3事後演出が第3特定演出に関連するようにしてもよい。

40

【1429】

50

つまり、特定演出に関連した事後演出とは、特定演出における表示態様と少なくとも一部の演出態様が共通する演出であれば、共通する演出態様は、キャラクタが表示されることまたはキャラクタが表示されないことが共通すれば、特定演出と事後演出とで表示されるキャラクタ種別は異なってもよい。また、4種類以上の特定演出及び事後演出を有してもよい。

【1430】

また、本実施の形態では、第1特定演出と第2特定演出は低ベース状態において実行可能であり、第3特定演出は高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特定演出と第2特定演出と第3特定演出とは、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、第1特定演出と第2特定演出と第3特定演出とは、遊技状態によらず決定可能な演出であればよい。

10

【1431】

また、第3特定演出として、高ベース状態にて行われるSPリーチ演出F（例えば、敵キャラクタX-1、X-2とは異なる敵キャラクタX-3とのバトル演出など）を実行可能としてもよく、このようにした場合、大当りC（10R）に制御される割合は、SPリーチ演出F（50%）>SPリーチ演出E（35%）>SPリーチ演出D（15%）としてもよい。尚、SPリーチ演出Fにおいて大当りが報知された際に行われる事後演出C（第3事後演出）は、事後演出A、Bよりも演出期間が長くてもよい。

【1432】

また、上記SPリーチ演出Fにおいては、例えば、図13-6（B）に示す可動体演出の発光パターンは、SPリーチ演出A～Eと共通の発光パターンLP3-2であり、図13-6（C）に示す可動体演出の音パターンは、SPリーチ演出A～Eと共通の音パターンBP0-1～3であることが好ましい。

20

【1433】

また、前記実施の形態では、第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態として、例えば、第1有利状態よりも大当り遊技状態が有利となる有利状態（例えば、予定出球数が多い10R大当りC）や、第1有利状態よりも大当り遊技状態後の制御状態が有利となる有利状態（例えば、大当り終了後に確変状態に制御される大当りBや大当りCなど）を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2有利状態とは、第1有利状態よりも出球数、遊技ラウンド数、確変状態や時短状態や小当り状態の制御期間、確率変動の転落率などが有利となる状態等を含んでいてもよい。また、大当り遊技状態や大当り遊技状態の終了後の演出態様が遊技者に有利となる有利状態等であってもよい。

30

【1434】

また、特徴部018SGのパチンコ遊技機1を、特徴部069G、099Gのパチンコ遊技機1に適用する場合、例えば、特徴部018SGにおけるSPリーチ演出Aを特徴部069G、099GのSPリーチA、Bに適用し、特徴部018SGにおけるSPリーチ演出B、Cを特徴部069G、099GのSPリーチCに適用し、特徴部018SGにおけるSPリーチ演出D、Eを特徴部069G、099GのSPリーチDに適用することが可能である。

40

【1435】

（特徴部018SGの変形および応用に関する説明）

前記特徴部018SGでは、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態、時短状態（高ベース状態）、確変状態などを適用してもよい。

【1436】

また、前記特徴部018SGでは、可動体の一例として可動体32を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤に設けられた可動体32以外の可動体や、遊技機用枠3に設けられた可動体等を適用してもよい。

50

## 【 1 4 3 7 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出として、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する S P リーチ演出 A ~ E を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出や事後演出等を適用してもよい。

## 【 1 4 3 8 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、特定キャラクタや特殊キャラクタとして、味方キャラクタ A - 1、A - 2 と対決する敵キャラクタ X - 1、X - 2 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の敵キャラクタや、味方キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

10

## 【 1 4 3 9 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、特別キャラクタとして敵キャラクタ X - 1、X - 2 と対決する味方キャラクタ A - 1、A - 2 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の味方キャラクタや、敵キャラクタと対決しない他のキャラクタ等を適用可能としてもよい。また、人物が実写化された画像からなるキャラクタ等でもよい。

## 【 1 4 4 0 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、キャラクタが表示される特定演出として、特別キャラクタ（味方キャラクタ）と特定キャラクタや特殊キャラクタ（敵キャラクタ）とが対決する S P リーチ演出 A ~ E を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別キャラクタ、特定キャラクタ、特殊キャラクタは、対決せずに互いに共闘する複数の味方キャラクタまたは敵キャラクタまたは対決などしない複数のキャラクタを適用してもよい。

20

## 【 1 4 4 1 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、可動体を動作させるとともに発光体を発光させる特別演出として可動体演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 3 2 以外の可動体を動作させる演出を適用してもよい。また、可動体 3 2 の動作態様は種々に変更可能である。

## 【 1 4 4 2 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、可動体演出の実行時期は、S P リーチ演出 A ~ E の後段における大当り確定報知の前とされていたが、S P リーチ演出 A ~ E の中段等、種々に変更可能である。また、可動体演出は、遊技者の押しボタン 3 1 B の操作に応じて開始可能であったが、操作によらず所定のタイミングで開始されるものでもよい。

30

## 【 1 4 4 3 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、可動体演出において、可動体 3 2 の動作に応じて、可動体 L E D 2 0 8 や枠 L E D 9 L 1 ~ 9 L 1 2、9 R 1 ~ 9 R 1 2 が発光し、効果音が出力され、押しボタン 3 1 B が振動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 3 2 の動作に応じて、導光板装置を用いた導光板発光演出を実行可能としてもよい。この場合、導光板装置の発光パターンは、L E D の発光パターンと同様に S P リーチ演出 A ~ E において共通とすることが好ましい。

40

## 【 1 4 4 4 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、可動体 3 2 の動作に関連したエフェクト画像として、「衝撃」を表すエフェクト画像 0 1 8 S G 2 5 0 B を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体 3 2 の動作態様（例えば、振動）に関連した態様（例えば、衝撃を表す態様など）のエフェクト画像であってもよいし、振動している可動体 3 2 を強調する態様のエフェクト画像などであってもよい。

## 【 1 4 4 5 】

また、前記特徴部 0 1 8 S G では、特別演出としての可動体演出の後に実行される事後演出として、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示された確定飾り図柄の再

50

可変表示を実行する事後演出Aと、SPリーチ演出に登場していた味方キャラクタや敵キャラクタを用いて報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Bと、を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別演出の後に実行される演出であれば上記事後演出に限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態にて実行される大当り中演出や小当り遊技状態にて実行される小当り中演出などを適用可能としてもよい。

【1446】

具体的には、前記実施の形態では、可変表示が終了する前に、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出Bを実行していたが、大当り遊技状態が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのファンファーレ期間や、遊技ラウンドの間のラウンドインターバルなどに、報知された大当り遊技状態にて付与される予定出球数を報知する事後演出を実行可能としてもよい。

10

【1447】

また、前記特徴部018SGでは、事後演出Bにおいて、SPリーチ演出D、Eによって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される遊技価値の大きさを特定可能な遊技価値情報として、大当りにて付与される予定出球数が特定可能に報知される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技ラウンド数などを報知するようにしてもよい。

【1448】

また、前記特徴部018SGでは、事後演出Bにおいて、SPリーチ演出D、Eによって制御されることが報知された大当り遊技状態において付与される予定出球数を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当りが所定回数（例えば、2回）以上連荘した場合に、上記予定出球数に替えて、または、予定出球数に加えて、最初の大当り遊技状態から現時点までに獲得した総出球数を報知してもよい。さらに、事後演出Bにおける予定出球加算パートにて加算しているときや、予定出球報知パートにて予定出球数を報知したときに、総出球数が所定数（例えば、2500球、5000球、7500球、10000球など）を超えたときに、総出球数が所定数を超えたことを報知可能としてもよい。

20

【1449】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出A～Eにおいて、対決する味方キャラクタや敵キャラクタの種別が異なる一方で、可動体演出における可動体32の動作態様やエフェクト画像018SG250Bの表示態様が共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、SPリーチ演出A～Eにおける背景画像、チャンスアップなどの各種予告演出の種別や実行割合、バトル対決期間、キャラクタの動作態様や表示態様などを、可変表示結果に応じて異ならせてもよく、このようにした場合でも、可動体演出における可動体32の動作態様やエフェクト画像018SG250Bの表示態様が共通とすることが好ましい。

30

【1450】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出D、Eとで、事後演出Bにおける予定出球加算パート及び予定出球報知パートの実行期間は共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別、つまり、予定出球数の大きさに応じて予定出球加算パートや予定出球報知パートの実行期間を異ならせてもよい。

40

【1451】

また、前記特徴部018SGでは、SPリーチ演出A～Cは低ベース状態において実行可能であり、SPリーチ演出D、Eは高ベース状態において実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記した各種特定演出（SPリーチ演出）は、全て低ベース状態において実行可能な演出でもよいし、全て高ベース状態において実行可能な演出でもよい。つまり、いずれの種別の遊技状態において実行可能とされていてもよい。

【1452】

50

以上、本発明の実施の形態における特徴部 069SG、099SG、018SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1453】

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

10

【1454】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【1455】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

20

【1456】

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

【1457】

以下、他の実施形態を説明する。上記実施形態では、通常状態において実行されるSPリーチとして、SPリーチA（ボーリングSP）、SPリーチB（バトルSP）を説明したが、他の実施形態においては、通常状態において実行されるSPリーチとして、「SP前半 SP後半（ハズレ）」「SP前半 SP後半（当り）」「SP前半 最終リーチ（ハズレ）」「SP前半 最終リーチ（当り）」が実行されるものとして説明する。

30

【1458】

請求の範囲との対応関係は以下である。

非特別状態が通常状態（低確低ベースの状態）。第1特別状態は有利状態（大当り）が終了した後に制御される時短状態。第2特別状態は有利状態に制御されることなくハズレの変動が所定回数実行されることで制御される時短状態。

【1459】

（他の実施形態 特徴部 117F、特徴部 132F、特徴部 1940S、特徴部 1941S）

40

<パチンコ遊技機の構成など>

図14は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。図14には、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1における主要部材の配置レイアウトが示されている。遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤 2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤 2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【1460】

パチンコ遊技機 1においては、特別図柄が可変表示することで遊技が行われる。特別図柄の「可変表示」とは、たとえば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである

50

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

#### 【1461】

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

10

#### 【1462】

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

#### 【1463】

20

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

#### 【1464】

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

30

#### 【1465】

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

#### 【1466】

画像表示装置5の左側の遊技盤2上には、パチンコ遊技機1で実行される演出において登場する夢夢ちゃんというキャラクタが描かれている。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場する主人公である。また、画像表示装置5の右下の遊技盤2上には、パチンコ遊技機1で実行される演出において登場するジャムちゃんというキャラクタが描かれている。ジャムちゃんは、パチンコ遊技機1で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクタである。

40

#### 【1467】

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

#### 【1468】

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

50

## 【 1 4 6 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 1 9 参照) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口 (電チュー) を形成する。可変入賞球装置 6 B は、たとえば、一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、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる (第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう)。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる (第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう)。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 (たとえば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

## 【 1 4 7 0 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 4 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所) には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数 (たとえば 1 0 個) の遊技球が賞球として払い出される。

## 【 1 4 7 1 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 A が設けられている。特別可変入賞球装置 7 A は、ソレノイド 8 2 (図 1 9 参照) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口 (以下、通常大入賞口と称する) を形成する。

20

## 【 1 4 7 2 】

たとえば、特別可変入賞球装置 7 A は、パチンコ遊技機 1 の奥側に位置する遊技盤 2 と、パチンコ遊技機 1 の手前側 (遊技者側) に位置するガラス扉枠 3 a (図 1 5 参照) との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド 8 2 がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入 (通過) できなくなる。一方、ソレノイド 8 2 がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

30

## 【 1 4 7 3 】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ 2 3 によって検出される。遊技球がカウントスイッチ 2 3 (図 1 9 参照) によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球 (たとえば、1 回の検出ごとに 1 0 個) が遊技者に払い出される。通常大入賞口に遊技球が進入したときには、たとえば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。また、カウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数が上限数 (たとえば、1 0 個) に達すると、1 ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

40

## 【 1 4 7 4 】

パチンコ遊技機 1 においては、特別可変入賞球装置 7 A の隣に V 可変入賞球装置 7 B が設けられている。V 可変入賞球装置 7 B は、ソレノイド 8 3 (図 1 9 参照) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口 (以下、V 大入賞口と称する) を形成する。

## 【 1 4 7 5 】

たとえば、特別可変入賞球装置 7 B は、遊技盤 2 とガラス扉枠 3 a との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による V 大入賞口への経路が開放される。具体的に

50

は、ソレノイド 8 3 がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の手前側にスライド移動することで V 大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が V 大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド 8 3 がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側にスライド移動することで V 大入賞口を開放状態として、遊技球が V 大入賞口に進入しやすくなる。

#### 【 1 4 7 6 】

V 大入賞口に進入した遊技球は、V 大入賞口の内部に設けられた特定領域（V 入賞領域とも称する）を通過することで V 入賞スイッチ 2 4（図 1 9 参照）によって検出される。遊技球が V 入賞スイッチ 2 4 によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当り遊技状態のラウンド中において V 大入賞口に遊技球が進入したことを条件に V 入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口および V 大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

10

#### 【 1 4 7 7 】

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

#### 【 1 4 7 8 】

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

#### 【 1 4 7 9 】

画像表示装置 5 の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 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づき、普図ゲームが実行される。

20

#### 【 1 4 8 0 】

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

#### 【 1 4 8 1 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ 8 L , 8 R が設けられている。

#### 【 1 4 8 2 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 4 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。可動体 3 2 は、「POWERFUL II」という文字列により構成されている。「POWERFUL II」は、パチンコ遊技機 1 の機種名であってもよいし、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツを表す名称（たとえば、アニメのタイトルや歌手の名前など）であってもよい。また、可動体 3 2 に付された文字は、パチンコ遊技機 1 で用いられるコンテンツにおいて登場するキャラクターの名前（たとえば、主人公である夢夢ちゃんを示す「夢夢」）を示してもよい。本実施の形態においては、パチンコ遊技機 1 の機種名（パワフル II）が可動体 3 2 に示されている。

30

#### 【 1 4 8 3 】

本実施の形態において、可動体 3 2 は、図 1 4 に示すように画像表示装置 5 の上方の位置と、画像表示装置 5 の前面に被さる（重畳する）位置との間で移動可能である。具体的には、可動体 3 2 は、「POWERFUL II」という文字が斜めに落下する（「P」が下方、「II」が上方となるように落下する）ことで画像表示装置 5 の前面に被さる（重畳する）位置で停止する。なお、可動体 3 2 は、役物とも称される。

40

#### 【 1 4 8 4 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者などによって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

#### 【 1 4 8 5 】

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

50

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

#### 【1486】

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（前後左右方向への操作、遊技者の手前に引く操作）が可能な操作桿としてのスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aの本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知するコントローラセンサユニット35A（図19参照）が設けられている。また、スティックコントローラ31Aには、スティックコントローラ31Aを振動動作させるためのバイブレータ用モータ（図示省略）が内蔵されている。なお、スティックコントローラ31Aは、遊技者の手前に引く操作が可能であるため、「トリガ」とも称する。

10

#### 【1487】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押圧操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図19参照）により検出される。

#### 【1488】

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

20

#### 【1489】

パチンコ遊技機1は、遊技盤2の左下に特図LED基板9020を備える。特図LED基板9020は、遊技制御用マイクロコンピュータ100によって制御され、第1保留記憶数や第2保留記憶数などを、LEDの点灯/点滅/消灯によって報知するLED基板である。特図LED基板9020においては、複数のLEDによる点灯/点滅/消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図ゲームにおける特別図柄（第1特図）の種類や第2特図ゲームにおける特別図柄（第2特図）の種類を表す。たとえば、後述する図17（a）に示すように、特図LED基板9020においては、特図1可変表示部9021に設けられた複数のLEDによる点灯/点滅/消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図の種類を表し、特図2可変表示部9022に設けられた複数のLEDによる点灯/点滅/消灯などの点灯態様の組合せによって、第2特図の種類を表す。なお、本実施の形態においては、「点灯態様」という用語を、後述する枠ランプなどの各種ランプにおける点灯、点滅、および消灯を含む概念として用いる。

30

#### 【1490】

さらに、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5の左下に第4図柄ユニット9050を備える。第4図柄ユニット9050は、演出制御用CPU120によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、LEDの点灯/点滅/消灯によって報知するLED基板である。第4図柄ユニット9050においては、複数のLEDによる点灯/点滅/消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図ゲームにおける特別図柄（第1特図）の種類や第2特図ゲームにおける特別図柄（第2特図）の種類を表す。たとえば、後述する図17（b）に示すように、第4図柄ユニット9050においては、特図1可変表示部9053に設けられた複数のLEDによる点灯/点滅/消灯などの点灯態様の組合せによって、第1特図の種類を表し、特図2可変表示部9054に設けられた複数のLEDによる点灯/点滅/消灯などの点灯態様の組合せによって、第2特図の種類を表す。

40

#### 【1491】

パチンコ遊技機1は、遊技盤2および遊技機用枠3において複数のランプ（遊技効果ランプとも称する。）を備える。具体的には、パチンコ遊技機1は、可動体32に設けられた役物ランプ9Aと、遊技盤2の左側に設けられた盤左ランプ9Bと、特別可変入賞球装置7Bの付近に設けられたアタッカランプ9Eと、特別可変入賞球装置7Aの付近に設けられたVアタッカランプ9Fと、V大入賞口が開放してV入賞が発生可能な大当り遊技状

50

態のラウンド中であることやV入賞が発生したことを報知するVランプ9 Gと、可変入賞球装置6 Bの付近に設けられた電チューランプ9 Hと、スティックコントローラ3 1 Aに設けられたスティックコントローラランプ9 Jと、プッシュボタン3 1 Bに設けられたプッシュボタンランプ9 Kと、遊技機用枠3の左側に設けられた枠左ランプ9 Lと、遊技機用枠3の右側に設けられた枠右ランプ9 Rとを備える。Vランプは、大当たりが発生したことを報知するものであってもよい。

【1492】

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

10

【1493】

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

20

【1494】

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

【1495】

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

30

【1496】

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

40

【1497】

枠左ランプ9 Lは、遊技機用枠3の左側に設けられた複数のランプ9 L 1～9 L 1 2（図16で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠3の左側を点灯（発光）するようになっている。枠右ランプ9 Rは、遊技機用枠3の右側に設けられた複数のランプ9 R 2～9 R 1 2（図16で後述する）によって構成されており、各ランプが点灯（発光）することで、遊技機用枠3の右側を点灯（発光）するようになっている。なお、枠左ランプ9 Lおよび枠右ランプ9 Rを総称して枠ランプとも称する。また、役物ランプ9 A、盤左ランプ9 B、アタッカランプ9 E、Vアタッカランプ9 F、Vランプ9 G、電チューランプ9 H、スティックコントローラランプ9 J、プッシュボタンランプ9 K、枠左ランプ9 L、および枠右ランプ9 Rを、総称して遊技効果ラ

50

ンプ9とも称する。

【1498】

図15は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や設定切替スイッチ52が設けられている。設定キー51は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ52は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率などの設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー51や設定切替スイッチ52は、たとえば電源基板17(図19参照)の所定位置といった、主基板11の外部に取り付けられてもよい。

10

【1499】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ30(図19参照)が配置されている。表示モニタ29は、たとえば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ30は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視認する際の正面に配置されている。

【1500】

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

20

【1501】

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

30

【1502】

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

【1503】

図16は、枠ランプを説明するための図である。枠左ランプ9Lは、遊技機用枠3の上方から下方に亘って左回りに、枠左ランプ9L1~9L12の12個のランプ群を有する。枠左ランプ9Lは、複数のランプ(この例では12個のランプ)を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠3の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ9Rは、遊技機用枠3の上方から下方に亘って右回りに、枠右ランプ9R1~9R12の12個のランプ群を有する。枠右ランプ9Rは、複数のランプ(この例では12個のランプ)を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠3の右側付近を発光させる。

40

【1504】

図17は、特図LED基板9020および第4図柄ユニット9050を説明するための図である。図17(a)に示すように、特図LED基板9020は、第1特図の可変表示を示す特図1可変表示部9021と、第2特図の可変表示を示す特図2可変表示部9022

50

と、第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数を示す特図1記憶表示部9023と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部9024と、普図保留記憶数を示す普図記憶表示部9025と、普通図柄の変表示を示す普図表示部9026と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部9030と、確変状態の有無を示す確変表示部9028と、時短状態の有無を示す時短表示部9029と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部9027とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

#### 【1505】

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

#### 【1506】

さらに、特図LED基板9020は、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段が点灯(発光)し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部9030におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。CPU103は、図柄確定後に、演出制御用CPU120に右打ち表示点灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用CPU120に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当たり遊技状態後に高ベースに制御されない大当たりを有する場合、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド中においてのみ、右打ち表示部9030を点灯させてもよい。この場合、CPU103は、演出制御用CPU120に大当たり終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部9030を消灯させる。

#### 【1507】

ここで、右打ちとは、遊技盤2に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路と第2流下経路とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること(打ち方)である。第1流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口が存在しない経路である。第2流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口や大入賞口(通常大入賞口、V大入賞口)が存在する経路である。遊技者が第1流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第1流下経路を通過して、第1始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第2流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第2流下経路を通過して、第2始動入賞口や大入賞口(通常大入賞口、V大入賞口)の方へと流れ込む。

#### 【1508】

本実施の形態においては、大当たりが発生した後の大当たり遊技、および大当たり遊技後の遊技状態(時短状態や確変状態)において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第2始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部9030は、右打ちをすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、第2始動入賞口に遊技球を進入させて所定個(たとえば3個)の賞球が払い出されるとともに第2特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個(たとえば10個)の賞球

10

20

30

40

50

が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当りのラウンド中においてはV大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、V大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第1流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること(打ち方)を、左打ちとも称する。

#### 【1509】

図17(b)に示すように、第4図柄ユニット9050は、第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数を示す特図1記憶表示部9051と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部9052と、第1特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図1可変表示部9053と、第2特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図2可変表示部9054と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部9055とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯/点滅/消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

10

#### 【1510】

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

20

#### 【1511】

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

#### 【1512】

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

30

40

#### 【1513】

図17(c)は、第4図柄ユニットと遊技効果ランプとの関係を説明するための図である。パチンコ遊技機1では、演出制御コマンドのうち、後述する前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンド、あるいは図柄確定コマンドを演出制御用CPU120が受信したときに、第4図柄ユニット9050と遊技効果ランプとで、点灯/点滅/消灯などの点灯態様の切り替え有無を異ならせる。前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、後述する遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103から、演出制御基板12の演出制御用CPU120に対して出力されるコマンドであり、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドで1セットでCPU103から演出制御用

50

C P U 1 2 0 に対して出力される。以下では、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドをまとめて変動パターンコマンドとも称する。

【 1 5 1 4 】

具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から変動パターンコマンドを受信したときに、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 における L E D ( 特図 1 可変表示 9 0 5 3 や特図 2 可変表示 9 0 5 4 ) の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特図ゲームに対応する変動パターンコマンドを C P U 1 0 3 から受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに基づき、特図 1 可変表示 9 0 5 3 の点灯態様を、第 1 特別図柄の停止を示す消灯から、第 1 特別図柄の変動を示す点滅に切り替える。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 特図ゲームに対応する変動パターンコマンドを C P U 1 0 3

10

【 1 5 1 5 】

一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から変動パターンコマンドを受信しても、遊技効果ランプにおける L E D ( 枠ランプなど ) の点灯態様を変化させることなく、当該変動パターンコマンドを受信する前の点灯態様を維持させる。

【 1 5 1 6 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から図柄確定コマンドを受信したときに、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 における L E D ( 特図 1 可変表示 9 0 5 3 や特図 2 可変表示 9 0 5 4 ) の点灯態様を変化させる。たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドを C P U 1 0 3 から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図 1 可変表示 9 0 5 3 の点灯態様を、第 1 特別図柄の変動を示す点滅から、第 1 特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 特図ゲームにおいて図柄の変動を終了することを指定する図柄確定コマンドを C P U 1 0 3 から受信すると、受信した当該図柄確定コマンドに基づき、特図 2 可変表示 9 0 5 4 の点灯態様を、第 2 特別図柄の変動を示す点滅から、第 2 特別図柄の停止を示す消灯に切り替える。

20

【 1 5 1 7 】

一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から図柄確定コマンドを受信しても、遊技効果ランプにおける L E D ( 枠ランプなど ) の点灯態様を変化させることなく、当該図柄確定コマンドを受信する前の点灯態様を維持させる。

30

【 1 5 1 8 】

このように、パチンコ遊技機 1 は、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに応じてランプ ( L E D ) の態様が変わる。それに対し、パチンコ遊技機 1 は、遊技効果ランプ 9 においては、変動パターンコマンドや図柄確定コマンドを受信したことに関わらずそのコマンド受信の前後でランプの態様が維持される。なお、パチンコ遊技機 1 は、変動パターンコマンドを受信したことに応じて遊技効果ランプ 9 の態様が変わるようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機 1 は、遊技状態が通常状態から大当り後の時短状態へと変化した場合に、時短状態が開始される変動パターンコマンドを受信したことに応じて通常状態の点灯態様から時短状態の点灯態様へと遊技効果ランプ 9 の態様を変化させてもよい。

40

【 1 5 1 9 】

図 1 8 は、画像表示装置 5 における画面の表示態様を説明するための図である。画像表示装置 5 の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの画像が表示される。具体的には、画像表示装置 5 の画面中央、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄 ( 数字などを示す図柄など ) の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームに同期して、「左」, 「中」, 「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R において飾り図柄が可変表示 ( たとえば上下方向のスクロール表示や更新表示 ) される。なお、同期して実

50

行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【1520】

画像表示装置5の画面の下端部には、第1保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第1保留記憶表示エリア5Dと、第2保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第2保留記憶表示エリア5Uと、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア5Aとが設けられている。

【1521】

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

10

【1522】

なお、図18に示すように、画像表示装置5の画面の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄5Mは、画像表示装置5の画面の右端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄5Mの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

20

【1523】

なお、図18(a)に示すように、画像表示装置5の画面の形状は四角形または略四角形であるが、遊技盤2は、画像表示装置5の画面の端部に覆いかぶさるようにして固定されている。このため、図18(b)に示すように、パチンコ遊技機1を正面から見た場合、画像表示装置5の画面の一部(特に端部)は、遊技盤2によって視認できない、または視認困難になっている。

【1524】

<基板構成>

図19は、パチンコ遊技機1に搭載された各種基板などを説明するための図である。図19に示すように、パチンコ遊技機1には、主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ91に接続された電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

30

【1525】

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

40

【1526】

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

【1527】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、たとえば1チップ

50

のマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 101と、RAM (Random Access Memory) 102と、CPU (Central Processing Unit) 103と、乱数回路104と、I/O (Input/Output port) 105と、RTC (Real Time Clock) 106とを備える。

**【1528】**

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

10

**【1529】**

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

**【1530】**

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

20

**【1531】**

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

**【1532】**

30

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

**【1533】**

40

出力回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号を、ソレノイド81、ソレノイド82、またはソレノイド83に伝送する。

**【1534】**

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

**【1535】**

主基板11(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド(遊技の進行状況などを指定(通知)するコマンド)を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは

50

、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、たとえば主基板 1 1 における各種の決定結果（たとえば、特図ゲームの表示結果（大当たり種類を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（たとえば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生などを指定するコマンドなどが含まれる。

#### 【 1 5 3 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、電断復旧の報知などの各種報知を含む）を実行する機能を有する。

10

#### 【 1 5 3 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。

#### 【 1 5 3 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などを含む）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。

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

20

#### 【 1 5 4 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。

#### 【 1 5 4 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。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出画像の表示に同期した音声出力を行うために音指定信号（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、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うための輝度データ（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）を LED ドライバに供給したりする。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

30

#### 【 1 5 4 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。

40

#### 【 1 5 4 3 】

詳しくは後述するが、各遊技効果ランプは、LED（ランプ）と当該 LED に電流を供給する LED ドライバとが搭載された遊技効果ランプ LED 基板を有する。LED ドライバは、演出制御用 CPU 1 2 0 からの輝度データに基づき遊技効果ランプ 9 に含まれる各 LED（ランプ）に対する電流を調整することで、遊技効果ランプ 9 を点灯 / 点滅 / 消灯させる。このようにして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 点滅 / 消灯を制御する。

#### 【 1 5 4 4 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が

50

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。

【1545】

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

【1546】

演出制御基板12および音声制御基板13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。

10

【1547】

第4図柄ユニット9050は、演出制御基板12に接続されており、演出制御用CPU120の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【1548】

<遊技の進行の概略>

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

20

【1549】

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

【1550】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に遊技球が進入すると、特図LED基板9020の特図1可変表示部9021による第1特図ゲームが開始される。

30

【1551】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、特図LED基板9020の特図2可変表示部9022による第2特図ゲームが開始される。

【1552】

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

【1553】

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

40

50

られた複数のLEDの点灯態様の組合せにおける、大当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄）に対応する点灯態様を、「ハズレ表示結果」とも称する。

【1554】

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。なお、有利状態として小当り遊技状態に制御されるようにしてもよい。ここで、小当りとは、大当りと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数まで許容される当りである。なお、小当り遊技状態が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、小当り遊技状態の前後において、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、大当り種類と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

10

【1555】

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

【1556】

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

20

【1557】

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

30

【1558】

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

【1559】

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たりするなどにより、第2始動入賞口に遊技球が進出しやすくなる制御（高開放制御、高ペース制御）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。

40

【1560】

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。

【1561】

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

50

## 【 1 5 6 2 】

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

## 【 1 5 6 3 】

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

10

## 【 1 5 6 4 】

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

## 【 1 5 6 5 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。なお、演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、表示に加えて、または表示に代えて、スピーカ 8 L , 8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

20

## 【 1 5 6 6 】

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

30

## 【 1 5 6 7 】

飾り図柄の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。

## 【 1 5 6 8 】

また、飾り図柄の変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の変表示の表示結果）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、たとえば、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。また、スーパーリーチには、スーパーリーチの前半部分で終了するスーパーリーチの前半、スーパーリーチの前半から発展するスーパーリーチの後半、およびスーパーリーチの前半から発展する最終リーチがある。本実施の形態においては、ノーマルリーチで可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出される方が、大当り信頼度が高い。また、スーパーリーチの前半で可変表示の表示結果が導出されるよりも、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出される方が、大当り信頼度が高い。また、スーパーリーチの後半で可変表示の表示結果が導出されるよりも

40

50

、最終リーチで可変表示の表示結果が導出される方が、大当たり信頼度が高い。なお、以下では、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」、「スーパーリーチの前半」を「SP前半（SP前半リーチ）」、「スーパーリーチの後半」を「SP後半（SP後半リーチ）」、「最終リーチ」を「SP最終（SP最終リーチ）」とも称する。

【1569】

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

10

【1570】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（たとえば、「7」など）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（たとえば、「6」など）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。昇格演出としては、たとえば、大当たり表示結果として非確変図柄（通常図柄）を仮停止させた後に確変図柄に昇格するか否かを煽るための再抽選演出を実行してもよい。また、大当たり遊技状態中に非確変大当たりから確変大当たりへ昇格するラウンド昇格演出を実行してもよい。

20

【1571】

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

30

【1572】

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

【1573】

40

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。

【1574】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【1575】

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

50

## 【 1 5 7 6 】

<大当りに関する各種テーブル>

図 2 0 および図 2 1 を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。

## 【 1 5 7 7 】

[ 当り種別 ]

図 2 0 は、当り種別を説明するための図である。図 2 0 に示すように、当り種別表においては、大当りにおける当りの種別（種類）ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、および、大当りにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。

## 【 1 5 7 8 】

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

## 【 1 5 7 9 】

通常大当り 1 は、3 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り 1 においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、5 0 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

## 【 1 5 8 0 】

通常大当り 2 は、3 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当り 2 においては、このような低確高ベース状態が、所定回数（たとえば、1 0 0 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

## 【 1 5 8 1 】

確変大当り 1 ~ 5 は、3 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り 1 においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、1 0 0 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

## 【 1 5 8 2 】

確変大当り 6 は、5 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り 6 においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、1 0 0 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

## 【 1 5 8 3 】

確変大当り 7 は、7 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り 7 においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、1 0 0 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

## 【 1 5 8 4 】

確変大当り 8 , 9 は、1 0 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当り 8 , 9 においては、このような高確高ベース状態が、所定回数（たとえば、1 0 0 回）に亘って可変表示（特図変動）が実行されるまで継続する。

## 【 1 5 8 5 】

[ 各乱数 ]

図 2 1 は、各乱数を説明するための図である。図 2 1 に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダム 1 は、大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム 1 は、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 6 5 5 3 6 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。ランダム 2 は、大当り種類（種別）を決定する（大当り種類決定用）ランダムカウンタである。

10

20

30

40

50

## 【 1 5 8 6 】

ランダム 3 およびランダム 4 は、変動パターンの中の後変動に対応する変動パターン（以下、後変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（後変動パターン判定用）ランダムカウンタである。後変動とは、特別図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。なお、ランダム 3 は、ハズレ時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1 ずつ更新され、1 から加算更新されてその上限である 6 5 5 1 9 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。ランダム 4 は、当り時に対応する後変動パターンを決定するランダムカウンタであり、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 2 3 9 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。

## 【 1 5 8 7 】

ランダム 5 は、変動パターンの中の前変動に対応する変動パターン（以下、前変動パターンと称する）（変動時間）を決定する（前変動パターン判定用）ランダムカウンタである。前変動とは、特別図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。ランダム 5 は、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 2 5 1 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。ランダム 6 は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）ランダムカウンタである。ランダム 6 は、たとえば、1 から 1 ずつ加算更新されてその上限である 2 0 1 まで加算更新された後、再度 1 から加算更新される。

## 【 1 5 8 8 】

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

## 【 1 5 8 9 】

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

## 【 1 5 9 0 】

[ 大当り判定テーブル、大当り種類判定テーブル ]

図 2 2 は、大当り判定テーブルおよび大当り種類判定テーブルを説明するための図である。これらテーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されている。

## 【 1 5 9 1 】

図 2 2 ( a ) は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム 1 と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

## 【 1 5 9 2 】

通常時大当り判定テーブルには、図 2 2 ( a ) の上欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図 2 2 ( a ) の下欄に記載されている判定値数の分だけ大当り判定値が設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、通常時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値が設定されている。これにより、確変状態においては、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

## 【 1 5 9 3 】

CPU 1 0 3 は、所定の時期に、乱数回路 1 0 4 のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダム 1）の値と比較するが、大当り判定用乱数値が図 2 2 ( a ) に示

10

20

30

40

50

すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（通常大当たり、または、確変大当たり）にすることに決定する。なお、図 2 2（ a ）には、大当たりになる確率（割合）またはハズレになる確率（割合）が示されている。

【 1 5 9 4 】

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

【 1 5 9 5 】

図 2 2（ b ）の第 1 特図大当たり種類判定テーブルには、大当たり種類判定用のランダム 2 の値と比較される数値であって、通常大当たり 1、2 および確変大当たり 1 ~ 4 のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図 2 2（ b ）に示すように、第 1 特図について、通常大当たり 1 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 2 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、通常大当たり 2 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 2 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当たり 1 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当たり 2 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 3 7 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当たり 3 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 4 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当たり 4 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 4 個のランダム 2 の値が割り当てられている。

【 1 5 9 6 】

図 2 2（ c ）の第 2 特別図柄大当たり種類判定テーブルには、ランダム 2 の値と比較される数値であって、確変大当たり 5 ~ 9 のそれぞれに対応した判定値数の分だけ判定値が設定されている。たとえば、図 2 2（ c ）に示すように、第 2 特図について、確変大当たり 5 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 1 0 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当たり 6 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当たり 7 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 5 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当たり 8 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 7 0 個のランダム 2 の値が割り当てられ、確変大当たり 9 は 1 0 0 個のランダム 2 のうちの 1 0 個のランダム 2 の値が割り当てられている。

【 1 5 9 7 】

このような各種の大当たり種類判定テーブルを用いて、CPU 1 0 3 は、大当たり種類として、ランダム 2 の値が一致した大当たり種類判定値に対応する種類を決定するとともに、大当たり図柄として、ランダム 2 の値が一致した大当たり図柄を決定する。これにより、大当たり種類と、大当たり種類に対応する大当たり図柄とが同時に決定される。

【 1 5 9 8 】

< 演出制御コマンド >

図 2 3 は、演出制御コマンドの一例を説明するための図である。メイン側の制御基板である主基板 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、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を示す。なお、図 2 3 に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「（ H ）」は 1 6 進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

【 1 5 9 9 】

コマンド 8 0 X X（ H ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、前変動に対応する変動パターン（前変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（ X X は、前変動パターンの番号に対応）。サブ側における前変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。複数種類の前変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される前変動パターン

10

20

30

40

50

のそれぞれに対応する前変動パターンコマンドがある。

【1600】

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

【1601】

前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドは、2つのコマンドが1セットとなってCPU103から演出制御用CPU120に送信される。演出制御用CPU120は、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドのうち、いずれか一方のみを受信しただけでは変動パターンを特定することができず、前変動パターンコマンドおよび後変動パターンコマンドの両方を受信することで変動パターンを特定することができる。

【1602】

コマンド8101(H)は、第1特図の可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8102(H)は、第2特図の可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。演出制御用CPU101は、コマンド8101(H)またはコマンド8102(H)を受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【1603】

コマンド8C01(H)は、ハズレに決定されていることを示す表示結果1指定コマンド(ハズレ指定コマンド)である。コマンド8C02(H)は、通常大当たり1に決定されていることを示す表示結果2指定コマンド(通常大当たり1指定コマンド)である。コマンド8C03(H)は、通常大当たり2に決定されていることを示す表示結果3指定コマンド(通常大当たり2指定コマンド)である。コマンド8C04(H)は、確変大当たり1に決定されていることを示す表示結果4指定コマンド(確変大当たり1指定コマンド)である。コマンド8C05(H)は、確変大当たり2に決定されていることを示す表示結果5指定コマンド(確変大当たり2指定コマンド)である。コマンド8C06(H)は、確変大当たり3に決定されていることを示す表示結果6指定コマンド(確変大当たり3指定コマンド)である。コマンド8C07(H)は、確変大当たり4に決定されていることを示す表示結果7指定コマンド(確変大当たり4指定コマンド)である。コマンド8C08(H)は、確変大当たり5に決定されていることを示す表示結果8指定コマンド(確変大当たり5指定コマンド)である。コマンド8C09(H)は、確変大当たり6に決定されていることを示す表示結果9指定コマンド(確変大当たり6指定コマンド)である。コマンド8C10(H)は、確変大当たり7に決定されていることを示す表示結果10指定コマンド(確変大当たり7指定コマンド)である。コマンド8C11(H)は、確変大当たり8に決定されていることを示す表示結果11指定コマンド(確変大当たり8指定コマンド)である。コマンド8C12(H)は、確変大当たり9に決定されていることを示す表示結果12指定コマンド(確変大当たり9指定コマンド)である。ハズレ指定コマンド、通常大当たり1,2指定コマンド、および確変大当たり1~9指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて8C系コマンドとも称する。

【1604】

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

【1605】

10

20

30

40

50

コマンド 9 0 0 0 ( H ) は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定 ( 電源投入時の初期画面を表示することを指定 ) する初期化指定コマンドである。コマンド 9 2 0 0 ( H ) は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定 ( 停電復旧画面を表示することを指定 ) する停電復旧指定コマンドである。コマンド 9 5 0 0 ( H ) は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 1 ( H ) は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド 9 5 0 2 ( H ) は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて 9 5 系コマンドや背景指定コマンドとも称する。

【 1 6 0 6 】

コマンド 9 F 0 0 ( H ) は、客待ちのデモンストレーション表示に移行することを指定する客待ちデモ指定コマンドである。演出制御用 CPU 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにより現在保留が無いと判断する。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから 3 0 秒後にデモンストレーション用の映像を画像表示装置 5 に流す。なお、演出制御用 CPU 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信してから 3 0 秒後にデモンストレーション用のランプ態様で遊技効果ランプ 9 を点灯させる。なお、デモンストレーション用の遊技効果ランプ 9 の点灯態様は、通常状態での遊技効果ランプ 9 の点灯態様よりも賑やか ( 輝度が高い、点滅の態様が多い、レインボー点灯など ) である。これにより、パチンコ遊技機 1 の魅力を遊技者に示すことができる。なお、客待ちのデモンストレーション表示においては、通常状態での背景 ( 以下、通常背景とも称する ) が表示されるとともに、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停止して表示される。また、客待ちのデモンストレーション表示においては、遊技機 1 のタイトル ( たとえば、「 P O W E R F U L I I 」 ) が表示されたり、演出の一部の紹介画像 ( 静止画または動画 ) が表示されたりする場合もある。

【 1 6 0 7 】

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

【 1 6 0 8 】

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

【 1 6 0 9 】

コマンド A 3 0 1 ( H ) は、通常大当り 1 の終了を指定する大当り終了 1 指定コマンドである。コマンド A 3 0 2 ( H ) は、通常大当り 2 の終了を指定する大当り終了 2 指定コマンドである。コマンド A 3 0 3 ( H ) は、確変大当り 1 の終了を指定する大当り終了 3 指定コマンドである。コマンド A 3 0 4 ( H ) は、確変大当り 2 の終了を指定する大当り終了 4 指定コマンドである。コマンド A 3 0 5 ( H ) は、確変大当り 3 の終了を指定する

10

20

30

40

50

大当り終了5指定コマンドである。コマンドA306(H)は、確変大当り4の終了を指定する大当り終了6指定コマンドである。コマンドA307(H)は、確変大当り5の終了を指定する大当り終了7指定コマンドである。コマンドA308(H)は、確変大当り6の終了を指定する大当り終了8指定コマンドである。コマンドA309(H)は、確変大当り7の終了を指定する大当り終了9指定コマンドである。コマンドA310(H)は、確変大当り8の終了を指定する大当り終了10指定コマンドである。コマンドA311(H)は、確変大当り9の終了を指定する大当り終了11指定コマンドである。大当り終了1~11指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてA3系コマンドとも称する。

【1610】

コマンドAD00(H)は、V入賞が発生したことを指定する確変判定装置通過指定コマンドである。確変判定装置通過指定コマンドは、V大入賞口を通過した遊技球がV入賞領域に進入してV入賞スイッチ24により検出されるときに送信されるコマンドである。

10

【1611】

コマンドB100(H)は、第1始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドである。コマンドB200(H)は、第2始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドである。

【1612】

コマンドC1XX(H)は、第1保留記憶数がXXで示す数になったことを指定する第1保留記憶数指定コマンドである。第1保留記憶数指定コマンドを、C1系コマンドとも称する。コマンドC2XX(H)は、第2保留記憶数がXXで示す数になったことを指定する第2保留記憶する指定コマンドである。第2保留記憶数指定コマンドを、C2系コマンドとも称する。

20

【1613】

コマンドC4XX(H)およびコマンドC6XX(H)は、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種類判定、変動パターン種類判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC4XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種類の判定結果を示す図柄指定コマンドである。

【1614】

C7XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

30

【1615】

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

【1616】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時に、大当りとなるか否か、大当りの種類、変動パターン種類判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当りとなることを指定する値、および、大当りの種類を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動種別コマンドのEXTデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に送信する制御を行う。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当りとなるか否か、大当りの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

40

【1617】

<変動パターン>

図24~図30を参照しながら、変動パターンの内容および変動パターンの決定などに

50

ついて説明する。

【1618】

本実施の形態においては、メイン側である遊技制御用マイクロコンピュータ100によって、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、メイン変動番号によって管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。なお、前変動パターンは、図23を用いて説明した前変動パターンコマンド(80XX(H))に対応し、後変動パターンは、図23を用いて説明した後変動パターンコマンド(84XX(H))に対応する。

【1619】

[メイン側の前変動パターン]

図24は、メイン側における前変動パターンの一例を説明するための図である。前変動番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号1は、通常変動(たとえば、13秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8000(H))である。前変動番号2は、短縮変動(たとえば、7秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8001(H))である。前変動番号3は、超短縮変動(たとえば、3秒間に亘る飾り図柄の変動)を指定する前変動パターンコマンド(8002(H))である。

【1620】

前変動番号4は、ノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)(リーチ態様となった後にノーマルリーチで終了するかSP前半リーチで終了するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8003(H))である。前変動番号5は、ノーマルリーチ(SP後半発展)(リーチ態様となった後にSP後半リーチに発展するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8004(H))である。前変動番号6は、ノーマルリーチ(最終リーチ発展)(リーチ態様となった後に最終リーチに発展するリーチ)を指定する前変動パターンコマンド(8005(H))である。

【1621】

前変動番号7は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(8006(H))である。擬似変動とは、飾り図柄の可変表示(変動表示)が開始されてから当該可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該可変表示を一旦仮停止させた後に当該可変表示を再開するような可変表示(変動表示)である。このような擬似変動を繰り返す演出を擬似連ともいう。擬似連を実行することで、1個の保留記憶に基づく可変表示を、擬似的に複数回の可変表示のように遊技者に見せることができる。なお、一旦仮停止させた後に再開する可変表示を「再可変表示」とも称する。前変動番号8は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(SP後半発展)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(8007(H))である。前変動番号9は、擬似変動を1回した後にノーマルリーチ(最終リーチ発展)を指定する前変動パターンコマンド(8008(H))である。

【1622】

前変動番号10は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ(ノーマルorSP前半)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(8009(H))である。前変動番号11は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ(SP後半発展)を実行することを指定する前変動パターンコマンド(800A(H))である。前変動番号12は、擬似変動を2回した後にノーマルリーチ(最終リーチ発展)を指定する前変動パターンコマンド(800B(H))である。

【1623】

前変動パターンの各々は、変動時間が指定されており、各変動時間に亘って画像表示装置5にアニメーション(動画)が表示される。なお、パチンコ遊技機1においては、動画を構成する静止画1枚分(フレームと称する)につき、約33.3msec分の時間を要する。たとえば、前変動番号7~9のパターンの場合、変動時間として41500msec

10

20

30

40

50

が設定されており、そのフレーム数は、約 1 2 4 6 枚となる。また、前変動番号 1 0 ~ 1 2 のパターンの場合、変動時間として 6 2 0 0 0 m s e が設定されており、そのフレーム数は、約 1 8 6 1 枚となる。

#### 【 1 6 2 4 】

##### [ メイン側の後変動パターン ]

図 2 5 は、メイン側における後変動パターンの一例を説明するための図である。後変動番号が各々割り当てられた複数種類の後変動パターンのうち、後変動番号 1 は、1 3 秒変動を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 0 ( H ) ) である。後変動番号 2 は、7 秒変動を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 1 ( H ) ) である。後変動番号 3 は、3 秒変動を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 2 ( H ) ) である。後変動番号 4 は、擬似連ガセを実行することを指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 3 ( H ) ) である。擬似連ガセとは、擬似連を実行すると見せかけて結局は擬似連を実行しない演出などである。

10

#### 【 1 6 2 5 】

後変動番号 5 は、ノーマルリーチ ( ハズレ ) ( リーチ態様となるが S P リーチに発展することなくハズレ態様となる飾り図柄の変動 ) を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 4 ( H ) ) である。後変動番号 6 は、S P 前半 ( ハズレ ) ( S P リーチに発展するが S P リーチの前半でハズレ態様となる飾り図柄の変動 ) を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 5 ( H ) ) である。後変動番号 7 は、S P 後半 ( ハズレ ) ( S P リーチの後半に発展するが S P リーチの後半でハズレ態様となる飾り図柄の変動 ) を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 6 ( H ) ) である。後変動番号 8 は、最終リーチ ( ハズレ ) ( 最終リーチに発展するが最終リーチでハズレ態様となる飾り図柄の変動 ) を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 7 ( H ) ) である。

20

#### 【 1 6 2 6 】

後変動番号 9 は、ノーマルリーチ ( 当り ) ( リーチ態様となって当り態様となる飾り図柄の変動 ) を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 8 ( H ) ) である。後変動番号 1 0 は、S P 前半 ( 当り ) ( S P リーチに発展して S P リーチの前半で当り態様となる飾り図柄の変動 ) を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 9 ( H ) ) である。後変動番号 1 1 は、S P 後半 ( 当り ) ( S P リーチの後半に発展して S P リーチの後半で当り態様となる飾り図柄の変動 ) を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 A ( H ) ) である。後変動番号 1 2 は、最終リーチ ( 当り ) ( 最終リーチに発展して最終リーチで当り態様となる飾り図柄の変動 ) を指定する後変動パターンコマンド ( 8 4 0 B ( H ) ) である。

30

#### 【 1 6 2 7 】

##### [ 後変動パターンの判定 ]

後変動パターンは、大当たり判定において、大当たりおよびハズレのいずれに決定されたかに応じて異なるランダムカウンタを用いて決定される。図 2 6 は、ハズレ時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図 2 6 に示すように、大当たり判定においてハズレに決定された場合、図 2 1 で説明したランダム 3 を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当たり判定においてハズレに決定された場合、消化後の保留記憶数に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、決定される後変動番号も異なる。

40

#### 【 1 6 2 8 】

具体的には、図 2 6 ( a ) に示すように、消化後の保留記憶数が 0 個の場合、後変動番号 1 , 4 , 5 ~ 8 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、S P リーチや最終リーチに発展する後変動番号 6 ~ 8 のいずれかに決定される確率 ( 後変動番号 6 ~ 8 の選択率 ) は、約 1 / 1 0 2 となっている。

#### 【 1 6 2 9 】

消化後の保留記憶数が 1 個の場合、後変動番号 1 , 4 , 5 ~ 8 のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられてい

50

る。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8のいずれかに決定される確率（後変動番号6～8の選択率）は、約 $1/102$ となっている。

【1630】

消化後の保留記憶数が2個の場合、後変動番号2, 4, 5～8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8のいずれかに決定される確率（後変動番号6～8の選択率）は、約 $1/102$ となっている。

【1631】

消化後の保留記憶数が3個の場合、後変動番号3, 4, 5～8のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8のいずれかに決定される確率（後変動番号6～8の選択率）は、約 $1/102$ となっている。

【1632】

このように、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定され、さらに、消化後の保留記憶数に応じて異なる判定値数を用いて後変動番号が決定されるため、残っている保留記憶数に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【1633】

図27は、大当たり時における後変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図27に示すように、大当たり判定において大当たりに決定された場合、図21で説明したランダム4を用いて後変動パターンが決定される。さらに、大当たり判定において大当たりに決定された場合、大当たりの種類に応じて、異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定される。

【1634】

具体的には、図27(a)に示すように、通常大当たり1, 2、確変大当たり1, 2, 5～8のいずれかに決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約 $1/1.1$ となっている。

【1635】

確変大当たり3, 9のいずれかに決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約 $1/1.1$ となっている。

【1636】

確変大当たり4に決定された場合、後変動番号9～12のうちからいずれかの後変動パターンが決定され、後変動パターンの各々に対して異なる判定値数が設けられている。なお、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号10～12のいずれかに決定される確率（後変動番号10～12の選択率）は、約 $1/1.1$ となっている。

【1637】

このように、大当たりの種類に応じて異なる判定値数を用いて後変動パターンが決定されるため、大当たりの種類に応じて変動パターンの種類が変化し、これにより、遊技に多様性を持たせて遊技の興趣を向上させることができる。

【1638】

また、図26に示すように、SPリーチや最終リーチに発展する後変動番号6～8のいずれかに決定される確率は、ハズレ時が約 $1/102$ となっているのに対して、大当たり時がそれよりも高い約 $1/1.1$ となっているため、SPリーチや最終リーチに発展した場合には、大当たりが発生することに対して遊技者に期待させることができる。

【1639】

[ 前変動パターンの判定 ]

図 28 は、前変動パターン判定テーブルを説明するための図である。前変動パターンは、先に決定された後変動パターンの種類に応じて異なるランダム 5 の判定値数を用いて決定される。さらに、先に決定された後変動パターンの種類に応じて、決定される前変動番号も異なる。

【 1 6 4 0 】

具体的には、図 28 ( a ) に示すように、後変動番号 1 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 1 の前変動パターンに決定される。図 28 ( b ) に示すように、後変動番号 2 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 2 の前変動パターンに決定される。図 28 ( c ) に示すように、後変動番号 3 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 3 の前変動パターンに決定される。図 28 ( d ) に示すように、後変動番号 4 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 1 の前変動パターンに決定される。

10

【 1 6 4 1 】

図 28 ( e ) に示すように、後変動番号 5 , 9 のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号 4 , 7 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 28 ( f ) に示すように、後変動番号 6 , 10 のいずれかの後変動パターンに決定された場合、前変動番号 4 , 7 , 10 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 28 ( g ) に示すように、後変動番号 7 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 5 , 8 , 11 のいずれかの前変動パターンに決定される。

【 1 6 4 2 】

図 28 ( h ) に示すように、後変動番号 11 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 5 , 8 , 11 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 28 ( i ) に示すように、後変動番号 8 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 6 , 9 , 12 のいずれかの前変動パターンに決定される。図 28 ( j ) に示すように、後変動番号 12 の後変動パターンに決定された場合、前変動番号 6 , 9 , 12 のいずれかの前変動パターンに決定される。

20

【 1 6 4 3 】

[ 全変動パターン ]

図 29 は、メイン側における全変動パターンの一例を説明するための図である。図 26 ~ 図 28 で説明したようにして、後変動パターンおよび前変動パターンが決定されると、図 29 に示すようなメイン変動番号 1 ~ 26 の変動パターンのいずれかとなる。

30

【 1 6 4 4 】

図 30 は、サブ側における演出パターンの抽選の一例を説明するための図である。図 30 に示すように、サブ側である演出制御用 CPU 120 は、メイン側である CPU 103 から受信した変動パターンコマンドに基づき、演出パターンを抽選によって決定する。

【 1 6 4 5 】

たとえば、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からメイン変動番号 7 ~ 9 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する SP 前半リーチ A のハズレパターンの演出、または、SP 前半リーチ B のハズレパターンの演出のいずれかに決定する。演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からメイン変動番号 18 ~ 20 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する SP 前半リーチ A の当りパターンの演出、または、SP 前半リーチ B の当りパターンの演出のいずれかに決定する。

40

【 1 6 4 6 】

演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からメイン変動番号 10 ~ 12 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する SP 後半リーチ A のハズレパターンの演出、または、SP 後半リーチ B のハズレパターンの演出のいずれかに決定する。演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からメイン変動番号 21 ~ 23 のいずれかに対応する変動パターンコマンドを受信すると、複数種類のリーチ演出のうち、後述する SP 後半リーチ A の当りパターンの演出、または、SP 後半リーチ B の当りパターンの演出のいずれかに決定する。

50

## 【 1 6 4 7 】

< 動作 >

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

## 【 1 6 4 8 】

[ 主基板 1 1 の主要な動作 ]

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。

## 【 1 6 4 9 】

（特別図柄プロセス処理）

図 3 1 は、遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。

10

## 【 1 6 5 0 】

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

## 【 1 6 5 1 】

次に、CPU 1 0 3 は、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 が押圧操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

20

## 【 1 6 5 2 】

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

30

## 【 1 6 5 3 】

CPU 1 0 3 は、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 で N）、初期化処理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、RAM 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

40

## 【 1 6 5 4 】

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

## 【 1 6 5 5 】

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技

50

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

【 1 6 5 6 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドル 3 0 の操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

10

【 1 6 5 7 】

C P U 1 0 3 は、ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【 1 6 5 8 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、C P U 1 0 3 は、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

20

【 1 6 5 9 】

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

30

【 1 6 6 0 】

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

【 1 6 6 1 】

クリア信号は、たとえば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 の押圧操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチ 9 2 がオンであればステップ S 6 の初期化处理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ 9 2 がオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチ 9 2 がオンであればステップ S 6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ 9 2 がオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

40

50

## 【1662】

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

## 【1663】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図32は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図32のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図32に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、CPU103は、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、CPU103は、所定の情報出力処理を実行することにより、たとえばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

## 【1664】

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

## 【1665】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普図表示部9026を駆動することにより行われ、普図記憶表示部9025を点灯させることにより普図保留数を表示する。

## 【1666】

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

## 【1667】

（特別図柄プロセス処理）

図33は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理は、図32に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャート

10

20

30

40

50

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S101)。

【1668】

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(大当たり種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図32に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【1669】

ステップS101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S110~S117の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理(ステップS110~S117)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。

【1670】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄(大当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい(特図2優先消化ともいう)。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい(入賞順消化ともいう)。

20

30

【1671】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101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ROM 121に格納されている。

【1672】

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

40

【1673】

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

【1674】

50

ステップS 1 1 2の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、特図1可変表示部9 0 2 1や特図2可変表示部9 0 2 2において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 1 6 7 5 】

ステップS 1 1 3の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、特図1可変表示部9 0 2 1や特図2可変表示部9 0 2 2にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【 1 6 7 6 】

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

【 1 6 7 7 】

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

【 1 6 7 8 】

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

【 1 6 7 9 】

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

10

20

30

40

50

## 【1680】

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

10

## 【1681】

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

20

30

## 【1682】

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

40

## 【1683】

(始動入賞判定処理)

50

図34は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。CPU103は、図33に示す特別図柄プロセス処理のS101において始動入賞判定処理を実行する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(ステップS51)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(ステップS51でY)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(たとえば上限記憶数としての「4」となっているか否かを判定する(ステップS52)。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS52にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS52でN)、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップS53)。

#### 【1684】

ステップS51にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップS51でN)、ステップS52にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップS52でY)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(ステップS54)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(ステップS54でY)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(たとえば上限記憶数としての「4」となっているか否かを判定する(ステップS55)。CPU103は、たとえば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS55にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS55でN)、たとえば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップS56)。

#### 【1685】

ステップS53、ステップS56の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップS57)。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(ステップS58)。たとえば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

#### 【1686】

ステップS58の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、大当たり判定用の乱数値ランダム1や大当たり種類判定用の乱数値ランダム2、変動パターン判定用の乱数値ランダム3、4を示す数値データを抽出する(ステップS59)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(ステップS60)。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには、図示しない第1特図保留記憶部に乱数値ランダム1~ランダム4を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、図示しない第2特図保留記憶部に乱数値ランダム1

10

20

30

40

50

～ランダム 4 を示す数値データが格納される。

【 1 6 8 7 】

大当り判定用の乱数値ランダム 1 や大当り種類判定用の乱数値ランダム 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ランダム 3 , 4 は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU 103 は、ステップ S 59 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【 1 6 8 8 】

ステップ S 59 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(ステップ S 60)。たとえば、始動口バッファ値が「1」であるときには ROM 101 における第 1 始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 12 に対して第 1 始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには ROM 101 における第 2 始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 12 に対して第 2 始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動入賞指定コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 32 に示す S 27 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。

【 1 6 8 9 】

CPU 103 は、ステップ S 60 の処理に続いて、保留記憶に対応する保存領域に乱数値を保存する(ステップ S 61)。その後、CPU 103 は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップ S 62)、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 22A と第 2 始動口スイッチ 22B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【 1 6 9 0 】

(特別図柄通常処理)

図 35 は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図 35 に示すように、特別図柄通常処理において、CPU 103 は、第 1 保留記憶バッファ(第 1 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ)または第 2 保留記憶バッファ(第 2 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ)に保留記憶データがあるか否かを判定する(ステップ S 1001)。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には(ステップ S 1001 で N)、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する(ステップ S 1002)。変動停止から所定期間が経過しない場合(ステップ S 1002 で N)、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合(ステップ S 1002 で Y)、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし(ステップ S 1003)、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【 1 6 9 1 】

第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには(ステップ S 1001 で Y)、CPU 103 は、保留特定領域に設定されているデータのうちの 1 番目のデータが「第 2」を示すデータであるか否かを判定する(ステップ S 1004

10

20

30

40

50

）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータでない（すなわち、「第1」を示すデータである）場合（ステップS1004でN）、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第1」を示すデータを設定する（ステップS1005）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第2」を示すデータである場合（ステップS1004でY）、CPU103は、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する（ステップS1006）。

【1692】

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

10

【1693】

ステップS1004～ステップS1006の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄の変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄の変動表示に優先して実行される。

20

【1694】

次に、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する（ステップS1007）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する。

【1695】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップS1008）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

30

【1696】

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

40

【1697】

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

【1698】

次に、CPU103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値

50

に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップS1009)。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【1699】

次に、CPU103は、背景指定コマンドを送信し(ステップS1010)、保留記憶バッファからランダムR(大当たり判定用乱数)を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する(ステップS1011)。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値(図21参照)と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

10

【1700】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態(高確率状態)の場合は、遊技状態が非確変状態(通常遊技状態および時短状態)の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル(図22(a)の下欄の数値が設定されているテーブル)と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル(図22(a)の上欄の数値が設定されているテーブル)とが設けられている。そして、CPU103は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU103は、大当たり判定用乱数(ランダム1)の値が図22(a)に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には(ステップS1011でY)、ステップS1012に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

20

30

【1701】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変フラグは、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数(たとえば、100回)の変動表示が行われたという条件と、次回の大当たりが決定されたという条件とのいずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【1702】

大当たり判定用乱数(ランダム1)の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ(ステップS1011でN)、後述するステップS1015に進む。

40

【1703】

ステップS1011において大当たり判定用乱数(ランダム1)の値がいずれかの大当たり判定値に一致すれば、CPU103は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする(ステップS1012)。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図22(b)の第1特別図柄大当たり種類判定用テーブルおよび図22(c)の第2特別図柄大当たり種類判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図22(b)に示す第1特別図柄大当たり種類判定用テーブルを選択する。また、CPU103は

50

、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図22(c)の第2特別図柄大当たり種類判定用テーブルを選択する。そして、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当たり種類判定用の乱数(ランダム2)の値と一致する値に対応した大当たり種別および大当たり図柄を決定する(ステップS1013)。

【1704】

また、CPU103は、決定した大当たり種別を示す大当たり種別データをRAM102における大当たり種別バッファに設定する(ステップS1014)。

【1705】

次に、CPU103は、特別図柄の停止図柄を設定する(ステップS1015)。具体的には、大当たりフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、ステップS1014により決定された大当たり図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。

【1706】

そして、CPU103は、表示結果指定コマンドを送信し(ステップS1016)、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理(ステップS111)に対応した値に更新する(ステップS1017)。

【1707】

(変動パターン設定処理)

図36は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図36に示すように、変動パターン設定処理において、CPU103は、保留記憶数および大当たりの有無に応じて、ランダム3,4に基づいて後変動パターンを決定する(ステップS1101)。具体的には、CPU103は、ハズレ時の場合、保留記憶数に応じて図26に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム3の値とに基づいて後変動パターンを決定する。また、CPU103は、大当たり時の場合、大当たりの種類に応じて図27に示す後変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム4の値とに基づいて後変動パターンを決定する。

【1708】

次に、CPU103は、ランダム5に基づいて、前変動パターンを決定する(ステップS1102)。具体的には、CPU103は、S1102で決定した後変動パターンに応じて図28に示す前変動パターン判定テーブルを選択し、選択した後変動パターン判定テーブルと、ランダム5の値とに基づいて前変動パターンを決定する。

【1709】

次に、CPU103は、決定した変動パターン(前変動パターンおよび後変動パターン)に対応する変動パターンコマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップS1103)。

【1710】

次に、CPU103は、RAM102に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する(ステップS1104)。そして、CPU103は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行い(ステップS1105)、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理(ステップS112)に対応した値に更新する(ステップS1106)。

【1711】

(特別図柄変動処理)

図37は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図37に示すように、特別図柄変動処理において、CPU103は、変動時間タイマを1減算し(ステップS1201)、変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップS1202でY)、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理(ステップS113)に対応した値に更新する

10

20

30

40

50

(ステップS 1 2 0 3)。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には(ステップS 1 2 0 2でN)、そのまま処理を終了する。

【1 7 1 2】

(特別図柄停止処理)

図38は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図38に示すように、特別図柄停止処理において、CPU103は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図1可変表示部9021または特図2可変表示部9022に停止図柄を導出表示する制御を行う(ステップS 1 3 0 1)。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には特図1可変表示部9021での第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には特図2可変表示部9022での第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドをセットする(ステップS 1 3 0 2)。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用CPU120に送信される。次に、CPU103は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する(ステップS 1 3 0 3)。そして、大当りフラグがセットされていない場合には(ステップS 1 3 0 3でN)、ステップS 1 3 0 9に移行する。

10

【1 7 1 3】

大当りフラグがセットされている場合には(ステップS 1 3 0 3でY)、CPU103は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする(ステップS 1 3 0 4)。次に、演出制御用CPU120に、大当り開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する(ステップS 1 3 0 5)。

20

【1 7 1 4】

また、ROM101に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口およびV大入賞口について、開放回数(たとえば、5回や10回)、開放時間(たとえば、2.9秒)、ラウンド間のインターバル時間(たとえば、0.5秒)などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする(ステップS 1 3 0 6)。たとえば、3Rの通常大当りの場合、1~3Rの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5Rの確変大当りの場合、1~3R目および5R目に通常大入賞口を開放させ、4R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、10Rの確変大当りの場合、1~8R目および10R目に通常大入賞口を開放させ、9R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数(5回や10回)のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

30

【1 7 1 5】

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

40

【1 7 1 6】

ステップS 1 3 0 3で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には(ステップS 1 3 0 4でN)、CPU103は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS 1 3 0 9)。時短フラグがセットされていない場合は(ステップS 1 3 0 9でN)、ステップS 1 3 1 6の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には(ステップS 1 3 0 9でY)、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウント値を1減算する(ステップS 1 3 1 0)。次に、CPU103は、時短回数カウンタの値が0になったか否かを確認する(ステップS 1 3 1 1)。時短回数カウンタの値が0になった場合は(ステップS 1 3 1 1でY)、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする(ステップS 1 3 1 2)。これに

50

より、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数（100回）行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップS1311において、時短回数カウンタの値が0になっていない場合には（ステップS1311でN）、ステップS1316の処理へ移行する。

【1717】

ステップS1312の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているかを判定する（ステップS1313）。確変フラグがセットされている場合には（ステップS1313でY）、確変フラグをリセットする（ステップS1314）。次に、CPU103は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率/低ベース状態）に移行したことに応じて、演出制御用CPU120に通常状態指定コマンドを送信し（ステップS1315）、ステップS1316に進む。ステップS1313において確変フラグがセットされていない場合には（ステップS1313でN）、ステップS1314の処理を行わずに、ステップS1315に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応した値に更新し（ステップS1316）、処理を終了する。

10

【1718】

（大当り開放前処理）

図39は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図39に示すように、大当り開放前処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1（減算更新）する（ステップS1401）。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるかを判定し（ステップS1402）、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップS1402でN）、処理を終了する。

20

【1719】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には（ステップS1402でY）、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定コマンドを送信する（ステップS1403）。そして、開放パターンに応じてソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する（ステップS1404）。これにより、1R目においては通常大入賞口が開放する。

【1720】

次に、CPU103は、開放パターンデータ（たとえば、ステップS1306によりRAM102に記憶されたデータ）に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた大入賞口開放時間（たとえば、29秒）を設定する（ステップS1405）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップS115）に応じた値に更新し（ステップS1406）、処理を終了する。

30

【1721】

（大当り開放中処理）

図40は、大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図40に示すように、大当り開放中処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を-1（減算更新）する（ステップS1501）。

【1722】

そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否かを確認する（ステップS1502）。大入賞口制御タイマの値が0になっているときは（ステップS1502でY）、ステップS1511の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは（ステップS1502でN）、通常大入賞口またはV大入賞口を開放中か否かを判定する（ステップS1503）。通常大入賞口またはV大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

40

【1723】

ステップS1503で、通常大入賞口またはV大入賞口が開放中でないと判定された場合には（ステップS1503でN）、処理を終了する。

【1724】

通常大入賞口またはV大入賞口が開放中であれば（ステップS1503でY）、カウン

50

トスイッチ 23 または V 入賞スイッチ 24 がオンになっているか否かを判定する (ステップ S 1504)。カウントスイッチ 23 と V 入賞スイッチ 24 のいずれもがオンになっていなければ (ステップ S 1504 で N)、処理を終了する。一方、カウントスイッチ 23 または V 入賞スイッチ 24 のいずれか一方がオンとなっていれば (ステップ S 1504 で Y)、入賞回数カウンタを +1 (加算更新) する (ステップ S 1505)。

**【1725】**

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ S 1506)。確変決定フラグは、V 入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていなければ (ステップ S 1506 で Y)、ステップ S 1510 の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ (ステップ S 1506 で N)、V 入賞スイッチ 24 がオンになっているか否かを判定する (ステップ S 1507)。V 入賞スイッチ 24 がオンになっていなければ (ステップ S 1507 で N)、ステップ S 1510 の処理へ移行する。一方、V 入賞スイッチがオンとなっていれば (ステップ S 1507 で Y)、確変決定フラグをセットし (ステップ S 1508)、確変判定装置通過指定コマンドを送信し (ステップ S 1509)、ステップ S 1510 の処理へ移行する。

10

**【1726】**

そして、CPU 103 は、入賞回数カウンタの値が所定数 (たとえば 10) になっているか否かを判定する (ステップ S 1510)。入賞回数カウンタの値が所定数になっていなければ (ステップ S 1510 で N)、処理を終了する。

20

**【1727】**

入賞回数カウンタの値が所定数になっているときには (ステップ S 1510 で Y)、CPU 103 は、ソレノイド 82 を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド 83 を駆動して V 大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う (ステップ S 1511)。次に、CPU 103 は、入賞回数カウンタの値をクリアする (0 にする) 処理を行う (ステップ S 1512)。次に、CPU 103 は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放後処理 (ステップ S 116) に応じた値に更新し (ステップ S 1513)、処理を終了する。

**【1728】**

(大当たり開放後処理)

30

図 41 は、大当たり開放後処理の一例を示すフローチャートである。図 41 に示すように、大当たり開放後処理において、CPU 103 は、開放回数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する (ステップ S 1601)。

**【1729】**

開放回数カウンタの値が 0 であれば (ステップ S 1601 で Y)、演出制御用 CPU 120 に大当たり終了指定マンドを送信し (ステップ S 1602)、大入賞口制御タイマに大当たり終了時間 (大当たり遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置 5 において報知する時間) に相当する値を設定し (ステップ S 1603)、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり終了処理 (ステップ S 117) に応じた値に更新し (ステップ S 1604)、処理を終了する。

40

**【1730】**

ステップ S 1601 において、開放回数カウンタの値が 0 でなければ (ステップ S 1601 で N)、演出制御用 CPU 120 に大入賞口開放後指定マンドを送信し (ステップ S 1605)、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する (ステップ S 1606)。

**【1731】**

次に、CPU 103 は、V 大入賞口が開放するラウンド (V 開放ラウンドとも称する) の前、すなわち、次のラウンドが V 開放ラウンドであるか否かを判定する (ステップ S 1607)。V 開放ラウンド前でない場合 (ステップ S 1607 で N)、ソレノイド 82 を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う (ステップ S 1608)。一方、V 開放ラウ

50

ンド前である場合（ステップS 1 6 0 7でY）、ソレノイド8 3を駆動してV大入賞口を開放する制御を行う（ステップS 1 6 0 9）。

【1 7 3 2】

ステップS 1 6 0 8またはステップS 1 6 0 9の後、CPU 1 0 3は、演出制御用CPU 1 2 0に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップS 1 6 1 0）。そして、CPU 1 0 3は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（ステップS 1 1 5）に応じた値に更新し（ステップS 1 6 1 1）、処理を終了する。

【1 7 3 3】

（大当り終了処理）

図4 2は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図4 2に示すように、大当り終了処理において、CPU 1 0 3は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を1減算する（ステップS 1 7 0 1）。そして、CPU 1 0 3は、大入賞口制御タイマの値が0になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップS 1 7 0 2）。大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップS 1 7 0 2でN）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が0になっていれば（ステップS 1 7 0 2でY）、大当りフラグをリセットする（ステップS 1 7 0 3）。

【1 7 3 4】

次に、CPU 1 0 3は、V入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS 1 7 0 4）。確変決定フラグがセットされていないければ（ステップS 1 7 0 4でN）、ステップS 1 7 0 5の処理へ移行する。ステップS 1 7 0 4において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップS 1 7 0 4でY）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップS 1 7 0 7）。次に、演出制御用CPU 1 2 0に確変状態指定コマンドを送信し（ステップS 1 7 0 8）、確変決定フラグをリセットし（ステップS 1 7 0 9）、ステップS 1 7 1 0の処理へ移行する。

【1 7 3 5】

ステップS 1 7 1 0では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップS 1 7 1 0）、時短回数カウンタに1 0 0をセットする（ステップS 1 7 1 1）。そして、ステップS 1 7 1 2の処理へ移行する。

【1 7 3 6】

一方、ステップS 1 7 0 4において、確変決定フラグがセットされていないければ（ステップS 1 7 0 4でN）、ステップS 1 7 0 5では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップS 1 7 0 5）、時短回数カウンタに1 0 0をセットし（ステップS 1 7 0 6）、ステップS 1 7 1 2の処理へ移行する。

【1 7 3 7】

ステップS 1 7 1 2では、演出制御用CPU 1 2 0に時短状態指定コマンドを送信する（ステップS 1 7 1 2）。そして、CPU 1 0 3は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS 1 1 0）に対応した値に更新し（ステップS 1 7 1 3）、処理を終了する。なお、演出制御用CPU 1 2 0側は、CPU 1 0 3から送信される確変状態指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。

【1 7 3 8】

〔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。

【1 7 3 9】

（演出制御メイン処理）

演出制御基板1 2では、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU 1 2 0が起動して、図4 3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4 3は、演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。図4 3に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU 1 2 0は、まず、所定の初期化処理を

10

20

30

40

50

実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定などを行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

#### 【1740】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、たとえばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（たとえば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73でN）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

10

#### 【1741】

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

20

#### 【1742】

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

30

#### 【1743】

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

40

#### 【1744】

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

#### 【1745】

50

## (演出制御プロセス処理)

図 4 4 は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理は、図 4 3 のステップ S 7 6 にて実行される処理である。図 4 4 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、たとえば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

## 【 1 7 4 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、たとえば 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 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

## 【 1 7 4 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。

## 【 1 7 4 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、その決定結果などを反映した演出制御パターン(表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

## 【 1 7 4 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、LED ドライバに対する指令(ランプ制御データ)の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯/消灯/点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、たとえば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 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。

## 【 1 7 5 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 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、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

10

20

30

40

50

スフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

#### 【 1 7 5 1 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、たとえば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、たとえば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに  
10

#### 【 1 7 5 2 】

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

#### 【 1 7 5 3 】

( 可変表示開始設定処理 )

図 4 5 は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図 4 5 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示の結果がハズレに決定されているか否かを確認する(ステップ S 7 1 0 1)。演出制御用 CPU 1 2 0 は、ハズレに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する(ステップ S 7 1 0 3)。  
20

#### 【 1 7 5 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、ハズレ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないハズレの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し(ステップ S 7 1 0 5)、ステップ S 7 1 0 6 へ進む。  
30

#### 【 1 7 5 5 】

ステップ S 7 1 0 3 の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合(リーチ変動パターンであると判定した場合は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し(ステップ S 7 1 0 4)、ステップ S 7 1 0 6 へ進む)。  
40

#### 【 1 7 5 6 】

また、ステップ S 7 1 0 1 の処理でハズレとすることに決定されていない場合(大当りとするのが決定された場合)に、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当りの種別に応じて、大当り図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し(ステップ S 7 1 0 2)、ステップ S 7 1 0 6 へ進む。  
40

#### 【 1 7 5 7 】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理を行う演出設定処理(ステップ S 7 1 0 6)を実行した後、ステップ S 7 1 0 7 に進む。たとえば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 7 1 0 6 の演出設定処理において、大当りを示唆する(大当りか否かを煽る)演出を実行するか否かを決定する。具体的には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、大当りを示唆する(大当りか否かを煽る)演出として、後述する図 1 4 1 ( r 4 1 ) に示すカットイン演出を実行するか否かを決定する。本実施の形態において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンドによって指定された変動パターンに基づき最終リーチに発展するか否かを特定し、最終リーチに発展する場合には、当該変動パターンに基づき大当りか否かを特定し、特定した大当りか否かの結果に基づきカットイン演出を実行するか  
50

否か、および実行する場合のカットイン演出の種類（赤カットイン演出、緑カットイン演出）を決定する。演出制御用CPU101は、カットイン演出を実行する場合には、カットイン演出を実行するための情報を、演出設定処理において設定する。

【1758】

ステップS7107では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。ステップS7107においては、変動パターンコマンドによって指定された変動パターン、および、ステップS7106の処理で決定した演出の演出制御パターンなどにより指定された各種演出制御（演出動作）パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

10

【1759】

ROM121に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における画像表示装置5の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

【1760】

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、輝度データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミングなどが設定されている。

20

【1761】

次に、演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップS7108）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータにおけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（ステップS7109）。

【1762】

ステップS7109の処理を実行したら、プロセスデータの内容（表示制御実行データ、輝度データ、音番号データ）にしたがって演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を開始する（ステップS7110）。たとえば、表示制御実行データにしたがって、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために指令を出力する。また、各種LEDなどの発光体を点灯/消灯制御を行わせるために、LEDドライバに対して制御信号（ランプ制御データ）を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【1763】

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップS7111）、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にし（ステップS7112）、可変表示開始設定処理が終了する。

40

【1764】

<遊技の進行の詳細>

上述したように構成されているパチンコ遊技機1においては、以下のように遊技が進行する。パチンコ遊技機1においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入すると、第1特図ゲームが開始される。第1特図ゲームの結果、特図1可変表示部9021が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当

50

りが発生する。

【1765】

第1特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、通常大当り1、2、確変大当り1～4がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置5の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第2流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図LED基板9020の右打ち表示部9030および第4図柄ユニット9050の右打ち表示部9055においてもたとえばLEDなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

10

【1766】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、3Rの通常大当りの場合は3回、10Rの確変大当りの場合は10回）に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間（たとえば29秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば10個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【1767】

大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、100回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、大当りラウンド中にV入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（たとえば100回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。

20

【1768】

大当りラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当り（初当りとも称する）が発生した以降、大当りラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【1769】

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

30

【1770】

大当りラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入することで、第2特図ゲームが開始される。第2特図ゲームの結果、特図2可変表示部9022が大当り図柄を示す表示態様となると、大当り（連チャン当りとも称する）が発生する。

40

【1771】

第2特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、確変大当り5～9がある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055による右打ち促進演出は、初当り時から継続している。

【1772】

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

50

## 【 1 7 7 3 】

そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数（たとえば、100回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当りラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当りが発生した以降、大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

## 【 1 7 7 4 】

初当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当りが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置5、右打ち表示部9030、および右打ち表示部9055による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

## 【 1 7 7 5 】

## &lt; 演出の流れ &gt;

次に、パチンコ遊技機1で実行される一連の演出の流れについて説明する。図46は、一連の演出の流れを説明するための図である。パチンコ遊技機1では、変動表示が開始されてから変動表示が停止するまでの間に報知演出が実行される。報知演出は、特図や飾り図柄の変動が大当りを示す態様で停止するか否か、すなわち大当り遊技状態に制御されるか否かを遊技者に報知する演出である。報知演出は、複数の演出のパートから形成されており、本実施の形態においては、開始パート、煽りパート、当りエピローグパート、ハズレエピローグパート、役物動作パート、救済当りパート、再抽選パート、およびファンファーレパートが含まれる。再抽選パートの後は、大当り遊技状態へ移行するまでに実行されるファンファーレパートとなる。なお、煽りパートのことを導入パートとも称する。また、当りエピローグパートと、ハズレエピローグパートとをまとめてエピローグパートとも称する。

## 【 1 7 7 6 】

## 〔 開始パート 〕

開始パートは、前変動パターンに対応する演出が実行されるパートである。開始パートは、変動が開始され疑似連やノーマルリーチが実行された後にSPリーチが開始するまでの期間を示すパートでもある。なお、開始パートには非リーチハズレとなる変動も含まれる。

## 【 1 7 7 7 】

## 〔 煽りパート（導入パート） 〕

煽りパート（導入パート）は、SPリーチ（スーパーリーチとも称する）の開始時（SPリーチのタイトル表示の開始タイミング）から大当りかハズレかの分岐を向かえるタイミングまでを含む。また、煽りパートは、実行する演出により大当りとなるかハズレとなるかを煽るパートである。煽りパートは、開始パートの後に実行されるSP前半リーチAやSP前半リーチBに対応するパート、SP前半リーチから発展するSP後半リーチA、SP後半リーチB、SP最終リーチのいずれかに対応するパートが含まれる。なお、SP前半リーチA、SP前半リーチBをまとめてSP前半、SP後半リーチA、SP後半リーチB、SP最終リーチをまとめてSP後半と称することもある。

## 【 1 7 7 8 】

## 〔 エピローグパート 〕

エピローグパートは、各煽りパートの後に大当り表示結果となることを報知する当りエピローグパート、および、ハズレ表示結果となることを報知するハズレエピローグパートを含む。当りエピローグパートにおいては、エピローグパートの少なくとも最終部

10

20

30

40

50

分において、変動中の図柄が大当り表示結果となって大当り遊技状態に制御される旨を報知するようなストーリー展開による演出が実行される。ハズレエピソードパートにおいては、エピソードパートの少なくとも最終部分において、変動中の図柄がハズレ表示結果となって大当り遊技状態に制御されない旨を報知するようなストーリー展開による演出が実行される。

【1779】

また、エピソードパートにおいて、大当り表示結果となることの報知は、後述する最終リーチのように、導入パート後、当否報知を行うときに役物可動により報知するときと、最終リーチ以外のSPリーチのように、役物を用いず液晶（画像表示装置5）におけるストーリー展開により報知するときとがある。エピソードパートのうち、役物可動により報知する当りエピソードパートを当否報知パートとも称する。具体的には、SP前半リーチA、BおよびSP後半リーチA、Bにおいては、導入パートの後に実行されるエピソードパートにおいて、大当りが発生する場合は上述したような当りエピソードパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御される旨が報知され、大当りが発生しない場合はハズレエピソードパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。ストーリー演出における最初のストーリー展開によって、当りか否かが示唆されることもある。一方、最終リーチにおいては、導入パートの後に実行されるエピソードパートにおいて、先ずは当否報知パート（役物動作パート）によって役物が動作することで大当り遊技状態に制御されるか否かの分岐があり、その後、大当りが発生する場合は上述したような当りエピソードパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御される旨が報知され、大当りが発生しない場合はハズレエピソードパートによって液晶を用いたストーリー演出の結末として大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。このように、最終リーチにおける当りエピソードパートには、当否報知パートと、その後に訪れる当りエピソードパートまたはハズレエピソードパートとが含まれる。

【1780】

また、SP前半リーチAに対応して、SP前半リーチAの当りエピソードパート、SP前半リーチAのハズレエピソードパートが実行される。SP前半リーチBに対応して、SP前半リーチBの当りエピソードパート、SP前半リーチBのハズレエピソードパートが実行される。SP後半リーチAに対応して、SP後半リーチAの当りエピソードパート、SP後半リーチAのハズレエピソードパートが実行される。SP後半リーチBに対応して、SP後半リーチBの当りエピソードパート、SP後半リーチBのハズレエピソードパートが実行される。SP最終リーチに対応して、SP最終リーチの当りエピソードパート、SP最終リーチのハズレエピソードパートが実行される。

【1781】

[役物動作パート]

役物動作パートは、可動体32を動作させることによりSP前半からSP後半へ発展することを示す演出が実行されるSP後半発展時の期間に対応するパートである。役物動作パートは、SP前半リーチAの煽りパートあるいは、SPリーチ前半Bの煽りパートの後に実行される。そして、役物動作パートの後は、SP後半リーチAの煽りパート、SP後半リーチBの煽りパート、SP最終リーチの煽りパートのいずれかが実行される。

【1782】

[救済当りパート]

救済当りパートは、一旦ハズレと見せかけてその後大当りであることを示唆する救済当り演出が実行されるパートである。救済当りパートは、SP後半リーチAのハズレエピソードパート、SP後半リーチBのハズレエピソードパート、あるいはSP最終リーチのハズレエピソードパートのいずれかから発展することがあるパートである。

【1783】

[再抽選パート]

再抽選パートは、大当り表示結果が表示される当りエピソードパートの後に実行される

パートである。具体的には、再抽選演出は、SP前半リーチAの当りエピロークパート、SPリーチ前半Bの当りエピロークパート、SP後半リーチAの当りエピロークパート、SP後半リーチBの当りエピロークパート、SP最終リーチの当りエピロークパート、および救済当りパートの後に実行される。なお、本実施例においては各当りパート（当りエピロークパート、救済当りパート）の後に必ず再抽選パートが実行されるが、再抽選演出パートに移行しない場合があってもよい。たとえば、救済パートの後は再抽選パートが実行されないようにしてもよいし、当りエピロークパートの後に再抽選パートが実行されないようにしてもよいし、大当り表示結果として確変図柄（確変となることを示す奇数図柄）が導出される場合には再抽選パートが実行されないようにしてもよい。

#### 【1784】

##### [ 当否決定前後の関係 ]

次に、一連の演出を当否決定の前後のタイミングで区切った場合の例について説明する。図47は、当否決定前後の関係、SP前半リーチA大当り、SP最終リーチ大当りを説明するための図である。ここで、当否決定とは、煽りパートの最終段階において大当り表示結果となるかハズレ表示結果となるかの分岐を示す演出のことである。図47(A)に示すように、一連の演出は、変動開始から変動停止までにおいて、当否決定の前後のタイミングで当否決定前と当否決定後とで実行されるパートに分けることができる。当否決定前のパートには、開始パート、煽りパートが含まれる。また、当否決定後のパートには、エピロークパート（当り、ハズレ）、救済当りパート、再抽選パートが含まれる。

#### 【1785】

このように、変動開始から変動停止までの一連の演出は、複数のパートから構成されている。また、変動開始から変動停止までをSPリーチ開始（後変動開始）の前後で分けることもできる。このような場合には、SPリーチ開始前が前述した前変動の変動パターンに対応し、SPリーチ開始後が前述した後変動の変動パターンに対応する。

#### 【1786】

次に、図47(B)を用いて各変動パターンのうちSP前半リーチA大当りの変動パターンであるメイン変動番号20の変動パターンについて説明する。SP前半リーチA大当りの変動パターンでは、変動開始からSPリーチ開始（後変動開始）までが開始パートとなる。そして、SPリーチ開始（後変動開始）から当否決定までが煽りパート（SP前半リーチA）となる。SP前半リーチA大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピロークパート（SP前半リーチA当り）となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、SP前半リーチA大当りの変動パターンでは、開始パートが60秒、煽りパート（SP前半リーチA）が20秒、エピロークパート（SP前半リーチA当り）が15秒、再抽選パートが20秒となるような時間が設定されている。

#### 【1787】

次に、図47(C)を用いて各変動パターンのうちSP最終リーチ大当りの変動パターンであるメイン変動番号26の変動パターンについて説明する。SP最終リーチ大当りの変動パターンでは、変動開始からSPリーチ開始（後変動開始）までが開始パートとなる。そして、SPリーチ開始（後変動開始）からSP後半発展までが煽りパート（SP前半リーチA）となる。そして、SP後半発展から当否決定までが煽りパート（SP最終リーチ）となる。SP最終リーチ大当りの変動パターンでは、当否決定のタイミングで役物が可動することはない。そして、当否決定から再抽選演出開始までがエピロークパート（SP最終リーチ当り）となる。そして、再抽選演出開始から変動停止までが再抽選パートとなる。たとえば、SP最終リーチ大当りの変動パターンでは、開始パートが60秒、煽りパート（SP前半リーチA）が20秒、煽りパート（SP最終リーチ）が25秒、エピロークパート（SP最終リーチ当り）が30秒、再抽選パートが20秒となるような時間が設定されている。

#### 【1788】

図47(B)、(C)に示すように、SP前半リーチAよりも期待度の高いSP最終リ

10

20

30

40

50

ーチの方が、変動時間が長い。また、SP前半リーチAよりも期待度の高いSP最終リーチの方が合計の煽りパートの時間、エピローグパートの時間が長くなっている。これにより、期待度の高い変動程遊技者を煽る期間を長くできるとともに、当たったときの余韻の時間も長くできるため、祝福感を高めることができる。

#### 【1789】

<シナリオについて>

次に、一連の演出の中で実行される演出内容と遊技効果ランプ9との対応関係についてパート毎のシナリオによりに説明する。ここで述べるシナリオとは、一連の演出の各場面がどのような内容で進行するかをまとめた台本の役割がある。各パートのシナリオは、後述する各パートに対応した演出態様を説明するための図に対応している。画像表示装置5の画面上で実行される演出や、遊技効果ランプ9の態様などの内容は、後述する演出態様を説明するための図を用いて詳細に説明する。以下では、各パートのシナリオを説明するための図と、後述する演出態様を説明するための図との対応関係を説明する。

10

#### 【1790】

図48は、開始パートのシナリオを説明するための図である。図46の番号1に対応する開始パートのシナリオは、後述する図68～図74の演出態様に対応している。図49は、煽りパート（SP前半リーチA）のシナリオを説明するための図である。図46の番号2に対応する煽りパート（SP前半リーチA）のシナリオは、後述する図75～図80の演出態様に対応している。図51は、当りエピローグパート（SP前半リーチA）、ハズレエピローグパート（SP前半リーチA）のシナリオを説明するための図である。図46の番号3に対応する当りエピローグパート（SP前半リーチA）のシナリオは、後述する図81～図82の演出態様に対応している。図46の番号4に対応するハズレエピローグパート（SP前半リーチA）のシナリオは、後述する図83～図84の演出態様に対応している。

20

#### 【1791】

図51は、煽りパート（SP前半リーチB）のシナリオを説明するための図である。図46の番号5に対応する煽りパート（SP前半リーチB）のシナリオは、後述する図85～図90の演出態様に対応している。図52は、当りエピローグパート（SP前半リーチB）、ハズレエピローグパート（SP前半リーチB）のシナリオを説明するための図である。図46の番号6に対応する当りエピローグパート（SP前半リーチB）のシナリオは、後述する図91～図93の演出態様に対応している。図46の番号7に対応するハズレエピローグパート（SP前半リーチB）のシナリオは、後述する図94～図95の演出態様に対応している。図53は、役物動作パート（SP後半発展時）のシナリオを説明するための図である。図46の番号8に対応する役物動作パート（SP後半発展時）のシナリオは、後述する図96の演出態様に対応している。

30

#### 【1792】

図54は、煽りパート（SP後半リーチA）のシナリオを説明するための図である。図46の番号9に対応する煽りパート（SP後半リーチA）のシナリオは、後述する図97～図109の演出態様に対応している。図55は、当りエピローグパート（SP後半リーチA）、ハズレエピローグパート（SP後半リーチA）のシナリオを説明するための図である。図46の番号10に対応する当りエピローグパート（SP後半リーチA）のシナリオは、後述する図110～図111の演出態様に対応している。図46の番号11に対応するハズレエピローグパート（SP後半リーチA）のシナリオは、後述する図112～図113の演出態様に対応している。

40

#### 【1793】

図56は、煽りパート（SP後半リーチB）のシナリオを説明するための図である。図46の番号12に対応する煽りパート（SP後半リーチB）のシナリオは、後述する図114～図122の演出態様に対応している。図57は、当りエピローグパート（SP後半リーチB）、ハズレエピローグパート（SP後半リーチB）のシナリオを説明するための図である。図46の番号13に対応する当りエピローグパート（SP後半リーチB）のシ

50

ナリオは、後述する図 1 2 3 ~ 図 1 2 5 の演出態様に対応している。図 4 6 の番号 1 4 に対応するハズレエピローグパート（SP 後半リーチ B）のシナリオは、後述する図 1 2 6 ~ 図 1 2 7 の演出態様に対応している。

【 1 7 9 4 】

図 5 8 および図 5 9 は、煽りパート（SP 最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。図 4 6 の番号 1 5 に対応する煽りパート（SP 最終リーチ）のシナリオは、後述する図 1 2 8 ~ 図 1 4 5 の演出態様に対応している。図 6 0 は、当りエピローグパート（SP 最終リーチ）、ハズレエピローグパート（SP 最終リーチ）のシナリオを説明するための図である。図 4 6 の番号 1 6 に対応する当りエピローグパート（SP 最終リーチ）のシナリオは、後述する図 1 4 6 ~ 図 1 4 9 の演出態様に対応している。図 4 6 の番号 1 7 に対応するハズレエピローグパート（SP 最終リーチ）のシナリオは、後述する図 1 5 0 ~ 図 1 5 1 の演出態様に対応している。図 6 1 は、救済当りパートのシナリオを説明するための図である。図 4 6 の番号 1 8 に対応する救済当りパートのシナリオは、後述する図 1 5 2 ~ 図 1 5 3 の演出態様に対応している。

10

【 1 7 9 5 】

図 6 2 は、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオを説明するための図である。図 4 6 の番号 1 9 に対応する再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出）のシナリオは、後述する図 1 5 4 ~ 図 1 6 9 の演出態様に対応している。図 6 3 は、再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。図 4 6 の番号 2 0 に対応する再抽選パート（ボタン操作後に奇数図柄導出）のシナリオは、後述する図 1 7 0 ~ 図 1 7 2 の演出態様に対応している。図 4 6 の番号 2 2 に対応するファンファーレパートのシナリオは、後述する図 1 7 3 の演出態様に対応している。図 6 4 は、再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）、ファンファーレパートのシナリオを説明するための図である。図 4 6 の番号 2 1 に対応する再抽選パート（ボタン操作後に偶数図柄導出）のシナリオは、後述する図 1 7 4 ~ 図 1 7 6 の演出態様に対応している。図 4 6 の番号 2 2 に対応するファンファーレパートのシナリオは、後述する図 1 7 7 の演出態様に対応している。

20

【 1 7 9 6 】

< LED ドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み >

図 6 5 は、LED ドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施の形態において、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御 CPU 1 2 0 は、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数のランプ（LED）のうちの 1 または複数のランプ（LED）を点灯 / 点滅 / 消灯させるための輝度データを、LED ドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。なお、以下では、演出制御用 CPU 1 2 0 によって LED などのランプに対して行われる点灯 / 点滅 / 消灯の制御を、ランプ制御とも称する。LED ドライバは、演出制御用 CPU 1 2 0 から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプを点灯 / 点滅 / 消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ 9 は、LED ドライバにより調整された電流に基づき、点灯 / 点滅 / 消灯する。

30

【 1 7 9 7 】

より具体的に説明すると、演出制御基板 1 2 の ROM 1 2 1 や RAM 1 2 2 には、各遊技効果ランプ 9 をランプ制御するための輝度データが格納された輝度データテーブルが記憶されている。輝度データテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用輝度データテーブルと、SP リーチ中の各パート（煽りパート、当りエピローグパート、ハズレエピローグパート、および役物動作パートなど）において用いられる SP リーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。

40

【 1 7 9 8 】

さらに、背景用輝度データテーブルは、低確低ベース状態（通常状態）において用いられる通常背景用輝度データテーブルと、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態の

50

ラウンド中において用いられる大当り背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディング背景用輝度データテーブルと、高確高ベース状態（確変状態）において用いられる確変背景用輝度データテーブルとを含む。

【1799】

上述した背景用輝度データテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、エンディング状態、および確変状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用輝度データテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用CPU120は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに基づき輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。

10

【1800】

さらに、エラー用輝度データテーブル、SPリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図65に示すように、エラー用輝度データテーブル、SPリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【1801】

たとえば、演出制御用CPU120は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにSPリーチに発展した場合、当該SPリーチに対応するSPリーチ用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該SPリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御されているときにSPリーチに発展すると、SPリーチ用輝度データテーブルに基づきSPリーチに対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御される。なお、SPリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データがLEDドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データはLEDドライバに出力されないが、SPリーチが終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データがLEDドライバに出力され、大当りとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づき輝度データがLEDドライバに出力される。

20

30

【1802】

より具体的には、演出制御用CPU120は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度データテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、SPリーチなどに発展すると、当該SPリーチに対応するSPリーチ用輝度データテーブルを、背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用CPU120は、背景用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用CPU120は、SPリーチ用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ9をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはLEDドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用CPU120は、SPリーチが終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。

40

【1803】

また、たとえば、演出制御用CPU120は、SPリーチ中においてSPリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルをSPリーチ用輝度データテーブルよりも優

50

先的に用いて、当該エラー用輝度データテーブルに基づき輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、SPリーチ用輝度データテーブルに基づきSPリーチに対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御されているときにエラーが発生すると、エラー用輝度データテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御される。なお、エラー用輝度データテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力されている期間においては、SPリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データはLEDドライバに出力されないが、エラーが解除されて再びSPリーチ中の遊技状態に戻った場合には、SPリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力される。

#### 【1804】

より具体的には、演出制御用CPU120は、制御中のSPリーチに対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該SPリーチに対応するSPリーチ用輝度データテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルを、SPリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用CPU120は、SPリーチ用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用CPU120は、エラー用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ9をランプ制御している間においても、SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、エラー用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはLEDドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用CPU120は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。

#### 【1805】

<遊技効果ランプの点灯態様>

本実施の形態においては、上述したような演出制御用CPU120によるLEDドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。ここで、図66および図67を参照しながら、各遊技効果ランプ9の点灯態様について詳細に説明する。図66および図67は、遊技効果ランプ9の点灯態様を説明するための図である。

#### 【1806】

本実施形態においては、枠ランプ、役物ランプ9A、盤左ランプ9B、アタッカランプ9E、Vアタッカランプ9F、および電チューランプ9Hといった各遊技効果ランプ9の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ9の態様を「点灯態様」とも称する。

#### 【1807】

「消灯」という用語は、遊技効果ランプ9が点灯しておらず輝度が0となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ9が点灯しているがその輝度が極低輝度（たとえば、後述する輝度「1」）となる状態を含む。

#### 【1808】

たとえば、図66(X1)に示すように、枠ランプの輝度データとして規定されるRGB(Red、Green、Blue)のデータが「000」である場合、枠ランプは「消灯」する。また、枠ランプの輝度データ(RGBのデータ)が「111」である場合、枠ランプは極低輝度で白色に点灯する。本実施の形態においては、このようなRGBのデータが「111」となる枠ランプの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

#### 【1809】

図66(X1)に示すように、役物ランプ9Aの輝度データとして規定されるRRRR(Red、Red、Red、Red)のデータが「0000」である場合、役物ランプ9Aは「消灯」する。また、役物ランプ9Aの輝度データ(RRRRのデータ)が「1111」である場合、役物ランプ9Aは極低輝度で赤色に点灯する。本実施の形態においては

10

20

30

40

50

、このようなRRRRのデータが「1111」となる役物ランプ9Aの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【1810】

図66(X1)に示すように、盤左ランプ9Bの輝度データとして規定されるWWWW(W White、White、White、White、White)のデータが「0000」である場合、盤左ランプ9Bは「消灯」する。また、盤左ランプ9Bの輝度データ(WWWWWのデータ)が「11111」である場合、盤左ランプ9Bは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなWWWWWのデータが「11111」となる盤左ランプ9Bの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【1811】

図66(X1)に示すように、アタッカランプ9Eの輝度データとして規定されるRGB(Red、Green、Blue)のデータが「000」である場合、アタッカランプ9Eは「消灯」する。また、アタッカランプ9Eの輝度データ(RGBのデータ)が「111」である場合、アタッカランプ9Eは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなRGBのデータが「111」となるアタッカランプ9Eの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【1812】

図66(X1)に示すように、Vアタッカランプ9Fの輝度データとして規定されるWWW(White、White、White)のデータが「000」である場合、Vアタッカランプ9Fは「消灯」する。また、Vアタッカランプ9Fの輝度データ(WWWのデータ)が「111」である場合、Vアタッカランプ9Fは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなWWWのデータが「111」となるVアタッカランプ9Fの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【1813】

図66(X1)に示すように、電チューランプ9Hの輝度データとして規定されるRGB(Red、Green、Blue)のデータが「000」である場合、電チューランプ9Hは「消灯」する。また、電チューランプ9Hの輝度データ(RGBのデータ)が「111」である場合、電チューランプ9Hは極低輝度で点灯する。本実施の形態においては、このようなRGBのデータが「111」となる電チューランプ9Hの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【1814】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ9が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ9に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ9が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ9の点灯を含む。なお、輝度データは、16進数のデータであって「0」から「F」まで指定することができ、「0」が輝度がなく、「1」が最も輝度が低く、「F」が最も輝度が高くなる。

【1815】

たとえば、図66(X2)に示すように、枠左ランプ9L1～9L12の輝度データ(RGBのデータ)が「AAA」である場合、枠左ランプ9L1～9L12は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、枠左ランプ9L1～9L12は明るく点灯する。

【1816】

図66(X3)に示すように、枠右ランプ9R2～9R12の輝度データ(RGBのデータ)が「AAA」である場合、枠右ランプ9R2～9R12は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、枠右ランプ9R2～9R12は明るく点灯する。

【1817】

図67(X4)に示すように、役物ランプ9Aの輝度データ(RRRRのデータ)が「AAAA」である場合、役物ランプ9Aは「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、役物ランプ9Aは明るく点灯する。

10

20

30

40

50

## 【 1 8 1 8 】

図 6 7 ( X 5 ) に示すように、盤左ランプ 9 B の輝度データ ( W W W W W のデータ ) が「 A A A A A 」である場合、盤左ランプ 9 B は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、盤左ランプ 9 B は明るく点灯する。

## 【 1 8 1 9 】

図 6 7 ( X 6 ) に示すように、アタッカランプ 9 E の輝度データ ( R G B のデータ ) が「 A A A 」である場合、アタッカランプ 9 E は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、アタッカランプ 9 E は明るく点灯する。Vアタッカランプ 9 F の輝度データ ( W W W のデータ ) が「 A A A 」である場合、Vアタッカランプ 9 F は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、Vアタッカランプ 9 F は明るく点灯する。電チューランプ 9 H の輝度データ ( R G B のデータ ) が「 A A A 」である場合、電チューランプ 9 H は「点灯」し、特にこの場合、輝度が高いため、電チューランプ 9 H は明るく点灯する。

10

## 【 1 8 2 0 】

「点滅」という用語は、遊技効果ランプ 9 が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第 1 輝度と当該第 1 輝度よりも高い第 2 輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。たとえば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「 2 」～「 F 」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「 0 」や「 1 」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施の形態においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ 9 が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

20

## 【 1 8 2 1 】

< パチンコ遊技機 1 の演出態様 >

次に、図 6 8 ~ 図 1 7 7 を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様について説明する。なお、本実施の形態においては、メイン変動番号 9、1 2、1 5、2 0、2 3、2 6 のいずれかの変動パターンが選択された場合の演出態様について説明する。

## 【 1 8 2 2 】

具体的には、メイン変動番号 9 の変動パターンが選択された場合、図 4 6 に示す複数のルートのうち、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ A の煽りパート ( 2 )、S P 前半リーチ A のハズレエピローグパート ( 4 ) の順に演出が遷移するか、あるいは、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ B の煽りパート ( 5 )、S P 前半リーチ B のハズレエピローグパート ( 7 ) の順に演出が遷移する。

30

## 【 1 8 2 3 】

メイン変動番号 1 2 の変動パターンが選択された場合、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ A の煽りパート ( 2 )、役物動作パート ( 8 )、S P 後半リーチ A の煽りパート ( 9 )、S P 後半リーチ A のハズレエピローグパート ( 1 1 ) の順に演出が遷移するか、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ A の煽りパート ( 2 )、役物動作パート ( 8 )、S P 後半リーチ B の煽りパート ( 1 2 )、S P 後半リーチ B のハズレエピローグパート ( 1 4 ) の順に演出が遷移するか、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ B の煽りパート ( 5 )、役物動作パート ( 8 )、S P 後半リーチ A の煽りパート ( 9 )、S P 後半リーチ B のハズレエピローグパート ( 1 4 ) の順に演出が遷移するか、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ B の煽りパート ( 5 )、役物動作パート ( 8 )、S P 後半リーチ B の煽りパート ( 1 2 )、S P 後半リーチ B のハズレエピローグパート ( 1 4 ) の順に演出が遷移する。

40

## 【 1 8 2 4 】

メイン変動番号 1 5 の変動パターンが選択された場合、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ A の煽りパート ( 2 )、役物動作パート ( 8 )、S P 最終リーチの煽りパート ( 1 5 )、S P 最終リーチのハズレエピローグパート ( 1 7 ) の順に演出が遷移するか、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ B の煽りパート ( 5 )、役物動作パート ( 8 )、S P 最終リーチの煽りパート ( 1 5 )、S P 最終リーチのハズレエピローグパート ( 1 7 ) の順に演

50

出が遷移する。

【 1 8 2 5 】

メイン変動番号 2 0 の変動パターンが選択された場合、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ A の煽りパート ( 2 )、S P 前半リーチ A の当りエピローグパート ( 3 ) の順に演出が遷移するか、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ B の煽りパート ( 5 )、S P 前半リーチ B の当りエピローグパート ( 6 ) の順に演出が遷移する。

【 1 8 2 6 】

メイン変動番号 2 0 の変動パターンが選択された場合、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ A の煽りパート ( 2 )、役物動作パート ( 8 )、S P 後半リーチ A の煽りパート ( 9 )、S P 後半リーチ A の当りエピローグパート ( 1 0 ) の順に演出が遷移するか、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ A の煽りパート ( 2 )、役物動作パート ( 8 )、S P 後半リーチ B の煽りパート ( 1 2 )、S P 後半リーチ B の当りエピローグパート ( 1 3 ) の順に演出が遷移するか、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ B の煽りパート ( 5 )、役物動作パート ( 8 )、S P 後半リーチ A の煽りパート ( 9 )、S P 後半リーチ B の当りエピローグパート ( 1 0 ) の順に演出が遷移するか、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ B の煽りパート ( 5 )、役物動作パート ( 8 )、S P 後半リーチ B の煽りパート ( 1 2 )、S P 後半リーチ B の当りエピローグパート ( 1 3 ) の順に演出が遷移する。

10

【 1 8 2 7 】

メイン変動番号 2 6 の変動パターンが選択された場合、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ A の煽りパート ( 2 )、役物動作パート ( 8 )、S P 最終リーチの煽りパート ( 1 5 )、S P 最終リーチの当りエピローグパート ( 1 6 ) の順に演出が遷移するか、開始パート ( 1 )、S P 前半リーチ B の煽りパート ( 5 )、役物動作パート ( 8 )、S P 最終リーチの煽りパート ( 1 5 )、S P 最終リーチの当りエピローグパート ( 1 6 ) の順に演出が遷移する。

20

【 1 8 2 8 】

また、図中においては、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプの態様やスピーカ 8 L , 8 R から出力される演出音などについても示されている。なお、本実施の形態において当りエピローグ後は必ず再抽選パートが実行されるようになっているが、再抽選演出が実行されず当りエピローグパートで終了する変動パターンがあってもよい。また、全変動パターンの一例には、救済当りパートに対応する変動パターンの記載は省略していたが、救済当りパートに対応する変動パターンについても説明する。なお、当りの場合はハズレの変動パターンよりも変動時間が長いため、ハズレと見せかけて当りとなる救済当りパートは、その変動時間を利用して救済当りパートによる演出を実行してもよい。

30

【 1 8 2 9 】

[ 開始パートにおける演出態様 ]

図 6 8 ~ 図 7 4 を参照しながら、開始パートにおける演出態様について説明する。

【 1 8 3 0 】

図 6 8 ( a 1 ) に示すように、1 個の保留記憶に基づき可変表示 ( 変動表示 ) が開始すると、画像表示装置 5 の画面上では、飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R において飾り図柄が可変表示するとともに、第 4 図柄 5 J が可変表示し、さらに、小図柄 5 M が可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。本実施の形態においては、通常遊技状態中の変動において登場するキャラクタとして夢夢ちゃんと言う女の子が飛んでいる画像が表示される。夢夢ちゃんは、パチンコ遊技機 1 で実行される演出において味方キャラクタとして登場する主要なキャラクタである。

40

【 1 8 3 1 】

変動開始時には、遊技効果ランプ 9 が通常背景に対応する黄色で点灯する。なお、可変表示中においては、演出音が適宜スピーカ 8 L , 8 R から出力されるが、演出音については一部の図面のみ記載している。また、遊技効果ランプ 9 による通常背景に対応する黄色の点灯を、「背景黄点灯」と称する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 6 5 を参照しながら

50

説明した通常背景用輝度データテーブルに基づき、遊技効果ランプ9を背景黄点灯のパターンで点灯させる。なお、ここで言う「点灯」は、図66および図67を参照しながら説明したように、常時点灯、ウェーブ点灯、およびモヤ点灯などを含み、以下の説明においても同様である。

#### 【1832】

図68(a2)に示すように、左右の飾り図柄が「2」図柄で仮停止するリーチ態様となった後に、中図柄に擬似連図柄としての「NEXT」図柄が停止する。「NEXT」図柄が停止することにより、擬似的な変動の2変動目が開始されることが示される。「NEXT」図柄の停止時には、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。なお、ここで言う「点滅」は、図66および図67を参照しながら説明したように、ランプが点灯と消灯とを繰り返すことを含み、以下の説明においても同様である。その後、図68(a3)に示すように、擬似連演出による2回目の可変表示が行われることを示す「x2」の文字が表示される。「x2」の表示時には、遊技効果ランプ9が白色で2回点滅する。

10

#### 【1833】

その後、図69(a4)に示すように、擬似的な変動の2変動目として再変動が行われる。画面の左上には、2回目の可変表示であることを示す「x2」の文字が小さく表示される。再変動時には、遊技効果ランプ9が背景黄点灯のパターンで点灯する。その後、図69(a5)に示すように、リーチ態様となった後に、中図柄に擬似連図柄としての「NEXT」図柄が停止する。「NEXT」図柄が停止することにより、擬似的な変動の3変動目が開始されることが示される。「NEXT」図柄の停止時には、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。その後、図69(a6)に示すように、擬似連演出による3回目の可変表示が行われることを示す「x3」の文字が表示される。「x3」の表示時には、遊技効果ランプ9が白色で2回点滅する。

20

#### 【1834】

その後、図70(a7)に示すように、3回目の可変表示として擬似的な再変動が行われる。画面の左上には、3回目の可変表示であることを示す「x3」の文字が小さく表示される。再変動時には、遊技効果ランプ9が背景黄点灯のパターンで点灯する。その後、図70(a8)に示すように、左の飾り図柄表示エリア5Lにおいて「2」が停止するとともに、右の飾り図柄表示エリア5Rにおいても「2」が停止するリーチテンパイと称されるリーチ態様となる。リーチテンパイ時には、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。そして、図70(a9)に示すように、リーチテンパイ時の態様で中図柄が変動したまま背景の暗転が開始され画面が暗くなる。背景暗転開始時には、遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。

30

#### 【1835】

その後、図71(a10)に示すように、飾り図柄、夢夢ちゃんのキャラクタ画像の表示を隠すようにシャッターの形状の画像(以下、単にシャッターとも称する)が表示される。飾り図柄のレイヤや夢夢ちゃんのキャラクタのレイヤよりもシャッターのレイヤの方が優先度が高い。優先度が高いとは画像のレイヤ(画像の層)が前面側に位置するということである。図71(a10)に示すように、シャッターは画面の上下から画面の中央に向けて閉まるように表示される。シャッターの画像により、シャッターよりも後ろの画像が視認できなくなっていく。また、シャッターが徐々に閉鎖する状況に合わせて画面輝度が徐々に低下する。(a10)のシャッターが閉まる状態では、段階的に輝度を低下させながら遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。

40

#### 【1836】

その後、図71(a11)に示すように、シャッターがさらに閉まり画面輝度が(a10)の時点よりも低下する。(a11)のシャッターが閉まる状態では、遊技効果ランプ9の輝度が(a10)の時点からさらに低下して遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。その後、図71(a12)に示すように、シャッターがさらに閉まり画面輝度が(a11)の時点よりも低下する。(a12)のシャッターが閉まる状態では、遊技効果ランプ9の輝度が(a11)の時点からさらに低下して遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。画面輝

50

度は、( a 1 0 ) ~ ( a 1 2 ) にかけてたとえば ( a 1 0 ) 7 5 % > ( a 1 1 ) 5 0 % > ( a 1 2 ) 2 5 % の関係となるように徐々に低下していく。また、遊技効果ランプ 9 の輝度が ( a 1 0 ) ~ ( a 1 2 ) にかけて徐々に低下していく。

#### 【 1 8 3 7 】

その後、図 7 2 ( a 1 3 ) に示すように、シャッターが完全に閉まる。( a 1 3 ) のシャッターが閉まった状態では、遊技効果ランプ 9 の輝度が ( a 1 2 ) の時点と同じ輝度を維持した状態で遊技効果ランプ 9 が赤色で点灯する。その後、図 7 2 ( a 1 4 ) ~ ( a 1 5 ) にかけてシャッターが閉鎖された状態が維持される。( a 1 4 ) および ( a 1 5 ) のシャッターの閉鎖が維持された状態では、遊技効果ランプ 9 の輝度が ( a 1 3 ) の時点と同じ輝度を維持した状態で遊技効果ランプ 9 が赤色で点灯する。

10

#### 【 1 8 3 8 】

その後、図 7 3 ( a 1 6 ) ~ ( a 1 8 ) にかけてシャッターが徐々に開放する状況に合わせて画面輝度が徐々に向上する。( a 1 6 ) のシャッターが開く状態では、遊技効果ランプ 9 の輝度が ( a 1 5 ) の時点と同じ輝度を維持した状態で遊技効果ランプ 9 が赤色で点灯する。その後、図 7 3 ( a 1 7 ) に示すように、シャッターがさらに開放し画面輝度が ( a 1 6 ) の時点よりも向上する。( a 1 7 ) のシャッターが開く状態では、遊技効果ランプ 9 の輝度が ( a 1 6 ) の時点と同じ輝度を維持した状態で遊技効果ランプ 9 が赤色で点灯する。その後、図 7 3 ( a 1 8 ) に示すように、シャッターがさらに開放し画面輝度が ( a 1 7 ) の時点よりも向上する。( a 1 8 ) のシャッターが開く状態では、遊技効果ランプ 9 の輝度が ( a 1 7 ) の時点と同じ輝度を維持した状態で遊技効果ランプ 9 が赤色で点灯する。

20

#### 【 1 8 3 9 】

画面輝度は、( a 1 6 ) ~ ( a 1 7 ) にかけてたとえば ( a 1 6 ) 2 5 % < ( a 1 7 ) 5 0 % < ( a 1 8 ) 7 5 % の関係となるように徐々に向上していく。また、遊技効果ランプ 9 は、( a 1 6 ) ~ ( a 1 8 ) にかけて輝度を維持しながら赤点灯で点灯する。そして、図 7 4 ( a 1 9 ) に示すように、シャッターが完全に開いたときは、S P 前半リーチ A に対応する画面が表示される。( a 1 9 ) のシャッターが開いた状態では画面輝度が 1 0 0 % となっている。また、( a 1 9 ) のシャッターが開いた状態では、遊技効果ランプ 9 が消灯している。なお、「消灯」ではなく「略消灯」であってもよい。また、シャッターが開放していく際に、S P 前半リーチ B に移行することが決定されていた場合には、S P 前半リーチ B に対応する画面が表示されることとなる。( a 1 9 ) の状態から S P 前半リーチ A が実行される場合には、図 7 5 ( b 1 ) の演出へ移行し、( a 1 9 ) の状態から S P 前半リーチ B が実行される場合には、図 8 5 ( e 1 ) の演出へ移行する。

30

#### 【 1 8 4 0 】

[ 煽りパート ( S P 前半リーチ A ) における演出態様 ]

図 7 5 ~ 図 8 0 を参照しながら、煽りパート ( S P 前半リーチ A ) における演出態様について説明する。煽りパート ( S P 前半リーチ A ) は、味方キャラクターである夢夢ちゃん が敵キャラクターである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート ( S P 前半リーチ A ) では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえることができれば大当たり、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえることができなければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

40

#### 【 1 8 4 1 】

図 7 5 ( b 1 ) に示すように、S P 前半リーチ A が実行される煽りパートでは、「爆チューを捕まえる！」との S P 前半リーチ A に対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行される S P 前半の演出の内容が示される。( b 1 ) のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ 9 は消灯している。その後、図 7 5 ( b 2 ) に示すように、タイトル表示が消去されるとともに、爆チューという敵キャラクターが着地する様子を示す画像が表示される。( b 2 ) のタイトル表示が消えた状態では、遊技効果ランプ 9 が赤色で点滅する。また、( b 2 ) のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、S P 前半リーチ A に対応する B G M が出力される。その後、図 7 5 ( b 3 ) に示

50

すように、敵キャラである爆チューが画面中央に着地してポーズを取る画像が表示される。(b3)の敵キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点灯する。

【1842】

その後、図76(b4)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。(b4)の対峙の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ9は、爆チューが表示されている右側が爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(b5)に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」に対応する字幕表示「見つけたわ」が表示される。(b5)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

10

【1843】

その後、図76(b6)に示すように、キャラクタが対峙している画面において爆チューのセリフ「見つけた」に対応する字幕表示「見つけた」が表示される。(b6)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【1844】

その後、図77(b7)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(b7)に示すように、夢夢アップの画面において夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわよ！」に対応する字幕表示「捕まえるわよ！」が表示される。また、(b7)の夢夢アップの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(b8)に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示される。また、(b8)の夢夢追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフ「とお」を発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(b9)に示すように、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画像が表示される。また、(b9)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフ「へへへ」を発していることに対応して赤色で点滅する。

20

【1845】

その後、図78(b10)に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(b10)の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(b11)に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。(b11)に示すように、夢夢追っかけの画面において夢夢ちゃんのセリフ「待て～」に対応する字幕表示「待て～」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理的な音(以下、物理音と称する)としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b11)の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

30

【1846】

その後、図78(b12)に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。(b11)に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b12)の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

40

【1847】

その後、図79(b13)に示すように、爆チューの後ろ姿が表示されるとともに、夢

50

夢ちゃんの手の一部が表示され、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画面となる。(b13)に示すように、爆チュー逃げるの画面において爆チューのセリフ「捕まるもんか！」に対応する字幕表示「捕まるもんか！」が表示される。また、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b13)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

【1848】

その後、図79(b14)に示すように、画面右側の爆チューが画面左側の夢夢ちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。(b14)に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬似的な音(以下、擬音と称する)としての爆チューのジャンプ音「ピョ～ン」が出力される。また、(b14)の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で2回点滅する。その後、(b15)に示すように、敵キャラクタである爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、(b15)に示すように、爆チューアップの画面において、遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

10

【1849】

その後、図80(b16)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(b16)に示すように、夢夢アップの画面において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、(b17)に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(b17)に示すように、夢夢ジャンプの画面において夢夢ちゃんのセリフ「とりゃ～！」が出力される。また、(b17)の夢夢ジャンプの状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して白色で3回点滅する。

20

【1850】

その後、図80(b18)に示すように、夢夢ちゃんが拡大されて表示される当否決定の場面における画面が表示される。また、(b18)の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ9は、当否決定の場面に対応するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(b18)の状態から、SP前半リーチAでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(c1)の演出へ移行する。(b18)の状態から、SP前半リーチAでのハズレとなることが決定されていた場合には、(d1)の演出へ移行する。(b18)の状態から、後半のSPリーチへ発展することが決定されていた場合には、(h1)の演出へ移行する。

30

【1851】

[当りエピローグパート(SP前半リーチA)における演出態様]

図81～図82を参照しながら、当りエピローグパート(SP前半リーチA)における演出態様について説明する。当りエピローグパート(SP前半リーチA)は、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

40

【1852】

図81(c1)に示すように、SP前半リーチAの当りエピローグパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、(c1)の爆チュー捕まえるの状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえる映像に合わせ、物理音としての夢夢ちゃんが捕まえる音「バシッ！」が出力される。また、(c1)の爆チュー捕まえるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえることに対応して(b18)の点灯態様を示す(t b18)の白色よりも明るめの白色で点滅する。

【1853】

その後、図81(c2)に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをしている画像が表示される。(c2)に示すように、爆チューを捕まえるの状態では、夢

50

夢ちゃんのセリフ「楽勝よ！」に対応する字幕表示「楽勝よ！」が表示される。また、(c 2)の状態において、遊技効果ランプ9は、大当たりとなったことを示すようにレインボー色でなめらかに点灯する。以下、レインボー色のなめらかな点灯をレインボー点灯(なめらか)とも称する。また、(c 2)の状態において、当り用のBGMが出力される。その後、(c 3)に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをしている画像が劇画風の静止画で表示される。(c 3)の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。

【1854】

その後、図82(c 4)に示すように、大当たり表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(c 4)に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(c 4)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、明るめの白色で点滅する。その後、(c 5)に示すように、図柄組合せ「222」が(c 4)の状態よりも縮小されて表示される。(c 5)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(c 6)に示すように、図柄組合せ「222」が(c 5)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(c 6)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

10

【1855】

[ハズレエピソードパート(SP前半リーチA)における演出態様]

図83~図84を参照しながら、ハズレエピソードパート(SP前半リーチA)における演出態様について説明する。ハズレエピソードパート(SP前半リーチA)は、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

20

【1856】

図83(d 1)に示すように、SP前半リーチAのハズレエピソードパートでは、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(d 1)の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての夢夢ちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、(d 1)の爆チュー捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して(b 18)の点灯態様を示す(t b 18)の白色よりも暗めの白色で点灯する。

30

【1857】

その後、図83(d 2)に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんが膝をついて残念がり、爆チューが喜んでいる画像が表示される。(d 2)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(d 1)の点灯態様を示す(t d 1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(d 3)に示すように、画面が暗転される。(d 3)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、図84(d 4)に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。(d 4)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a 1)の点灯態様を示す(t a 1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。

40

【1858】

[煽りパート(SP前半リーチB)における演出態様]

図85~図90を参照しながら、煽りパート(SP前半リーチB)における演出態様について説明する。煽りパート(SP前半リーチB)は、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタであるボインゴとがホッケーで対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート(SP前半リーチB)では、夢夢ちゃんがボインゴに勝てば大当たり、夢夢ちゃんがボインゴに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

【1859】

図85(e 1)に示すように、SP前半リーチBが実行される煽りパートでは、「ビリビリホッケー対決」とのSP前半リーチBに対応するタイトルが表示される。タイトル表

50

示によりこれから実行されるSP前半の演出の内容が示される。(e1)のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は消灯している。その後、図85(e2)に示すように、画面がひび割れタイトル表示が消去される画像が表示される。(e2)の画面がひび割れタイトル表示が消えた状態では、遊技効果ランプ9が緑色で点滅する。その後、(e3)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんと敵キャラクタであるポインゴとが画面上に現れる対戦キャラ登場の画像が表示される。(e3)の対戦キャラが登場する状態では、遊技効果ランプ9が緑色で点灯する。

【1860】

その後、図86(e4)に示すように、味方キャラクタである画面左手前の夢夢ちゃんと敵キャラクタである画面右奥のポインゴとが向かい合う対峙の画像が表示される。(e4)の対峙の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが表示されている左側が夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、遊技効果ランプ9は、ポインゴが表示されている右側がポインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。また、(e4)のタイトル表示が消えたタイミングで、SP前半リーチBに対応するBGMが出力される。その後、(e5)に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「負けないからね」に対応する字幕表示「負けないからね」が表示される。(e5)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ポインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。

【1861】

その後、図86(e6)に示すように、キャラクタが対峙している画面においてポインゴのセリフ「かかってこい」に対応する字幕表示「かかってこい」が表示される。(e6)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ポインゴがセリフを発していることに対応してクリーム色で点滅する。

【1862】

その後、図87(e7)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんがパックを打つ画像が表示される。また、(e7)に示すように、夢夢ちゃんのターンである画面において、夢夢ちゃんのセリフ「や～」が出力される。また、(e7)の夢夢ターンの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、(e8)に示すように、夢夢ちゃんが打ったパックが拡大表示される。また、(e8)のパック表示の状態において、遊技効果ランプ9は、パックが動作する物理音「シュー」に対応して白色で2回点滅する。その後、(e9)に示すように、ポインゴが夢夢ちゃんのパックを防ぐ状態の画像が表示される。また、(e9)のポインゴ防ぐの状態において、遊技効果ランプ9は、ポインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。

【1863】

その後、図88(e10)に示すように、弾かれたパックが宙を舞う画像が表示される。(e10)のパック中を舞うの状態において、パックが回転する物理音「シュルルッ」が出力される。また、(e10)の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ポインゴのキャラクタに対応してクリーム色で点灯する。その後、(e11)に示すように、敵キャラクタであるポインゴがパックを打つ画像が表示される。また、(e11)に示すように、ポインゴのターンである画面において、ポインゴのセリフ「よいしょ～」が出力される。また、(e11)のポインゴターンの状態において、遊技効果ランプ9は、ポインゴがセリフを発していることに対応してクリーム色で点滅する。その後、(e12)に示すように、ポインゴが打ったパックが拡大表示される。また、(e12)のパック表示の状態において、遊技効果ランプ9は、パックが動作する物理音「シュー」に対応して白色で3回点滅する。

【1864】

10

20

30

40

50

その後、図 89 ( e 1 3 ) に示すように、夢夢ちゃんがパックを直接受けることでダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が表示される。( e 1 3 ) に示すように、夢夢ダメージの状態において、夢夢ちゃんのセリフ「うわ～」が出力される。また、( e 1 3 ) の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で 2 回点滅する。その後、( e 1 4 ) に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が表示される。また、( e 1 4 ) の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で 2 回点滅する。その後、( e 1 5 ) に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が ( e 1 3 ) と同様の内容で表示される。また、( e 1 5 ) の夢夢ダメージの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で 2 回点滅する。

10

#### 【 1 8 6 5 】

その後、図 90 ( e 1 6 ) に示すように、夢夢ちゃんがダメージを与えられ、電気が走り骨が透ける画像が ( e 1 4 ) と同様の内容で表示される。また、( e 1 6 ) の夢夢ダメージの状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で 2 回点滅する。その後、( e 1 7 ) に示すように、夢夢ちゃんがダメージを受けた状態が表示される当否決定前の場面における場面となる。( e 1 7 ) の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ 9 は、当否決定前の場面对應するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。( e 1 7 ) の状態から、SP前半リーチ B での大当たりとなることが決定されていた場合には、( f 1 ) の演出へ移行する。( e 1 7 ) の状態から、SP前半リーチ B でのハズレとなることが決定されていた場合には、( g 1 ) の演出へ移行する。( e 1 7 ) の状態から、後半の SPリーチへ発展することが決定されていた場合には、( h 1 ) の演出へ移行する。

20

#### 【 1 8 6 6 】

[ 当りエピローグパート ( SP前半リーチ B ) における演出態様 ]

図 91 ~ 図 93 を参照しながら、当りエピローグパート ( SP前半リーチ B ) における演出態様について説明する。当りエピローグパート ( SP前半リーチ B ) は、夢夢ちゃんがポインゴに勝利したストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

30

#### 【 1 8 6 7 】

図 91 ( f 1 ) に示すように、SP前半リーチ B の当りエピローグパートでは、夢夢ちゃんがパックを打ち返す画像が表示される。また、( f 1 ) の夢夢ちゃんがパックを打ち返すことで攻撃する夢夢攻撃の状態では、夢夢ちゃんのセリフ「行け～！」に対応する字幕表示「行け～！」が表示される。また、( f 1 ) の夢夢攻撃の状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんが攻撃することに対応して ( e 1 7 ) の点灯態様を示す ( t e 1 7 ) の白色よりも明るめの白色で点滅する。

#### 【 1 8 6 8 】

その後、図 91 ( f 2 ) に示すように、夢夢ちゃんの攻撃を受けたポインゴが吹っ飛ぶ画像が表示される。( f 2 ) に示すように、ポインゴ攻撃受けるの状態では、ポインゴのセリフ「うわー！」に対応する字幕表示「うわー！」が表示される。また、( f 2 ) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、大当たりとなったことを示すレインボー点灯 ( なめらか ) となる。また、( f 2 ) の状態において、当り用の BGM が出力される。その後 ( f 3 ) に示すように、夢夢ちゃんがガッツポーズし、ポインゴが倒れている夢夢勝利の画像が表示される。( f 3 ) に示すように、夢夢勝利の状態では、夢夢ちゃんのセリフ「楽勝よ！」に対応する字幕表示「楽勝よ！」が表示される。また、( f 3 ) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 ( なめらか ) となる。

40

#### 【 1 8 6 9 】

その後、( f 4 ) に示すように、夢夢勝利の画像が劇画風の静止画で表示される。( f 4 ) の静止画の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 ( なめらか ) となる

50

その後、図92(f5)に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(f5)に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(f5)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(f6)に示すように、図柄組合せ「222」が(f5)の状態よりも縮小されて表示される。(f6)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、図93(f7)に示すように、図柄組合せ「222」が(f6)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(f7)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

【1870】

[ハズレエピソードパート(SP前半リーチB)における演出態様]

図94~図95を参照しながら、ハズレエピソードパート(SP前半リーチB)における演出態様について説明する。ハズレエピソードパート(SP前半リーチB)は、夢夢ちゃんがポインゴに敗北したストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【1871】

図94(g1)に示すように、SP前半リーチBのハズレエピソードパートでは、ポインゴの攻撃を受けた夢夢ちゃんが吹っ飛ばす画像が表示される。(g1)に示すように、夢夢飛ばされるの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが飛ばされたことに対応して(e17)の点灯態様を示す(te17)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後(g2)に示すように、(g1)の状態よりも夢夢ちゃんが遠くに吹っ飛ばす画像が表示される。(g2)に示すように、夢夢飛ばされるの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが飛ばされたことに対応して(e17)の点灯態様を示す(te17)の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【1872】

その後、図94(g3)に示すように、ポインゴに敗北した夢夢ちゃんが膝をついて残念がり、ポインゴが笑っている画像が表示される。(g3)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(g1)、(g2)の点灯態様を示す(tg1)、(tg2)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図95(g4)に示すように、画面が暗転される。(g4)の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、図95(g5)に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。(g5)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a1)の点灯態様を示す(ta1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。

【1873】

[役物動作パート(後半発展時)における演出態様]

図96を参照しながら、役物動作パート(後半発展時)における演出態様について説明する。

【1874】

図96(h1)に示すように、SP前半リーチAまたはSP前半リーチBからSP後半リーチA、SP後半リーチB、SP最強リーチのうちのいずれかの後半のSPリーチへ発展するときには、役物としての可動体32が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。(h1)に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。エフェクト画像により、夢夢ちゃんのキャラクタや縮小された「2」の飾り図柄が視認できなくなる。また、(h1)の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。

【1875】

その後、(h2)の状態では、(h1)の状態からさらに役物が落下する。(h2)の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。その後、(h3)の状態では、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の

10

20

30

40

50

文字のうち「P」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。(h3)の状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。(h3)の状態から役物が上昇する演出が実行される。役物上昇後にSP後半リーチAに発展することが決定されていた場合には、(i1)の演出へ移行する。役物上昇後にSP後半リーチBに発展することが決定されていた場合には、(n1)の演出へ移行する。役物上昇後にSP最終リーチに発展することが決定されていた場合には、(r1)の演出へ移行する。

#### 【1876】

[ 煽りパート (SP後半リーチA) における演出態様 ]

図97～図109を参照しながら、煽りパート (SP後半リーチA) における演出態様について説明する。煽りパート (SP後半リーチA) は、味方キャラクタである夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが敵キャラクタである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート (SP後半リーチA) では、夢夢ちゃんとジャムちゃん

10

とで爆チューを捕まえることができれば大当たり、夢夢ちゃんとジャムちゃんとで爆チューを捕まえることができなければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

#### 【1877】

図97(i1)に示すように、SP後半リーチAが実行される煽りパートでは、「爆チューを捕まえる！」とのSP後半リーチAに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるSP後半リーチの演出の内容が示される。(i1)のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯している。その後、(i2)に示すように、味方キャラクタである夢夢ちゃんおよびジャムちゃん(左端のキャラクタ)と敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。(i2)の対峙の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが表示されている左側が2人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、遊技効果ランプ9は、爆チューが表示されている右側が爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、(i2)のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、SP後半リーチAに対応するBGMが出力される。その後、(i3)に示すように、キャラクタが対峙している画面において夢夢ちゃんのセリフ「逃がさないわ！」に対応する字幕表示「逃がさないわ！」が表示される。(i3)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに

20

対峙していることに

30

#### 【1878】

その後、図98(i4)に示すように、キャラクタが対峙している画面においてジャムちゃんのセリフ「私も手伝うわ！」に対応する字幕表示「私も手伝うわ！」が表示される。(i4)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに

40

対峙していることに

#### 【1879】

その後、図98(i6)に示すように、ジャムちゃんが表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「捕まえてやる！」に対応する字幕表示「捕まえてやる！」が表示される。(i6)のジャム表示の状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに

#### 【1880】

50

その後、図99(i8)に示すように、爆チューが表示されるときに、爆チューのセリフ「かかってこい！」に対応する字幕表示「かかってこい！」が表示される。(i8)の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、(i9)に示すように、ジャムちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(i9)のジャム追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。

【1881】

その後、図100(i10)に示すように、爆チューがジャムちゃんから逃げる画像が表示されるときに、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i10)の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図100(i11)に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。(i11)の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(i12)に示すように、画面左側のジャムちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。また、(i12)に示すように、ジャム追っかけの画面においてジャムちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。(i12)に示すように、ジャムちゃんの映像に合わせ物理音としてのジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i12)のジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【1882】

その後、図101(i13)に示すように、画面左側のジャムちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。(i13)に示すように、ジャムちゃんの映像に合わせ物理音としてのジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(i13)のジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(i14)に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。(i14)に示すように、ジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがジャンプしていることに対応して白色で3回点滅する。

【1883】

その後、図101(i15)に示すように、画面右側の爆チューが画面左側のジャムちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。(i15)に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬音としての爆チューのジャンプ音「ピョーン」が出力される。また、(i15)の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で2回点滅する。その後、図102(i16)に示すように、ジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、(i16)の爆チュー捕まえられずの状態では、ジャムちゃんのセリフ「捕まえられないよー」に対応する字幕表示「捕まえられないよー」が表示される。また、ジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としてのジャムちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、(i16)の爆チュー捕まえられずの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【1884】

その後、図102(i17)に示すように、夢夢ちゃんが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「次は私よ！」に対応する字幕表示「次は私よ！」が表示される。(i17)

の夢夢表示の状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、( i 1 8 ) に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示される。( i 1 8 ) の爆チュー追っかけの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんが動作していることに対応して緑色で点滅する。

【 1 8 8 5 】

その後、図 1 0 3 ( i 1 9 ) に示すように、爆チューが夢夢ちゃんから逃げる画像が表示されるときに、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、( i 1 9 ) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図 1 0 3 ( i 2 0 ) に示すように、部屋の背景が画面上に表示される。( i 2 0 ) の部屋背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、( i 2 1 ) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。( i 2 1 ) に示すように、夢夢追っかけの画面において夢夢ちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。また、( i 2 1 ) に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、( i 2 1 ) の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【 1 8 8 6 】

その後、図 1 0 4 ( i 2 2 ) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんが画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。( i 2 2 ) に示すように、夢夢ちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、( i 2 2 ) の夢夢追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、( i 2 3 ) に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。( i 2 3 ) に示すように、夢夢ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して白色で3回点滅する。

【 1 8 8 7 】

その後、図 1 0 4 ( i 2 4 ) に示すように、画面右側の爆チューが画面左側のジャムちゃんから逃げるためにジャンプする画像が表示される。( i 2 4 ) に示すように、爆チューのジャンプの映像に合わせ擬音としての爆チューのジャンプ音「ピョ～ン」が出力される。また、( i 2 4 ) の爆チュージャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューがジャンプしていることに対応して白色で2回点滅する。その後、図 1 0 5 ( i 2 5 ) に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、( i 2 5 ) の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんのセリフ「捕まえられないよー」に対応する字幕表示「捕まえられないよー」が表示される。また、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての夢夢ちゃんが捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、( i 2 5 ) の爆チュー捕まえられずの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

【 1 8 8 8 】

その後、図 1 0 5 ( i 2 6 ) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんという味方2人が表示される。( i 2 6 ) に示すように、味方2人が表示されるときに、味方2人のセリフ「次は2人よ！」に対応する字幕表示「次は2人よ！」が表示される。( i 2 6 ) の味方2人表示の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、( i 2 7 ) に示すように、夢

10

20

30

40

50

夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、( i 2 7 ) の夢夢アップの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。

【 1 8 8 9 】

その後、図 1 0 6 ( i 2 8 ) に示すように、画面左側にジャムちゃん、画面右側に夢夢ちゃんが拡大されて表示される。( i 2 8 ) に示すように、夢夢とジャムアップの状態では、左側の遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、( i 2 9 ) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんとジャムちゃんの 2 人が、画面右側の爆チューを追いかける画像が表示される。( i 2 9 ) に示すように、2 人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、2 人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

10

【 1 8 9 0 】

その後、図 4 3 ( i 3 0 ) に示すように、画面左側の夢夢ちゃんとジャムちゃんの 2 人が画面右側の爆チューを追いかける画像が続けて表示される。( i 3 0 ) では、( i 2 9 ) よりも 2 人が爆チューに近づいた画像が表示される。( i 3 0 ) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの映像に合わせ物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力される。また、爆チューの映像に合わせ物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、( i 3 0 ) の 2 人で追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、2 人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。

20

【 1 8 9 1 】

その後、図 1 0 7 ( i 3 1 ) に示すように、ジャムちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、( i 3 1 ) に示すように、ジャムアップの画面において、遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。その後、( i 3 2 ) に示すように、ジャムちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。( i 3 2 ) に示すように、ジャムジャンプの画面においてジャムちゃんのセリフ「わぁ～」が出力される。また、( i 3 2 ) のジャムジャンプの状態において、遊技効果ランプ 9 は、ジャムちゃんがジャンプしていることに対応して紫色で点滅する。

【 1 8 9 2 】

その後、図 1 0 7 ( i 3 3 ) に示すように、夢夢ちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、( i 3 3 ) に示すように、夢夢アップの画面において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応して緑色で点灯する。その後、図 1 0 8 ( i 3 4 ) に示すように、夢夢ちゃんがジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。( i 3 5 ) に示すように、夢夢ジャンプの画面において夢夢ちゃんのセリフ「わぁ～」が出力される。また、( i 3 4 ) の夢夢ジャンプの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがジャンプしていることに対応して緑色で点滅する。その後、( i 3 5 ) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの 2 人がジャンプして爆チューに飛びかかる画像が表示される。( i 3 5 ) に示すように、2 人ジャンプの状態において、味方 2 人のセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。( i 3 5 ) の 2 人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ 9 は、2 人がジャンプしていることに対応して白色で 3 回点滅する。

30

【 1 8 9 3 】

その後、図 1 0 8 ( i 3 6 ) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんと 2 人がジャンプしている画像が静止画 1 として表示される。( i 3 6 ) の 2 人ジャンプの状態において、BGM が OFF になるとともに、遊技効果ランプ 9 は、2 人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。その後、図 1 0 9 ( i 3 7 ) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの 2 人がジャンプしている画像が静止画 2 として表示される。( i 3 7 ) の 2 人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ 9 は、2 人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。その後、( i 3 8 ) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんの 2 人がジャンプしている画像が静止画 3 として表示される。( i 3 8 ) の 2 人ジャンプの状態に

40

50

において、遊技効果ランプ9は、2人がジャンプしていることに対応して白色で点滅する。

【1894】

その後、図109(i39)に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんと2人がジャンプしている画像が静止画4として表示される当否決定前の場面となる。(i39)の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ9は、当否決定前の場面に対応するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(i39)の状態から、SP後半リーチAでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(j1)の演出へ移行する。(i39)の状態から、SP後半リーチAでのハズレとなること、あるいは、救済当たりとなることが決定されていた場合には、(k1)の演出へ移行する。

10

【1895】

[ 当りエピソードパート ( SP 後半リーチ A ) における演出態様 ]

図110～図111を参照しながら、当りエピソードパート ( SP 後半リーチ A ) における演出態様について説明する。当りエピソードパート ( SP 後半リーチ A ) は、夢夢ちゃんとジャムちゃんと爆チューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

【1896】

図110(j1)に示すように、SP後半リーチAの当りエピソードパートでは、爆チューのしっぽを夢夢ちゃんとジャムちゃんが手で捕まえる画像が表示される。また、(j1)の爆チュー捕まえるの状態では、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえる映像に合わせ、物理音としての夢夢ちゃんとジャムちゃんが捕まえる音「バンッ！」が出力される。また、(j1)の爆チュー捕まえるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえることに対応して(i39)の点灯態様を示す(ti39)の白色よりも明るめの白色で点滅する。

20

【1897】

その後、図110(j2)に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをし、爆チューの上にジャムちゃんが乗っている画像が表示される。(j2)に示すように、爆チューを捕まえるの状態では、ジャムちゃんのセリフ「残念だったわね！」に対応する字幕表示「残念だったわね！」が表示される。また、(j2)の状態において、遊技効果ランプ9は、大当たりとなったことを示すレインボー点灯(なめらか)となる。また、(j2)の状態において、当り用のBGMが出力される。その後、(j3)に示すように、爆チューを捕まえた夢夢ちゃんがブイサインをし、爆チューの上にジャムちゃんが乗っている画像が劇画風の静止画で表示される。(j3)の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。

30

【1898】

その後、図111(j4)に示すように、大当たり表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(j4)に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(j4)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(j5)に示すように、図柄組合せ「222」が(j4)の状態よりも縮小されて表示される。(j5)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(j6)に示すように、図柄組合せ「222」が(j5)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(j6)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

40

【1899】

[ ハズレエピソードパート ( SP 後半リーチ A ) における演出態様 ]

図112～図113を参照しながら、ハズレエピソードパート ( SP 後半リーチ A ) における演出態様について説明する。ハズレエピソードパート ( SP 後半リーチ A ) は、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

50

## 【 1 9 0 0 】

図 1 1 2 ( k 1 ) に示すように、 S P 後半リーチ A のハズレエピソードパートでは、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった画像が表示される。また、( k 1 ) の爆チュー捕まえられずの状態では、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを捕まえられなかった映像に合わせ、擬音としての捕まえられなかった音「スカッ」が出力される。また、( k 1 ) の爆チュー捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して ( i 3 9 ) の点灯態様を示す ( t i 3 9 ) の白色よりも暗めの白色で点灯する。

## 【 1 9 0 1 】

その後、図 1 1 2 ( k 2 ) に示すように、爆チューが画面上に拡大されて表示される。また、( k 2 ) に示すように、爆チューアップの画面において、爆チューのセリフ「うっしっしっ！」に対応する字幕表示「うっしっしっ！」が表示される。( k 2 ) の爆チューアップの状態において、遊技効果ランプ 9 は、( k 1 ) の点灯態様を示す ( t k 1 ) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、( k 3 ) に示すように、爆チューを捕まえられなかった夢夢ちゃんとジャムちゃんが膝をついて残念がる画像が表示される。( k 3 ) に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ 9 は、( k 1 ) の点灯態様を示す ( t k 1 ) の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、図 1 1 3 ( k 4 ) に示すように、画面が暗転される。( k 4 ) の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ 9 は、消灯する。その後、( k 5 ) に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「 2 3 2 」の図柄が表示される。( k 5 ) の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ 9 は、( a 1 ) の点灯態様を示す ( t a 1 ) と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。( k 5 ) の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、( v 1 ) の演出へ移行する。

## 【 1 9 0 2 】

[ 煽りパート ( S P 後半リーチ B ) における演出態様 ]

図 1 1 4 ~ 図 1 2 2 を参照しながら、煽りパート ( S P 後半リーチ B ) における演出態様について説明する。煽りパート ( S P 後半リーチ B ) は、味方キャラクターであるジャムちゃんおよびナナちゃんと敵キャラクターであるカニのロボットとが対決するストーリーが展開されていくパートである。煽りパート ( S P 後半リーチ B ) では、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットがボインゴに勝てば大当り、ジャムちゃんとナナちゃんとがカニのロボットに負ければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。

## 【 1 9 0 3 】

図 1 1 4 ( n 1 ) に示すように、 S P 後半リーチ B が実行される煽りパートでは、「激震ロボバトル」との S P 後半リーチ B に対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行される S P 後半の演出の内容が示される。タイトル表示の下には、このリーチでの大当り期待度が星の数で示される。なお、この大当り期待度を示す表示は、他の S P リーチで表示されるようにしてもよい。( n 1 ) のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ 9 は、黄色で点灯している。その後、( n 2 ) に示すように、味方キャラクターであるジャムちゃんおよびナナちゃん ( 左端のキャラクター ) と敵キャラクターであるカニのロボットとが向かい合う対峙の画像が表示される。( n 2 ) に示すように、キャラクターが対峙している画面において味方 2 人のセリフ「負けないわ！」に対応する字幕表示「負けないわ！」が表示される。( n 2 ) の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、2 人がセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、カニのキャラクターに対応して赤色で点灯する。また、( n 2 ) のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、 S P 後半リーチ B に対応する B G M が出力される。

## 【 1 9 0 4 】

その後、図 1 1 4 ( n 3 ) に示すように、敵キャラクターであるカニがビームを撃つカニ攻撃の画像が表示される。また、( n 3 ) のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ 9 は、カニの攻撃に対応して白色で 2 回点滅する。その後、図 1 1 5 ( n 4 ) に示すように

、ジャムちゃんとナナちゃんがカニのビームから逃げる画像が表示される。(n4)に示すように、2人が逃げている画面において、味方2人のセリフ「きゃー！」に対応する字幕表示「きゃー！」が表示される。(n4)の2人逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、2人が走って逃げる動作に対応して白色で3回点滅する。

【1905】

その後、図115(n5)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの2人がカニのビームから逃げるために岩場の窪みに逃げる画像が表示される。(n5)の2人ジャンプの状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(n6)に示すように、岩場の上をビームが通過する画像が表示される。(n6)のビームが通過の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、図116(n7)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの2人が岩場の影で安堵する画像が表示される。(n7)に示すように、2人が安堵している画面においてジャムのセリフ「はぁはぁ」に対応する字幕表示「はぁはぁ」が表示される。(n7)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。

10

【1906】

その後、図116(n8)に示すように、ジャムちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(n8)に示すように、ジャムアップの画面においてジャムちゃんのセリフ「こっちの番よ！」に対応する字幕表示「こっちの番よ！」が表示される。また、(n8)のジャムアップの状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、(n9)に示すように、ジャムちゃんがカニに向けてデルタブレイクの言う技により攻撃する画像が表示される。また、(n9)のジャム攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフ「デルタブレイク」を発していることに対応して紫色で点滅する。

20

【1907】

その後、図117(n10)に示すように、ジャムちゃんの攻撃によりカニがダメージを受ける画像が表示される。また、(n10)のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、カニがセリフ「ぐぬぬ～」を発していることに対応して赤色で点滅する。その後、(n11)に示すように、ジャムちゃんおよびナナちゃんの2人とカニとが向かい合う対峙の画像が表示される。(n11)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、2人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(n12)に示すように、敵キャラクタであるカニがビームを撃つカニ攻撃の画像が表示される。また、(n12)のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、カニの攻撃に対応して白色で2回点滅する。

30

【1908】

その後、図118(n13)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんがカニのビームから逃げる画像が表示される。(n13)に示すように、2人が逃げている画面において、味方2人のセリフ「きゃー！」に対応する字幕表示「きゃー！」が表示される。(n13)の2人逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、2人が走って逃げる動作に対応して白色で3回点滅する。その後、(n14)に示すように、ビームがジャムちゃんとナナちゃんに近づいた画像が表示される。(n14)のビームの状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、(n15)に示すように、ジャムちゃんとナナちゃんの2人がカニのビームをくらいダメージを受ける画像が表示される。また、(n15)の2人がダメージ受けるの状態において、遊技効果ランプ9は、2人がダメージを受けたことに対応して白色で3回点滅する。

40

【1909】

その後、図119(n16)に示すように、ダメージを受けたジャムちゃんとナナちゃんが立ち上がる画像が表示される。(n16)に示すように、2人が立ち上がる画面において、味方2人のセリフ「これからよ！」に対応する字幕表示「これからよ！」が表示される。(n16)の2人立ち上がるの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャム

50

ちゃんのキャラクタに対応して紫色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。その後、(n17)に示すように、ナナちゃんが画面上に拡大されて表示される。また、(n17)のナナアップの状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんのキャラクタに対応してピンク色で点灯する。その後、(n18)に示すように、ナナちゃんが祈りを捧げる画面が表示される。ナナちゃんの祈りを捧げる動作は敵を混乱させる演出として実行される。また、(n18)のナナ祈りの状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんの祈りを捧げる動作に対応してピンク色で点滅する。

#### 【1910】

その後、図120(n19)に示すように、ナナちゃんの祈りの演出によりカニが混乱する画像が表示される。また、(n19)のカニ混乱の状態において、遊技効果ランプ9は、カニの混乱動作に対応して白色で3回点滅する。その後、(n20)に示すように、混乱から回復したカニが怒る画像が表示される。(n20)のカニ怒るの状態において、遊技効果ランプ9は、カニのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、(n21)に示すように、カニが腕を振りかぶり攻撃する画像が表示される。また、(n21)のカニ攻撃の状態において、遊技効果ランプ9は、カニの攻撃に対応して赤色で点滅する。

#### 【1911】

その後、図121(n22)に示すように、ナナちゃんがカニの攻撃をくらいダメージを受ける画像が表示される。また、(n22)のナナダメージ受けるの状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんがダメージを受けたことに対応して白色で3回点滅する。その後、(n23)に示すように、ジャムちゃんがりモコンを持って操作する画像が表示される。(n23)に示すように、ジャムリモコン操作の画面においてジャムのセリフ「わたしにまかせて！」に対応する字幕表示「わたしにまかせて！」が表示される。また、(n23)のジャムリモコン操作の状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、(n24)に示すように、ジャムちゃんがりモコンのボタンを押そうとする画像が表示される。(n24)に示すように、ジャムリモコン操作の状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがりモコンを操作することに対応して紫色で点灯する。

#### 【1912】

その後、図122(n25)に示すように、天から手が出てくる演出が実行される。(n25)に示すように、天から手が出る状態において、遊技効果ランプ9は、白色で2回点滅する。その後、(n26)に示すように、天から伸びた手がカニを捕まえに行く画像が表示される。(n26)に示すように、カニを捕まえに行く状態において、BGMがOFFになるとともに、遊技効果ランプ9は、白色で2回点滅する。その後、(n27)に示すように、カニと手が拡大された画像が表示される当否決定前の場面となる。(n27)の当否決定前の場面において、遊技効果ランプ9は、当否決定前の場面对應するように、白色の点灯を維持する。当否決定前の場面が消音となることにより、当否決定の分岐の場面であることが分かり易い。(n27)の状態から、SP後半リーチBでの大当たりとなることが決定されていた場合には、(o1)の演出へ移行する。(n27)の状態から、SP後半リーチBでのハズレとなること、あるいは、救済当たりとなることが決定されていた場合には、(p1)の演出へ移行する。

#### 【1913】

[ 当りエピローグパート ( SP 後半リーチ B ) における演出態様 ]

図123～図125を参照しながら、当りエピローグパート ( SP 後半リーチ B ) における演出態様について説明する。当りエピローグパート ( SP 後半リーチ B ) は、ジャムちゃんとナナちゃんとかニのロボットに勝利したストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

#### 【1914】

図123(o1)に示すように、SP後半リーチBの当りエピローグパートでは、天から伸びた手がカニを捕まえる画像が表示される。また、(o1)に示すように、カニを捕

10

20

30

40

50

まえた画面においてカニのセリフ「やられた～」に対応する字幕表示「やられた～」が表示される。また、(o1)のカニ捕まえるの状態において、遊技効果ランプ9は、カニを捕まえることに対応して(n27)の点灯態様を示す(tn27)の白色よりも明るめの白色で点滅する。その後、(o2)に示すように、捕まえられたカニが店の看板として設置された画像が表示される。また、(o2)カニが看板となった店の状態において、遊技効果ランプ9は、大当たりとなったことを示すレインボー点灯(なめらか)となる。また、(o2)の状態において、当り用のBGMが出力される。

【1915】

その後、図123(o3)に示すように、カニが看板となった店の前にジャムちゃんとナナちゃんが表示される画面となる。また、(o3)に示すように、カニが看板となった店の画面においてジャムちゃんのセリフ「いい看板ね」に対応する字幕表示「いい看板ね」が表示される。また、(o3)のカニが看板となった店の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。その後、図124(o4)に示すように、カニが看板となった店の前でジャムちゃんとナナちゃんが表示される画面が継続される。また、(o4)に示すように、カニが看板となった店の画面においてナナちゃんのセリフ「しっかり働きなさい」に対応する字幕表示「しっかり働きなさい」が表示される。また、(o4)のカニが看板となった店の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。その後、(o5)に示すように、カニが看板となった店の画像が劇画風の静止画で表示される。(o5)の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)となる。

【1916】

その後、図124(o6)に示すように、大当たり表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(o6)に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(o6)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、図125(o7)に示すように、図柄組合せ「222」が(o6)の状態よりも縮小されて表示される。(o7)の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(o8)に示すように、図柄組合せ「222」が(o7)の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。(o8)の2図柄(通常サイズ)の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持する。

【1917】

[ハズレエピローグパート(SP後半リーチB)における演出態様]

図126~図127を参照しながら、ハズレエピローグパート(SP後半リーチB)における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート(SP後半リーチB)は、ジャムちゃんとナナちゃんがカニのロボットに敗北したストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【1918】

図126(p1)に示すように、SP後半リーチBのハズレエピローグパートでは、天から伸びた手がカニを捕まえられなかった画像が表示される。また、(p1)のカニ捕まえられずの状態において、遊技効果ランプ9は、カニを捕まえられなかったことに対応して(n27)の点灯態様を示す(tn27)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(p2)に示すように、カニが横歩きで逃げて行く画像が表示される。(p2)のカニ逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、(p1)の点灯態様を示す(tp1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、(p3)に示すように、カニに逃げられたジャムちゃんとナナちゃんが俯いて残念がる画像が表示される。また、(p3)に示すように、残念がる画面において、味方2人のセリフ「そんな～」に対応する字幕表示「そんな～」が表示される。また、(p3)に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、(p1)の点灯態様を示す(tp1)の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【1919】

その後、図127(p4)に示すように、画面が暗転される。(p4)の画面暗転の状

10

20

30

40

50

態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、(p5)に示すように、通常画面においてハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。(p5)の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、(a1)の点灯態様を示す(ta1)と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。(p5)の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、(v1)の演出へ移行する。

#### 【1920】

[ 煽りパート(S P最終リーチ)における演出態様 ]

図128～図145を参照しながら、煽りパート(S P最終リーチ)における演出態様について説明する。煽りパート(S P最終リーチ)は、味方キャラクタである、夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃん、メイドA、メイドB、ADの6人が敵キャラクタである爆チューを追いかけるストーリーが展開されていくパートである。煽りパート(S P最終リーチ)では、6人が爆チューを捕まえることができれば大当り、6人が爆チューを捕まえることができなければハズレとなることを煽るストーリーが展開される。また、煽りパート(S P最終リーチ)は、全てのリーチの中で最も大当り期待度が高いリーチである。

10

#### 【1921】

図128(r1)に示すように、S P最終リーチが実行される煽りパートでは、「6人で爆チューを捕まえる！」とのS P最終リーチに対応するタイトルが表示される。タイトル表示によりこれから実行されるS P最終リーチの演出の内容が示される。(r1)のタイトル表示が表示されている状態では、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯している。その後、(r2)に示すように、味方キャラクタであるAD、メイドA、メイドB、ナナちゃん、ジャムちゃん、夢夢ちゃんの6人と、敵キャラクタである爆チューとが画面中央で向かい合う対峙の画像が表示される。キャラクタが対峙している画面において味方6人のセリフ「これで最後よ」が出力される。また、(r2)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、6人のキャラクタがセリフを発していることに対応して白色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。また、(r2)のタイトル表示に関する画像が消えたタイミングで、S P最終リーチに対応するBGMが出力される。

20

#### 【1922】

その後、図128(r3)に示すように、キャラクタが対峙している画面において爆チューのセリフ「また逃げてやるぞ」が出力される。(r3)の対峙の状態において、左側の遊技効果ランプ9は、6人のキャラクタに対応して白色で点灯する。また、右側の遊技効果ランプ9は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、図129(r4)に示すように、ADが表示されるときに、ADのセリフ「わたしに任せて！」に対応する字幕表示「わたしに任せて！」が表示される。(r4)のAD表示の状態において、遊技効果ランプ9は、ADがセリフを発していることに対応してオレンジ色で点滅する。その後、(r5)に示すように、メイドAが表示されるときに、メイドAのセリフ「見てなさい」に対応する字幕表示「見てなさい」が表示される。(r5)のメイドA表示の状態において、遊技効果ランプ9は、メイドAがセリフを発していることに対応して青色で点滅する。その後、(r6)に示すように、メイドBが表示されるときに、メイドBのセリフ「頑張るんだから」に対応する字幕表示「頑張るんだから」が表示される。(r6)のメイドB表示の状態において、遊技効果ランプ9は、メイドBがセリフを発していることに対応してハワイアンブルー色で点滅する。

30

40

#### 【1923】

その後、図130(r7)に示すように、ナナちゃんが表示されるときに、ナナちゃんのセリフ「捕まえちゃうぞ～」に対応する字幕表示「捕まえちゃうぞ～」が表示される。(r7)のナナちゃん表示の状態において、遊技効果ランプ9は、ナナちゃんがセリフを発していることに対応してピンク色で点滅する。その後、(r8)に示すように、ジャムちゃんが表示されるときに、ジャムちゃんのセリフ「余裕でしょ」に対応する字幕表示「余裕でしょ」が表示される。(r8)のジャムちゃん表示の状態において、遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。その後、(

50

r 9 ) に示すように、夢夢ちゃんが表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「みんな行くよ～！」に対応する字幕表示「みんな行くよ～！」が表示される。( r 9 ) の夢夢ちゃん表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃんがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。

【 1 9 2 4 】

その後、図 1 3 1 ( r 1 0 ) に示すように、爆チューが表示されるときに、爆チューのセリフ「何人でもかかってこい」に対応する字幕表示「何人でもかかってこい」が表示される。( r 1 0 ) の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。その後、( r 1 1 ) に示すように、メイド A が爆チューを追いかける画像が表示されるときに、メイド A のセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。( r 1 1 ) のジャム追っかけの状態において、遊技効果ランプ 9 は、メイド A がセリフを発していることに対応して青色で点滅する。その後、( r 1 2 ) に示すように、A D とメイド A が爆チューを追いかける画像が表示されるときに、味方 2 人のセリフ「待て待てー！」に対応する字幕表示「待て待てー！」が表示される。( r 1 2 ) の A D & メイド A 追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、A D のキャラクタがセリフを発していることに対応してオレンジ色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、メイド A のキャラクタがセリフを発していることに対応して青色で点滅する。

【 1 9 2 5 】

その後、図 1 3 2 ( r 1 3 ) に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「捕まるかー！」に対応する字幕表示「捕まるかー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、( r 1 3 ) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、( r 1 4 ) に示すように、爆チューが逃げて画面から捌けていく画像が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、( r 1 4 ) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、赤色で点灯する。その後、( r 1 5 ) に示すように、街の背景が画面上に表示される。( r 1 5 ) の街背景の状態において、遊技効果ランプ 9 は、黄色で点灯する。

【 1 9 2 6 】

その後、図 1 3 3 ( r 1 6 ) に示すように、ナナちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、ナナちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。( r 1 6 ) のナナ追っかけの状態において、遊技効果ランプ 9 は、ナナちゃんがセリフを発していることに対応してピンク色で点滅する。その後、( r 1 7 ) に示すように、メイド B とナナちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、味方 2 人のセリフ「待て待てー！」に対応する字幕表示「待て待てー！」が表示される。( r 1 7 ) のメイド B & ナナ追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ 9 は、メイド B のキャラクタがセリフを発していることに対応してハワイアンブルー色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ 9 は、ナナちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応してピンク色で点滅する。

【 1 9 2 7 】

その後、図 1 3 3 ( r 1 8 ) に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「うぉー！」に対応する字幕表示「うぉー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、( r 1 8 ) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。その後、図 1 3 4 ( r 1 9 ) に示すように、街の背景が画面上に表示される。( r 1 9 ) の街背景の状態において、遊技効果ランプ 9 は、黄色で点灯する。

【 1 9 2 8 】

その後、図 1 3 4 ( r 2 0 ) に示すように、夢夢ちゃんが爆チューを追いかける画像が表示されるときに、夢夢ちゃんのセリフ「待てー！」に対応する字幕表示「待てー！」が表示される。( r 2 0 ) の夢夢追っかけの状態において、遊技効果ランプ 9 は、夢夢ちゃん

10

20

30

40

50

んがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。その後、( r 2 1 ) に示すように、夢夢ちゃんとジャムちゃんが爆チューを迫りかける画像が表示されるときに、味方2人のセリフ「待て待てー！」に対応する字幕表示「待て待てー！」が表示される。( r 2 1 ) の夢夢&ジャム追っかけの状態において、左側の遊技効果ランプ9は、ジャムちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応して紫色で点滅する。また、右側の遊技効果ランプ9は、夢夢ちゃんのキャラクタがセリフを発していることに対応して緑色で点滅する。

【 1 9 2 9 】

その後、図 1 3 5 ( r 2 2 ) に示すように、街の背景が画面上に表示される。( r 2 2 ) の街背景の状態において、遊技効果ランプ9は、黄色で点灯する。その後、( r 2 3 ) に示すように、爆チューが逃げる画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「やばいー！」に対応する字幕表示「やばいー！」が表示される。また、物理音として爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、( r 2 3 ) の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューが逃げていることに対応して赤色で点滅する。

10

【 1 9 3 0 】

その後、図 1 3 5 ( r 2 4 ) に示すように、A Dのキャラクタがアップとなった場面では、A Dに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、図 1 3 6 ( r 2 5 ) に示すように、A Dがジャンプする動作を実行する場面では、オレンジ色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときA Dのセリフ音として「あいー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 2 6 ) に示すように、メイドAのキャラクタがアップとなった場面では、メイドAに対応した青色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、( r 2 7 ) に示すように、メイドAがジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときメイドAのセリフ音として「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。

20

【 1 9 3 1 】

その後、図 1 3 7 ( r 2 8 ) に示すように、メイドBのキャラクタがアップとなった場面では、メイドBに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、( r 2 9 ) に示すように、メイドBがジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときメイドBのセリフ音としてメイドAと同じセリフ「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、( r 3 0 ) に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ナナちゃんに対応したピンク色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、図 1 3 8 ( r 3 1 ) に示すように、ナナちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、ピンク色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときナナちゃんのセリフ音として「ていや！」が出力されるが字幕は表示されない。

30

【 1 9 3 2 】

その後、図 1 3 8 ( r 3 2 ) に示すように、ジャムちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ジャムちゃんに対応した紫色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、( r 3 3 ) に示すように、ジャムちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、紫色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときジャムちゃんのセリフ音として「とりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、図 1 3 9 ( r 3 4 ) に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、夢夢ちゃんに対応した緑色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、( r 3 5 ) に示すように、夢夢ちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、緑色で遊技効果ランプ9が点滅する。このとき夢夢ちゃんのセリフ音として「おりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。

40

【 1 9 3 3 】

その後、図 1 3 9 ( r 3 6 ) に示すように、分割された画面上に6人のキャラクタの顔がアップされる画像が表示される。( r 3 6 ) に示すように、味方6人アップの画像が表示されるときに、味方6人のセリフ「これで最後だ！」に対応する字幕表示「これで最後だ！」が表示される。また、( r 3 6 ) の味方6人アップの状態において、遊技効果ランプ9は、6人がセリフを発していることに対応して白色で2回点滅する。その後、図 1 4

50

0 ( r 3 7 ) に示すように、味方 6 人アップの画像が引き続き表示される。また、( r 3 7 ) の味方 6 人アップの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点灯する。

【 1 9 3 4 】

その後、図 1 4 0 ( r 3 8 ) に示すように、街の背景とともに爆チューが表示される。また、( r 3 8 ) の爆チュー表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューのキャラクタに対応して赤色で点灯する。その後、( r 3 9 ) に示すように、爆チューが拡大されて表示される。また、( r 3 9 ) に示すように、爆チューアップの画像が表示されるときに、爆チューのセリフ「やべえ!!!」に対応する字幕表示「やべえ!!!」が表示される。また、( r 3 9 ) の爆チューアップの状態において、遊技効果ランプ 9 は、爆チューがセリフを発していることに対応して赤色で点滅する。

10

【 1 9 3 5 】

その後、図 1 4 1 ( r 4 0 ) に示すように、爆チューアップの画像に重ねて押しボタン 3 1 B を示す画像とタイムゲージとが、集中線とともに表示される。また、( r 4 0 ) の爆チューアップ+ボタン表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で 3 回点滅する。その後、ボタン操作有効期間内に遊技者がボタン操作すると、( r 4 1 ) に示すように、画面上にパチンコ遊技機 1 における主要キャラクタであるナナちゃん、夢夢ちゃん、ジャムちゃんの 3 人がカットイン表示がされる。カットイン表示とは、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される演出である。また、カットイン表示は、カットイン表示の色で大当たり期待度を示すことも可能である。たとえば、カットイン表示が赤色である場合は、緑色である場合よりも大当たり期待度が高い。また、( r 4 1 ) のカットインの状態において、遊技効果ランプ 9 は、カットイン表示の色に応じて、赤色または緑色で点灯する。

20

【 1 9 3 6 】

その後、図 1 4 1 ( r 4 2 ) に示すように、カットイン表示が捌けた後は、爆チューに向かって 6 人が飛びかかる画像が表示される。また、( r 4 2 ) のカットイン捌けるの状態において、BGM が OFF になるとともに、遊技効果ランプ 9 は、白色で点灯する。その後、図 1 4 2 ( r 4 3 ) に示すように、味方 6 人が表示される画面のときに、遊技効果ランプ 9 は白色で点灯する。その後、( r 4 4 ) に示すように、爆チューが表示される画面のときに、遊技効果ランプ 9 は赤色で点灯する。その後、( r 4 5 ) に示すように、( r 4 3 ) のときよりも拡大された味方 6 人が表示されるときに、遊技効果ランプ 9 は白色で点灯する。その後、図 1 4 3 ( r 4 6 ) に示すように、( r 4 4 ) のときよりも拡大された爆チューが表示されるときに、遊技効果ランプ 9 は赤色で点灯する。

30

【 1 9 3 7 】

その後、図 1 4 3 ( r 4 7 ) に示すように、( r 4 5 ) のときよりも拡大された味方 6 人が表示されるとき、味方 6 人のセリフ「追い詰めたぞ!」に対応する字幕表示「追い詰めたぞ!」が表示される。また、( r 4 7 ) の味方 6 人表示の状態において、遊技効果ランプ 9 は、味方 6 人がセリフを発していることに対応して白色で 3 回点滅する。その後、( r 4 8 ) に示すように、爆チューの表示と 6 人の表示とが交互に入れ替り表示される。( r 4 8 ) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、赤色で点灯する。

【 1 9 3 8 】

その後、図 1 4 4 ( r 4 9 ) に示すように、スティックコントローラ 3 1 A (トリガ) に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される。( r 4 9 ) に示すように、トリガ表示が中央へ集まってくることに対応して遊技者に操作を促進させるための操作促進に対応する音が出力される。また、( r 4 9 ) のトリガ表示中央への状態において、遊技効果ランプ 9 は赤色で点灯する。その後、( r 5 0 ) に示すように、( r 4 9 ) よりもトリガ表示が画面の中央に集まってくる画像が表示される。( r 5 0 ) に示すように、トリガ表示が中央へ集まってくることに対応して遊技者に操作を促進させるための操作促進に対応する音が出力される。また、( r 5 0 ) のトリガ表示中央への状態において、遊技効果ランプ 9 は赤色で点灯する。

40

【 1 9 3 9 】

50

その後、図144 ( r 5 1 ) に示すように、爆チューの画像が静止画1として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。( r 5 1 ) の引け表示(静止画1)が表示される状態において、遊技者に操作を促進させるための操作促進に対応する音が出力される。また、( r 5 1 ) の引け表示(静止画1)が表示される状態において、遊技効果ランプ9は赤色で点滅する。

【1940】

その後、図145 ( r 5 2 ) に示すように、爆チューの画像が静止画2として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、( r 5 1 ) のときよりも減少している。( r 5 2 ) の引け表示(静止画2)が表示される状態において、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ9は赤色で点滅する。その後、( r 5 3 ) に示すように、爆チューの画像が静止画3として表示される。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、( r 5 2 ) のときよりも減少している。( r 5 3 ) の引け表示(静止画3)が表示される状態において、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ9は赤色で点滅する。

10

【1941】

その後、図145 ( r 5 4 ) に示すように、爆チューの画像が静止画4として表示される当否決定前の場面となる。このとき、爆チューの画像に重ねて「引け！」の文字とともに、トリガを操作させるための促進表示と、タイムゲージが表示される。タイムゲージは、( r 5 3 ) のときよりも減少している。( r 5 4 ) の当否決定前の場面として引け表示(静止画4)が表示される状態において、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ9は赤色で点滅する。( r 5 4 ) の状態から、SP最終リーチでの大当たりとなることが決定されていた場合には、( s 1 ) の演出へ移行する。( r 5 4 ) の状態から、SP最終リーチでのハズレとなること、あるいは、救済当たりとなることが決定されていた場合には、( u 1 ) の演出へ移行する。

20

【1942】

[ 当りエピローグパート ( SP 最終リーチ ) における演出態様 ]

図146 ~ 図149を参照しながら、当りエピローグパート ( SP 最終リーチ ) における演出態様について説明する。当りエピローグパート ( SP 最終リーチ ) は、6人が爆チューを捕まえるストーリーが展開されていくことで大当たり遊技状態に制御されることが報知されるパートである。

30

【1943】

図146 ( s 1 ) に示すように、SP最終リーチの当りエピローグパートでは、( s 1 ) に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。このエフェクト画像は、SPリーチ後半へと発展する際のエフェクト画像よりも派手な演出態様となっている。また、当該エフェクト画像により、爆チューのキャラクタや縮小された「2」の飾り図柄が視認できなくなる。また、( s 1 ) の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。

40

【1944】

その後、図146 ( s 2 ) の状態では、( s 1 ) の状態からさらに役物が落下する。( s 2 ) の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。その後、( s 3 ) の状態では、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。( s 3 ) の状態では、遊技効果ランプ9がレインボー色で点滅する。( s 3 ) の状態から役物が上昇する演出が実行される。その後、図147 ( s 4 ) に示すように、役物上昇後の状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえた場面が表示される。また、( s 4 ) に示すように、爆チューのセリフ「うう、捕まった」に対応する字幕表示「うう、捕まった」が表示される。( s 4 ) の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ9がレインボー点

50

灯（なめらか）となる。また、（s 4）の状態において、当り用のBGMが出力される。

【1945】

その後、図147（s 5）に示すように、爆チューを捕まえて6人が喜んでいる画像が表示される。また、（s 5）に示すように、夢夢ちゃんのセリフ「みんな、やったね！」に対応する字幕表示「みんな、やったね！」が表示される。（s 5）の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ9がレインボー点灯（なめらか）となる。その後、（s 6）に示すように、続いて爆チューを捕まえて6人が喜んでいる画像が表示される。また、（s 6）に示すように、字幕表示「みんな、やったね！」が続けて表示される。（s 6）の爆チュー捕まえるの状態では、遊技効果ランプ9がレインボー点灯（なめらか）となる。

【1946】

その後、図148（s 7）に示すように、爆チューを捕まえて6人が喜んでいる画像が劇画風の静止画で表示される。（s 7）の静止画の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯（なめらか）となる。その後、（s 8）に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「222」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。（s 8）に示すように、図柄出しでは「222」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。（s 8）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、（s 9）に示すように、図柄組合せ「222」が（s 8）の状態よりも縮小されて表示される。（s 9）の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、図149（s 10）に示すように、図柄組合せ「222」が（s 9）の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。（s 10）の2図柄（通常サイズ）の状態において、遊技効果ランプ9は、レインボー点灯（なめらか）の点灯態様を維持する。

【1947】

[ハズレエピローグパート（SP最終リーチ）における演出態様]

図150～図151を参照しながら、ハズレエピローグパート（SP最終リーチ）における演出態様について説明する。ハズレエピローグパート（SP最終リーチ）は、6人が爆チューを捕まえられなかったストーリーが展開されていくことで大当り遊技状態に制御されないことが報知されるパートである。

【1948】

図150（u 1）に示すように、SP最終リーチのハズレエピローグパートでは、爆チューが逃げていく画像が表示される。また、（u 1）の爆チュー逃げるの状態において、遊技効果ランプ9は、爆チューを捕まえられなかったことに対応して（r 54）の点灯態様を示す（tr 54）の白色よりも暗めの白色で点灯する。その後、（u 2）に示すように、爆チューが遠くに逃げて爆チューを捕まえられなかった6人が残念がる画像が表示される。また、（u 2）に示すように、残念の画面において、爆チューのセリフ「残念でした～」に対応する字幕表示「残念でした～」が表示される。（u 2）に示すように、残念の状態において、遊技効果ランプ9は、（u 1）の点灯態様を示す（tu 1）の白色よりも暗めの白色で点灯する。

【1949】

その後、図150（u 3）に示すように、画面が暗転される。（u 3）の画面暗転の状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、図151（u 4）に示すように、通常画面において、ハズレ図柄組合せである「232」の図柄が表示される。（u 4）の通常画面が表示されている状態において、遊技効果ランプ9は、（a 1）の点灯態様を示す（ta 1）と共通の背景黄点灯のパターンで点灯する。（u 4）の状態から、救済当りとなることが決定されていた場合には、（v 1）の演出へ移行する。

【1950】

[救済当りパートにおける演出態様]

図152～図153を参照しながら、救済当りパートにおける演出態様について説明する。救済当りパートは、ハズレのストーリーの展開後に大当りとなる救済演出によるストーリーが展開されていくパートである。救済当りパートでは、他のリーチでは登場しな

10

20

30

40

50

ったドラム君という救済（復活）に対応するプレミアムキャラクタが登場する。

【 1 9 5 1 】

図 1 5 2 ( v 1 ) に示すように、救済当りパートでは、ドラム君というキャラクタが画面上に表示される救済演出が実行される。ドラム君が表示されることで遊技者はハズレと見せかけた復活当りであることを認識できる。( v 1 ) の救済演出において、遊技効果ランプ 9 は、( t d 4 , t g 5 , t p 5 , t u 4 ) よりも明るめの赤色で点灯する。その後、( v 3 ) に示すように、画面がホワイトアウトする。( v 2 ) のホワイトアウトにおいて、遊技効果ランプ 9 は、白色で点灯する。

【 1 9 5 2 】

その後、図 1 5 3 ( v 3 ) に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「 2 2 2 」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。( v 3 ) に示すように、図柄出しでは「 2 2 2 」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。( v 3 ) の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、図 1 5 3 ( v 4 ) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」が ( v 3 ) の状態よりも縮小されて表示される。( v 4 ) の図柄出しの状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、( v 5 ) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」が ( v 4 ) の状態よりもさらに縮小されて通常サイズで表示される。( v 5 ) の 2 図柄 ( 通常サイズ ) の状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー点灯 ( なめらか ) の点灯態様を維持する。

【 1 9 5 3 】

[ 再抽選パート ( ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出 ) における演出態様 ]

図 1 5 4 ~ 図 1 6 9 を参照しながら、再抽選パート ( ボタン操作後に奇数図柄または偶数図柄導出 ) における演出態様について説明する。図 1 5 4 ~ 図 1 6 9 では、煽り演出における図柄出しの詳細な演出から、再抽選演出においてボタン操作がされるまでの一連の演出の流れについて説明する。

【 1 9 5 4 】

図 1 5 4 ( A 1 ) に示すように、大当り表示結果を示す飾り図柄組合せ「 2 2 2 」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。( A 1 ) に示すように、2 図柄拡大の状態では、「 2 2 2 」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。( A 1 ) の 2 図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、( A 2 ) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」が ( A 1 ) の状態よりも拡大されて表示される。( A 2 ) の 2 図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、( A 3 ) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」が縮小されて表示される。( A 3 ) の 2 図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅で点灯する。

【 1 9 5 5 】

その後、図 1 5 5 ( A 4 ) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」がさらに縮小されて表示される。( A 4 ) の 2 図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、( A 5 ) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。( A 5 ) の 2 図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、( A 6 ) に示すように、背景が切り替わり再抽選演出がスタートする。( A 6 ) の状態では、図柄組合せ「 2 2 2 」が上下に揺れる揺れ期間となる。( A 6 ) においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。( A 6 ) の 2 図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ 9 は、消灯する。

【 1 9 5 6 】

ここで、( A 5 ) の状態から ( A 6 ) の状態にかけては、図柄が揺れている期間を省略している。具体的には、図柄が通常サイズのときに図柄は揺れている。そして、通常サイズになった後、引き続き再抽選パートの図柄揺れが開始される。このとき、図柄出しが完了することに関連するタイミング ( たとえば、通常サイズになる直前タイミング、通常サイズになってからのタイミング、図柄揺れを開始するタイミングなどを含む ) で、遊技効果ランプ 9 は、白色の点滅からレインボー色のなめらか点灯に切り替わる。これにより、図柄出しから再抽選演出にかけてスムーズな図柄出し、スムーズな揺れ期間への移行、図

10

20

30

40

50

柄揃いによる祝福を画面とランプの発光により実行することができる。その後、図156 (A7)の図柄揺れ期間においては、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。(A7)の2図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。

【1957】

その後、図156 (A8)に示すように、図柄揺れ期間においては、図柄が中央に表示された画面が表示されている。(A8)に示すように、2図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ9は、消灯する。その後、(A9)に示すように、再抽選演出による動き始めの期間において2図柄が(A8)の状態よりも縮小されて表示される。(A9)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。その後、図157 (A10)に示すように、(A9)の状態からさらに2図柄が縮小されて表示される。(A10)の2図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。

10

【1958】

その後、図157 (A11)～図161 (A24)にかけて飾り図柄として用いられている数字が高速で変動することで入替表示が行われる。入替表示が行われると、一旦仮停止した飾り図柄が他の図柄に順次入れ替わることで、次々と飾り図柄が切り替わる。たとえば、(A11)に示すように、高速変動中に2図柄が薄く表示される。(A11)の変動の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。その後、(A12)に示すように、高速変動中に3図柄がくっきりと表示される。(A12)の3図柄の状態において、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。それ以降、図158 (A13)～図161 (A23)にかけて3図柄、4図柄、5図柄、6図柄、7図柄、1図柄といったように、図柄が高速変動しながら入れ替わるようにして、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。図158 (A13)～図161 (A23)にかけて、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。

20

【1959】

その後、2図柄から始まった高速変動が1周期して再度2図柄がくっきりと表示される図161 (A24)において、2図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、図162 (A25)に示すように、高速変動中に2図柄が薄く表示されているときにボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。それ以降、図162 (A26)～図169 (A46)にかけて3図柄、4図柄、5図柄、6図柄、7図柄、1図柄、2図柄、3図柄、4図柄、5図柄、6図柄といったように、図柄が高速変動しながら入れ替わるようにして、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。また、タイムゲージが時間とともに徐々に減少する。図161 (A24)～図169 (A46)にかけて、遊技効果ランプ9は、赤色で点滅する。そして、(A46)の状態から押しボタン31Bが操作されたとき、奇数図柄が導出されることが決定されていた場合には、(B1)の演出へ移行する。(A46)の状態から押しボタン31Bが操作されたとき、偶数図柄が導出されることが決定されていた場合には、(C1)の演出へ移行する。

30

【1960】

[再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄導出)における演出態様]

図170～図173を参照しながら、再抽選パート(ボタン操作後に奇数図柄導出)における演出態様について説明する。図170～図173では、再抽選演出においてボタン操作が操作された後に奇数図柄が導出されるまでの一連の演出の流れについて説明する。

40

【1961】

図170 (B1)に示すように、大当たり表示結果を示す飾り図柄組合せ「333」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。(B1)に示すように、3図柄拡大の状態では、背景が明るくなり「333」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。(B1)の3図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(B2)に示すように、図柄組合せ「333」が(B1)の状態よりも拡大されて表示される。(B2)の3図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。その後、(B3)に示すように、図柄組合せ「333」が縮小されて表示される。(B3)の3図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ9は、白色で点滅する。

50

## 【 1 9 6 2 】

その後、図 1 7 1 ( B 4 ) に示すように、図柄組合せ「 3 3 3 」がさらに縮小されて表示される。( B 4 ) の 3 図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、( B 5 ) に示すように、図柄組合せ「 3 3 3 」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。( B 5 ) の 3 図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色で点滅する。その後、( B 6 ) に示すように、図柄組合せ「 3 3 3 」が上下に揺れる揺れ期間となる。( B 6 ) においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。( B 6 ) の 3 図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色で点滅する。その後、図 1 7 2 ( B 7 ) に示すように背景が通常背景へと変化する。( B 7 ) の通常背景においても図柄揺れ期間が継続する。( B 7 ) の通常背景揺れの状態では、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。( B 7 ) の通常背景揺れの状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色で点滅する。

10

## 【 1 9 6 3 】

その後、図 1 7 2 ( B 8 ) に示すように、「 3 3 3 」の飾り図柄が確定停止する。また、( B 8 ) の図柄確定期間では、小図柄も「 3 3 3 」で確定停止する。( B 8 ) の図柄確定期間において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色で点滅する。その後、( B 9 ) に示すように、引き続き図柄確定期間が継続される。( B 9 ) の図柄確定期間では、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色の点滅の点灯態様を維持する。その後、図 1 7 3 ( D 1 ) のファンファーレ期間において、( B 9 ) の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ 9 の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、( D 2 ) に示すように、遊技効果ランプ 9 の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「 F E V E R 」の文字と夢夢ちゃんが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ 9 の態様はファンファーレ態様の点灯が維持される。

20

## 【 1 9 6 4 】

[ 再抽選パート ( ボタン操作後に偶数図柄導出 ) における演出態様 ]

図 1 7 4 ~ 図 1 7 7 を参照しながら、再抽選パート ( ボタン操作後に偶数図柄導出 ) における演出態様について説明する。図 1 7 4 ~ 図 1 7 7 では、再抽選演出においてボタン操作が操作された後に偶数図柄が導出されるまでの一連の演出の流れについて説明する。

## 【 1 9 6 5 】

図 1 7 4 ( C 1 ) に示すように、大当たり表示結果を示す飾り図柄組合せ「 2 2 2 」を画面上に大きく表示する図柄出しの演出が実行される。( C 1 ) に示すように、2 図柄拡大の状態では、背景が明るくなり「 2 2 2 」の図柄が拡大されるとともに、集中線により図柄が強調される。( C 1 ) の 2 図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、( C 2 ) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」が ( C 1 ) の状態よりも拡大されて表示される。( C 2 ) の 2 図柄拡大の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、( C 3 ) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」が縮小されて表示される。( C 3 ) の 2 図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。

30

## 【 1 9 6 6 】

その後、図 1 7 5 ( C 4 ) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」がさらに縮小されて表示される。( C 4 ) の 2 図柄縮小の状態において、遊技効果ランプ 9 は、白色で点滅する。その後、( C 5 ) に示すように、図柄組合せ「 2 2 2 」がさらに縮小されて通常サイズで表示される。( C 5 ) の 2 図柄通常サイズの状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、( C 6 ) に示すように、背景が ( A 4 6 ) の状態に戻り、図柄組合せ「 2 2 2 」が上下に揺れる揺れ期間となる。( C 6 ) においては、図柄が通常位置から上方向に上がった画面が表示されている。( C 6 ) の 2 図柄揺れの状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、図 1 7 6 ( C 7 ) に示すように背景が通常背景へと変化する。( C 7 ) の通常背景においても図柄揺れ期間が継続する。( C 7 ) の通常背景揺れの状態では、図柄が通常位置から下方向に下がった画面が表示されている。( C 7 ) の通常背景揺れの状態において、遊技効果ランプ 9 は、レインボー色でなめらかに点灯する。

40

50

## 【1967】

その後、図176(C8)に示すように、「222」の飾り図柄が確定停止する。また、(C8)の図柄確定期間では、小図柄も「222」で確定停止する。(C8)の図柄確定期間において、遊技効果ランプ9は、レインボー色でなめらかに点灯する。その後、(C9)に示すように、引き続き図柄確定期間が継続される。(C9)の図柄確定期間では、遊技効果ランプ9は、レインボー色のなめらかな点灯を維持する。その後、図177(E1)のファンファーレ期間において、(C9)の状態と同じ画面が表示される。しかし、遊技効果ランプ9の態様は、ファンファーレに対応した消灯となる。その後、(E2)に示すように、遊技効果ランプ9の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「FEVER」の文字と夢夢ちゃんが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ9の態様はファンファーレ態様の点灯が維持される。

10

## 【1968】

<パチンコ遊技機1の演出態様における特徴部分の説明>

次に、前述したパチンコ遊技機1の演出態様における特徴部分や変形例などについて、詳細に説明する。

## 【1969】

(開始5)

前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広くなるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実みをもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

20

## 【1970】

(開始6)

また、前述したシャッターは、画面中央に向けて画面の上下の端から閉まっていく態様である。これによれば、徐々に画面輝度が変化していく演出を好適に見せることができる。また、シャッターは、襖のように画面両端から中央に向かって閉まっていく態様であってもよい。また、シャッターは、画面の上端から画面の下端に向かって閉まっていく態様であってもよい。

30

## 【1971】

(開始7)

また、前述した図71に示すように、シャッターの淵の画像は、黒色で表現されている。これによれば、図71(a12)に示すようなシャッターが閉まりきる寸前において、画面輝度が下がっているときに実行される演出とシャッターの淵との境界を曖昧にし、違和感を無くすることができる。図73(a16)に示すようなシャッターが開き始めるときも同様に違和感を無くすることができる。

40

## 【1972】

(開始8)

また、前述した図73, 図74に示すように、シャッターが開いた後は、SP前半リーチが開始される。シャッターが開ききるまでは、SP前半リーチの演出が開始されずに徐々に画面輝度が高くなり、シャッター開放後にSP前半の演出が進行する。これによれば、SP前半リーチの演出は、遊技者にとって注目したい演出のため、シャッターが開く前に演出が実行されてしまうことで不満を与えてしまうことを防止できる。

## 【1973】

(開始10)

また、前述した図70(a9)に示すように、シャッターの閉鎖が開始される前に画面

50

の輝度が先に下がり、シャッターが完全に閉鎖するタイミングに合わせてシャッターが閉まりきるようになっている。ここで、シャッターが閉鎖するタイミングと合わせて画面の輝度を低下させてしまうと、画面暗転のスピードが速くなり過ぎてしまう恐れがある。そこで、事前に画面輝度を低下することを開始することにより、画面暗転のスピードを適切なものとして、一連の演出を好適に見せることができる。

【1974】

(開始12)

また、前述したシャッターが開放するまでは、いずれのSP前半リーチが開始されるかを遊技者に分からなくしている。これによれば、いずれの演出が実行されるかに期待を持たすことができる。

10

【1975】

(開始13)

なお、前述したシャッターによる演出は、SP前半に発展するタイミング以外のタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、擬似連における再変動2回目から再変動3回目のタイミングであってもよい。また、シャッターが閉鎖してから開放するときには当該変動の保留表示であるアクティブ保留の変化を示唆するアイコン画像(たとえば、緑色の保留画像)を表示し、当該アイコン画像に対応してアクティブ保留が変化(たとえば、青色から緑色に変化するなど)するようにしてもよい。また、SP前半リーチからSP後半リーチへ発展するタイミングでシャッターによる演出を実行してもよい。これによれば、シャッターによる演出の興趣を向上させることができる。

20

【1976】

(開始15)

また、前述したシャッターが閉まり自動で開くパターン以外に、シャッターが閉まった後にボタン画像が表示され、ボタン操作を実行することによりシャッターが開放するパターンを設けてもよい。これによれば、シャッターによる演出が複数種類設けられるため、シャッターによる演出の興趣が向上する。

【1977】

(煽り1)

また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった(たとえば、SP前半リーチBやSP後半リーチBなど)。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。

30

【1978】

(煽り2)

また、前述した図76(b5)などに示すように、煽りパートにおいては、一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、煽りパートにおいて味方キャラクタを好適に認識させることができる。

40

【1979】

(煽り3)

なお、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示は、煽りパートの別の場面における字幕表示よりも長い期間表示されるように設定されるようにしてもよい。これによれば、味方キャラクタをしっかりと認識させることができる。

【1980】

(煽り4)

また、前述した図80(b17)などに示すように、味方キャラクタがセリフを発したときに、字幕表示がされない場面がある。これによれば、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示を好適に示しつつ、全てのセリフに対して字幕表示を付するよりも画面

50

表示を好適に示すことができる。

【1981】

(煽り5)

また、前述した煽りパートにおいては、前半のタイミングで実行される第1煽りパートとしてのSP前半リーチA、SP前半リーチBと、後半のタイミングで実行される第2煽りパートとしてのSP後半リーチA、SP後半リーチB、SP最終リーチとがあった。そして、第1煽りパートであっても、第2煽りパートであっても味方キャラクタが活躍する場面がある。また、いずれの煽りパートであっても一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートであっても味方キャラクタを好適に認識させることができる。

10

【1982】

(煽り6)

また、前述した煽りパートにおいては、SP前半リーチBに対応する煽りパートにおいては、夢夢ちゃんのキャラクタが活躍し、SP後半リーチBに対応する煽りパートにおいては、ジャムちゃんやナナちゃんのキャラクタが活躍する場面があった。そして、SP前半リーチBでは、一番最初に活躍する味方キャラクタの夢夢ちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。またSP後半リーチBでは、一番最初に活躍する味方キャラクタのジャムちゃんとナナちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートにおいても、味方キャラクタを好適に認識させることができる。なお、活躍するキャラクタは1人であっても2人以上であってもよい。また、前半の煽りパートと後半の煽りパートとで活躍するキャラクタが同じであってもよい。

20

【1983】

(煽り11)

また、前述の図76(b5)、(b6)に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている状況下に各々のキャラクタがセリフを発する場面がある。このような状況下において、セリフに対する字幕表示は一定の大きさであるとともに、一定の表示位置に表示される。これによれば、キャラクタ毎にセリフの表示態様を変えないことにより、バグなどが怒る機会を減らすことができる。

【1984】

(煽りカットイン2)

また、前述の図140(r39)~図141(r42)に示すように、カットイン表示が実行されるタイミングにおいて、ボタン画像の促進表示が表示される前に字幕表示が表示される。これによれば、字幕表示に注目して画面を見ている遊技者に引き続きボタン画像を見せることができるため、ボタン画像を見逃さないようにすることができ、カットイン表示を好適に実行させることができる。

30

【1985】

(煽りカットイン3)

また、前述の図141(r41)~図143(r47)に示すように、カットイン表示が捌けた後の所定期間はセリフが無い設計となっている。そして、セリフ無しの所定期間経過後にセリフが発せられ、当該セリフに対して字幕表示が付される。これによれば、カットイン表示後の期間において遊技者を演出に集中させることができ、好適なカットイン表示とすることができる。

40

【1986】

(当否1)

また、前述の図145(r54)に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピソードパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当たりか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当たりとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。

50

## 【 1 9 8 7 】

( 当 否 2 )

また、前述の図 1 4 3 ( r 4 7 ) ~ 図 1 4 5 ( r 5 4 ) に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出が視認できなくなる。そして、その後に行われていた演出が再び操作手段の画像とともに認識可能となる。これによれば、操作手段の導入を画面全体に表示することによりインパクトを与えつつ、操作手段が操作できるタイミングではしっかりと実行されていた演出を表示し、演出の進行を好適に見せることができる。

## 【 1 9 8 8 】

( 当 否 3 )

また、前述の図 1 4 3 ( r 4 8 ) ~ 図 1 4 4 ( r 5 1 ) に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像 ( ( r 4 9 ) ~ ( r 5 0 ) の画像 ) が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像 ( ( r 5 1 ) の画像 ) に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。

## 【 1 9 8 9 】

( 当 否 4 )

また、前述の図 1 4 5 ( r 5 1 ) ~ 図 1 4 5 ( r 5 4 ) においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしつぽが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしつぽが動く程度ではなく場面の切り替わりやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。

## 【 1 9 9 0 】

( 当 否 5 )

また、促進表示の表示中に進行する演出は、促進表示が表示される前に実行されていた演出よりも進行が遅くなっている。これによれば、操作手段を操作させるための促進表示に対して遊技者を注目させることができ、促進表示と演出の進行とのバランスを取ることができる。なお、促進表示の表示中に進行する演出は、導入画像が表示中に進行する演出よりも進行の速度が遅くなっていようによればよい。これによれば、促進表示の表示中と、導入画像の表示中とで演出の進行速度に違いを持たせることができる。

## 【 1 9 9 1 】

( 当 否 6 )

また、前述の図 1 4 3 ( r 4 7 ) に示すような導入画像が表示される前のセリフには、エコーをかけるようにすることが好ましい。これによれば、導入画像が表示される前に遊技者を盛り上げることができる。

## 【 1 9 9 2 】

( 当 否 7 )

また、前述の図 1 4 3 ( r 4 7 ) ~ 図 1 4 4 ( r 4 9 ) に示すように、導入画像が表示される前の字幕表示を削除した後に導入画像が表示される。これによれば、導入画像と字幕表示との表示されるタイミングが重なることを防止することができる。

## 【 1 9 9 3 】

( 当 否 1 4 )

また、前述の図 1 0 8 ( i 3 6 ) ~ 図 1 0 9 ( i 3 9 ) にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの 2 人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、 ( i 3 9 ) のタイミングでは、1 枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当たりなら大当たりエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。1 枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像 1 枚を流用して使用できるため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、2 人の

10

20

30

40

50

キャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図108(i36)～図109(i39)において示したようも多く画像(たとえば、10枚)を用いてもよい。

【1994】

(当否16)

また、前述の図144(r49)～図145(r54)にかけては、スティックコントローラ31A(トリガ)に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することにより大当りなら当りエピソードの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。

10

【1995】

(当否18)

また、前述の図146(s1)～図149(s10)、図150(u1)～図151(u4)に示した当否決定の場面以降の当りエピソード、ハズレエピソードについて説明する。当りエピソードでは、役物動作の演出の後に当りエピソードに対応する映像が流れる。また、ハズレエピソードでは、ハズレエピソードに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演出の流れとすることができる。

20

【1996】

(エピソード1)

前述した当りエピソードは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクタが不利になるシーンがあるとともに、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピソードでは、煽りパートよりも演出における画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。

30

【1997】

(エピソード4)

前述した図117(n10)に示すように、煽りパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付さない。それに対し、図123(o1)に示すように、当りエピソードにおける敵キャラクタがダメージを受ける(カニ捕まえるの場面)の場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付している。これによれば、当りエピソードでは煽りパートで表示されなかった字幕表示が表示されるため祝福感を強調することができる。

【1998】

(エピソード6)

前述した図147(s5)～(s6)に示すように、当りエピソードで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピソードにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するとき文字数が多の方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当りエピソードと煽りパートとで同数(たとえば、5文字)の字幕表示がされる場合には、当りエピソードの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。

40

【1999】

(エピソード15)

50

前述した図147(s6)~図148(s8)に示すように、当りエピローグパートにおける最終のセリフに対する最終の字幕表示は、図柄出しの演出が実行される前に消去される設計となっている。これによれば、字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

【2000】

(エピローグ17)

前述した図149(s10)に示すように、図柄出しの演出が完了し、遊技者が飾り図柄を認識可能なタイミングにおいて、飾り図柄と背景として表示されるキャラクタなどの画像は静止画となっている。これによれば、飾り図柄の背景が動画となっていることで飾り図柄が見え難くなることを防止できる。

10

【2001】

(エピローグ18)

前述した図148(s7)に示すように、当りエピローグパートにおいて流れていた映像は、図柄出しの演出が実行される前のタイミングで静止画となる。これによれば、図柄出しの開始のタイミングから図柄が見え難くなることを防止することができる。

【2002】

(エピローグ19)

前述した図148(s7)に示すように、当りエピローグパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付加することで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当りエピローグパートとすることができる。

20

【2003】

(エピローグ21)

前述した図147(s6)に示す図柄出しの前の字幕表示は、表示を徐々に消去するフェード効果を付さないようにすることが望ましい。ここで、その他のタイミングで表示される字幕表示に対しては、表示を徐々に消すフェード効果を付してもよい。これによれば、最終の字幕表示以外は、フェード効果を付すことで効果的な切り替えとすることができるとともに、最終の字幕表示を瞬時に消去することで最終の字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

30

【2004】

(エピローグ22)

前述した図149(s10)に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができ、好適な当りエピローグパートとすることができる。

40

【2005】

(エピローグ23)

前述した図149(s10)に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。ここで、飾り図柄の図柄出しが終了するタイミングで飾り図柄と小図柄との動きを同期させるようにしてもよい。具体的には、飾り図柄の図柄出しが終了し上下に図柄が揺れている図柄揺れ期間において、小図柄も飾り図柄と同じ動きで上下に揺れるようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄との動きを合わせることで、当りエピローグパートにおける演出の流れを好適に見せることができる。

【2006】

(エピローグ24)

50

前述した図170(B1)~図171(B5)に示すように、再抽選パートにおける図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができる。

【2007】

(エピローグ25)

前述した図149(s10)に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が一旦図柄が揃っている状態に表示されるようにしてもよい。そして、再抽選パートに移行することに連動して、飾り図柄と小図柄との両方が再度変動するようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄とを同期して好適な表示とすることができる。

10

【2008】

(再抽選演出3)

前述した図155(A5)に示すように、当りエピローグパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から(A6)に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ9は、なめらかレインボー点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。

20

【2009】

(再抽選演出6)

前述した図157(A10)~図169(A46), 図170(B1)~図171(B5)に示す流れのように、再抽選演出では、縮小サイズの飾り図柄により図柄送りが実行され、ボタンの動作促進表示が表示される。そして、遊技者がボタンを操作することにより、図柄が拡大されて表示される図柄出しの演出が実行される。つまり、図柄出しの瞬間から最終的に報知される飾り図柄が拡大されて表示される。これによれば、拡大し始めから最終的に報知される図柄となっているため、遊技者に最終的な報知図柄が何であるかを分かり易く示すことができる。

30

【2010】

(再抽選演出16)

前述した図154(A1)~図155(A5)部分における図柄出しと、図174(C1)~図175(C5)部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「2」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。

【2011】

(再抽選演出17)

前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。

40

【2012】

(再抽選演出18)

前述した図柄出しの演出では、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好適に見せつつ

50

、データ容量を削減することができる。なお、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、略同一のデータを用いるようにしてもよい。

【2013】

<演出態様に関する詳細説明>

次に、前述した演出態様に関して、特に言及すべき特徴部分や変形例について、図178～図204を参照しながら、詳細に説明する。

【2014】

[煽り12, 13, 15について]

図178では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

10

【2015】

((b11)～(b13)部分の詳細説明図)

図178は、前述したSP前半リーチAの(b11)～(b13)部分の詳細説明図である。図178(b11)に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。このキャラクタ配置に合わせ枠左ランプは夢夢ちゃんに対応した緑点灯となり、枠右ランプは爆チューに対応した赤点灯となる。また、(b11)の状態では、セリフ音として夢夢ちゃんのセリフ「待て～」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。

【2016】

20

また、(b11)に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、前後方向では、前方に爆チュー、後方に夢夢ちゃんという関係である。遊技者から見た位置関係は、爆チューが近くに居て、夢夢ちゃんが遠くに居るという位置関係である。それに対し音量の関係は、「待て～」の夢夢ちゃんのセリフ音>爆チューの足音「タタタッ」>夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」という関係である。このように、遠い夢夢ちゃんのセリフ音の方が、近い爆チューの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

【2017】

図178(b12)では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向、前後方向ともに(b11)の状態と同様である。(b12)では、セリフ音は出力されず、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」と、物理音としての爆チューの足音「タタタッ」とが出力される。音量の関係は、「爆チューの足音「タタタッ」>夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」という関係である。このように、セリフ音が出力されない場合には、画面上の前後関係に合うように、近い爆チューの足音が遠い夢夢ちゃんの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

30

【2018】

図178(b13)では、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、左右方向では、左側に夢夢ちゃん、右側に爆チューという関係である。また、(b13)の状態では、セリフ音として爆チューのセリフ「捕まるもんか！」が出力され、物理音としての夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」が出力され、物理音としての爆チューの足音「タタタッ」が出力される。また、(b13)に示すように、画面上の夢夢ちゃんと爆チューとの関係は、前後方向では、前方に夢夢ちゃん、後方に爆チューという関係である。遊技者から見た位置関係は、夢夢ちゃんが近くに居て、爆チューが遠くに居るという位置関係である。それに対し音量の関係は、「捕まるもんか！」の爆チューのセリフ音>夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」>爆チューの足音「タタタッ」という関係である。このように、遠い爆チューのセリフ音の方が、近い夢夢ちゃんの足音よりも大きくなるように音量のデータが設定されている。

40

【2019】

(煽り12)

煽りパートにおいては、SPリーチのBGMが出力されるとともに、セリフ音と物理音(動作音とも称する)とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音

50

とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ 8 L , 8 R から出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

【2020】

(煽り13)

ここで、パチンコ遊技機1における各種の演出を実際に作る際の作業工程について説明する。まず、パチンコ遊技機1においてSPリーチなどの変動時間に対応した各演出用の映像が作成される。この映像に合わせて、BGMや物理音、擬音、効果音、セリフ音などの演出音を専用のソフトで1つずつ付けていく。出来上がった映像と音とを流し、さらに音の強弱を付けていく。このような一連の作業工程において、映像上の実際の距離感のままリアリティを持って音を出力することよりも、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるように音のデータが設定されている。これにより、一連の演出を好適に示すことができる。

10

【2021】

(煽り15)

また、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデータが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるため、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

20

【2022】

[煽り14, 16について]

図179, 図180では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【2023】

(音量レベルの説明)

図179は、音量レベルを説明するための図である。図179(A)に示すように、パチンコ遊技機1から出力される音のうち、セリフ音、物理音(足音)、SPリーチのBGMにおける音量レベルの関係について説明する。出力される音量のレベルは、セリフ音>物理音(足音)>SPリーチのBGMという関係になる。また、これら3つの音が重なる場合には、字幕ありのセリフ音の場合と、字幕なしのセリフ音の場合とで音の出力の仕方が異なっている。

30

【2024】

図179(B)に示すように、字幕ありのセリフ音の場合には、セリフ音(字幕あり)と物理音およびSPリーチのBGMが重なるタイミングで出力される際に、SPリーチのBGMの音量レベルを小さくして出力するように制御される。それに対し、図179(C)に示すように、字幕なしのセリフ音の場合には、セリフ音(字幕なし)と物理音およびSPリーチのBGMが重なるタイミングで出力される際に、セリフ音>物理音(足音)>SPリーチのBGMという関係を保ったままいずれの音量レベルも変更することなく出力するように制御される。

40

【2025】

(煽り14)

このように、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、図179(B)に示すように、セリフ音の出力期間に合わせSPリーチのBGMを小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

【2026】

(煽り16)

50

また、図179(B)、(C)に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、SPリーチのBGMの音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べSPリーチの内容に関連している。よって、SPリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

【2027】

(音量レベルの説明)

図180は、音量レベルを説明するための図である。図180により図179とは異なる方法により音量を効果的に出力する方法を説明する。図180と図179とでは、出力される音量のレベルの関係は、セリフ音>物理音(足音)>SPリーチのBGMとなり同じである。しかしながら、図180(B)に示すように、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音を物理音よりも大きくする調整をする。

10

【2028】

(煽り16)

図180(B)、(C)に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方のみ音量を大きくする調整がされる。これにより、SPリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

20

【2029】

[煽り7,8について]

図181~170では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【2030】

((r24)~(r27)部分の詳細説明図)

図181は、前述した最終リーチの(r24)~(r27)部分の詳細説明図である。(r24)に示すように、ADのキャラクタがアップとなった場面では、ADに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r25)に示すように、ADがジャンプする動作を実行する場面では、オレンジで遊技効果ランプ9が点滅する。このときADのセリフ音として「あいー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r25')に示すように、ADが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

30

【2031】

その後、(r26)に示すように、メイドAのキャラクタがアップとなった場面では、メイドAに対応した青色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r27)に示すように、メイドAがジャンプする動作を実行する場面では、青色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときメイドAのセリフ音として「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r27')に示すように、メイドAが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

【2032】

((r28)~(r31)部分の詳細説明図)

図182は、前述した最終リーチの(r28)~(r31)部分の詳細説明図である。(r28)に示すように、メイドBのキャラクタがアップとなった場面では、メイドBに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r29)に示すように、メイドBがジャンプする動作を実行する場面では、ハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときメイドBのセリフ音としてメイドAと同じセリフ「とぉ！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r29')に示すように、メイドBが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

40

【2033】

その後、(r30)に示すように、ナナちゃんのキャラクタがアップとなった場面では

50

、ナナちゃんに対応したピンク色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r31)に示すように、ナナちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、ピンク色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときナナちゃんのセリフ音として「ていや！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r31')に示すように、ナナちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

【2034】

( (r32) ~ (r35) 部分の詳細説明図 )

図183は、前述した最終リーチの(r32)~(r35)部分の詳細説明図である。(r32)に示すように、ジャムちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、ジャムちゃんに対応した紫色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r32)に示すように、ジャムちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、紫色で遊技効果ランプ9が点滅する。このときジャムちゃんのセリフ音として「とりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r32')に示すように、ジャムちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

10

【2035】

その後、(r34)に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタがアップとなった場面では、夢夢ちゃんに対応した緑色で遊技効果ランプ9が点灯する。その後、(r35)に示すように、夢夢ちゃんがジャンプする動作を実行する場面では、緑色で遊技効果ランプ9が点滅する。このとき夢夢ちゃんのセリフ音として「おりゃー！」が出力されるが字幕は表示されない。その後、(r35')に示すように、夢夢ちゃんが画面から捌ける場面では、遊技効果ランプ9が白色で3回点滅する。

20

【2036】

ここで、r25, r27, r29, r31, r33, r35のような場面では、出力されるセリフは気合を入れているような一言のセリフである。そして、これら特定のシーンでは、シーンの切替えが他のシーンよりも早くなっている。また、これら特定のシーンでは、他の字幕を付したシーンと比べると字幕がストーリー展開に直接的に関係しない。これらの理由により、セリフに対応した字幕表示が付されていない。

【2037】

( 煽り7 )

図181~図183に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する(たとえば、r25, r27, r29, r31, r33, r35の場面)。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ9の輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ9の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。

30

【2038】

( 煽り8 )

また、図181~図183に示したように、キャラクタが登場する場面(たとえば、r24, r26, r28, r30, r32, r34)では、その前のシーンにおいて該当するキャラクタに対応する色以外の色で遊技効果ランプ9を点灯させる制御が行われる。具体的には、(r24)の場面の前では、(r22)の黄色や(r23)の赤色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にADのキャラクタに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r26)の場面の前では、(r25)のオレンジ色や(r25')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にメイドAのキャラクタに対応した青色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r28)の場面の前では、(r27)の青色や(r27')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にメイドBのキャラクタに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r30)の場面の前では、(r29)のハワイアンブルー色や(r

40

50

29')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にナナちゃんのキャラクタに対応したピンク色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r32)の場面の前では、(r31)のピンク色や(r31')の白色で遊技効果ランプ9が点灯/点滅した後にジャムちゃんのキャラクタに対応した紫色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。また、(r34)の場面の前では、(r33)の紫色や(r33')の白色で遊技効果ランプ9が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクタに対応した緑色で遊技効果ランプ9が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクタが登場する前に該当するキャラクタに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ9を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクタに対応する色で遊技効果ランプ9を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクタが変化すること、変化したキャラクタがいずれのキャラクタであることを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

10

#### 【2039】

[開始1~4について]

図184~図185の特徴部分について、番号を振って説明する。

#### 【2040】

((b18)~(i1)における役物動作の詳細説明図)

図184は、(b18)~(i1)における役物動作の詳細説明図である。(b18)に示す当否決定前の場面では、遊技効果ランプ9が白色の点灯態様を維持する。その後、SP後半リーチに発展する場合に、役物としての可動体32が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。(h1)に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。エフェクト画像により、夢夢ちゃんのキャラクタや縮小された「2」の飾り図柄が視認できなくなる。また、(h1)の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。

20

#### 【2041】

その後、(h2)の状態では、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物がさらに落下する。(h2)の状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。また、効果音として役物の落下に対応する役物対応音が出力される。その後、(h3)の状態では、(h2)の状態での落下位置で役物の位置が維持される。(h3)の状態では、遊技効果ランプ9が赤色で点滅する。

30

#### 【2042】

その後、(h4)に示すように、役物が上昇(役物が進出位置から退避位置へ移動する)を開始する。(h4)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。(h3)状態から(h4)の退避中の状態となるときに、役物動作パートの輝度データテーブルからSP後半リーチA(煽りパート)の輝度データテーブルへと出力される輝度データテーブルが変化する。その後、(h5)の状態では、役物がさらに上昇する。(h5)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。

#### 【2043】

図185は、(b18)~(i1)における役物動作の詳細説明図である。(h5)の後、(h6)の状態では、役物がさらに上昇する。(h6)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点滅する。その後、(h7)に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像が薄くなる(透過率が高くなる)ことで、SP後半リーチAに対応する背景がうっすら見え始める。(h7)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。また、効果音としてSP後半リーチに対応するBGMであるSP後半対応音が出力される。なお、BGMとともにSP後半のタイトルに関連した効果音も出力されるようにしてもよい。その後、(h8)の状態では、(h7)の状態からさらに役物が上昇する。(h8)の状態では、(h7)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(h8)の状態では、遊

40

50

技効果ランプ9が黄色で点灯する。

【2044】

その後、(h9)の状態では、役物がさらに上昇する。(h9)の状態では、(h8)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(h9)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。その後、(h10)の状態では、役物がさらに上昇する。(h10)の状態では、(h9)の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。(h10)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。その後、(i1)の状態では、エフェクト画像が無くなりSP後半リーチAの開始の場面に対応したタイトルがくっきりと表示される。(i1)の状態では、遊技効果ランプ9が黄色で点灯する。

10

【2045】

(開始1)

図184および図185に示すように、役物が動作することにより、SP前半リーチAの演出からSP後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP後半リーチAに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル(後述する図215に示す子テーブルWD8)からSP後半リーチAの輝度データテーブル(後述する図217および図218に示す子テーブルWD9)へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中でSP後半対応音(たとえば、SP後半のBGM)が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがSP後半に対応するものに切り替えられるため、SP後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

20

【2046】

(開始2)

図184および図185に示すように、役物が動作することにより、SP前半リーチAの演出からSP後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物の動作前には、画面の左右下隅に「2」図柄が縮小されて表示されている。役物が動作した場合には、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物が落下する。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が、縮小表示されている「2」図柄よりも前方の優先されるレイヤにて表示される。そして、役物が落下位置から上昇し「2」図柄が役物と重ならない位置となった以降に、エフェクト画像が徐々に薄くなるとともに、SP後半リーチAに対応する背景や「2」図柄がうっすら表示される。これによれば、役物動作中は、縮小された飾り図柄が表示がされてしまうことで、美観が良くない表示となることを防ぐことができる。また、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で縮小された飾り図柄が表示されるため、役物動作に応じた好適な演出の切り替えとすることができる。

30

40

【2047】

(開始3)

図184に示すように、役物が動作し、落下の最下端の位置に到達する前にエフェクト画像を表示する。これによれば、縮小された飾り図柄を早目に隠すことができ、役物を交えた好適な演出の切り替えとすることができる。

50

## 【 2 0 4 8 】

( 開始 4 )

なお、エフェクト画像から後半に発展する際の演出の画像に切り替わる際に役物に関連する画像を表示するようにしてもよい。具体的には、図 1 8 5 ( h 7 ) ~ ( h 1 0 ) に対応する場面において、役物が上昇する際に「 P O W E R F U L I I 」の文字や、主要キャラクターである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像などが表示されるようにしてもよい。これによれば、演出が切り替わる際に運動性を持たせることで、役物を交えた好適な演出の切替えを見せることができる。

## 【 2 0 4 9 】

[ エピローグ 7 , 8 , 1 0 ~ 1 4 , 2 0 について ]

図 1 8 6 ~ 図 1 8 7 では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

## 【 2 0 5 0 】

( ( r 5 4 ) ~ ( s 4 ) における役物動作の詳細説明図 )

図 1 8 6 は、( r 5 4 ) ~ ( s 4 ) における役物動作の詳細説明図である。( r 5 4 ) の当否決定前の場面では、操作促進に対応する音が出力されるとともに、遊技効果ランプ 9 は赤色で点滅する。このとき画面上には爆チューのキャラクターとともにスティックコントローラ 3 1 A ( トリガ ) に対応する操作画像が表示されている。また、操作画像の下方には、操作の促進を促す操作促進表示としてタイムゲージが表示されている。遊技者が所定期間内にスティックコントローラ 3 1 A を引く動作を実行するか、所定期間が経過することにより、役物としての可動体 3 2 が動作する。具体的には、役物が画面上方から画面の前面に向けて斜めに傾きつつ落下する演出が実行される。ここで、当否報知の場面において役物が落下している時間は、S P 後半に発展する場面において役物が落下している時間よりも長くなっている。

## 【 2 0 5 1 】

( s 1 ) に示すように、役物の落下の開始に合わせ画面上では役物に対して放射線状のエフェクト画像が表示される。このエフェクト画像は、S P リーチ後半へと発展する際のエフェクト画像よりも派手な演出態様となっている。具体的には、( s 1 ) のような当否報知の場面におけるエフェクト画像は、レインボー色である。なお、S P 後半に発展する場面におけるエフェクト画像は、青色や赤色である。また、当該エフェクト画像により、爆チューのキャラクターや縮小された「 2 」の飾り図柄が視認できなくなる。また、( s 1 ) の状態では、役物落下に合わせて遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点滅する。

## 【 2 0 5 2 】

その後、( s 2 ) の状態では、縮小された「 2 」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「 P 」の文字が位置するように、役物が落下する。( s 2 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点滅する。その後、( s 3 ) の状態では、( s 2 ) の状態での落下位置で役物の位置が維持される。( s 3 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 がレインボー色で点滅する。

## 【 2 0 5 3 】

その後、( s 3 - 2 ) に示すように、役物が上昇(役物が進出位置から退避位置へ移動する)を開始する。( s 3 - 2 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。( s 3 ) の状態から( s 3 - 2 ) の退避中状態となるときに、当りエピローグパートの役物動作の輝度データテーブルから当りエピローグパートの当りエピローグ用の輝度データテーブルへと出力される輝度データテーブルが変化する。その後、( s 3 - 3 ) の状態では、役物がさらに上昇する。( s 3 - 3 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。

## 【 2 0 5 4 】

図 1 8 7 は、( r 5 4 ) ~ ( s 4 ) における役物動作の詳細説明図である。( s 3 - 3 ) の後、( s 3 - 4 ) の状態では、役物がさらに上昇する。( s 3 - 4 ) の状態では、遊技効果ランプ 9 が白色で点滅する。その後、( s 3 - 5 ) に示すように、役物がさらに上昇するときに役物に対応して表示されていたエフェクト画像が薄くなる。エフェクト画像

10

20

30

40

50

が薄くなる（透過率が高くなる）ことで、SP最終リーチの当りエピローグパートに対応する背景がうっすら見え始める。（s3-5）の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。また、効果音としてSP最終リーチの当りエピローグパートに対応するBGMである当りエピローグパート対応音が出力される。その後、（s3-6）の状態では、（s3-5）の状態からさらに役物が上昇する。（s3-6）の状態では、（s3-5）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（s3-6）の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。

【2055】

その後、（s3-7）の状態では、役物がさらに上昇する。（s3-7）の状態では、（s3-6）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（s3-7）の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、（s3-8）の状態では、役物がさらに上昇する。（s3-8）の状態では、（s3-7）の状態よりもエフェクト画像が薄くなるため、背景表示が見えやすくなる。（s3-8）の状態では、遊技効果ランプ9が白色で点滅する。その後、（s4）の状態では、夢夢ちゃんが爆チューを捕まえた場面が表示される。このとき、効果音として演出成功時の音出力される。また、爆チューのセリフ「うう、捕まった」とともに字幕表示がされる。（s4）の状態では、遊技効果ランプ9がレインボー色でなめらかに点灯する。

【2056】

（エピローグ7）

図186～図187に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。

【2057】

（エピローグ8）

役物が初期位置に戻るような動作を行うことが前提で、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、戻り動作の開始のタイミングに関連した上昇中のタイミングとなる。これによれば、戻り動作の開始に関連したタイミングでエピローグに対応する表示に切り替えられるため、役物が初期位置に戻る前に役物動作に対応したエフェクト画像の表示が終了する。よって、役物が初期位置へ戻った際にエフェクト画像が表示されているという状況を防ぐことができ、演出の美観を損ねることがない。なお、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、役物が上昇を開始するタイミングと同じタイミングであってもよい。また、役物は落下位置において回転動作や移動動作を実行するようにしてもよい。

【2058】

（エピローグ10）

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応するBGMが出力されるようにしてもよい。これによれば、BGMによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【2059】

（エピローグ11）

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応する効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、効果音によりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始

10

20

30

40

50

することができる。

【2060】

(エピローグ12)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示が開始されることに連動してエピローグパートに対応するBGMおよび効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、BGMと効果音とによりエピローグパートの開始を示唆することで、エピローグパートを好適に開始することができる。

【2061】

(エピローグ13)

役物が初期位置への戻り動作を行いエピローグに対応する表示がされている状況ではセリフ音が出力されず、役物が初期位置へ戻った後のエピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、字幕が見え難いタイミングで字幕が表示されることを避け、エピローグパートを好適に実行することができる。

10

【2062】

(エピローグ14)

役物が初期位置へ戻ったタイミングで、エピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、セリフをしっかりと認識させることができ、エピローグパートを好適に実行することができる。

【2063】

(エピローグ20)

図186～図187に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピローグパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示される。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピローグパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピローグパート対応音が出力される。また、(s3-5)～(s3-8)にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピローグパートに対応した背景表示の際には、セリフ音が出力されることがない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した(s4)の状態においてセリフ音が出力されるとともに字幕表示が表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに当りエピローグパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが当りエピローグパートに対応するものに切り替えられるため、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。さらに、字幕が初期位置への戻り動作を完了した後に表示されることで、当りエピローグパートを好適に表示させることができる。

20

30

40

【2064】

[エピローグ2, 3, 5について]

図188では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【2065】

(字幕数とセリフ数との関係)

図188は、字幕数とセリフ数との関係を説明するための図である。図188では、各SPリーチの種類と、各SPリーチに対応するエピローグの種類とにおいて、演出中のキャラクタのセリフの数と、セリフに対応する字幕の数の数を示している。たとえば、SP前半リーチAの場合、セリフ数8に対し字幕数5である。また、SP前半リーチAの当りエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。SP前半リーチAのハズレ

50

エピローグパートの場合は、セリフが無いいため字幕も無い。

【2066】

また、SP前半リーチBの場合、セリフ数5に対し字幕数3である。また、SP前半リーチBの当りエピローグパートの場合、セリフ数3に対し字幕数3である。SP前半リーチBのハズレエピローグパートの場合は、セリフが無いいため字幕も無い。また、SP後半リーチAの場合、セリフ数16に対し字幕数14である。また、SP後半リーチAの当りエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。SP後半リーチAのハズレエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。

【2067】

また、SP後半リーチBの場合、セリフ数9に対し字幕数7である。また、SP後半リーチBの当りエピローグパートの場合、セリフ数3に対し字幕数3である。SP後半リーチBのハズレエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。また、SP最終リーチの場合、セリフ数27に対し字幕数19である。また、SP最終リーチの当りエピローグパートの場合、セリフ数2に対し字幕数2である。SP最終リーチのハズレエピローグパートの場合、セリフ数1に対し字幕数1である。

【2068】

(エピローグ2)

図188に示すように、エピローグパートにおいてキャラクターのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるSPリーチ中のキャラクターに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクターが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【2069】

(エピローグ3)

図188に示すように、エピローグパートにおいては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピローグパートにおいて、キャラクターが何を喋っているかを分かり易く示すことで祝福感を強調することができる。

【2070】

(エピローグ5)

図188に示すように、煽りパートであるSPリーチには複数の種類があり、それぞれ演出の展開が異なりセリフ数も異なっている。しかし、いずれのSPリーチであっても、エピローグパートにおいてキャラクターのセリフに対して字幕を表示する割合は、SPリーチ中のキャラクターに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、いずれのSPリーチが実行される場合であってもエピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクターが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一に、補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【2071】

[再抽選演出1, 4, 5, 7~18について]

図189, 図190では、再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【2072】

(再抽選パートの詳細説明)

図 1 8 9 は、再抽選パートにおける ( A 1 ) ~ ( A 2 3 ) 部分の詳細説明図である。図 1 9 0 は、再抽選パートにおける ( A 2 4 ) ~ ( A 4 6 ) 部分の詳細説明図である。

【 2 0 7 3 】

大当たり表示結果が導出される際には、( A 1 ) , ( A 2 ) に示すように図柄が拡大表示された後、( A 3 ) , ( A 4 ) に示すように図柄が縮小される。その後、( A 5 ) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、( A 6 ) に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ再抽選演出がスタートする。ここで、( A 5 ) の状態から ( A 6 ) の状態にかけては、図柄が揺れている期間を省略している。具体的には、図柄が通常サイズのときに図柄は揺れている。そして、通常サイズになった後、引き続き再抽選パートの図柄揺れが開始される。このとき、図柄出しが完了することに関連するタイミング(たとえば、通常サイズになる直前タイミング、通常サイズになってからのタイミング、図柄揺れを開始するタイミングなどを含む)で、遊技効果ランプ 9 は、白色の点滅からレインボー色のなめらか点灯に切り替わる。これにより、図柄出しから再抽選演出にかけてスムーズな図柄出し、スムーズな揺れ期間への移行、図柄揃いによる祝福を画面とランプの発光により実行することができる。

10

【 2 0 7 4 】

その後、( A 7 ) , ( A 8 ) に示すように図柄上下に揺れる揺れ期間となる。その後、( A 9 ) , ( A 1 0 ) に示すように、中央に位置する「 2 」図柄が一旦縮小される。その後、( A 1 1 ) ~ ( A 2 3 ) にかけて飾り図柄として用いられている「 2 」, 「 3 」, 「 4 」, 「 5 」, 「 6 」, 「 7 」, 「 1 」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後、( A 1 0 ' ) ~ ( A 2 3 ' ) にかけて飾り図柄として用いられる「 2 」, 「 3 」, 「 4 」, 「 5 」, 「 6 」, 「 7 」, 「 1 」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。

20

【 2 0 7 5 】

その後、( A 2 4 ) に示すように、全ての飾りが 2 周期した後に、最初に表示されていた「 2 」図柄とともにボタン画像がうっすら表示される。その後、( A 2 5 ) ~ ( A 4 6 ) にかけて飾り図柄が「 2 」, 「 3 」, 「 4 」, 「 5 」, 「 6 」, 「 7 」, 「 1 」と高速で変動するとともに、時間の経過に合わせてボタン画像の下に表示されるタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B が操作された場合、あるいは、操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B が操作されずボタン操作の有効期間が終了した場合には、図 1 7 0 ~ 図 1 7 7 に示すように奇数図柄あるいは偶数図柄が導出表示され、大当たりに移行する。

30

【 2 0 7 6 】

( 再抽選演出 1 )

図 1 8 9 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「 2 」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「 2 」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「 2 」図柄が縮小され、縮小された「 2 」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「 2 」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

40

【 2 0 7 7 】

( 再抽選演出 4 )

再抽選演出における図柄送り演出の開始時は、当りエピソードパートから表示したままだった飾り図柄を縮小した状態から変動が開始される。これによれば、異なる飾り図柄に変更する処理を実行することなく、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【 2 0 7 8 】

( 再抽選演出 5 )

50

図柄送り演出では縮小された図柄により変動が開始され変動中の図柄の大きさは均一の縮小サイズである。これによれば、図柄送り演出時の変動の見た目をなめらかにすることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

## 【2079】

## (再抽選演出7)

図189に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後再度「2」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

10

## 【2080】

## (再抽選演出8)

再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、再度、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られる。このように、飾り図柄の数字が順番に送られるため、一連の演出の流れをよく見せることができる。

20

## 【2081】

## (再抽選演出9)

再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が0%の「2」図柄、透過度が50%の「2」図柄、透過度が0%の「3」図柄、透過度が50%の「3」図柄、透過度が0%の「4」図柄、透過度が50%の「4」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できちりと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

30

## 【2082】

## (再抽選演出10)

再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

## 【2083】

## (再抽選演出11)

図柄送り演出中に、ボタン画像およびタイムゲージから形成される促進表示が表示される。促進表示が表示される位置は、図柄送り演出中の飾り図柄の変動が表示される位置とは重ならない位置である。このようにすれば、促進表示が図柄送り演出中の飾り図柄と重ならないため、図柄送りを遊技者に視認させ易くすることができる。なお、促進表示の一部が図柄送り演出中の飾り図柄と一部重なるようにしてもよい。

40

## 【2084】

## (再抽選演出12)

図189, 図190に示すように、促進表示は、図柄送り演出中の全ての飾り図柄が表示される変動を2回繰り返した後の(A24), (A25)において表示が開始される。このように予め定められた図柄送りのパターンが2回繰り返されるまで促進画像が表示されないため、遊技者に図柄送り演出をしっかりと認識させることができる。

## 【2085】

50

## (再抽選演出 13)

なお、再抽選演出の開始時の図柄は、2図柄以外の場合もある。このような場合であっても、動作促進表示としてのボタン画像が表示されるタイミングは一定である。たとえば、2図柄の場合、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び2図柄が表示されるタイミングであった。5図柄の場合も同様に、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び5図柄が表示されるタイミングであればよい。つまり、いずれの図柄により再抽選演出が開始されたとしても送られる図柄の数は同一である。これによれば、制御を一定にできるため処理負担を軽減することができる。

## 【2086】

## (再抽選演出 14)

抽選演出では、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。

## 【2087】

## (再抽選演出 15)

抽選演出では、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターン、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンのいずれであっても、共通のデータを用いている。つまり、演出のデータは同じで、飾り図柄に関するデータをパターンにより変更する設計となっている。これによれば、専用のパターンを設けなくてよいので、データ量を削減することができる。

## 【2088】

## [煽り 21 ~ 27 について]

図191 ~ 図194では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

## 【2089】

## (フェード効果)

図191は、煽りパートにおける(b4) ~ (b6)部分の詳細説明図および大当りラウンド中の比較図である。煽りパートにおいては、セリフに対する字幕に対しフェード効果が付される。フェード効果は、表示が徐々に鮮明となるフェードインと、表示が徐々に消去されていくフェードアウトとで構成される効果である。図191(A)では、煽りパートであるSP前半リーチAにおいて、フェード効果が付された演出の一部について説明する。

## 【2090】

(b4)の状態では、夢夢ちゃんと爆チューとが対峙する画面が表示されている。その後、(b4')に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の字幕が透過率70%で表示される。その後、(b5)に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の字幕が透過率0%で表示される。このように、セリフに対応する字幕が表示されるときにフェードインの効果が付される。なお、(b4')の状態では、「見つけたわ」のセリフ音の出力はされておらず、(b5)の状態のように字幕透過率0%のときにセリフ音の出力がされている。

## 【2091】

その後、(b5')に示すように、夢夢ちゃんのセリフに対応する「見つけたわ」の透過率0%の字幕の下のレイヤに、爆チューのセリフに対応する「見つかった」の透過率70

10

20

30

40

50

%の字幕がフェードイン効果を付して表示される。その後、(b 5 ' ' )に示すように、「見つけたわ」の字幕の透過率と「見つけた」の字幕の透過率とがともに40%となった状態で表示される。その後、(b 6 )に示すように、爆チューのセリフに対応する「見つけた」の字幕が透過率0%で表示される。このように、夢夢ちゃんのセリフに対応する字幕「見つけたわ」は、(b 5 ' ) ~ (b 6 )へと徐々にフェードアウトしていく。それに対し、爆チューのセリフに対応する「見つけた」の字幕は、(b 5 ' ) ~ (b 6 )へと徐々にフェードインしていく。なお、(b 5 ' ) , (b 5 ' ' )の状態では、「見つけた」のセリフ音の出力はされておらず、(b 6 )の状態のように字幕透過率0%のときにセリフ音の出力がされている。

#### 【2092】

図191は(B)に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。たとえば、図191(B)では、ナナちゃんが歌った歌の進行に合わせて「いつかきっと手に入れるから」と字幕(歌詞)が表示される。その後、すぐに「小さなこの手でつかみ取る」と歌の進行に合わせて字幕(歌詞)が表示される。大当りラウンド中のこのような字幕(歌詞)が続けて表示される場合は、フェード効果は付されないようになっている。これは、楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕(歌詞)を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。

#### 【2093】

##### (煽り21)

煽りパートにおいては、図191(A)に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第1の字幕の表示期間と次に表示される第2の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第1の字幕と、第2の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態に変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

#### 【2094】

##### (煽り22)

図191(A)に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタのセリフに対応する第1の字幕が表示され、続けて別のキャラクタのセリフに対応する第2の字幕が表示されることがある。この場合、第1の字幕が透過率0%で表示されている箇所第2の字幕が透過率70%で重なって表示される。その後、第1の字幕がフェードアウトし、第2の字幕がフェードインし透過率0%の表示となる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により、字幕の切り替わりが分かり易い。

#### 【2095】

##### (字幕表示の変形例)

第1の字幕と第2の字幕とが重なるタイミングで表示される際には、2つの字幕の両方にフェード効果を付すのではなく、いずれか一方の字幕にフェード効果を付すようにしてもよい。具体的には、第1の字幕表示にフェード効果を付さず、第2の字幕表示にフェード効果を付すパターン、第1の字幕表示にフェード効果を付し、第2の字幕表示にフェード効果を付さないパターンが考えられる。前述した第1の字幕表示にフェード効果を付すとともに、第2の字幕表示にフェード効果を付すパターンに入れ替えて、いずれかのパターンを適用してもよい。また、フェード効果を付す場合に、第1の字幕表示の上に第2の字幕表示を重ねてもよいし、第1の字幕表示の下に第2の字幕表示を重ねるようにしてもよい。

#### 【2096】

また、字幕が表示されるタイミングが重なる場合について、第1のキャラクタと第2の

10

20

30

40

50

キャラクタとのセリフに対する字幕について説明した。しかし、同一のキャラクタが続けてセリフを発する場合に、第1のセリフに対する字幕表示の後、第2のセリフに対する字幕表示が重なるようにしてもよい。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付してもよい。

【2097】

(煽り24)

図191は(B)に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせキャラクタが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕(歌詞)が表示される。しかしながら、大当りラウンド中は、字幕(歌詞)が続けて表示される場合であってもフェード効果を付さない。楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕(歌詞)を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。また、大当りラウンド中の楽曲は、パチンコ遊技機1に搭載のコンテンツの代表的な楽曲のためフェード効果を付さなくても次に表示される歌詞が遊技者に分かり易いからである。これによれば、フェード効果を付す作業を大当りラウンド中に省略することができ、一連の演出のをよく見せることができる。

10

【2098】

(字幕の透過率と音の出力との関係について)

図192は、セリフに対する字幕の透過率と音の出力との関係を示す説明図である。図192は、図191(A)の夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」と、爆チューのセリフ「見つけた」とが発せられるときの状況を示している。図192においてグラフの横軸は、フレーム数を示している。「見つけたわ」の字幕は、透過率100%から1フレーム後に透過率70%で表示される。さらに、その1フレーム後に透過率0%で表示される。これにより、2フレームの期間に亘り「見つけたわ」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。この期間において「見つけたわ」のセリフ音は出力されていない。

20

【2099】

その後、「見つけたわ」のセリフ音が出力される期間、「見つけたわ」の字幕は透過率0%で表示される。そして、「見つけたわ」のセリフ音の出力が終了した後の3フレームの無音期間であるT1の期間において、2フレームに亘り引き続き「見つけたわ」の字幕が透過率0%で表示される。その後、T1の残り1フレームの期間に亘り、「見つけたわ」の字幕が透過率0%から透過率100%で表示される。これにより、1フレームの期間に亘り「見つけたわ」の字幕がフェードアウトの効果を付して表示される。

30

【2100】

また、T1の期間では、「見つけた」のセリフ音に関しても出力されていないが、T1の期間開始時の1フレーム後を起点として、「見つけた」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。具体的には、「見つけた」の字幕は、透過率100%から1フレーム後に透過率70%で表示される。さらに、その1フレーム後に透過率0%で表示される。これにより、2フレームの期間に亘り「見つけた」の字幕がフェードインの効果を付して表示される。

【2101】

その後、「見つけた」のセリフ音が出力される期間、「見つけた」の字幕は透過率0%で表示される。そして、「見つけた」のセリフ音の出力が終了した後の3フレームの無音期間であるT2の期間において、2フレームに亘り引き続き「見つけた」の字幕が透過率0%で表示される。その後、T2の残り1フレームの期間に亘り、「見つけた」の字幕が透過率0%から透過率100%で表示される。これにより、1フレームの期間に亘り「見つけた」の字幕がフェードアウトの効果を付して表示される。

40

【2102】

図192に示すように、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する「見つけたわ」の第1字幕と、爆チューのキャラクタに対応する「見つけた」の第2字幕は、同じフェードインおよびフェードアウトのフェード効果が付される。また、フェードインが2フレームの期間に亘って実行されるのに対し、フェードアウトは1フレームの期間に亘って実行される。

50

## 【 2 1 0 3 】

( 煽り 2 3 )

図 1 9 2 に示すように、「見つかった」の第 2 字幕に対応するセリフ音の出力タイミングは、第 1 字幕と第 2 字幕とが重なるように表示され、フェード効果が付される期間には出力されない。そして、第 2 字幕に対応するセリフ音は、透過度 0 % で第 2 字幕が表示されたときから出力される。これによれば、フェード効果により字幕の切り替わりが分かり易い上に、第 2 字幕が表示されてからセリフ音が出力されるため、視覚と聴覚とにより演出内容を把握しやすくすることができる。

## 【 2 1 0 4 】

( 煽りパートとエピローグパートとにおける字幕の対比 )

図 1 9 3 は、( b 4 ) ~ ( b 6 ) 部分の詳細説明図および ( o 3 ) ~ ( o 5 ) 部分の詳細説明図である。図 1 9 3 ( A ) は、煽りパートにおける ( b 4 ) ~ ( b 6 ) 部分の詳細説明図である。また、図 1 9 3 ( B ) は、( o 3 ) ~ ( o 5 ) 部分の詳細説明図である。図 1 9 3 ( A ) および図 1 9 3 ( B ) は、2 つのキャラクタが発するセリフに対して字幕表示が続けて表示される点で共通している。しかし、図 1 9 3 ( A ) と図 1 9 3 ( B ) とでは、第 1 字幕が表示されてから第 2 字幕が表示されるまでの期間が異なっている。

## 【 2 1 0 5 】

図 1 9 3 ( A ) に示すように、( b 4 ) ~ ( b 7 ) 部分では、( b 4 ) において、夢夢ちゃんと爆チューとが対峙する表示がされる。その後、( b 5 ) において、夢夢ちゃんのセリフ「見つけたわ」に対応する第 1 字幕が表示される。その後、( b 6 ) において、爆チューのセリフ「見つかった」に対応する第 2 字幕が表示される。その後、( b 6 ' ) において、夢夢ちゃんが画面上に拡大表示される。その後、夢夢ちゃんのセリフ「捕まえるわよ！」に対応する字幕が表示される。( b 4 ) の開始時から ( b 6 ) の終了時までにおける時間  $t_1$  は約 3 秒である。

## 【 2 1 0 6 】

図 1 9 3 ( B ) に示すように、( o 3 ) ~ ( o 5 ) 部分では、( o 3 ) において、ジャムちゃんとナナちゃんとともに倒したカニが看板となったお店が表示され、ジャムちゃんのセリフ「いい看板ね」に対応する第 1 字幕が表示される。その後、( o 3 ' ) ~ ( o 3 ' ' ) にかけて、字幕無しのカニが看板となったお店の背景が表示される。その後、( o 4 ) において、ナナちゃんのセリフ「しっかり働きなさい」に対応する第 2 字幕が表示される。その後、カニが看板となったお店の背景が静止画となる。( o 3 ) の開始時から ( o 5 ) の終了時までにおける時間  $t_1$  は約 1 0 秒である。

## 【 2 1 0 7 】

図 1 9 3 ( A ) , ( B ) に示すように、煽りパートとエピローグパートとでは、1 シーン ( 0 ~  $t_1$  の期間や 0 ~  $t_2$  の期間 ) において、セリフに対応する字幕が複数回表示される場合がある。字幕が複数回表示される場合において、時間尺に余裕があるときは、一旦表示した字幕表示が消去することによって字幕表示の切り替わりを分かり易くすることも考えられる。しかし、0 ~  $t_1$  の期間のように時間尺に余裕が無い場合は、字幕表示を一旦消去するという措置が取り難い。そのため、図 1 9 1 , 図 1 9 2 に示したように、字幕表示にフェード効果を付すことにより字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

## 【 2 1 0 8 】

ここで、パチンコ遊技機 1 においては、最初に映像が作成されて、その後にセリフ等の音声が付られる。その後、各セリフに対応した字幕表示が付られる。仮に、時間尺が多めに取れない 0 ~  $t_1$  の期間において字幕表示を一旦消去するための期間を長くした映像を作り直すと手間がかかってしまう。そこで、フェード効果を付すことにより映像を作り直さなくとも字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。また、カニの看板のお店が表示される当りエピローグパートのように時間尺に余裕がある場合であっても一律にフェード効果を付すことにより、全体の作業負担が減少し、字幕の切り替え時に違和感が生じることがないようにすることができる。

## 【 2 1 0 9 】

10

20

30

40

50

## ( 煽り 2 6 )

図 1 9 3 に示すように、第 1 字幕と第 2 字幕とが被らない ( o 3 ) ~ ( o 5 ) 部分における所定のシーンにおいても、字幕表示についてフェード効果を付している。なお、フェード効果については、フェードインとフェードアウトとのうち少なくともいずれか一方の効果を付すようにしてもよい。映像の作成の後に作成される字幕表示において、字幕表示が被るか否かでフェード効果を付していくのは手間がかかる。そこで、字幕表示に対し一律にフェード効果を付すことにより、作業負担が増加することを防止できる。

## 【 2 1 1 0 】

## ( 煽り 2 5 )

ここで、図示はしていないが、エピローグパートであっても字幕表示のタイミングが重なる場合がある。しかしながら、図 1 9 3 に示すように、エピローグパートでは、煽りパートよりも字幕表示から字幕表示までの期間が長く取られているシーンが多い。これは、煽りパートは演出の進行が早く、エピローグパートは演出の進行が煽りパート程早くないためである。これにより、煽りパートの方がエピローグパートよりも字幕表示が重なるタイミングで表示される割合が高くなっている。このような場合に、効果的に字幕表示に対してフェード効果を付すことにより、字幕の切り替え時に違和感を与えないようにすることができる。

10

## 【 2 1 1 1 】

## [ 煽り 2 7 について ]

図 1 9 4 では、煽りパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

20

## 【 2 1 1 2 】

## ( 煽り 2 7 )

図 1 9 4 は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図 1 9 4 ( A ) の比較例 1 に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェード効果を何ら付さず空白期間無しで字幕表示が切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難くなってしまふ。また、長いセリフに対する字幕表示や早い進行のセリフに対する字幕表示に関しても、空白期間を設けず字幕を切り替えた場合に違和感が生じる可能性がある。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付すことにより違和感を解消することができる。また、図 1 9 4 ( B ) の比較例 2 に示すように、「見つけたわ」の字幕表示に対し「見つ

30

## 【 2 1 1 3 】

## [ エピローグ 2 3 について ]

図 1 9 5 では、エピローグパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

40

## 【 2 1 1 4 】

図 1 9 5 は、( B 4 ) ~ ( B 1 1 ) 部分の詳細説明図である。図 1 9 5 により、画面上の飾り図柄や小図柄を用いた演出と、遊技効果ランプ 9 を用いた演出との対応関係について説明する。( B 4 ) に示すように、再抽選パートの図柄出しの演出において、拡大されていた「 3 」図柄が縮小される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、白色で点滅する。次いで、( B 5 ) に示すように、「 3 」図柄が通常サイズで表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色で点滅する。次いで、( B 6 ) に示すように、「 3 」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ 9 の態様は、レインボー色で点滅する。

## 【 2 1 1 5 】

50

次いで、(B7)に示すように、画面が再抽選用の背景から通常背景に変化し、この通常背景において、引続き「3」図柄が上下に微小に揺れ表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色で点滅する。その後、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、(B8)に示すように、飾り図柄および小図柄が確定停止する。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色で点滅する。(B9)に示すように、図柄確定期間は、所定期間(たとえば、0.5s)継続し、画面上は(B8)と同様の表示が維持される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー色の点滅の点灯態様が維持される。

#### 【2116】

その後、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約10ms後に遊技効果ランプ9の態様が切り替わってファンファーレ対応となる。また、ファンファーレコマンドを受信したことに基づいて、約33ms後に画面が切り替わって「FEVER」が表示される態様に変化する。具体的には、(D1)に示すように、ファンファーレコマンドを受信した後のファンファーレ期間において、画面は(B9)の状態を維持する。それに対し、遊技効果ランプ9の態様は画面の態様よりも早くファンファーレ対応に切替わる。(D1)における遊技効果ランプ9の態様は消灯である。次いで、(D2)に示すように、遊技効果ランプ9の態様に遅れて画面がファンファーレ態様を示す「FEVER」の文字と夢夢ちゃんが表示される画面に切替わる。また、このときの遊技効果ランプ9は、ファンファーレ対応の点灯態様が維持される。

#### 【2117】

[エピソード28~31について]

図196では、エピソードパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

#### 【2118】

図196は、図柄出しの変形例を説明するための図である。変形例においては、(Y1)~(Y7)の順に図柄出しが実行されるようにしてもよい。具体的には、(Y1)に示すように、爆チューを捕まえる場面で縮小された飾り図柄(縮小図柄)が画面の左上で「222」の状態揃う。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。次いで、(Y2)に示すように、画面が静止画となり縮小図柄が上下に微小に揺れる。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。

#### 【2119】

次いで、(Y3)に示すように、画面の左上の縮小された飾り図柄が一旦消去される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、レインボー点灯(なめらか)である。次いで、(Y4)に示すように、画面の中央から消去されていた「222」の飾りが図柄拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。次いで、(Y5)に示すように、「222」の飾り図柄が(Y4)の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。次いで、(Y6)に示すように、「222」の飾り図柄が(Y5)の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。次いで、(Y7)に示すように、「222」の飾り図柄が(Y6)の状態から拡大されて表示される。このときの遊技効果ランプ9の態様は、白点滅である。

#### 【2120】

変形例の図柄出しでは、飾り図柄が、SPリーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動し、(Y1)に示すような当りエピソードパート時に図柄揃う。そして、(Y2)に示すような縮小図柄揺れ期間後に一旦削除された縮小図柄は、画面中央の位置から拡大されて図柄第の演出が実行される。

#### 【2121】

(エピソード28)

当りエピソードパートにおいて、当りエピソードを構成する画像が順次表示されている状態(当りエピソードの映像が流れている状態)のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置(画面左上隅の位置)にある。画面が静止画となり当りエピソードの映

10

20

30

40

50

像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテーブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピローグパートに対応した輝度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これによれば、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。このように、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

10

## 【 2 1 2 2 】

( エピローグ 2 9 )

当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態(当りエピローグの映像が流れている状態)のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置(画面左上隅の位置)に「 2 2 2 」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピローグ映像が流れている最中も縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

## 【 2 1 2 3 】

( エピローグ 3 0 )

当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態(当りエピローグの映像が流れている状態)のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置(画面左上隅の位置)に表示される。また、画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、( Y 1 )で表示されていた字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

20

## 【 2 1 2 4 】

( エピローグ 3 1 )

変形例においては、飾り図柄が、S P リーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動する。これによれば、S P リーチ開始時から位置させることで、S P リーチ中も演出の展開を邪魔しないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

30

## 【 2 1 2 5 】

図 1 9 7 ~ 図 2 0 0 は、再抽選の変形例を説明するための図である。変形例においては、たとえば、( F 1 ) ~ ( F 1 2 ) の順に図柄出しから再抽選が実行される場合について説明する。具体的には、( F 1 ) , ( F 2 ) に示すように図柄が拡大表示された後、( F 3 ) , ( F 4 ) に示すように図柄が縮小される。その後、( F 5 ) に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、( F 6 ) に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、( F 7 ) に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、( F 8 ) ~ ( F 9 ) にかけて「 3 」図柄が縮小されて表示される。

40

## 【 2 1 2 6 】

その後、( F 1 0 ) に示すように、「 3 」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、( F 1 1 ) に示すように、「 3 」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、( F 1 2 ) に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。

## 【 2 1 2 7 】

( F 1 2 ) の状態から遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合を図 1 9 8 に示す。図 1 9 8 では、( G 1 ) ~ ( G 2 7 ) において実行される再抽選演出について説明する

50

。(F 1 2)の状態から遊技者がプッシュボタン3 1 Bを操作した場合には、(G 1 ) ~ (G 1 3)にかけて飾り図柄として用いられている「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」、「2」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後、(G 1 4)に示すように、高速変動前に表示されていた「3」図柄が表示される。

【2 1 2 8】

その後、(G 1 5)、(G 1 6)に示すように図柄が拡大表示された後、(G 1 7)、(G 1 8)に示すように図柄が縮小される。その後、(G 1 9)に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、背景が図柄揺れ用の背景に切り替えられる。ここでは、図柄揺れとして、図柄が画面上を奥側と手前側とに回転動作をすることで図柄を揺らす動作が実行される。具体的には、(G 2 0) ~ (G 2 1)にかけて図柄が奥側に揺れた後、(G 2 2) ~ (G 2 3)にかけて図柄が手前側に揺れことにより初期位置へと変化する。その後、(G 2 4) ~ (G 2 5)にかけて図柄が手前側に揺れた後、(G 2 6) ~ (G 2 7)にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。

10

【2 1 2 9】

(F 1 2)の状態から遊技者がプッシュボタン3 1 Bを操作しなかった場合を図1 9 9に示す。図1 9 9では、(H 1) ~ (H 2 7)において実行される再抽選演出について説明する。(F 1 2)の状態から遊技者がプッシュボタン3 1 Bを操作しなかった場合には、(H 1) ~ (H 6)にかけて「3」図柄が表示されたままで、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。その後、(H 7)に示すように、ボタン画像がうっすら表示されボタン画像が消去されていく。その後、(H 8) ~ (H 2 0)にかけて飾り図柄として用いられている「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」、「2」が全て表示される態様で高速の変動が行われる。その後、(H 2 1)に示すように、高速変動前に表示されていた「3」図柄が表示される。

20

【2 1 3 0】

その後、(H 2 2)、(H 2 3)に示すように図柄が拡大表示された後、(H 2 4)、(H 2 5)に示すように図柄が縮小される。その後、(H 2 6)に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(H 2 7)に示すように、背景が(G 2 0) ~ (G 2 7)で示した背景に切り替えられる。プッシュボタン3 1 Bが操作されない場合の(H 2 2) ~ (H 2 6)における図柄出しの動きは、プッシュボタン3 1 Bが操作された場合の(G 1 5) ~ (G 1 9)における図柄出しの動きと同じである。しかしながら、プッシュボタン3 1 Bが操作された場合は、プッシュボタン3 1 Bが操作されなかった場合のタイムゲージの減少分の時間が3図柄を揺らす演出を実行する期間で吸収されている。つまり、ボタンがどのタイミングで操作されたとしても、ボタンが操作されるまでの期間が3図柄を揺らす演出の尺で吸収されることになる。

30

【2 1 3 1】

そして、(G 2 7)あるいは(H 2 7)の後に、図2 0 0に示すような演出が実行される。図2 0 0では、(J 1) ~ (J 1 8)において実行される再抽選演出について説明する。(G 2 7)あるいは(H 2 7)の後、(J 1)に示すように、画面が一旦ホワイトアウトする。その後、(J 2) ~ (J 9)にかけて「3」図柄が一回転する。具体的には、(J 2)の状態から「3図柄」の垂直方向を軸にして左回りに(J 3)、(J 4)、(J 5)、(J 6)、(J 7)、(J 8)、(J 9)と回転する。回転の動きは速いので一瞬でクルッと図柄が回転するように見える。

40

【2 1 3 2】

その後、(J 1 0)に示すように、「3」図柄が縮小表示された後に、(J 1 1) ~ (J 1 2)にかけて図柄が奥側に揺れた後、(J 1 3) ~ (J 1 4)にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、(J 1 5) ~ (J 1 6)にかけて図柄が手前側に揺れた後、(J 1 7) ~ (J 1 8)にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。(J 1 1) ~ (J 1 8)にかけての図柄揺れの動きは、(G 2 0) ~ (G 2 7)にかけての図柄の揺れの動きと同じである。そして、(J 1 8)において図柄が通常位置で綺麗に停止する。

50

## 【 2 1 3 3 】

[ ハズレ 1 ~ 7 について ]

ハズレエピソードパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

## 【 2 1 3 4 】

( 図柄確定期間について )

図 2 0 1 は、図柄確定期間の詳細説明図である。図 2 0 1 の ( X 1 ) は図 1 4 5 の ( r 5 4 ) に対応する当否決定のタイミングを示す図である。この状態から当りエピソードパートに移行した場合の図柄確定期間の詳細を ( X 2 ) ~ ( X 5 ) により説明する。また、( X 1 ) の状態からハズレエピソードパートに移行した場合の図柄確定期間の詳細を ( X 6 ) ~ ( X 9 ) により説明する。

10

## 【 2 1 3 5 】

( X 1 ) の状態から当りエピソードパートに移行する場合は、( X 2 ) に示すように、爆チューを捕まえた ( s 5 ) の状態の画像が表示される。その後、( X 3 ) に示すように、通常画面に制御された後に ( B 8 ) のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち 0 . 5 s 間継続される。その後、( X 4 ) に示すように、( B 1 1 ) のようなファンファーレ期間となる。その後、( X 5 ) に示すように、大当たりラウンド期間となる。

## 【 2 1 3 6 】

( X 1 ) の状態からハズレエピソードパートに移行する場合は、( X 6 ) に示すように、爆チューを捕まえられなかった残念 ( u 2 ) の状態の画像が表示される。その後、( X 7 ) に示すように、背景がブラックアウトするとともに「 2 3 2 」のハズレ表示結果を示す図柄組合せが表示される。その後、( X 8 ) に示すように、遊技者の目を引き付ける効果のあるキャラクタ画像が描かれたアイキャッチ画像が表示される。その後、通常画面に制御された後に ( X 9 ) のような図柄が確定停止する図柄確定期間となる。図柄確定期間は、図柄確定指定コマンドを受信したのち 0 . 5 s 間継続される。図柄確定期間終了後に次の変動表示に対応する保留記憶があれば、次の変動表示が開始される。

20

## 【 2 1 3 7 】

( ブラックアウトの詳細説明 )

図 2 0 2 は、ブラックアウトの詳細説明図である。図 2 0 2 ( X 1 0 ) ~ ( X 2 2 ) の順でブラックアウトの詳細を説明する。( X 1 0 ) に示すように、爆チューを捕まえられなかった残念 ( u 2 ) の状態の画像が表示される。この状態から、ブラックアウトの背景が透過率を徐々に低下させて表示されるとともに、中央に表示される飾り図柄の 1 つである「 3 」を示す中図柄の背景が透過率を徐々に低下させて表示される。透過率を低下させることにより、ブラックアウト背景が徐々に暗くなり、中図柄が徐々にくっきりと現れるようになる。

30

## 【 2 1 3 8 】

( X 1 0 ) の後、( X 1 1 ) に示すように、ブラックアウト背景の透過率が 7 0 %、中図柄の透過率が 1 0 0 % で表示される。その後、( X 1 2 ) に示すように、ブラックアウト背景の透過率が 6 0 %、中図柄の透過率が 9 0 % で表示される。その後、( X 1 3 ) に示すように、ブラックアウト背景の透過率が 5 0 %、中図柄の透過率が 8 0 % で表示される。その後、( X 1 4 ) に示すように、ブラックアウト背景の透過率が 4 0 %、中図柄の透過率が 6 0 % で表示される。その後、( X 1 5 ) に示すように、ブラックアウト背景の透過率が 3 0 %、中図柄の透過率が 4 0 % で表示される。その後、( X 1 6 ) に示すように、ブラックアウト背景の透過率が 2 0 %、中図柄の透過率が 2 0 % で表示される。その後、( X 1 7 ) に示すように、ブラックアウト背景の透過率が 1 0 %、中図柄の透過率が 0 % で表示される。その後、( X 1 8 ) に示すように、ブラックアウト背景の透過率が 0 %、中図柄の透過率が 0 % で表示される。

40

## 【 2 1 3 9 】

その後、( X 1 9 ) ~ ( X 2 0 ) に亘って中図柄である「 3 」の図柄が上下に揺れる図柄揺れ期間となる。図柄揺れ期間後は、( X 2 1 ) に示すように、アイキャッチ画像が表

50

示される。その後、(X22)に示すように、図柄確定期間となる。図202に示すように、背景のブラックアウトは、中図柄のフェードインよりも開始が早く、背景のブラックアウトの方が中図柄のフェードインよりも透過率の切り替わりの段階数が多くなっている。

【2140】

(ハズレ1)

図201に示すように、当否決定後にハズレとなる場合には、ハズレエピローグパートにおいてブラックアウト背景時にハズレ図柄が表示される。その後、アイキャッチ画面による切り替わり画像が表示された後に、リーチ開始時の通常背景に画面が切り替わる。これによれば、アイキャッチ画面により、ハズレ時の画面の切り替わりを好適に見せることができる。

10

【2141】

(ハズレ2)

図202に示すように、ハズレエピローグパートにおいて、ハズレ時の背景が徐々にブラックアウトしていきつつ、中図柄が徐々にフェードインしていく。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示されていくため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【2142】

(ハズレ3)

図202に示すように、ハズレエピローグパートにおいて、ハズレ時の背景を透過率100%から0%までブラックアウトしていくのに必要な段階数は、中図柄を透過率100%から0%までフェードインしていくのに必要な段階数よりも多くなっている。具体的には、背景のブラックアウトは(X11)~(X18)にかけての8段階であるのに対し、中図柄のフェードインは(X12)~(X17)までの6段階である。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかも透過率の変更の段階数が異なるため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

20

【2143】

(ハズレ4)

図202に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていく変化の方が、中図柄がフェードインしていく変化よりも先に開始される。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかもブラックアウトの方が図柄のフェードインよりも早いため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

30

【2144】

(ハズレ5)

ブラックアウトする前のハズレ時の映像は、表示される画像が切り替わっていくのに対し、ブラックアウトする際の画像は、表示される画像に変化がない。これによれば、変化のない画像の状態ブラックアウトが開始されることで、ブラックアウトを好適に見せることができる。なお、画像が切り替わるとは、画面の絵が切り替わること、映像の角度が切り替わること、表示されている場面自体が切り替わることを含む。また、画像に変化がないとは、同じ静止画であること、動画であっても映像の角度は切り替わらず、動いているとしても一部の映像のみが微小に動いていることを含む。

40

【2145】

(ハズレ6)

ハズレ時の背景がブラックアウトしていくとともに、中図柄がフェードインしていった結果、(X18)~(X20)に示すように、透過率が0%の中図柄と、透過率が0%のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては、(X19)~(X20)に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図柄を中央位置から上方位置、中央位置、下方位置、中央位置へと移動する周期を1周期として、少なくとも2周期分は図柄の揺れを繰り返すようにすればよい。このような期間を含む所定期間

50

は、中図柄が透過率100%から透過率0%の状態になるまでのフェードインが実行される期間よりも長く設定されていればよい。また、所定期間は、アイキャッチが表示される期間よりも長く設定されていればよい。これによれば、背景が透過率0%のブラックアウトされている表示において、中図柄が鮮明な状態で表示される期間が所定期間あるため、ハズレである旨を好適に見せることができる。

【2146】

(ハズレ7)

図201, 図202に示すように、アイキャッチ画面では、パチンコ遊技機1に関する情報として、タイトルの「POWERFULII」の文字と、主要キャラクタである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像とが表示される。これによれば、アイキャッチ画

10

【2147】

[ハズレ8, 10~17について]

ハズレエピソードパートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

【2148】

(ハズレ時の遊技効果ランプについて)

図203は、ハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図およびハズレ時の変形例を説明するための図である。図203には、第4図柄ユニット9050の特図可変表示の点灯態様についても記載されている。図203(X30)~(X36)がハズレ時の遊技効果ランプの詳細説明図であり、(X40)~(X46)がハズレ時の変形例を示す図である。なお、図203に示す例は、SP最終リーチにおけるハズレ時の演出を示しているが、SP前半リーチA, BやSP後半リーチA, Bなど、その他のリーチにおけるハズレ時の演出に対して、図203に示す技術を適用してもよい。

20

【2149】

本実施の形態では、(X30)の味方キャラクタ6人が残念がっている演出から(X31)の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。なお、図203に示すハズレ時の輝度データテーブルは、後述する図229に示すハズレエピソードパートにおける子テーブルWD17の時間tu1~tu3で指定された孫テーブルに対応する。

【2150】

背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。アイキャッチ画像とは、遊技者の注目を集める画像であり、本実施の形態においては、SPリーチにおける一連の演出の結果、ハズレ図柄が導出(仮停止)されて通常画面に戻る前にアイキャッチ画像が表示される。

30

【2151】

(X32)のアイキャッチ画面への切替え期間から(X33)のアイキャッチ画面の表示にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられる。その後、(X34)の通常画面への切替え期間および(X35)の図柄確定期間を経由して、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに実行される(X36)の次変動にかけて、背景用の輝度データテーブルが用いられる。なお、図203に示す背景用の輝度データテーブルは、後述する図229に示すハズレエピソードパートにおける子テーブルWD17の時間tu4で指定された孫テーブル26に対応する。

40

【2152】

なお、(X35)の図柄確定期間の後に保留なしのときに客待ちコマンドを受信したときも背景用の輝度データテーブルが維持される。なお、客待ちコマンドを受信することに対応して、演出画面がデモンストレーション表示となり、デモンストレーション用の輝度データテーブルが用いられてもよい。

【2153】

第4図柄ユニット9050の特図可変表示との関係では、(X30)から(X34)にかけて、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、点滅している。そして、図柄確定

50

コマンドを受信することにより、( X 3 5 ) の状態では第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の特図可変表示が、消灯となる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信することにより、( X 3 6 ) の状態では第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の特図可変表示が、点滅となる。なお、( X 3 5 ) の図柄確定期間の後に保留なしのときは客待ちコマンドを受信しても第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の特図可変表示は消灯を維持する。

#### 【 2 1 5 4 】

また、ハズレ時の変形例として、各状態における輝度データテーブルが本実施の形態と異なるようにしてもよい。具体的には、( X 4 0 ) の残念から ( X 4 1 ) の背景ブラックアウトにかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。その後、( X 4 2 ) のアイキャッチ画面切り替え期間、( X 4 3 ) のアイキャッチ画面、( X 4 4 ) の通常画面切り替え期間、( X 4 5 ) の図柄確定期間にかけて、切り替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。そして、( X 3 6 ) の次変動において、背景用の輝度データテーブルが用いられるようにしてもよい。

10

#### 【 2 1 5 5 】

ここで、切替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ表示前 ( ハズレ時 ) の輝度データテーブルの最終の輝度データ ( 消灯 ) よりも輝度が大きくなっている。また、切替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル ( 消灯含まず ) の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。

#### 【 2 1 5 6 】

( ハズレ 8 )

ハズレ時の遊技効果ランプ 9 の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用 ( アイキャッチ用 ) の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

30

40

#### 【 2 1 5 7 】

( ハズレ 1 0 )

アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ後、保留記憶がなく客待ちデモ指定コマンドを受信したとしても背景用の輝度データテーブルが継続して用いられる。これによれば、背景用の輝度データテーブルに切り替えた以降は、継続して同じ輝度データテーブルを用いることができるため、違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

#### 【 2 1 5 8 】

( ハズレ 1 1 )

第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図

50

柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット9050の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【2159】

(ハズレ12)

第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第4図柄ユニット9050の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【2160】

(ハズレ13)

ハズレ時の変形例を説明する。(X40)の味方キャラクタ6人が残念がっている演出から(X41)の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。(X42)のアイキャッチ画面への切替え期間から(X45)の図柄確定期間にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられる。これによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データが維持されるため、ハズレであることを認識し易くすることができ、結果としてハズレを好適に見せることができる。

【2161】

(ハズレ14)

切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持するデータとなっている。そして、背景用の輝度データテーブルには、消灯を維持するデータが用いられていない。これによれば、背景用の輝度データテーブルには、消灯維持の輝度データが用いられていないため、背景表示がされているときに消灯していることがハズレ時特有のものとなるため、ハズレであることを認識し易くすることができる。

【2162】

(ハズレ15)

図柄確定後に、保留記憶がない場合には、客待ち指定コマンドを受信することにより、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルから背景用の輝度データテーブルに切り替わる。これによれば、客待ち指定コマンドを受信することにより、背景用の輝度データテーブルに切り替わるため、ハズレであったことを認識させ易くすることができる。

【2163】

(ハズレ16)

切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最初の輝度データは、アイキャッチ画像の表示前(ハズレ時)の輝度データテーブルの最終の輝度データ(消灯)よりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わる前よりも遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

【2164】

(ハズレ17)

切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル(消灯含まず)の最初の輝度データよりも輝度が大き

10

20

30

40

50

くなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わるときに遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

【2165】

[当否8～12について]

当否決定に関連する部分における特徴部分について、番号を振って説明する。

【2166】

( ( r 4 8 ) 部分の詳細説明 )

図204は、( r 4 8 ) 部分の詳細説明図である。図204 ( r 4 8 ) は、当否決定前の最終の煽りが実行される場面である。図204 ( A ) は、画面の切り替えを示す説明図であり、図204 ( B ) は、画面の切り替えと時間との関係を示す説明図である。図204 ( A ) に示すように、( r 4 8 ) 部分では、( r 4 8 - 1 ) のような爆チューの表示がされた後に、( r 4 8 - 2 ) のような味方6人の表示がされる。その後、再び( r 4 8 - 1 ) のような爆チューの表示がされた後に、( r 4 8 - 2 ) のような味方6人の表示がされる。以降、( r 4 8 - 1 ) と( r 4 8 - 2 ) との静止画の切り替えが繰返され、図204 ( B ) に示すように、徐々に切り替え速度が速くなる。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とは、時間経過とともに徐々に拡大して表示されるようになっている。

10

【2167】

( 当否8 )

煽りパートにおける( r 4 8 ) の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、( r 4 8 ) の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、( r 4 8 ) において実行される演出は、爆チューの画像と味方6人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまふ。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

20

30

【2168】

( 当否9 )

図204 ( B ) に示すように、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像との画像の切替え速度は、徐々に早くなっていく。これによれば、画像の切替え速度が最も早くなった後に、トリガ操作を促す促進表示が表示されることになるため、味方キャラクタが有利となる場面が展開されるか敵キャラクタが有利となる場面が展開されるかを煽ることが可能となり、興趣が向上する。また、交互に画像が切り替わることで、味方キャラクタと敵キャラクタとをそれぞれ1枚の画像を用いて実行していることを気付きにくくすることができる。

40

【2169】

( 当否10 )

( r 4 8 ) におけるスローモーション期間の演出をS P前半リーチからS P後半リーチ、S P最終リーチへの発展時タイミングで実行するにしてもよい。これによれば、S P前半リーチから発展するタイミングにおいても好適に演出を実行することができる。

【2170】

( 当否11 )

( r 4 8 ) におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が2枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キ

50

キャラクタであれば、画像 1、画像 2、画像 3、画像 4、画像 1...と 4 枚の画像を繰り返し用いることにより、キャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表現することができる。

#### 【 2 1 7 1 】

( 当 否 1 2 )

( r 4 8 ) におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまう。しかしながら、スローモーション期間の動きを早くすることにより、使用する画像枚数を少なくしても動作がぎこちなくなることなく、データ容量を削減させつつ、動作している様子をより忠実に表現することができる。

10

#### 【 2 1 7 2 】

< 遊技効果ランプに関する説明 >

次に、遊技効果ランプ 9 のランプ制御について、図 2 0 5 ~ 図 2 7 3 を参照しながら説明する。

#### 【 2 1 7 3 】

[ 輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について ]

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 や RAM 1 2 2 に格納された輝度データテーブルを用いて、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数のランプのうちの 1 または複数のランプをランプ制御によって点灯 / 点滅 / 消灯させる。

20

#### 【 2 1 7 4 】

具体的には、表示制御部 1 2 4 は、主基板 1 1 に搭載された CPU 1 0 5 から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の 1 フレーム ( 3 3 m s e c ) で 1 減算されるカウンタである。表示制御部 1 2 4 は、サブ変動時間が各パートに対応する表示 (たとえば、開始パートや煽りパートなどの各パートにおける各種表示 (リーチ表示など)) を開始するタイミングとなったときに、ROM 1 2 1 や RAM 1 2 2 に格納された画像データ (動画データ、アニメーションデータ) に基づき、画像表示装置 5 の表示制御を行う。表示制御部 1 2 4 は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置 5 に表示させる演出表示 (演出シーン) に対応して拡張コマンドを設定し、当該拡張コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 4 から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部 1 2 4 によって表示制御が行われる演出表示 (演出シーン) に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

30

#### 【 2 1 7 5 】

たとえば、図 2 8 5 は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図 2 8 5 に示すように、表示制御部 1 2 4 が S P 前半リーチ A の当りエピソードにおける表示制御を行う場合、当該 S P 前半リーチ A の当りエピソードを指定するための拡張コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 4 から受信した拡張コマンドに基づき、S P 前半リーチ A の当りエピソードに対応する親テーブルのアドレスを特定する。

40

#### 【 2 1 7 6 】

親テーブルでは、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ (点灯箇所) を指定する情報と、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間を指定する情報と、各ランプに対するランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報 (子テーブルの指定アドレス) とが格納されている。なお、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプのみが指定されており、ランプ制御の対象とならないランプについては指定されない。たとえば、後述する図 2 0 5 に示す親テーブルにおいては

50

、ランプ制御の対象として枠ランプと、役物ランプ9 Aと、盤左ランプ9 Bと、アタッカランプ9 E、Vアタッカランプ9 F、および電チューランプ9 Hとが指定され、各ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として6 0 0 0 0 0 m s e cが指定されている。そして、図2 0 5に示す親テーブルにおいては、枠ランプに対して子テーブルWD 1が指定され、役物ランプ9 Aに対して子テーブルYD 1が指定され、盤左ランプ9 Bに対して子テーブルLD 1が指定され、アタッカランプ9 E、Vアタッカランプ9 F、および電チューランプ9 Hに対して子テーブルAD 1が指定されている。

#### 【2 1 7 7】

詳しくは図2 1 9を用いて後述するが、図2 8 5に示すように、SP前半リーチA当りエピローグ用の親テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる最大時間として6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分間)が指定されており、演出制御用CPU 1 2 0は、この6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分間)を計時するために1 0 m s e cごとにカウンタを1減算する。すなわち、演出制御用CPU 1 2 0は、カウンタの減算処理を6 0 0 0 0回実行することで、6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分間)を計時したことになる。演出制御用CPU 1 2 0は、最大6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分間)を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。SP前半リーチA当りエピローグ用の親テーブルにおいては、子テーブルとしてWD 3が指定されている。

10

#### 【2 1 7 8】

子テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ(点灯箇所)を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で参照される孫テーブルを指定する情報(孫テーブルの指定アドレス)とが格納されている。たとえば、後述する図2 0 6に示す枠ランプ用の子テーブルにおいては、t a 1 ~ t a 1 9といった各時間に対して参照される孫テーブル(W 4、W 1 1、W 1 2、W 2 1など)が指定されている。

20

#### 【2 1 7 9】

詳しくは図2 1 9を用いて後述するが、図2 8 5に示すように、SP前半リーチA当りエピローグ用の子テーブルWD 3においては、枠ランプに対してランプ制御が行われる時間として3 0 0 m s e cが指定されており、演出制御用CPU 1 2 0は、1 0 m s e cごとにカウンタを1減算することで3 0 0 0 m s e cを計時し、当該計時が3 0 0 0 m s e cに到達するまで、子テーブルWD 3によって指定された孫テーブルを用いてランプ制御を行うようになっている。SP前半リーチA当りエピローグ用の子テーブルWD 3においては、孫テーブルとしてW 4が指定されている。

30

#### 【2 1 8 0】

孫テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ(点灯箇所)を指定する情報と、ランプ制御が行われる各時間で用いられる輝度データとが格納されている。たとえば、後述する図2 4 3に示す孫テーブルW 4においては、3 0 m s e cごとに用いられるRGBに対応する輝度データが格納されている。

#### 【2 1 8 1】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。たとえば、枠ランプは、「R」、「G」、「B」といった3つの素子からなるLEDによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、0 ~ Fまでの1 6段階に電流値が分かれており、輝度データが0の場合は電流値が最低値(たとえば、0)となり、輝度データがFの場合は電流値が最大値となる。たとえば、「R」の素子に「A」の輝度データが出力されると、当該「A」の輝度データに対応する電流が「R」の素子に流れ、「G」の素子に「1」の輝度データが出力されると、当該「1」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れ、「G」の素子に「F」の輝度データが出力されると、当該「F」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れる。

40

#### 【2 1 8 2】

50

枠ランプは、RGBの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠ランプは、輝度データに基づく発光によって、前述した各キャラクタに応じた色で点灯することができる。一例としては、夢夢ちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。メイドAが登場するような演出においては、輝度データとして「00F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが青色に点灯する。メイドBが登場するような演出においては、輝度データとして「0AC」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがハワイアンブルー色に点灯する。ADが登場するような演出においては、輝度データとして「FF0」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが黄色に点灯する。ジャムちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「A5F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが紫色に点灯する。ナナちゃんが登場するような演出においては、輝度データとして「F3F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがピンク色に点灯する。爆チューが登場するような演出においては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。ポインゴが登場するような演出においては、輝度データとして「FEA」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDがクリーム色に点灯する。

10

20

#### 【2183】

詳しくは図243を用いて後述するが、図285に示すように、孫テーブルW4においては、各ランプについて、輝度データ(RGBのデータ)として「000」と「AAA」とが30msc間隔で交互に指定されている。演出制御用CPU120は、10mscごとにカウンタを1減算することで子テーブルによって指定された時間である3000mscを計時し、当該計時が300mscに到達するまで、孫テーブルW4に基づき30msc間隔で輝度データをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

30

#### 【2184】

上述したように、演出制御用CPU120は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期(たとえば、10msc周期)で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

#### 【2185】

具体的には、演出制御用CPU120は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用CPU120は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が0になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

40

#### 【2186】

演出制御用CPU120による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図286は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一

50

例を説明するための図である。図 286 に示すように、SP 前半リーチ A 当りエピソード用の子テーブルにおいては、枠ランプに対してランプ制御が行われる時間として 3000 msec が指定され、かつ孫テーブルとして W4 が指定されている。孫テーブル W4 においては、各ランプについて、輝度データ (RGB のデータ) として「000」と「AAA」とが 30 msec 間隔で交互に指定されている。なお、説明の便宜上、最初の 30 msec におけるデータ「000」をデータ 1、次の 30 msec におけるデータ「AAA」をデータ 2、次の 30 msec におけるデータ「000」をデータ 3、次の 30 msec におけるデータ「AAA」をデータ 4、次の 30 msec におけるデータ「000」をデータ 5、次の 30 msec におけるデータ「AAA」をデータ 6、次の 30 msec におけるデータ「000」をデータ 7 と称する。

10

**【2187】**

演出制御用 CPU 120 は、10 msec ごとにカウンタを 1 減算することで子テーブル WD3 によって指定された 3000 msec を計時し、当該計時が 3000 msec に到達するまで、孫テーブル W4 に基づき 30 msec 間隔でデータ 1 ~ データ 7 の輝度データを LED ドライバに出力するが、データ 1 からデータ 7 まで出力した後、未だ計時が 3000 msec に到達していなければ、再度、最初のデータ 1 から順に輝度データを LED ドライバに出力する。演出制御用 CPU 120 は、やがて、計時が 3000 msec に到達すると、その時点で孫テーブル W4 に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル W1 に基づく輝度データの出力を開始する。このように、演出制御用 CPU 120 は、子テーブルによって指定された時間が経過するまで、輝度データの出力をループさせるようになっている。

20

**【2188】**

なお、後述する図 205 に示す親テーブルのように、600000 msec (10 分) に亘って子データが指定されており、このような親テーブルにおける 10 分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用 CPU 120 が CPU 103 からの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、10 分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

30

**【2189】**

また、後述する図 206 に示す子テーブルのように、最終の指定箇所にも 600000 msec (10 分) に亘って孫データが指定されており、このような子テーブルにおける 10 分データは、子テーブルに対応するタイマの値が 0 となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

**【2190】**

また、後述する図 248 に示す孫テーブルのように、最終の指定箇所にも 600000 msec (10 分) に亘って輝度データが指定されており、このような孫テーブルにおける 10 分データは、孫テーブルに対応するタイマの値が 0 となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初の指定箇所からランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

40

**【2191】**

このように、孫テーブルの最後に指定された輝度データを 10 分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が繰り返し続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に 600000 msec (10 分) に亘る輝度データを指定するようになれば、より効果的にランプの点灯の変化が繰り返し続ける不具合を防止することができる。

**【2192】**

上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブル

50

によって構成されているが、以下で説明する各パートにおいて用いられる輝度データテーブルにおいては、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルのうち、特徴的なテーブルのみを示し、その他のテーブルを省略することがある。

【 2 1 9 3 】

[ 開始パートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 0 5 は、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 0 5 に示すように、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 1 , Y D 1 , L D 1 , A D 1 ) を指定する情報が格納されている。

10

【 2 1 9 4 】

図 2 0 6 は、開始パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 0 6 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 1 では、枠ランプについて、開始パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、本実施形態においては、特に特徴のある孫テーブルのみを子テーブルにおいて記載し、その他の孫テーブルについては「省略」で示してその説明を省略する。

【 2 1 9 5 】

たとえば、時間 t a 1、時間 t a 4、および時間 t a 7 においては、孫テーブル W 2 1 が指定されている。孫テーブル W 2 1 は、図 6 5 を参照しながら説明した通常背景用輝度データテーブルに含まれ、後述する図 2 7 3 に示す背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 2 1 に対応する。図 2 7 3 に示すように、孫テーブル W 2 1 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして「 5 5 0 」、「 7 7 0 」、または「 8 8 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを通常背景に対応する黄色 ( 背景黄点灯のパターン ) で点灯させる。

20

【 2 1 9 6 】

時間 t a 3 および時間 t a 6 においては、孫テーブル W 4 が指定されている。孫テーブル W 4 は、後述する図 2 4 3 に示す白点滅 ( 白フラッシュ ) 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 4 に対応する。図 2 4 3 に示すように、孫テーブル W 4 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で交互に「 0 0 0 」と「 A A A 」とが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。本実施形態において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づき 1 5 0 m s e c ( 3 0 m s e c × 5 ) に亘ってランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で 2 回点滅させる。

30

【 2 1 9 7 】

時間 t a 1 0 ~ t a 1 2 においては、孫テーブル W 1 1 が指定されている。孫テーブル W 1 1 は、後述する図 2 6 4 に示すシャッター 1 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 1 1 に対応する。図 2 6 4 に示すように、孫テーブル W 1 1 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、 3 0 m s e c 間隔で「 A 0 0 」から「 6 0 0 」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 7 1 ( a 1 0 ) ~ ( a 1 2 ) に示したようなシャッターが閉まるような演出に対応させて、段階的に輝度を低下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

40

【 2 1 9 8 】

時間 t a 1 3 ~ t a 1 8 においては、孫テーブル W 1 2 が指定されている。孫テーブル W 1 2 は、後述する図 2 6 4 に示すシャッター 2 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 1 2 に対応する。図 2 6 4 に示すように、孫テーブル W 1 2 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、 3 0 m s e c で「 6 0

50

0」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW12に基づきランプ制御を行うことで、図72(a13)～(a15)および図73(a16)～(a18)に示したようなシャッターが閉まりきった状態から所定時間維持された後に段階的に開くような演出に対応させて、輝度を低下させた状態で維持させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

#### 【2199】

このように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが閉まりきる前の時間 $t_{a1}$ ～ $t_{a12}$ においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯/点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 $t_{a13}$ ～ $t_{a18}$ においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

#### 【2200】

なお、本実施の形態においては、図72(a13)に示したように、シャッターが閉まりきったタイミングから、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていたが、これに限らない。たとえば、シャッターが閉まりきった後、所定時間(たとえば、1秒間)が経過してから、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていてもよい。あるいは、シャッターが閉まる動作に関連したタイミング(たとえば、シャッターが閉まり始めるタイミング、シャッターが閉まり始める直前のタイミングなど)から、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持されていてもよい。

#### 【2201】

開始パートの最後となる時間 $t_{a19}$ においては、図74(a19)に示したようなシャッターが完全に開ききった状態で維持されるような演出に対応させて、枠ランプが消灯する。なお、ここで言う「消灯」は、図66を参照しながら説明したように、輝度データが「0」となる状態であるが、時間 $t_{a19}$ においては、輝度データが「1」となる略消灯となってもよい。なお、以下の説明においても、「消灯」の部分は、「略消灯」であってもよい。時間 $t_{a19}$ においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD1に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプが消灯を維持する。

#### 【2202】

このように、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行されるSP前半リーチAの煽りパートやSP前半リーチBの煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各SP前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、SP前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、SP前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

#### 【2203】

[SP前半リーチA煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図207は、SP前半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図207に示すように、SP前半リーチAの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD2, YD2, L

10

20

30

40

50

D 2 , A D 2 ) を指定する情報とが格納されている。

【 2 2 0 4 】

図 2 0 8 は、S P 前半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける  
 枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 2  
 に含まれる各孫テーブルは、図 6 5 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテ  
 ーブルに含まれる。図 2 0 8 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 2 では、枠ランプに  
 ついて、S P 前半リーチ A の煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照さ  
 れる孫テーブルが指定されている。

【 2 2 0 5 】

たとえば、時間 t b 1 0 の 1 5 6 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 3 が指定され  
 ている。孫テーブル W 3 は、後述する図 2 4 2 に示す黄色もや輝度データテーブルにおけ  
 る枠ランプ用の孫テーブル W 3 に対応する。図 2 4 2 に示すように、孫テーブル W 3 にお  
 いては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして 1 8 0 m s e c  
 間隔で「 4 4 0 」、「 6 6 0 」、および「 8 8 0 」がまばらに指定されている。演出制御  
 用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを S P リ  
 ーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

10

【 2 2 0 6 】

時間 t b 1 4 の 1 5 0 m s e c 間および時間 t b 1 7 の 2 1 0 m s e c 間においては、  
 各々孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基  
 づくランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

20

【 2 2 0 7 】

ここで、図 2 4 3 に示すように、孫テーブル W 4 においては、枠ランプに含まれる各ラ  
 ンプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で交互に「 0 0 0 」と「 A A  
 A 」とが指定されており、最初の 3 0 m s e c が「 0 0 0 」(消灯)、次の 3 0 m s e c  
 が「 A A A 」(白色で点灯)、次の 3 0 m s e c が「 0 0 0 」(消灯)、次の 3 0 m s e  
 c が「 A A A 」(白色で点灯)、次の 3 0 m s e c が「 0 0 0 」(消灯)、次の 3 0 m s  
 e c が「 A A A 」(白色で点灯)、最後の 3 0 m s e c が「 0 0 0 」(消灯)となってい  
 る。すなわち、2 1 0 m s e c ( 3 0 m s e c × 7 ) からなる 1 周期分に亘って枠ランプ  
 が「消灯」と「点灯」とを交互に繰り返し替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅(白  
 フラッシュ)する。たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 が 2 1 0 m s e c ( 3 0 m s e c  
 × 7 ) からなる 1 周期分に亘って孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うと、枠ランプ  
 が 3 回に亘って白点滅し、演出制御用 C P U 1 2 0 が 1 5 0 m s e c ( 3 0 m s e c × 5  
 ) に亘って孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うと、枠ランプが 2 回に亘って白点滅  
 する。

30

【 2 2 0 8 】

時間 t b 1 4 および時間 t b 1 7 のいずれにおいても、孫テーブル W 4 が指定されてい  
 るが、時間 t b 1 4 では、1 5 0 m s e c という 1 周期よりも短い時間で演出制御用 C P  
 U 1 2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 2 回に亘って白  
 点滅し、時間 t b 1 7 では、2 1 0 m s e c からなる 1 周期の時間で演出制御用 C P U 1  
 2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 3 回に亘って白点滅  
 する。

40

【 2 2 0 9 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 つの子テーブル W D 2 において、互いに異  
 なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異  
 なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミ  
 ング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 4 を参照する時間を異ならせることで、枠ラン  
 プを白色で点滅させる回数を 2 回にしたり 3 回にしたりすることができる。これにより、  
 互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫  
 テーブル W 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデー  
 タ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を

50

削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【 2 2 1 0 】

S P前半リーチAの煽りパートの最後となる時間 t b 1 8 においては、図 8 0 ( b 1 8 ) に示したような当否分岐（大当り、ハズレ、S Pリーチ後半発展）となる当否決定前において夢夢ちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間 t b 1 8 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブル W 8 に基づきランプ制御が行われるようになっていいる。たとえば、孫テーブル W 8 は、後述する図 2 6 2 に示す操作促進なし煽り 2 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 8 に対応する。図 2 6 2 に示すように、孫テーブル W 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、1 0 0 0 0 0 m s e c で「F D C」が指定されてお

10

【 2 2 1 1 】

これにより、S P前半リーチAの煽りパートにおける当否分岐では、図 8 0 ( b 1 8 ) に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【 2 2 1 2 】

また、S P前半リーチA煽りパートの子テーブル W D 2 においては、キャラクターが登場する場合には当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定され、キャラクターがセリフを発する場合には当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。

20

【 2 2 1 3 】

たとえば、時間 t b 4 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 7 6 ( b 4 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間 t b 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 7 6 ( b 5 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 t b 6 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 7 6 ( b 6 ) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

30

【 2 2 1 4 】

これにより、セリフを発するキャラクターが複数表示される場面において、いずれのキャラクターがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯/点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 2 2 1 5 】

また、S P前半リーチA煽りパートの子テーブル W D 2 においては、キャラクターがアクションを起こす場合には当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける R G B のデータ）が指定されている。

40

【 2 2 1 6 】

たとえば、時間 t b 1 1 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 7 8 ( b 1 1 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間 t b 8 および時間 t b 9 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 7 6 ( b 8 ) , ( b 9 ) に示したようなキャラクターのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクターに対応する色で枠ランプを点滅させる。

【 2 2 1 7 】

このように、図 7 7 ( b 8 ) , ( b 9 ) に示したようにキャラクターのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯/点滅する

50

ように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【2218】

[SP前半リーチA当りエピログパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図209は、SP前半リーチAの当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【2219】

図209(a1)に示すように、SP前半リーチAの当りエピログパートに用いられる当りエピログ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD3, YD3, LD3, AD3)を指定する情報が格納されている。

10

【2220】

図209(a2)に示すように、SP前半リーチAの当りエピログパートに用いられる当りエピログ用の子テーブルWD3では、枠ランプについて、SP前半リーチAの当りエピログパートにおける当りエピログ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD3に含まれる各孫テーブルは、図65を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

20

【2221】

たとえば、時間tc1においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図80(b18)に示した当否分岐の後、図81(c1)に示したような爆チューを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【2222】

前述したように、当否分岐(tb18)における白点灯はRGBのデータが「FDC」であるのに対して、当り確定後のtc1における白点滅はRGBのデータが「FFF」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色(白色)でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

30

【2223】

時間tc2および時間tc3においては、孫テーブルW1が指定されている。孫テーブルW1は、後述する図238に示すなめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW1に対応する。図238に示すように、孫テーブルW1においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30ms間隔で七色(レインボー色)に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図81(c2), (c3)に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色で点灯させる。

40

【2224】

図209(b1)に示すように、SP前半リーチAの当りエピログパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報が格納されている。

【2225】

図209(b2)に示すように、SP前半リーチAの当りエピログパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SPリーチ前半Aの当り

50

エピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD0に含まれる各孫テーブルは、図65を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。また、共通図柄出し用の子テーブルWD0は、SPリーチ前半A、B、SPリーチ後半A、B、およびSP最終リーチにおいて共通で用いられる。

【2226】

たとえば、時間tc4および時間tc5の5000msの間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図82(c4)、(c5)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

10

【2227】

当りエピローグパートの最後となる時間tc6においては、図82(c6)に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間tc6においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD3に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【2228】

このように、当りエピローグパートの子テーブルにおいては、時間tc2および時間tc3に対して孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間tc6に対しても孫テーブルW1が指定され、当該孫テーブルW1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピローグ用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

20

30

【2229】

[SP前半リーチAハズレエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図210は、SP前半リーチAのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【2230】

図210(a1)に示すように、SP前半リーチAのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD4、YD4、LD4、AD4)を指定する情報とが格納されている。

40

【2231】

図210(a2)に示すように、SP前半リーチAのハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4では、枠ランプについて、SPリーチ前半Aにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD4に含まれる各孫テーブルは、図65を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。また、共通ハズレエピローグ用の子テーブルWD4は、SPリーチ前半A、B、SPリーチ後半A、B、およびSP最終リーチにおいて共通で用いられる。

【2232】

たとえば、時間td1の200msの間においては、孫テーブルW13が指定されて

50

いる。孫テーブルW13は、後述する図265に示すハズレ1輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW13に対応する。図265に示すように、孫テーブルW13においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msecで「888」が指定され、次の190msecで「444」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW13に基づきランプ制御を行うことで、図80(b18)に示した当否分岐の後、図83(d1)に示したような爆チューを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

#### 【2233】

前述したように、当否分岐(t b 1 8)における白点灯はRGBのデータが「FDC」であるのに対して、ハズレ報知後のt d 1における白点灯はRGBのデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐(t b 1 8)における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

10

#### 【2234】

時間t d 2の5800msec間においては、孫テーブルW14が指定されている。孫テーブルW14は、後述する図265に示すハズレ2輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW14に対応する。図265に示すように、孫テーブルW14においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして250msec間隔で「444」または「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、図83(d2)に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプをt d 1よりも暗めの白色で点灯させる。

20

#### 【2235】

前述したように、当り時(t c 2, t c 3)におけるレインボー点灯はRGBのデータが30msec間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時(t d 2)における暗めの白点灯はRGBのデータが当り時よりも長い250msec間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

30

#### 【2236】

時間t d 3においては、孫テーブルW15が指定されている。孫テーブルW15は、後述する図266に示すハズレ3輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW15に対応する。図266に示すように、孫テーブルW15においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msecで「444」が指定され、次の550msecで「111」が指定され、最後の600000msec(10分間)で「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、図83(d3)に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

40

#### 【2237】

時間t d 4においては、孫テーブルW21が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、図84(d4)に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。すなわち、ハズレ時において通常画面が表示された状態で用いられる孫テーブルW21は、通常背景に対応する点灯態様であり、開始パートにおける時間t a 1、時間t a 4、および時間t a 7で指定される孫テーブルW21と共通する。

#### 【2238】

時間t d 4において、孫テーブルW21に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。具体的には、演出制御用CPU120は、後述する図273に示

50

す孫テーブルW 2 1に基づき、保留ありの場合に次の変動を指定する変動パターンコマンドを受信するまで、あるいは、保留なしの場合に時間経過で客待ちコマンドを受信するまで、R G Bのデータを切り替えながらランプ制御を行い、最終のR G Bのデータに基づくランプ制御を行っても未だ変動パターンコマンドや客待ちコマンドを受信していなければ、再び最初のR G Bのデータに基づくランプ制御を行う。

#### 【 2 2 3 9 】

図 2 0 3 に示したように、時間 t d 3 で枠ランプが消灯してから、時間 t d 4 で通常画面が表示されるような演出に対応させて枠ランプが背景黄点灯のパターンで点灯するまでの間においては、アイキャッチ画面が表示されるとともに当該アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブルに基づく枠ランプが点灯する。このように、ハズレ時における枠ランプのランプ制御においては、アイキャッチ画面に対応する輝度データテーブル（孫テーブル）が用いられた後、通常画面に対応する輝度データテーブルとして開始パートにおいても用いられる孫テーブルW 2 1 が用いられる。これにより、アイキャッチ画面が表示された後であって、図柄が確定するまでに用いる輝度データテーブルを別途用意する必要がなく、開始パートにおいても用いられる孫テーブルW 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプによる演出を違和感なく遊技者に見せることができる。

10

#### 【 2 2 4 0 】

[ S P 前半リーチ B 煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 1 1 は、S P 前半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 1 1 に示すように、S P 前半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 5 , Y D 5 , L D 5 , A D 5 ) を指定する情報が格納されている。

20

#### 【 2 2 4 1 】

図 2 1 2 は、S P 前半リーチ B の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 5 に含まれる各孫テーブルは、図 6 5 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 2 1 2 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 5 では、枠ランプについて、S P 前半リーチ B の煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

30

#### 【 2 2 4 2 】

たとえば、時間 t e 8 の 1 5 0 m s e c 間および時間 t e 1 2 の 2 1 0 m s e c 間においては、各々孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間 t e 8 および時間 t e 1 2 のいずれにおいても、孫テーブル W 4 が指定されているが、時間 t e 8 では、1 5 0 m s e c という 1 周期よりも短い時間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 2 回に亘って白点滅し、時間 t e 1 2 では、2 1 0 m s e c からなる 1 周期の時間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 3 回に亘って白点滅する。

40

#### 【 2 2 4 3 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 つの子テーブル W D 5 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W 4 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を 2 回にしたり 3 回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W 4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

50

## 【 2 2 4 4 】

S P前半リーチBの煽りパートの最後となる時間 t e 1 7 においては、図 9 0 ( e 1 7 ) に示したような当否分岐 ( 大当たり、ハズレ、S Pリーチ後半発展 ) において夢夢ちゃんが負けるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間 t e 1 8 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブルW 8 に基づきランプ制御が行われるようになっている。

## 【 2 2 4 5 】

これにより、S P前半リーチBの煽りパートにおける当否分岐では、図 9 0 ( e 1 7 ) に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐 ( 決めのタイミング ) を分かり易く伝えることができる。

10

## 【 2 2 4 6 】

また、S P前半リーチB煽りパートの子テーブルWD 5 においては、キャラクターが登場する場合には当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ ( 孫テーブルにおけるRGBのデータ ) が指定され、キャラクターがセリフを発する場合には当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ ( 孫テーブルにおけるRGBのデータ ) が指定されている。

## 【 2 2 4 7 】

たとえば、時間 t e 4 において、演出制御用CPU 1 2 0 は、図 8 6 ( e 4 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置するボインゴとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、ボインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点灯させる。時間 t e 5 において、演出制御用CPU 1 2 0 は、図 8 6 ( e 5 ) に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間 t e 6 において、演出制御用CPU 1 2 0 は、図 8 6 ( e 6 ) に示したような画面の右側に位置するボインゴがセリフを発するような演出に対応させて、ボインゴに対応するクリーム色で枠右ランプを点滅させる。

20

## 【 2 2 4 8 】

これにより、セリフを発するキャラクターが複数表示される場面において、いずれのキャラクターがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯 / 点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

30

## 【 2 2 4 9 】

また、S P前半リーチB煽りパートの子テーブルWD 5 においては、キャラクターがアクションを起こす場合には当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ ( 孫テーブルにおけるRGBのデータ ) が指定されている。

## 【 2 2 5 0 】

たとえば、時間 t e 1 1 において、演出制御用CPU 1 2 0 は、図 8 8 ( e 1 1 ) に示したようなボインゴがパックを打つような演出に対応させて、ボインゴに対応するクリーム色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間 t e 7 において、演出制御用CPU 1 2 0 は、図 8 7 ( e 7 ) に示したような夢夢ちゃんのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該夢夢ちゃんに対応する緑色で枠ランプを点滅させる。

40

## 【 2 2 5 1 】

このように、図 8 7 ( e 7 ) に示したようにキャラクターのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ ( 孫テーブルにおけるRGBのデータ ) が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクターがセリフを発していることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

## 【 2 2 5 2 】

[ S P前半リーチB当りエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 1 3 は、S P前半リーチBの当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブ

50

ルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【 2 2 5 3 】

図 2 1 3 ( a 1 ) に示すように、 S P 前半リーチ B の当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 6 , Y D 6 , L D 6 , A D 6 ) を指定する情報とが格納されている。

【 2 2 5 4 】

図 2 1 3 ( a 2 ) に示すように、 S P 前半リーチ B の当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブル W D 6 では、枠ランプについて、 S P 前半リーチ B の当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 6 に含まれる各孫テーブルは、図 6 5 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【 2 2 5 5 】

たとえば、時間 t f 1 においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 9 0 ( e 1 7 ) に示した当否分岐の後、図 9 1 ( f 1 ) に示したような夢夢ちゃんがバックを打ち返すような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【 2 2 5 6 】

当否分岐 ( t e 1 7 ) における白点灯は、後述する図 2 6 2 に示す孫テーブル W 8 に基づいており、その R G B のデータが「 F D C 」であるのに対して、当り確定後の t f 1 における白点滅は R G B のデータが「 F F F 」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色 ( 白色 ) でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 2 2 5 7 】

時間 t f 2 ~ t f 4 においては、孫テーブル W 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 9 1 ( f 2 ) ~ ( f 4 ) に示したようなボイニングが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【 2 2 5 8 】

図 2 1 3 ( b 1 ) に示すように、 S P 前半リーチ B の当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 0 , Y D 0 , L D 0 , A D 0 ) を指定する情報とが格納されている。

【 2 2 5 9 】

図 2 1 3 ( b 2 ) に示すように、 S P 前半リーチ B の当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブル W D 0 では、枠ランプについて、 S P リーチ前半 B の当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【 2 2 6 0 】

たとえば、時間 t f 5 および時間 t f 6 の 5 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 9 2 ( f 5 ) , ( f 6 ) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【 2 2 6 1 】

当りエピローグパートの最後となる時間 t f 7 においては、図 9 3 ( f 7 ) に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間 t f 7 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブル

10

20

30

40

50

に基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD 6に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW 1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

#### 【2262】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間 $t_{f2} \sim t_{f4}$ に対して孫テーブルW 1が指定され、当該孫テーブルW 1に基づき、ボインゴが攻撃を受けて夢夢ちゃんが勝利するような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間 $t_{f7}$ に対しても孫テーブルW 1が指定され、当該孫テーブルW 1に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

10

#### 【2263】

[SP前半リーチBハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図214は、SP前半リーチBのハズレエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

20

#### 【2264】

図214(a1)に示すように、SP前半リーチBのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD 4, YD 4, LD 4, AD 4)を指定する情報とが格納されている。

#### 【2265】

図213(a2)に示すように、SP前半リーチBのハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の子テーブルWD 4では、枠ランプについて、SPリーチ前半Bにおけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

30

#### 【2266】

たとえば、時間 $t_{g1}$ および時間 $t_{g2}$ の200ms間においては、孫テーブルW 13が指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 13に基づきランプ制御を行うことで、図90(e17)に示した当否分岐の後、図94(g1)に示したような夢夢ちゃんが飛ばされるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

#### 【2267】

当否分岐( $t_{e17}$ )における白点灯は、後述する図262に示す孫テーブルW 8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、ハズレ報知後の $t_{g1}$ における白点灯は、後述する図265に示す孫テーブルW 13に基づいており、そのRGBのデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐( $t_{e17}$ )における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

40

#### 【2268】

時間 $t_{g3}$ の5800ms間においては、孫テーブルW 14が指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 14に基づきランプ制御を行うことで、図83(g2), (g3)に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを $t_{g1}$ よりも暗めの白色で点灯させる。

#### 【2269】

50

当り時 ( t f 2 ~ t f 4 ) におけるレインボー点灯は、後述する図 2 3 8 に示す孫テーブル W 1 に基づいており、その R G B のデータが 3 0 m s e c 間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 ( t g 3 ) における暗めの白点灯は、後述する図 2 6 5 に示す孫テーブル W 1 4 に基づいており、その R G B のデータが当り時よりも長い 2 5 0 m s e c 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

10

## 【 2 2 7 0 】

時間 t g 4 においては、孫テーブル W 1 5 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 5 に基づきランプ制御を行うことで、図 9 5 ( g 4 ) に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

## 【 2 2 7 1 】

時間 t g 5 においては、孫テーブル W 2 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 9 4 ( g 5 ) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間 t g 5 において、孫テーブル W 2 1 に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

20

## 【 2 2 7 2 】

[ S P 後半発展時の役物動作パートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 1 5 は、S P 後半発展時の役物動作パートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 8 に含まれる孫テーブルは、図 6 5 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 2 1 5 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 8 では、枠ランプについて、役物動作パートで参照される孫テーブルが指定されている。また、子テーブル W D 8 は、図 1 8 4 ( h 1 ) ~ ( h 3 ) ( 図 9 6 ( h 1 ) ~ ( h 3 ) ) に示した役物動作の前半部分 ( 落下部分 ) に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。

## 【 2 2 7 3 】

たとえば、時間 t h 1 ~ t h 3 の 7 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 2 が指定されている。孫テーブル W 2 は、後述する図 2 4 1 に示す役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 2 に対応する。図 2 4 1 に示すように、孫テーブル W 2 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 4 0 m s e c で「 A 0 0 」が指定され、次の 3 0 m s e c で「 3 3 3 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 に基づきランプ制御を行うことで、図 9 0 ( e 1 7 ) に示した当否分岐の後、図 9 6 ( h 1 ) ~ ( h 3 ) に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

30

## 【 2 2 7 4 】

なお、役物が落下する時間 t h 1 ~ t h 3 の 7 0 0 0 m s e c 間においては、役物ランプ 9 A に対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が落下する時間 t h 1 ~ t h 3 の 7 0 0 0 m s e c 間においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、役物ランプ 9 A における役物の落下動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ 9 A を赤色で点滅させる。

40

## 【 2 2 7 5 】

これにより、枠ランプや役物ランプ 9 A による点灯態様によって、役物が落下する演出に対してより効果的に遊技者に注目させることができる。

## 【 2 2 7 6 】

[ S P 後半リーチ A 煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 1 6 は、S P 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける

50

親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 1 6 に示すように、S P 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 9 , Y D 9 , L D 9 , A D 9 ) を指定する情報とが格納されている。

【 2 2 7 7 】

図 2 1 7 および図 2 1 8 は、S P 後半リーチ A の煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 9 に含まれる各孫テーブルは、図 6 5 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 2 1 7 および図 2 1 8 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 9 では、枠ランプについて、S P 後半リーチ A の煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

10

【 2 2 7 8 】

時間 t h 4 ~ t h 1 0 に対応する輝度データは、図 1 8 4 ( h 4 ) ~ 図 1 8 5 ( h 1 0 ) に示した役物動作の後半部分 ( 上昇部分 ) に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間 t h 4 ~ t h 6 においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間 t h 7 ~ t h 1 0 において、孫テーブル W 3 に基づき、枠ランプが S P リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々に S P 後半リーチ A の背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、S P 後半リーチ A に発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

20

【 2 2 7 9 】

なお、役物が上昇する時間 t h 4 ~ t h 1 0 においては、役物ランプ 9 A に対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間 t h 4 ~ t h 1 0 間においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、役物ランプ 9 A における役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ 9 A を徐々に消灯させるように、役物ランプ 9 A の輝度を段階的に低下させる。

【 2 2 8 0 】

これにより、役物ランプ 9 A による点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、S P 後半リーチ A に発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

30

【 2 2 8 1 】

時間 t i 1 の 1 1 3 0 m s e c 間と、時間 t i 2 0 の 1 3 3 0 m s e c 間と、時間 t i 1 1 の 1 5 6 0 m s e c 間とにおいては、孫テーブル W 3 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを S P リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【 2 2 8 2 】

ここで、図 2 4 2 に示すように、孫テーブル W 3 においては、7 2 0 m s e c ( 1 8 0 m s e c x 4 ) からなる 1 周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間 t h 7 ~ t h 1 0、および時間 t i 1 では、1 周期を超える 1 1 3 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 1 3 0 m s e c に亘って黄色に点灯し、時間 t i 2 0 では、1 周期を超える 1 3 3 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 3 3 0 m s e c に亘って黄色に点灯し、時間 t i 1 1 では、2 周期を超える 1 5 6 0 m s e c 間で演出制御用 C P U 1 2 0 が孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 1 5 6 0 m s e c に亘って黄色に点灯する。

40

【 2 2 8 3 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 つの子テーブル W D 9 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミ

50

ング間ではそのランプ制御で孫テーブルW 3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルW D 9において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW 3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S Pリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【2284】

時間  $t_{i15}$  および時間  $t_{i24}$  の  $150\text{ msec}$  間と、時間  $t_{i14}$ 、 $t_{i23}$ 、および時間  $t_{i35}$  の  $210\text{ msec}$  間とにおいては、各々孫テーブルW 4が指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間  $t_{i15}$ 、時間  $t_{i24}$ 、時間  $t_{i14}$ 、時間  $t_{i23}$ 、および時間  $t_{i35}$  のいずれにおいても、孫テーブルW 4が指定されているが、時間  $t_{i15}$  および時間  $t_{i24}$  では、 $150\text{ msec}$  という1周期よりも短い時間で演出制御用CPU 120が孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間  $t_{i14}$ 、時間  $t_{i23}$ 、および時間  $t_{i35}$  では、 $210\text{ msec}$  からなる1周期の時間で演出制御用CPU 120が孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

【2285】

このように、演出制御用CPU 120は、1つの子テーブルWD 9において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW 4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW 4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【2286】

時間  $t_{i36} \sim t_{i38}$  の  $1000\text{ msec}$  間においては、孫テーブルW 7が指定されている。孫テーブルW 7は、後述する図262に示す操作促進なし煽り1輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW 7に対応する。図262に示すように、孫テーブルW 7においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、 $30\text{ msec}$  間隔で交互に「FDC」と「300」とが指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 7に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【2287】

S P後半リーチAの煽りパートの最後となる時間  $t_{i39}$  においては、図108（ $i39$ ）に示したような当否分岐（大当り、ハズレ）において夢夢ちゃんおよびジャムちゃんが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間  $t_{i39}$  においては最大10分間に亘って孫テーブルW 8に基づきランプ制御が行われるようになっている。図262に示すように、孫テーブルW 8においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、 $100000\text{ msec}$  で「FDC」が指定されており、子テーブルWD 2に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW 8に基づき枠ランプが白色の点灯を維持する。

【2288】

このように、S P後半リーチAにおける子テーブルWD 9では、操作促進がないリーチであって、孫テーブルW 7に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブルW 8に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われないS P後半リーチAの煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブルW 7の最後の輝度データ（RGBのデータ）

10

20

30

40

50

である「FDC」（白色の点灯）を利用するように、孫テーブルW8の輝度データ（RGBのデータ）が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【2289】

さらに、図108（i39）に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【2290】

また、図262に示すように、時間ti36～ti38の1000ms間で用いられる孫テーブルW7の最後のRGBのデータは、「FDC」が指定され、さらに、その後の時間ti39で用いられる孫テーブルW8の最後のRGBのデータも、同じく「FDC」が指定されている。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW7に基づき「FDC」の輝度データをLEDドライバに出力した状態を維持して、その後、孫テーブルW8に基づき「FDC」の輝度データを継続してLEDドライバに出力するため、データ量を増やし過ぎることなく、より簡単なランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【2291】

また、SP後半リーチA煽りパートの子テーブルWD9においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【2292】

たとえば、時間ti2において、演出制御用CPU120は、図97（i2）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんおよびジャムちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんおよびジャムちゃんの2人に対応する白色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間ti3において、演出制御用CPU120は、図97（i3）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間ti4において、演出制御用CPU120は、図98（i4）に示したような画面の左側に位置するジャムちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、ジャムちゃんに対応する紫色で枠左ランプを点滅させる。時間ti5において、演出制御用CPU120は、図98（i5）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

【2293】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯/点滅によって好適に表現することができる、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【2294】

また、SP後半リーチA煽りパートの子テーブルWD9においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。

【2295】

たとえば、時間ti21において、演出制御用CPU120は、図103（i21）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんが爆チューを追いかけるような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。さらに、時間ti32および時間ti34において、演出制御用CPU120は、図107（i32）および図108（i34）に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

10

20

30

40

50

## 【 2 2 9 6 】

このように、図 1 0 7 ( i 3 2 ) および図 1 0 8 ( i 3 4 ) に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ ( 孫テーブルにおける R G B のデータ ) が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

## 【 2 2 9 7 】

[ S P 後半リーチ A 当りエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 1 9 は、S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

10

## 【 2 2 9 8 】

図 2 1 9 ( a 1 ) に示すように、S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 1 0 , Y D 1 0 , L D 1 0 , A D 1 0 ) を指定する情報とが格納されている。

## 【 2 2 9 9 】

図 2 1 9 ( a 2 ) に示すように、S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる当りエピローグ用の子テーブル W D 1 0 では、枠ランプについて、S P 後半リーチ A の当りエピローグパートにおける当りエピローグ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル W D 1 0 に含まれる各孫テーブルは、図 6 5 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

20

## 【 2 3 0 0 】

たとえば、時間  $t_{j1} \sim t_{j3}$  においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 0 9 ( i 3 9 ) に示した当否分岐の後、図 1 1 0 ( j 1 ) に示したような爆チューを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

## 【 2 3 0 1 】

当否分岐 ( t i 3 9 ) における白点灯は、後述する図 2 6 2 に示す孫テーブル W 8 に基づいており、その R G B のデータが「 F D C 」であるのに対して、当り確定後の  $t_{j1}$  における白点滅は R G B のデータが「 F F F 」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色 ( 白色 ) でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

30

## 【 2 3 0 2 】

時間  $t_{j2}$  ,  $t_{j3}$  においては、孫テーブル W 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 1 0 ( j 2 ) , ( j 3 ) に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

40

## 【 2 3 0 3 】

図 2 1 9 ( b 1 ) に示すように、S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 0 , Y D 0 , L D 0 , A D 0 ) を指定する情報とが格納されている。

## 【 2 3 0 4 】

図 2 1 9 ( b 2 ) に示すように、S P 後半リーチ A の当りエピローグパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブル W D 0 では、枠ランプについて、S P 後半リーチ A の当りエピローグパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照さ

50

れる孫テーブルが指定されている。

【 2 3 0 5 】

たとえば、時間  $t_{j4}$  および時間  $t_{j5}$  の  $5000\text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W4$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W4$  に基づきランプ制御を行うことで、図 111 ( $j4$ )、( $j5$ ) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明めの白色で点滅させる。

【 2 3 0 6 】

当りエピソードパートの最後となる時間  $t_{j6}$  においては、図 111 ( $j6$ ) に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間  $t_{j6}$  においては最大 10 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル  $WD10$  に対応するタイマの値が 0 になるまで、10 分間に亘って孫テーブル  $W1$  に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

10

【 2 3 0 7 】

このように、当りエピソードパートの子テーブルにおいては、時間  $t_{j2}$ 、 $t_{j3}$  に対して孫テーブル  $W1$  が指定され、当該孫テーブル  $W1$  に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間  $t_{j6}$  に対しても孫テーブル  $W1$  が指定され、当該孫テーブル  $W1$  に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピソード用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

20

【 2 3 0 8 】

[  $SP$  後半リーチ  $A$  ハズレエピソードパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 220 は、 $SP$  後半リーチ  $A$  のハズレエピソードパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

30

【 2 3 0 9 】

図 220 ( $a1$ ) に示すように、 $SP$  後半リーチ  $A$  のハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として  $600000\text{ msec}$  (10 分) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( $WD4$ 、 $YD4$ 、 $LD4$ 、 $AD4$ ) を指定する情報とが格納されている。

【 2 3 1 0 】

図 220 ( $a2$ ) に示すように、 $SP$  後半リーチ  $A$  のハズレエピソードパートに用いられる共通ハズレエピソード用の子テーブル  $WD4$  では、枠ランプについて、 $SP$  リーチ前半  $B$  におけるハズレエピソードパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

40

【 2 3 1 1 】

たとえば、時間  $t_{k1}$  の  $200\text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W13$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W13$  に基づきランプ制御を行うことで、図 109 ( $i39$ ) に示した当否分岐の後、図 112 ( $k1$ ) に示したような爆チューを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【 2 3 1 2 】

当否分岐 ( $t_{i39}$ ) における白点灯は、後述する図 262 に示す孫テーブル  $W8$  に基づいており、その  $RGB$  のデータが「 $FDC$ 」であるのに対して、ハズレ報知後の  $t_{k1}$  における白点灯は、後述する図 265 に示す孫テーブル  $W13$  に基づいており、その  $RG$

50

Bのデータが「888」や「444」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐（ $t_{i39}$ ）における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

#### 【2313】

時間 $t_{k2}$ および時間 $t_{k3}$ の5800msの間においては、孫テーブルW14が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、図112（ $k2$ ）、（ $k3$ ）に示したような夢夢ちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを $t_{k1}$ よりも暗めの白色で点灯させる。

#### 【2314】

当り時（ $t_{j2}$ 、 $t_{j3}$ ）におけるレインボー点灯は、後述する図238に示す孫テーブルW1に基づいており、そのRGBのデータが30msの間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時（ $t_{k2}$ 、 $t_{k3}$ ）における暗めの白点灯は、後述する図265に示す孫テーブルW14に基づいており、そのRGBのデータが当り時よりも長い250msの間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

#### 【2315】

時間 $t_{k4}$ においては、孫テーブルW15が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、図113（ $k4$ ）に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

#### 【2316】

時間 $t_{k5}$ においては、孫テーブルW21が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、図113（ $k5$ ）に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間 $t_{k5}$ において、孫テーブルW21に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

#### 【2317】

[SP後半リーチB煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図221は、SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図221に示すように、SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として60000ms（10分）と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル（WD12、YD12、LD12、AD12）を指定する情報が格納されている。

#### 【2318】

図222は、SP後半リーチBの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブルWD12に含まれる各孫テーブルは、図65を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。図222に示すように、枠ランプの子テーブルWD12では、枠ランプについて、SP後半リーチBの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

#### 【2319】

時間 $t_{h4}$ ～ $t_{h10}$ に対応する輝度データは、図184（ $h4$ ）～図185（ $h10$ ）に示した役物動作の後半部分（上昇部分）に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間 $t_{h4}$ ～ $t_{h6}$ においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間 $t_{h7}$ ～ $t_{h10}$ において、孫テーブルW3に基づき

10

20

30

40

50

、枠ランプがSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかったように点灯する。これにより、枠ランプが黄色の点滅から徐々にSP後半リーチBの背景に対応する黄色でもやがかったような点灯に変化することで、SP後半リーチBに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

#### 【2320】

なお、役物が上昇する時間 $t_{h4} \sim t_{h10}$ においては、役物ランプ9Aに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間 $t_{h4} \sim t_{h10}$ 間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。

10

#### 【2321】

これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半リーチBに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

#### 【2322】

時間 $t_{n5}$ の1130msec間と、時間 $t_{n14}$ の1330msec間と、時間 $t_{n6}$ の1560msec間とにおいては、孫テーブルW3が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかったように点灯させる。

#### 【2323】

ここで、図242に示すように、孫テーブルW3においては、720msec(180msec $\times$ 4)からなる1周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間 $t_{h7} \sim t_{h10}$ 、時間 $t_{n1}$ 、および時間 $t_{n5}$ では、1周期を超える1130msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1130msecに亘って黄色に点灯し、時間 $t_{n14}$ では、1周期を超える1330msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1330msecに亘って黄色に点灯し、時間 $t_{n6}$ では、2周期を超える1560msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1560msecに亘って黄色に点灯する。

20

#### 【2324】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD12において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD12において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出(ランプ表現)を実現することができる。

30

#### 【2325】

時間 $t_{n3}$ 、時間 $t_{n12}$ 、および時間 $t_{n25}$ の150msec間と、時間 $t_{n4}$ 、 $t_{n13}$ 、時間 $t_{n15}$ 、時間 $t_{n19}$ 、および時間 $t_{n22}$ の210msec間とにおいては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間 $t_{n3}$ 、時間 $t_{n12}$ 、時間 $t_{n25}$ 、時間 $t_{n4}$ 、時間 $t_{n13}$ 、時間 $t_{n15}$ 、時間 $t_{n19}$ 、および時間 $t_{n22}$ のいずれにおいても、孫テーブルW4が指定されているが、時間 $t_{n3}$ 、時間 $t_{n12}$ 、および時間 $t_{n25}$ では、150msecという1周期よりも短い時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間 $t_{n4}$ 、時間 $t_{n13}$ 、時間 $t_{n15}$ 、時間 $t_{n19}$ 、お

40

50

よび時間  $t_{n22}$  では、 $210\text{ msec}$  からなる 1 周期の時間で演出制御用 CPU 120 が孫テーブル W4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが 3 回に亘って白点滅する。

【2326】

このように、演出制御用 CPU 120 は、1 つの子テーブル WD12 において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブル W4 に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブル W4 を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を 2 回にしたり 3 回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル W4 を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

10

【2327】

SP 後半リーチ B の煽りパートの最後となる時間  $t_{n27}$  においては、図 122 ( $n27$ ) に示したような当否分岐（大当たり、ハズレ）においてカニを捕まえるか否かを煽るような演出に対応させて、枠ランプが白色で点灯する。時間  $t_{n27}$  においては最大 10 分間に亘って孫テーブル W8 に基づきランプ制御が行われるようになっている。

【2328】

これにより、SP 後半リーチ B の煽りパートにおける当否分岐では、図 122 ( $n27$ ) に示したように、消音された状態で枠ランプが白点灯で維持されることになり、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

20

【2329】

また、SP 後半リーチ B 煽りパートの子テーブル WD12 においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける RGB のデータ）が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける RGB のデータ）が指定されている。

【2330】

たとえば、時間  $t_{n2}$  において、演出制御用 CPU 120 は、図 114 ( $n2$ ) に示したような画面の左側に位置するジャムちゃんおよびナナちゃんと画面の右側に位置するカニとが対峙するような演出に対応させて、ジャムちゃんおよびナナちゃんの 2 人に対応する白色で枠左ランプを点滅させ、カニに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。さらに、画面の左側に位置するジャムちゃんおよびナナちゃんは、セリフを発しているため、演出制御用 CPU 120 は、枠左ランプを白色で点滅させる。

30

【2331】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯/点滅によって好適に表現することができる。煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【2332】

また、SP 後半リーチ B 煽りパートの子テーブル WD12 においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ（孫テーブルにおける RGB のデータ）が指定されている。

40

【2333】

たとえば、時間  $t_{n18}$  において、演出制御用 CPU 120 は、図 119 ( $n18$ ) に示したようなナナちゃんが祈るような演出に対応させて、ナナちゃんに対応するピンク色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間  $t_{n10}$  において、演出制御用 CPU 120 は、図 117 ( $n10$ ) に示したようなキャラクタ（カニ）のセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタ（カニ）に対応する色（赤色）で枠ランプを点滅させる。

【2334】

このように、図 117 ( $n10$ ) に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕

50

がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯/点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【2335】

[SP後半リーチB当りエピログパートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図223は、SP後半リーチBの当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

【2336】

図223(a1)に示すように、SP後半リーチBの当りエピログパートに用いられる当りエピログ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD13, YD13, LD13, AD13)を指定する情報とが格納されている。

【2337】

図223(a2)に示すように、SP後半リーチBの当りエピログパートに用いられる当りエピログ用の子テーブルWD13では、枠ランプについて、SP後半リーチBの当りエピログパートにおける当りエピログ部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD13に含まれる各孫テーブルは、図65を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【2338】

たとえば、時間t01においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図122(n27)に示した当否分岐の後、図123(o1)に示したようなカニを捕まえるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

【2339】

当否分岐(tn27)における白点灯は、後述する図262に示す孫テーブルW8に基づいており、そのRGBのデータが「FDC」であるのに対して、当り確定後のt01における白点滅はRGBのデータが「FFF」である。これにより、当り時においては、当否分岐と同色(白色)でかつ当否分岐よりも明るく枠ランプが点滅するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【2340】

時間t02~t05においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図123(o2)~図124(o5)に示したような捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【2341】

図223(b1)に示すように、SP後半リーチBの当りエピログパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報とが格納されている。

【2342】

図223(b2)に示すように、SP後半リーチBの当りエピログパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SPリーチ後半Bの当りエピログパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

10

20

30

40

50

## 【 2 3 4 3 】

たとえば、時間 t o 6 および時間 t o 7 の 5 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 2 4 ( o 6 ) および図 1 2 5 ( o 7 ) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

## 【 2 3 4 4 】

当りエピローグパートの最後となる時間 t o 8 においては、図 1 2 5 ( o 8 ) に示したような最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間 t o 8 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル W D 1 3 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブル W 1 に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

10

## 【 2 3 4 5 】

このように、当りエピローグパートの子テーブルにおいては、時間 t o 2 ~ t o 5 に対して孫テーブル W 1 が指定され、当該孫テーブル W 1 に基づき、捕まえたカニをお店の看板として働かせてジャムちゃんとナナちゃんが喜ぶような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間 t o 8 に対しても孫テーブル W 1 が指定され、当該孫テーブル W 1 に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる当りエピローグ用の孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる図柄出し用の孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

20

## 【 2 3 4 6 】

[ S P 後半リーチ B ハズレエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 2 4 は、S P 後半リーチ B のハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

## 【 2 3 4 7 】

図 2 2 4 ( a 1 ) に示すように、S P 後半リーチ B のハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 4 , Y D 4 , L D 4 , A D 4 ) を指定する情報とが格納されている。

30

## 【 2 3 4 8 】

図 2 2 4 ( a 2 ) に示すように、S P 後半リーチ B のハズレエピローグパートに用いられる共通ハズレエピローグ用の子テーブル W D 4 では、枠ランプについて、S P リーチ後半 B におけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

40

## 【 2 3 4 9 】

たとえば、時間 t p 1 の 2 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 1 3 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 3 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 2 2 ( n 2 7 ) に示した当否分岐の後、図 1 2 6 ( p 1 ) に示したようなカニを捕まえ損ねるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

## 【 2 3 5 0 】

当否分岐 ( t n 2 7 ) における白点灯は、後述する図 2 6 2 に示す孫テーブル W 8 に基づいており、その R G B のデータが「 F D C 」であるのに対して、ハズレ報知後の t p 1 における白点灯は、後述する図 2 6 5 に示す孫テーブル W 1 3 に基づいており、その R G B のデータが「 8 8 8 」や「 4 4 4 」である。これにより、ハズレ時においては、当否分

50

岐 ( t n 2 7 ) における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【 2 3 5 1 】

時間 t p 2 および時間 t p 3 の 5 8 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 1 4 が指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 1 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 2 6 ( p 2 ) , ( p 3 ) に示したようなジャムちゃんとナナちゃんが負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを t p 1 よりも暗めの白色で点灯させる。

【 2 3 5 2 】

当り時 ( t o 2 ~ t o 5 ) におけるレインボー点灯は、後述する図 2 3 8 に示す孫テーブル W 1 に基づいており、その RGB のデータが 3 0 m s e c 間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 ( t p 2 , t p 3 ) における暗めの白点灯は、後述する図 2 6 5 に示す孫テーブル W 1 4 に基づいており、その RGB のデータが当り時よりも長い 2 5 0 m s e c 間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

【 2 3 5 3 】

時間 t p 4 においては、孫テーブル W 1 5 が指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 1 5 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 2 7 ( p 4 ) に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

【 2 3 5 4 】

時間 t p 5 においては、孫テーブル W 2 1 が指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 2 7 ( p 5 ) に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間 t p 5 において、孫テーブル W 2 1 に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

【 2 3 5 5 】

[ S P 最終リーチ煽りパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 2 5 は、S P 最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 2 5 に示すように、S P 最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W D 1 5 , Y D 1 5 , L D 1 5 , A D 1 5 ) を指定する情報が格納されている。

【 2 3 5 6 】

図 2 2 6 および図 2 2 7 は、S P 最終リーチの煽りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 1 5 に含まれる各孫テーブルは、図 6 5 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 2 2 6 および図 2 2 7 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 1 5 では、枠ランプについて、S P 最終リーチの煽りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【 2 3 5 7 】

時間 t h 4 ~ t h 1 0 に対応する輝度データは、図 1 8 4 ( h 4 ) ~ 図 1 8 5 ( h 1 0 ) に示した役物動作の後半部分 ( 上昇部分 ) に対応する枠ランプのランプ制御に用いられる。具体的には、時間 t h 4 ~ t h 6 においては、役物が上昇する演出に対応して、枠ランプが黄色で点滅し、その後、時間 t h 7 ~ t h 1 0 において、孫テーブル W 3 に基づき、枠ランプが S P リーチの背景に対応する黄色でもやがかったように点灯する。これに

10

20

30

40

50

より、枠ランプが黄色の点滅から徐々にSP最終リーチの背景に対応する黄色でもやがかかったような点灯に変化することで、SP最終リーチに発展したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【2358】

なお、役物が上昇する時間 $t_{h4} \sim t_{h10}$ においては、役物ランプ9Aに対してもランプ制御が行われる。たとえば、役物が上昇する時間 $t_{h4} \sim t_{h10}$ 間においては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。

【2359】

これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP最終リーチに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【2360】

時間 $t_{r1}$ の1130msec間と、時間 $t_{r19}$ および時間 $t_{r22}$ の1330msec間と、時間 $t_{r15}$ の1560msec間とにおいては、孫テーブルW3が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプをSPリーチの背景に対応する黄色でもやがかかったように点灯させる。

【2361】

ここで、図242に示すように、孫テーブルW3においては、720msec(180msec $\times$ 4)からなる1周期分に亘って枠ランプの輝度データが切り替わる。時間 $t_{h7} \sim t_{h10}$ 、および時間 $t_{r1}$ では、1周期を超える1130msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1130msecに亘って黄色に点灯し、時間 $t_{r19}$ および時間 $t_{r22}$ では、1周期を超える1330msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1330msecに亘って黄色に点灯し、時間 $t_{r15}$ では、2周期を超える1560msec間で演出制御用CPU120が孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが1560msecに亘って黄色に点灯する。

【2362】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD15において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD15において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出(ランプ表現)を実現することができる。

【2363】

さらに、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2やSP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量

10

20

30

40

50

を削減しつつ、S Pリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

#### 【2364】

時間  $t_{r36}$  の  $150\text{ msec}$  間と、時間  $t_{r40}$  および時間  $t_{r47}$  の  $210\text{ msec}$  間とにおいては、各々孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。時間  $t_{r36}$ 、時間  $t_{r40}$ 、および時間  $t_{r47}$  のいずれにおいても、孫テーブルW4が指定されているが、時間  $t_{r36}$  では、 $150\text{ msec}$  という1周期よりも短い時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが2回に亘って白点滅し、時間  $t_{r40}$  および時間  $t_{r47}$  では、 $210\text{ msec}$  からなる1周期の時間で演出制御用CPU120が孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプが3回に亘って白点滅する。

10

#### 【2365】

このように、演出制御用CPU120は、1つの子テーブルWD15において、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

20

#### 【2366】

さらに、S P前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2、S P前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5、S P後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、S P後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびS P最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

30

#### 【2367】

時間  $t_{r41}$  においては、孫テーブルW5または孫テーブルW6が指定されている。演出設定処理において赤カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間  $t_{r41}$  において孫テーブルW5が指定され、演出設定処理において緑カットイン演出を実行する情報が設定された場合には、時間  $t_{r41}$  において孫テーブルW6が指定される。

#### 【2368】

孫テーブルW5は、後述する図246～図248に示す共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW5a～W5eに対応する。図246～図248に示すように、孫テーブルW5（W5a～W5e）においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初に $30\text{ msec}$  間隔でRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の $20\text{ msec}$  間隔でRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に $30\text{ msec}$  と $40\text{ msec}$  とで交互にRのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW5に基づきランプ制御を行うことで、図141（ $r_{41}$ ）に示したようなカットイン演出（赤カットイン演出）に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

40

#### 【2369】

孫テーブルW6は、後述する図255～図257に示す共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW6a～W6eに対応する。図255～図257

50

に示すように、孫テーブルW6 (W6a ~ W6e) においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初に30msc間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、次の20msc間隔でGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定され、最後に30mscと40mscとで交互にGのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW6に基づきランプ制御を行うことで、図141 (r41) に示したようなカットイン演出 (緑カットイン演出) に対応させて、枠ランプを緑色で点灯させる。

【2370】

図141 (r40) , (r41) に示したように、プッシュボタン31Bが表示されてカットイン演出が実行されるときには、キャラクタがセリフを発することなく、字幕表示もされないようになっている。さらに、SP最終リーチにおいてカットイン演出以外の場面でランプ制御の対象となる枠ランプは、カットイン演出においても引き続きランプ制御の対象となっている。

10

【2371】

これにより、カットイン演出を実行するにあたって遊技者にプッシュボタン31Bの操作を促す表示 (ボタン表示) と字幕表示とが重なることがなく、両者が重なることによっていずれかの表示を認識し難くさせてしまったり、表示の内容を誤認させてしまったりすることを防止することができる。さらに、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ (孫テーブルW4, W5, W6におけるRGBのデータ) は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されていることで、余計なランプによる点灯/点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

20

【2372】

なお、本実施の形態においては、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のSP最終リーチにおける演出とで、いずれも枠ランプを用いている点でランプ制御の対象が共通しているが、これに限らない。たとえば、ボタン表示およびカットイン演出と、その他のSP最終リーチにおける演出とで、枠ランプ、役物ランプ9A、および盤左ランプ9Bなど、いずれか1つ以上の遊技効果ランプ9のみを用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよいし、全ての遊技効果ランプ9を用いている点でランプ制御の対象が共通していてもよい。

30

【2373】

時間tr49および時間tr50の860mscにおいては、孫テーブルW9が指定されている。孫テーブルW9は、後述する図263に示すトリガ表示輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW9に対応する。図263に示すように、孫テーブルW9においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30mscで「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW9に基づきランプ制御を行うことで、図144 (r49) , (r50) に示したようなスティックコントローラ31A (トリガ) が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

40

【2374】

SP最終リーチの煽りパートの最後となる時間tr51 ~ tr54においては、孫テーブルW10が指定されている。孫テーブルW10は、後述する図263に示す操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW10に対応する。図263に示すように、孫テーブルW10においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30msc間隔で「500」または「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW10に基づきランプ制御を行うことで、図144 (r51) ~ 図145 (r54) に示したようなスティックコントローラ31A (トリガ) を引くことを遊技者に促すような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。時間tr51 ~ tr54においては最大10分間に亘って孫テーブルW10に基づきランプ制

50

御が行われるようになっており、子テーブルWD 15に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW 10に基づき枠ランプが赤色の点滅を維持する。

【2375】

これにより、SP最終リーチの煽りパートにおける当否分岐では、図144(r49)～図145(r54)に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音(BGM)が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐(決めのタイミング)における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【2376】

ここで、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD 2、SP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD 5、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD 9、およびSP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD 12のように、スティックコントローラ31A(トリガ)を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われない場合には、煽りパートの最後の当否分岐で枠ランプが白色で点灯することを維持して、その後、当りエピログパートまたはハズレエピログパートに移行する。一方、SP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD 15のように、スティックコントローラ31A(トリガ)を引くことを遊技者に促すような操作促進が行われる場合には、図143(r47)に示したように味方キャラクタが爆チューを捕まえるか否かを煽るような演出において白点滅した後、さらに、図143(r48)に示したように爆チューと味方キャラクタとが交互に切り替わって表示されるような演出に対応させて枠ランプが赤色で点灯した後、孫テーブルW 9に切り替えて当該孫テーブルW 9に基づき、図144(r49)、(r50)に示したようなスティックコントローラ31A(トリガ)が中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプが赤色で点灯する。

【2377】

このように、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないSPリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐(決めのタイミング)を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音(BGM)が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。さらに、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSP最終リーチにおいては、孫テーブルW 10に基づき、輝度データ(RGBのデータ)が30msec間隔で、「500」と「D00」との間で順次切り替わる。これにより、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。

【2378】

また、SP最終リーチ煽りパートの子テーブルWD 15においては、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定され、キャラクタがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。

【2379】

たとえば、時間tr 2において、演出制御用CPU 120は、図128(r2)に示したような画面の左側に位置する味方キャラクタ6人と画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、味方キャラクタ6人に対応する白色で枠左ランプを点滅させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。さらに、画面の左側に位置する味方キャラクタ6人は、セリフを発しているため、演出制御用CPU 120は、枠左

10

20

30

40

50

ランプを白色で点滅させる。また、時間  $t r 3$  において、演出制御用 CPU 120 は、図 128 (  $r 3$  ) に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。

【 2380 】

これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯 / 点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 2381 】

また、SP 最終リーチ煽りパートの子テーブル WD 15 においては、キャラクタがアクションを起こす場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ ( 孫テーブルにおける RGB のデータ ) が指定されている。

10

【 2382 】

たとえば、時間  $t r 11$  において、演出制御用 CPU 120 は、図 131 (  $r 11$  ) に示したようなメイド A が爆チューを追いかけるような演出に対応させて、メイド A に対応する青色で枠ランプを点滅させる。さらに、時間  $t r 25$ 、時間  $t r 27$ 、時間  $t r 29$ 、時間  $t r 31$ 、時間  $t r 33$ 、および時間  $t r 35$  において、演出制御用 CPU 120 は、図 136 (  $r 25$  )、(  $r 27$  )、図 137 (  $r 29$  )、図 138 (  $r 31$  )、(  $r 33$  )、および図 139 (  $r 35$  )、に示したようなキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合において、当該キャラクタに対応する色で枠ランプを点滅させる。

【 2383 】

20

このように、図 136 (  $r 25$  )、(  $r 27$  )、図 137 (  $r 29$  )、図 138 (  $r 31$  )、(  $r 33$  )、および図 139 (  $r 35$  ) に示したようにキャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ ( 孫テーブルにおける RGB のデータ ) が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 2384 】

[ SP 最終リーチ当りエピログパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 228 は、SP 最終リーチの当りエピログパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

30

【 2385 】

図 228 ( a 1 ) に示すように、SP 最終リーチの当りエピログパートに用いられる役物動作の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 60000 msec ( 10 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( WD 16 a , YD 16 a , LD 16 a , AD 16 a ) を指定する情報が格納されている。

【 2386 】

図 228 ( a 2 ) に示すように、SP 最終リーチの当りエピログパートに用いられる役物動作の子テーブル WD 16 a では、枠ランプについて、SP 最終リーチの当りエピログパートにおける役物動作部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル WD 16 a に含まれる各孫テーブルは、図 65 を参照しながら説明した SP リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

40

【 2387 】

たとえば、時間  $t s 1 \sim t s 3$  の 10000 msec 間においては、孫テーブル W 18 が指定されている。孫テーブル W 18 は、後述する図 269 に示す当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル W 18 に対応する。図 269 に示すように、孫テーブル W 18 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、最初の 40 msec で七色 ( レインボー色 ) に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の 30 msec で「 333 」が指定され、このような RGB のデータが繰

50

り返し指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW18に基づきランプ制御を行うことで、図145(r54)に示した当否分岐の後、図146(s1)～(s3)に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。  
【2388】

図228(b1)に示すように、SP最終リーチの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD16b, YD16b, LD16b, AD16b)を指定する情報とが格納されている。

【2389】

図228(b2)に示すように、SP最終リーチの当りエピソードパートに用いられる当りエピソード用の子テーブルWD16bでは、枠ランプについて、SP最終リーチの当りエピソードパートにおける当りエピソード部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブルWD16bに含まれる各孫テーブルは、図65を参照しながら説明したSPリーチ用輝度データテーブルに含まれる。

【2390】

たとえば、時間ts3-2～ts3-8においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図186(s3-2)～図187(s3-8)に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。

【2391】

時間ts4～ts7においては、孫テーブルW1が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図147(s4)～図148(s7)に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【2392】

図228(c1)に示すように、SP最終リーチの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000msec(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD0, YD0, LD0, AD0)を指定する情報とが格納されている。

【2393】

図228(c2)に示すように、SP最終リーチの当りエピソードパートに用いられる共通図柄出し用の子テーブルWD0では、枠ランプについて、SP最終リーチの当りエピソードパートにおける図柄出し部分の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【2394】

たとえば、時間ts8および時間ts9の5000msec間においては、孫テーブルW4が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図148(s8), (s9)に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明めの白色で点滅させる。

【2395】

当りエピソードパートの最後となる時間ts10においては、図149(s10)に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。時間ts10においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD16に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

10

20

30

40

50

## 【 2 3 9 6 】

このように、当りエピローグパートの子テーブルにおいては、時間  $t s 4 \sim t s 7$  に対して孫テーブル  $W 1$  が指定され、当該孫テーブル  $W 1$  に基づき、爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、さらに、時間  $t s 1 0$  に対しても孫テーブル  $W 1$  が指定され、当該孫テーブル  $W 1$  に基づき、当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。これにより、当りエピローグパートにおいては、当り報知時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げるることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

10

## 【 2 3 9 7 】

また、 $S P$  最終リーチ当りエピローグパートの子テーブル  $W D 1 6$  においては、役物が落下するような演出では、レインボー色の有彩色と、無彩色（「 $3 3 3$ 」の  $R G B$  データ）とが交互に切り替わるように、枠ランプがランプ制御される。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが爆チューを捕まえるような演出においては、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色の点灯によって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、 $S P$  最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

20

## 【 2 3 9 8 】

[  $S P$  最終リーチハズレエピローグパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 2 9 は、 $S P$  最終リーチのハズレエピローグパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の親テーブルおよび子テーブルの一例を説明するための図である。

## 【 2 3 9 9 】

図 2 2 9 ( a 1 ) に示すように、 $S P$  最終リーチのハズレエピローグパートに用いられるハズレエピローグ用の親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として  $6 0 0 0 0 0 m s e c$  ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル (  $W D 1 7$  ,  $Y D 1 7$  ,  $L D 1 7$  ,  $A D 1 7$  ) を指定する情報とが格納されている。

30

## 【 2 4 0 0 】

図 2 2 9 ( a 2 ) に示すように、 $S P$  最終リーチのハズレエピローグパートに用いられるハズレエピローグ用の子テーブル  $W D 1 7$  では、枠ランプについて、 $S P$  最終リーチにおけるハズレエピローグパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。なお、枠ランプの子テーブル  $W D 1 7$  に含まれる各孫テーブルは、図 6 5 を参照しながら説明した  $S P$  リーチ用輝度データテーブルに含まれる。

## 【 2 4 0 1 】

たとえば、時間  $t u 1$  の  $2 0 0 m s e c$  間においては、孫テーブル  $W 1 3$  が指定されている。演出制御用  $C P U 1 2 0$  は、孫テーブル  $W 1 3$  に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 5 (  $r 5 4$  ) に示した当否分岐の後、図 1 5 0 (  $u 1$  ) に示したような爆チューが逃げるような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

40

## 【 2 4 0 2 】

当否分岐 (  $t r 5 4$  ) における赤点滅は、後述する図 2 6 3 に示す孫テーブル  $W 1 0$  に基づいており、その  $R G B$  のデータが「 $D 0 0$ 」を含むのに対して、ハズレ報知後の  $t u 1$  における白点灯は、後述する図 2 6 5 に示す孫テーブル  $W 1 3$  に基づいており、その  $R G B$  のデータが「 $8 8 8$ 」や「 $4 4 4$ 」である。これにより、ハズレ時においては、当否分岐 (  $t r 5 4$  ) における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

50

## 【 2 4 0 3 】

時間  $t_{r2}$  の  $3900\text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W14$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W14$  に基づきランプ制御を行うことで、図  $150(u2)$  に示したような味方キャラクタ  $6$  人が負けて残念がっている演出に対応させて、枠ランプを  $t_{u1}$  よりも暗めの白色で点灯させる。

## 【 2 4 0 4 】

当り時 ( $t_{s4} \sim t_{s7}$ ) におけるレインボー点灯は、後述する図  $238$  に示す孫テーブル  $W1$  に基づいており、その  $RGB$  のデータが  $30\text{ msec}$  間隔で切り替わるのに対して、ハズレ時 ( $t_{u1}$ ) における暗めの白点灯は、後述する図  $265$  に示す孫テーブル  $W14$  に基づいており、その  $RGB$  のデータが当り時よりも長い  $250\text{ msec}$  間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、遊技効果ランプ  $9$  の点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

10

## 【 2 4 0 5 】

また、 $SP$  前半リーチ  $A$  の子テーブル  $WD4$ 、 $SP$  前半リーチ  $B$  の子テーブル  $WD7$ 、 $SP$  後半リーチ  $A$  の子テーブル  $WD11$ 、および  $SP$  後半リーチ  $B$  の子テーブル  $WD14$  においても、 $SP$  最終リーチの子テーブル  $WD17$  と同様に、孫テーブル  $W14$  に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用  $CPU120$  は、 $SP$  前半リーチ  $A$ 、 $B$  や  $SP$  後半リーチ  $A$ 、 $B$  においては、 $5800\text{ msec}$  間、孫テーブル  $W14$  に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、 $SP$  最終リーチにおいては、 $3900\text{ msec}$  間、孫テーブル  $W14$  に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブル  $W4$  を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

20

30

## 【 2 4 0 6 】

時間  $t_{u3}$  においては、孫テーブル  $W15$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W15$  に基づきランプ制御を行うことで、図  $150(u3)$  に示したようなハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

## 【 2 4 0 7 】

時間  $t_{u4}$  においては、孫テーブル  $W21$  が指定されている。演出制御用  $CPU120$  は、孫テーブル  $W21$  に基づきランプ制御を行うことで、図  $151(u4)$  に示したような通常画面が表示されるような演出に対応させて、枠ランプを背景黄点灯のパターンで点灯させる。また、時間  $t_{u4}$  において、孫テーブル  $W21$  に含まれる輝度データを繰り返し参照しながらランプ制御が行われる。

40

## 【 2 4 0 8 】

[ 救済当りパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図  $230$  は、救済当りパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル  $WD18$  に含まれる各孫テーブルは、図  $65$  を参照しながら説明した  $SP$  リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図  $230$  に示すように、枠ランプの子テーブル  $WD18$  では、枠ランプについて、救済当りパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

50

## 【2409】

たとえば、時間  $t v 1$  の  $1980 \text{ msec}$  においては、孫テーブル  $W 16$  が指定されている。孫テーブル  $W 16$  は、後述する図 267 に示す救済当り 1 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル  $W 16$  に対応する。図 267 に示すように、孫テーブル  $W 16$  においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、最初の  $30 \text{ msec}$  で各ランプに対して「D00」が指定され、次の  $30 \text{ msec}$  で各ランプに対して「B00」が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W 16$  に基づきランプ制御を行うことで、図 152 (v1) に示した救済演出に対応させて、枠ランプを赤色で点灯させる。

## 【2410】

このように、ハズレ時に用いられる子テーブル  $W D 4$  ,  $W D 7$  ,  $W D 11$  ,  $W D 14$  ,  $W D 17$  の各々で最後に指定された孫テーブル  $W 21$  に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブル  $W D 18$  の最初に指定された孫テーブル  $W 16$  に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、さらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

## 【2411】

なお、本実施の形態においては、ハズレ報知後に一旦通常背景に対応する黄色で枠ランプが点灯し、さらに、救済当り時においては、救済演出に対応する赤色でさらに明るく枠ランプが点灯するものであった。しかしながら、このような態様に限らない。たとえば、ハズレ時に用いられる子テーブル  $W D 4$  ,  $W D 7$  ,  $W D 11$  ,  $W D 14$  ,  $W D 17$  の各々で最後においては、孫テーブル  $W 15$  が指定されることで、最後の輝度データ (RGB のデータ) として、「111」が指定されてもよい。これにより、ハズレ時の最後では、枠ランプが白系統で消灯する。さらに、救済当り時に用いられる子テーブル  $W D 18$  の最初に指定された孫テーブル  $W 16$  における最初の輝度データ (RGB のデータ) として、「AAA」が指定されてもよい。これにより、ハズレ報知後の救済当り時の最初では、枠ランプが白系統で明るく点灯する。このようにすれば、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色 (白色) でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によって、ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

## 【2412】

時間  $t v 2$  の  $700 \text{ msec}$  においては、孫テーブル  $W 17$  が指定されている。孫テーブル  $W 17$  は、後述する図 268 に示す救済当り 2 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブル  $W 17$  に対応する。図 268 に示すように、孫テーブル  $W 17$  においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される RGB のデータとして、 $30 \text{ msec}$  間隔で各ランプに対して「AAA」や「DDD」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W 17$  に基づきランプ制御を行うことで、図 152 (v2) に示したホワイトアウトの演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

## 【2413】

時間  $t v 3$  および時間  $t v 4$  の  $5000 \text{ msec}$  間においては、孫テーブル  $W 4$  が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W 4$  に基づきランプ制御を行うことで、図 153 (v3) , (v4) に示した図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

## 【2414】

救済当りパートの最後となる時間  $t v 5$  においては、孫テーブル  $W 1$  が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル  $W 1$  に基づきランプ制御を行うことで、図 153 (v5) に示した図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。時間  $t v 5$  においては最大 10 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル  $W D 18$  に対応するタイマ

10

20

30

40

50

の値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

【2415】

[再抽選パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図231は、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図231に示すように、再抽選パートに用いられる輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ9に対してランプ制御が行われる最大時間として600000ms(10分)と、各遊技効果ランプ9に対するランプ制御時に参照される子テーブル(WD19, YD19, LD19, AD19)を指定する情報とが格納されている。

10

【2416】

(操作促進前に用いられる輝度データテーブル)

図232は、再抽選パート(操作促進前)に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図232に示すように、枠ランプの子テーブルWD19として、図柄の動き始め前に用いられる子テーブルと、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルとが用意されている。これら再抽選パートにおける各子テーブルでは、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【2417】

図232(a)には、図柄の動き始め前前に用いられる子テーブルが示されている。たとえば、時間tA6~tA8においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用CPU120は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図155(A6)~143(A8)に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

20

【2418】

このように、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出によって図柄が動き出すような演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出によって図柄が動き出すことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【2419】

図232(b)には、図柄の動き始め以降に用いられる子テーブルが示されている。時間tA9, tA10においては、孫テーブルW19が指定されている。孫テーブルW19は、後述する図270に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW19に対応する。図270に示すように、孫テーブルW19においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、60ms間隔で「F00」と「700」とが交互に指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW19に基づきランプ制御を行うことで、図156(A9)および図157(A10)に示したような「2」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

30

【2420】

時間tA11~tA46においては、孫テーブルW20が指定されている。孫テーブルW20は、後述する図271に示す再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルW20に対応する。図271に示すように、孫テーブルW20においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、孫テーブルW20よりも短い30ms間隔で「F00」と「700」とが交互に指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW20に基づきランプ制御を行うことで、図157(A11)~図169(A46)に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。

40

【2421】

(操作促進後に図柄が昇格する場合に用いられる輝度データテーブル)

図233は、再抽選パート(操作促進後に図柄昇格)に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図233に示す枠ラ

50

ンプの子テーブルWD 20は、図232に示した枠ランプの子テーブルWD 19の続きである。図233に示すように、枠ランプの子テーブルWD 20では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

#### 【2422】

たとえば、時間t B 1 ~ t B 4の5000 msec間においては、孫テーブルW 4が指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 4に基づきランプ制御を行うことで、図170(B 1) ~ 図171(B 4)に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「3」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

10

#### 【2423】

時間t B 5 ~ t B 9においては、孫テーブルW 18が指定されている。演出制御用CPU 120は、孫テーブルW 18に基づきランプ制御を行うことで、図170(B 5) ~ (B 9)に示したような「3」の図柄が縮小表示されて通常のサイズで表示され、当該「3」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色で点滅させる。

#### 【2424】

なお、時間t B 5 ~ t B 9におけるランプ制御によるレインボー色の点滅は、孫テーブルW 1に基づきランプ制御によるなめらかなレインボー色の点灯よりも、激しい点灯態様となっている。たとえば、時間t B 5 ~ t B 9においては、レインボー色のなめらかな点灯よりも激しく点滅する。時間t B 5 ~ t B 9においては最大10分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブルWD 20に対応するタイマの値が0になるまで、10分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがレインボー色の点滅を維持する。

20

#### 【2425】

このように、再抽選パートの子テーブルWD 20においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピソードパートの子テーブルWD 3, WD 6, WD 10, WD 13, WD 16と同じようにレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間t B 5 ~ t B 9におけるレインボー色の点滅は、当りエピソードパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

30

#### 【2426】

また、消灯を挟んで再抽選演出によって図柄が動き出して、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ(たとえば、孫テーブルW 19におけるRGBのデータ)に基づき、なめらかなレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピソードパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。

#### 【2427】

また、図172(B 7) ~ (B 9)に示したような「3」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出の開始を契機として、枠ランプがレインボー色で点滅するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点滅させる開始契機を設計者が決め易い。

40

#### 【2428】

さらに、図172(B 7)に示したような「3」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点滅は、その後、図172(B 8), (B 9)に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

50

## 【 2 4 2 9 】

(操作促進後に図柄が昇格しない場合に用いられる輝度データテーブル)

図 2 3 4 は、再抽選パート(操作促進後)に用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 4 に示す枠ランプの子テーブル W D 2 1 は、図 2 3 2 に示した枠ランプの子テーブル W D 1 9 の続きである。図 2 3 4 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 2 1 では、枠ランプについて、再抽選パートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

## 【 2 4 3 0 】

たとえば、時間 t C 1 ~ t C 4 の 5 0 0 0 m s e c 間においては、孫テーブル W 4 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うこと

10

## 【 2 4 3 1 】

時間 t C 5 ~ t C 9 においては、孫テーブル W 1 が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 7 5 ( C 5 ) ~ 図 1 7 6 ( C 9 ) に示したような「 2 」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。時間 t C 5 ~ t C 9 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル W D 2 1 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブル W 1 に基づき枠ランプがレインボー色の点灯を維持する。

20

## 【 2 4 3 2 】

このように、再抽選パートの子テーブル W D 2 1 においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブル W D 3 , W D 6 , W D 1 0 , W D 1 3 , W D 1 6 と共通して孫テーブル W 1 が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

30

## 【 2 4 3 3 】

また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出による図柄の動き出しが実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ(たとえば、孫テーブル W 1 9 や W 2 0 における R G B のデータ)に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。

## 【 2 4 3 4 】

また、再抽選によって「 2 」の図柄から昇格して「 3 」の図柄に入れ替わる場合の時間 t B 5 ~ t B 9 におけるレインボー色の点灯は、再抽選によって「 2 」の図柄から昇格することなく「 2 」の図柄が維持される場合の時間 t C 5 ~ t C 9 におけるレインボー色のなめらかな点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、再抽選で当り図柄が昇格した場合は、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができ、再抽選で当り図柄が昇格しなかった場合は、当りエピローグパートにおいて用いられて孫テーブル W 1 と共通の孫テーブル W 1 を用いて、データ容量を削減することができる。

40

## 【 2 4 3 5 】

また、図 1 7 6 ( C 7 ) ~ ( C 9 ) に示したような「 2 」の図柄の図柄出しが終了した後に「 2 」の図柄が通常サイズになって図柄確定するような演出の開始を契機として、枠

50

ランプがレインボー色で点灯するように設計されているため、枠ランプをレインボー色で点灯させる開始契機を設計者が決め易い。

【 2 4 3 6 】

さらに、図 1 7 6 ( C 7 ) に示したような「 3 」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図 1 7 6 ( C 8 ) , ( C 9 ) に示したような図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【 2 4 3 7 】

[ ファンファーレパートにおいて用いられる輝度データテーブル ]

図 2 3 5 は、ファンファーレパートに用いられる輝度データテーブルにおける枠ランプ用の子テーブルの一例を説明するための図である。枠ランプの子テーブル W D 2 2 に含まれる各孫テーブルは、図 6 5 を参照しながら説明した S P リーチ用輝度データテーブルに含まれる。図 2 3 5 に示すように、枠ランプの子テーブル W D 2 2 では、枠ランプについて、ファンファーレパートの時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【 2 4 3 8 】

たとえば、時間 t D 1 および t E 1 においては、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 1 7 3 ( D 1 ) または図 1 7 7 ( E 1 ) に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【 2 4 3 9 】

時間 t D 2 および t E 2 においては、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図 1 7 3 ( D 2 ) または図 1 7 7 ( E 2 ) に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。時間 t D 2 および t E 2 においては最大 1 0 分間に亘って孫テーブルに基づきランプ制御が行われるようになっており、子テーブル W D 2 2 に対応するタイマの値が 0 になるまで、1 0 分間に亘って孫テーブルに基づき枠ランプがファンファーレ態様の点灯を維持する。

【 2 4 4 0 】

[ なめらかレインボー輝度データテーブル ]

図 2 3 6 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 6 に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W S 1 , Y S 1 , L S 1 , A S 1 ) を指定する情報とが格納されている。

【 2 4 4 1 】

図 2 3 7 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 7 に示すように、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル ( W 1 , Y 1 , L 1 , A 1 ) が指定されている。

【 2 4 4 2 】

図 2 3 8 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 8 に示すように、枠ランプ用の孫テーブル W 1 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で七色 ( レインボー色 ) に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、

10

20

30

40

50

枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【 2 4 4 3 】

図 2 3 9 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルおよび盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 3 9 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y 1 においては、役物ランプ 9 A に出力される「 R R R R 」のデータとして、6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) に対して「 F F F F 」のデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル Y 1 に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ 9 A を赤色で点灯させる。盤左ランプ用の孫テーブル L 1 においては、盤左ランプ 9 B に出力される「 W W W W W 」のデータとして、6 0 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分 ) に対して「 F F F F F 」のデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル L 1 に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を白色で点灯させる。

10

【 2 4 4 4 】

図 2 4 0 は、なめらかレインボー輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 0 に示すようにアタッカランプ用の孫テーブル A 1 においては、アタッカランプ 9 E に出力される「 R G B 」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「 W W W 」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「 R G B 」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で七色 ( レインボー色 ) に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル A 1 に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H の各々を当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

20

【 2 4 4 5 】

[ 役物動作赤点滅輝度データテーブル ]

図 2 4 1 は、役物動作赤点滅輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 1 に示すように、枠ランプ用の孫テーブル W 2 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、最初の 4 0 m s e c で「 A 0 0 」が指定され、次の 3 0 m s e c で「 3 3 3 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

【 2 4 4 6 】

[ 黄色もや輝度データテーブル ]

図 2 4 2 は、黄色もや輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 2 に示すように、孫テーブル W 3 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして 1 8 0 m s e c 間隔で「 4 4 0 」、「 6 6 0 」、および「 8 8 0 」がまばらに指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色でもやがかかったように点灯させる。

30

【 2 4 4 7 】

[ 白点滅 ( 白フラッシュ ) 輝度データテーブル ]

図 2 4 3 は、白点滅 ( 白フラッシュ ) 輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 3 に示すように、孫テーブル W 4 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で交互に「 0 0 0 」と「 A A A 」とが指定されており、最初の 3 0 m s e c が「 0 0 0 」 ( 消灯 )、次の 3 0 m s e c が「 A A A 」 ( 白色で点灯 )、次の 3 0 m s e c が「 0 0 0 」 ( 消灯 )、次の 3 0 m s e c が「 A A A 」 ( 白色で点灯 )、次の 3 0 m s e c が「 0 0 0 」 ( 消灯 )、次の 3 0 m s e c が「 A A A 」 ( 白色で点灯 )、最後の 3 0 m s e c が「 0 0 0 」 ( 消灯 ) となっている。すなわち、2 1 0 m s e c ( 3 0 m s e c x 7 ) からなる 1 周期分に亘って枠ランプが「消灯」と「点灯」とを交互に繰り返し替えることで、複数回、枠ランプが白色で点滅 ( 白フラッシュ ) する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

40

【 2 4 4 8 】

50

[ 共通赤カットイン輝度データテーブル ]

図 2 4 4 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 4 に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる時間として 3 9 7 0 m s e c と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W S 5 , Y S 5 , L S 5 , A S 5 ) を指定する情報とが格納されている。

【 2 4 4 9 】

図 2 4 5 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 5 に示すように、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル ( W 5 ( W 5 a ~ W 5 e ) , Y 5 ( Y 5 a ~ Y 5 e ) , L 5 ( L 5 a ~ L 5 e ) , A 5 ( A 5 a ~ A 5 e ) ) が指定されている。

10

【 2 4 5 0 】

図 2 4 6 ~ 図 2 4 8 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 6 ~ 図 2 4 8 に示すように、孫テーブル W 5 a , W 5 b , W 5 c においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W 5 d においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、2 0 m s e c 間隔で R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W 5 e においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「 R G B 」のデータとして、3 0 m s e c と 4 0 m s e c とで交互に R のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 5 ( W 5 a ~ W 5 e ) に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

20

【 2 4 5 1 】

図 2 4 9 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 4 9 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y 5 a , Y 5 b , Y 5 c においては、役物ランプ 9 A に出力される「 R R R R 」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y 5 d においては、役物ランプ 9 A に出力される「 R R R R 」のデータとして、2 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y 5 e においては、役物ランプ 9 A に出力される「 R R R R 」のデータとして、3 0 m s e c と 4 0 m s e c とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル Y 5 ( Y 5 a ~ Y 5 e ) に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ 9 A を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

30

【 2 4 5 2 】

図 2 5 0 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 0 に示すように、盤左ランプ用の孫テーブル L 5 a , L 5 b , L 5 c においては、盤左ランプ 9 B に出力される「 W W W W W 」のデータとして、3 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L 5 d においては、盤左ランプ 9 B に出力される「 W W W W W 」のデータとして、2 0 m s e c 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L 5 e においては、盤左ランプ 9 B に出力される「 W W W W W 」のデータとして、3 0 m s e c と 4 0 m s e c とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル L 5 ( L 5 a ~ L 5 e ) に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

40

【 2 4 5 3 】

図 2 5 1 および図 2 5 2 は、共通赤カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 1 および図 2 5 2 に示すように、アタッカランプ用の孫テーブル A 5 a , A 5 b , A 5 c においては、アタッカラン

50

ブ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、Rのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 5 d においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、Rのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 5 e においては、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「WWW」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「RGB」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「RGB」のデータとしては、Rのデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル A 5 ( A 5 a ~ A 5 e ) に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E、Vアタッカランプ 9 F、および電チューランプ 9 H の各々を共通赤カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

10

#### 【 2 4 5 4 】

20

[ 共通緑カットイン輝度データテーブル ]

図 2 5 3 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 3 に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける親テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 に対してランプ制御が行われる時間として 3 9 7 0 msec と、各遊技効果ランプ 9 に対するランプ制御時に参照される子テーブル ( W S 6 , Y S 6 , L S 6 , A S 6 ) を指定する情報が格納されている。

#### 【 2 4 5 5 】

図 2 5 4 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 4 に示すように、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル ( W 6 ( W 6 a ~ W 6 e ) , Y 6 ( Y 6 a ~ Y 6 e ) , L 6 ( L 6 a ~ L 6 e ) , A 6 ( A 6 a ~ A 6 e ) ) が指定されている。

30

#### 【 2 4 5 6 】

図 2 5 5 ~ 図 2 5 7 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 5 ~ 図 2 5 7 に示すように、孫テーブル W 6 a , W 6 b , W 6 c においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30 msec 間隔で G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W 6 d においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、20 msec 間隔で G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル W 6 e においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される「RGB」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 6 ( W 6 a ~ W 6 e ) に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを緑色で点灯させる。

40

#### 【 2 4 5 7 】

図 2 5 8 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける役物ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 8 に示すように、役物ランプ用の孫テーブル Y 6 a , Y 6 b , Y 6 c においては、役物ランプ 9 A に出力される「RRRR」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y 6 d においては、役物ランプ 9 A に出力される「RRRR」のデータとして、20 msec 間

50

隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル Y 6 e においては、役物ランプ 9 A に出力される「R R R R」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル Y 6 ( Y 6 a ~ Y 6 e ) に基づきランプ制御を行うことで、役物ランプ 9 A を共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【 2 4 5 8 】

図 2 5 9 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおける盤左ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 5 9 に示すように、盤左ランプ用の孫テーブル L 6 a , L 6 b , L 6 c においては、盤左ランプ 9 B に出力される「W W W W W」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L 6 d においては、盤左ランプ 9 B に出力される「W W W W W」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル L 6 e においては、盤左ランプ 9 B に出力される「W W W W W」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル L 6 ( L 6 a ~ L 6 e ) に基づきランプ制御を行うことで、盤左ランプ 9 B を共通 6 カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【 2 4 5 9 】

図 2 6 0 および図 2 6 1 は、共通緑カットイン輝度データテーブルにおけるアタッカランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 6 0 および図 2 6 1 に示すように、アタッカランプ用の孫テーブル A 6 a , A 6 b , A 6 c においては、アタッカランプ 9 E に出力される「R G B」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「W W W」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「R G B」のデータとして、30 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「R G B」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「R G B」のデータとしては、G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 6 d においては、アタッカランプ 9 E に出力される「R G B」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「W W W」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「R G B」のデータとして、20 msec 間隔で様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「R G B」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「R G B」のデータとしては、G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。孫テーブル A 6 e においては、アタッカランプ 9 E に出力される「R G B」のデータ、Vアタッカランプ 9 F に出力される「W W W」のデータ、および電チューランプ 9 H に出力される「R G B」のデータとして、30 msec と 40 msec とで交互に様々な輝度を示すデータが指定されている。特に、アタッカランプ 9 E に出力される「R G B」のデータおよび電チューランプ 9 H に出力される「R G B」のデータとしては、G のデータのみに対して様々な輝度を示すデータが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル A 6 ( A 6 a ~ A 6 e ) に基づきランプ制御を行うことで、アタッカランプ 9 E 、 Vアタッカランプ 9 F 、および電チューランプ 9 H の各々を共通緑カットインに対応する色で点灯または点滅させる。

【 2 4 6 0 】

[ 操作促進なし時の煽り輝度データテーブル ]

図 2 6 2 は、操作促進なし煽り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 6 2 に示すように、孫テーブル W 7 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、30 msec 間隔で交互に「F D C」と「3 0 0」とが指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W 7 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点滅させる。

【 2 4 6 1 】

孫テーブル W 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、100000 msec で「F D C」が指定されている。演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル W 8 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

10

20

30

40

50

## 【 2 4 6 2 】

## [ 操作促進あり時の煽り輝度データテーブル ]

図 2 6 3 は、トリガ表示輝度データテーブルおよび操作促進輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 6 3 に示すように、孫テーブル W 9 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c で「 D 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 9 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

## 【 2 4 6 3 】

孫テーブル W 1 0 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で「 5 0 0 」または「 D 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 0 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

10

## 【 2 4 6 4 】

## [ シャッター輝度データテーブル ]

図 2 6 4 は、シャッター輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 6 4 に示すように、孫テーブル W 1 1 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で「 A 0 0 」から「 6 0 0 」まで輝度データが段階的に低くなるように指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 1 に基づきランプ制御を行うことで、段階的に輝度を低下させながら枠ランプを赤色で点灯させる。

20

## 【 2 4 6 5 】

孫テーブル W 1 2 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c で「 6 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 2 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

## 【 2 4 6 6 】

## [ ハズレ輝度データテーブル ]

図 2 6 5 および図 2 6 6 は、ハズレ輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 6 5 に示すように、孫テーブル W 1 3 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 1 0 m s e c で「 8 8 8 」が指定され、次の 1 9 0 m s e c で「 4 4 4 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 3 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

30

## 【 2 4 6 7 】

孫テーブル W 1 4 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして 2 5 0 m s e c 間隔で「 4 4 4 」または「 1 1 1 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 4 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを t d 1 よりも暗めの白色で点灯させる。

## 【 2 4 6 8 】

図 2 6 6 に示すように、孫テーブル W 1 5 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 1 0 m s e c で「 4 4 4 」が指定され、次の 5 5 0 m s e c で「 1 1 1 」が指定され、最後の 6 0 0 0 0 m s e c ( 1 0 分間) で「 1 1 1 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 5 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを消灯させる。

40

## 【 2 4 6 9 】

## [ 救済当り輝度データテーブル ]

図 2 6 7 および図 2 6 8 は、救済当り輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 6 7 に示すように、孫テーブル W 1 6 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 3 0 m s e c で各ランプに対して「 D 0 0 」が指定され、次の 3 0 m s e c で各ランプに対して「 B 0 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 7 に基づきラン

50

ブ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点灯させる。

【 2 4 7 0 】

図 2 6 8 に示すように、孫テーブル W 1 7 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で各ランプに対して「 A A A 」や「 D D D 」など、白色系統のデータが指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 8 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを白色で点灯させる。

【 2 4 7 1 】

[ 当り確定輝度データテーブル ]

図 2 6 9 は、当り確定輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 6 9 に示すように、孫テーブル W 1 8 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、最初の 4 0 m s e c で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の 3 0 m s e c で「 3 3 3 」が指定され、このような R G B のデータが繰り返し指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 8 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを七色で点滅させる。

10

【 2 4 7 2 】

[ 再抽選演出輝度データテーブル ]

図 2 7 0 および図 2 7 1 は、再抽選演出輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 7 0 に示すように、孫テーブル W 1 9 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、6 0 m s e c 間隔で「 F 0 0 」と「 7 0 0 」とが交互に指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 1 9 に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを赤色で点滅させる。

20

【 2 4 7 3 】

図 2 7 1 に示すように、孫テーブル W 2 0 においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして、3 0 m s e c 間隔で「 F 0 0 」と「 7 0 0 」とが交互に指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、枠ランプを赤色で点滅させる。このように、孫テーブル W 2 0 は、孫テーブル W 1 9 よりも、輝度データを速く切り替えながら枠ランプを赤色で点滅させるように設計されている。

【 2 4 7 4 】

[ 背景輝度データテーブル ]

図 2 7 2 は、背景輝度データテーブルにおける子テーブルの一例を説明するための図である。図 2 7 2 に示すように、背景輝度データテーブルにおける子テーブルでは、各遊技効果ランプ 9 について、所定の時間帯で参照される孫テーブル（ W 2 1 （ W 2 1 a , W 2 1 b ） , Y 2 1 （ Y 2 1 a , Y 2 1 b ） , L 2 1 （ L 2 1 a , L 2 1 b ） , A 2 1 （ A 2 1 a , A 2 1 b ） ）が指定されている。

30

【 2 4 7 5 】

図 2 7 3 は、背景輝度データテーブルにおける枠ランプ用の孫テーブルの一例を説明するための図である。図 2 7 3 に示すように、孫テーブル W 2 1 a においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして「 5 5 0 」または「 8 8 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 a に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

40

【 2 4 7 6 】

孫テーブル W 2 1 b においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力される R G B のデータとして「 5 5 0 」、「 7 7 0 」、または「 8 8 0 」が指定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル W 2 1 b に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

【 2 4 7 7 】

< 輝度データの参照について >

上記のように輝度データテーブルについて説明したが、以下では、当りエピソードパート以降のランプ制御によって用いられる輝度データテーブルについて、演出内容ごとに整

50

理しながら説明する。

【 2 4 7 8 】

図 2 8 1 ~ 図 2 8 4 は、輝度データテーブルの参照について説明するための図である。図 2 8 1 に示すように、当りエピローグパートの時間  $t s 1 \sim t s 3$  においては、当りエピローグパート中の役物動作用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 1 8 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 1 8 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 5 ( r 5 4 ) に示した当否分岐の後、図 1 4 6 ( s 1 ) ~ ( s 3 ) に示したような役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

【 2 4 7 9 】

当りエピローグパートの時間  $t s 3 - 2 \sim t s 3 - 8$  においては、当りエピローグパート中の当りエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 4 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 8 6 ( s 3 - 2 ) ~ 図 1 8 7 ( s 3 - 8 ) に示したような役物が上昇するとともに爆チューを捕まえたような表示が現れる演出に対応させて、枠ランプを役物上昇に対応する白色で点滅させる。

【 2 4 8 0 】

当りエピローグパートの時間  $t s 4 \sim t s 7$  においては、当りエピローグパート中の当りエピローグ用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 1 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 4 7 ( s 4 ) ~ 図 1 4 8 ( s 7 ) に示したような爆チューを捕まえたような演出に対応させて、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【 2 4 8 1 】

図 2 8 2 に示すように、当りエピローグパートの時間  $t A 1 \sim t A 4$  においては、当りエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル 4 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 4 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 5 4 ( A 1 ) ~ 図 1 5 5 ( A 4 ) に示したような当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点滅させる。

【 2 4 8 2 】

当りエピローグパートの時間  $t A 5$  においては、当りエピローグパート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル W 1 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 1 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 5 4 ( A 5 ) に示したような当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯する。

【 2 4 8 3 】

図 2 8 3 に示すように、再抽選パートの時間  $t A 6 \sim t A 8$  においては、再抽選パート中の図柄の動き始め前の子テーブルが用いられ、消灯させるための孫テーブルに基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、指定された孫テーブルに基づくランプ制御を行うことで、図 1 5 5 ( A 6 ) ~ 1 4 3 ( A 8 ) に示したように、再抽選演出が開始された後、再抽選演出によって図柄が動き出す前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

【 2 4 8 4 】

再抽選パートの時間  $t A 9$  ,  $t A 1 0$  においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブル W 1 9 に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル W 1 9 に基づきランプ制御を行うことで、図 1 5 6 ( A 9 ) および図 1 5 7 ( A 1 0 ) に示したような「 2 」の図柄が縮小するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【 2 4 8 5 】

再抽選パートの時間  $t A 1 1 \sim t A 4 6$  においては、再抽選パート中の図柄の動き始め以降の子テーブルが用いられ、孫テーブル W 2 0 に基づくランプ制御が行われる。これに

10

20

30

40

50

より、演出制御用CPU120は、孫テーブルW20に基づきランプ制御を行うことで、図157(A11)～図169(A46)に示したような図柄が切り替わりながら高速で変動するような演出に対応させて、枠ランプを赤色で高速に点滅させる。

【2486】

図284に示すように、再抽選パートの時間tC1～tC4においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル4に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、図174(C1)～図175(C4)に示したように、再抽選パートにおいて操作促進が実行された後、「2」の図柄が拡大表示されるような図柄出しの演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

10

【2487】

再抽選パートの時間tC5～tC9においては、再抽選パート中の図柄出し用の子テーブルが用いられ、孫テーブル1に基づくランプ制御が行われる。これにより、演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、図175(C5)～図176(C9)に示したような「2」の図柄が揺れ表示した後に図柄確定するような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【2488】

ファンファーレパートの時間tE1においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプを消灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用CPU120は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図173(D1)または図177(E1)に示したように、ファンファーレ表示が行われる前に、一旦、枠ランプを消灯させる。

20

【2489】

ファンファーレパートの時間tE2においては、ファンファーレパート用の子テーブルが用いられ、枠ランプをファンファーレ態様で点灯させるための孫テーブルが指定されている。これにより、演出制御用CPU120は、指定された孫テーブルに基づきランプ制御を行うことで、図173(D2)または図177(E2)に示したように、ファンファーレ演出に対応させて、枠ランプをファンファーレ態様の点灯態様で点灯させる。

【2490】

このように、各演出パートの各タイミングにおいては、予め決まった子テーブルがセットされており、演出制御用CPU120は、各演出パートの各タイミングにおいてセットされた子テーブルを参照し、当該子テーブルによって指定された孫テーブル(輝度データテーブル)に含まれる輝度データ(たとえば、RGBのデータ)を用いて演出に対応するランプ制御を行うようになっている。

30

【2491】

なお、図281～図284においては、当りエピログから図柄が昇格しない場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについて例示したが、その他の経路、たとえば、当りエピログから図柄が昇格する場合の再抽選パートを経由してファンファーレパートに至るまでの子テーブルについても、図205～図273に示したように、各演出パートの各タイミングにおいて予め決められた子テーブルがセットされている。

40

【2492】

<パチンコ遊技機1のランプ制御における特徴部分の説明>

次に、前述したパチンコ遊技機1のランプ制御における特徴部分や変形例などについて、詳細に説明する。

【2493】

(開始9)

図206に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パート

50

の後に実行される S P 前半リーチ A の煽りパートや S P 前半リーチ B の煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各 S P 前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、S P 前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、S P 前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【2494】

(開始11, 開始14)

図206に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが閉まりきる前の時間  $t a 1 \sim t a 1 2$  においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯/点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間  $t a 1 3 \sim t a 1 8$  においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

10

【2495】

(煽り7, 煽り9)

図77(b8), (b9)、図87(e7)、図107(i32)、図108(i34)、図117(n10)、図136(r25), (r27)、図137(r29)、図138(r31), (r33)、および図139(r35)などに示したように、キャラクターのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯/点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクターがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

20

【2496】

(煽り10)

キャラクターが登場する場合には当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定され、キャラクターがセリフを発する場合には当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。たとえば、図76(b4)に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間  $t b 5$  において、演出制御用CPU120は、図76(b5)に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間  $t b 6$  において、演出制御用CPU120は、図76(b6)に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクターが複数表示される場面において、いずれのキャラクターがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯/点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

30

40

【2497】

(煽り17)

演出制御用CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠

50

ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD9において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

【2498】

（煽り18）

演出制御用CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

10

【2499】

（煽り19）

SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2やSP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5においても同様に、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

20

【2500】

（煽り20）

SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2、SP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

30

40

【2501】

（煽りカットイン1）

カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルW4、W5、W6におけるRGBのデータ）は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯/点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

【2502】

（当否13）

当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないSPリーチ演出

50

においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

【2503】

（当否15）

SP後半リーチAにおける子テーブルWD9では、操作促進がないリーチであって、孫テーブルW7に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブルW8に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われないSP後半リーチAの煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブルW7の最後の輝度データ（RGBのデータ）である「FDC」（白色の点灯）を利用するように、孫テーブルW8の輝度データ（RGBのデータ）が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐（決めのタイミング）を分かり易く伝えることができる。

【2504】

（当否17）

SP最終リーチにおける子テーブルWD15においては、図144（r49）～図145（r54）に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐（決めのタイミング）における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【2505】

（当否20）

SP前半リーチAの子テーブルWD4、SP前半リーチBの子テーブルWD7、SP後半リーチAの子テーブルWD11、およびSP後半リーチBの子テーブルWD14においても、SP最終リーチの子テーブルWD17と同様に、孫テーブルW14に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用CPU120は、SP前半リーチA、BやSP後半リーチA、Bにおいては、5800ms間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、SP最終リーチにおいては、3900ms間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

【2506】

（当否21）

ハズレ時に用いられる子テーブルWD4、WD7、WD11、WD14、WD17の各々で最後に指定された孫テーブルW26に基づく枠ランプの点灯態様から、救済当りに用いられる子テーブルWD18の最初に指定された孫テーブルW16に基づく枠ランプの点灯態様に切り替わることで、同色（黄色）かつさらに明るく枠ランプが点灯する。これにより、救済当り時においては、ハズレ報知後の状態と同色（黄色）でかつ当該ハズレ報知後の状態よりも明るく枠ランプが点灯するため、遊技効果ランプ9の点灯態様によって、

10

20

30

40

50

ハズレ報知と、その後の救済当り報知とを、遊技者により分かり易く見せることができる。

【2507】

(エピソード9)

役物が上昇するときにおいては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半リーチAに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

【2508】

(エピソード26)

当りエピソードパートにおいては、当り報知時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピソードパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【2509】

(エピソード27)

再抽選パートの子テーブルWD21, WD22においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピソードパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピソードパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピソードパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【2510】

(再抽選演出2)

図155(tA6)に示すように、当りエピソードパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

【2511】

(再抽選演出7, 再抽選演出14, 再抽選演出16)

当りエピソードパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ(たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ)に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピソードパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

【2512】

(再抽選演出19)

再抽選パートの子テーブルWD21においては、再抽選後に最終的に図柄が確定すると

10

20

30

40

50

きのランプ制御として、当りエピログパートの子テーブルWD 3, WD 6, WD 10, WD 13, WD 16と共通して孫テーブルW 1が用いられる。これにより、当りエピログパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピログパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

#### 【2513】

(再抽選演出20)

再抽選パートの子テーブルWD 20においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピログパートの子テーブルWD 3, WD 6, WD 10, WD 13, WD 16とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「2」の図柄から昇格して「3」の図柄に入れ替わる場合の時間t B 7 ~ t B 9におけるレインボー色の点灯は、当りエピログパートにおいて一旦、「2」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

10

#### 【2514】

<ランプ制御に関する詳細説明>

次に、前述したランプ制御に関して、特に言及すべき特徴部分について、図274 ~ 図276を参照しながら、詳細に説明する。

20

#### 【2515】

[当り時とハズレ時におけるランプ制御の比較について]

図274 ~ 図276は、当り時とハズレ時におけるランプの比較を説明するための図である。

#### 【2516】

まず、図274を参照しながら、ハズレ時におけるランプ制御について説明する。図274に示すように、SP前半リーチA, B, SP後半リーチA, Bの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルW 8に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 8においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、100000msで「FDC」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 8に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐(決めのタイミング)の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。また、SP最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブルW 10に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 10においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、「500」または「D00」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 10に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐(決めのタイミング)の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

30

#### 【2517】

その後、SP前半リーチA, B, SP後半リーチA, B, SP最終リーチの各々における煽りパートを経由したハズレエピログパートにおいては、まず、孫テーブルW 13に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 13においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msで「888」が指定され、次の190msで「444」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW 13に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐の後、リーチ演出で味方キャラクタが敗北するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

40

#### 【2518】

孫テーブルW 13に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW 14に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW 14においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして250ms間隔で「444」また

50

は「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW14に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが残念がっている演出に対応させて、枠ランプを孫テーブルW13に基づく白色の点灯よりも暗めの白色で点灯させる。

【2519】

孫テーブルW14に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW15に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW15においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の10msで「444」が指定され、次の550msで「111」が指定され、最後の60000ms（10分間）で「111」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW15に基づきランプ制御を行うことで、ハズレが報知されて画面が暗転するような演出に対応させて、枠ランプを消灯させる。

10

【2520】

孫テーブルW15に基づきランプ制御が行われた後、図203を参照しながら説明したように、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、リーチ前の開始パートにおいても用いられていた孫テーブルW26に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW26においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、通常背景に対応する黄色のパターンに対応するデータが指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW26に基づきランプ制御を行うことで、リーチ前の開始パートと同様に、枠ランプを通常背景に対応する黄色（背景黄点灯のパターン）で点灯させる。

20

【2521】

次に、図275を参照しながら、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由して当りエピローグパートに移行する場合について、当り時におけるランプ制御について説明する。

【2522】

図275に示すように、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートの最終においては、孫テーブルW8に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW8に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを白色で点灯させる。

【2523】

その後、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由した当りエピローグパートにおいては、まず、孫テーブルW19に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW19においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msで「FFF」が指定され、次の30msで「333」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW19に基づきランプ制御を行うことで、味方キャラクタが勝利するような演出に対応させて、枠ランプを白色で点滅させる。

30

【2524】

孫テーブルW19に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW1においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、30ms間隔で七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

40

【2525】

孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW21においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして20ms間隔で各ランプに対して順番に「AAA」が指定され、最終的に60000ms（10分）で各ランプに対して「000」が指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づき

50

ランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。

【2526】

孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【2527】

次に、図276を参照しながら、SP最終リーチにおける煽りパートを經由して当りエピソードパートに移行する場合について、当り時におけるランプ制御について説明する。

【2528】

図276に示すように、SP最終リーチにおける煽りパートの最終においては、孫テーブルW10に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW10に基づきランプ制御を行うことで、当否分岐（決めのタイミング）の演出に対応させて、枠ランプを赤色で点滅させる。

【2529】

その後、SP最終リーチにおける煽りパートを經由した当りエピソードパートにおいては、まず、孫テーブルW20に基づきランプ制御が行われるようになっている。孫テーブルW20においては、枠ランプに含まれる各ランプに出力されるRGBのデータとして、最初の40msで七色（レインボー色）に対応する様々な輝度のデータがまばらに指定され、次の30msで「333」が指定され、このようなRGBのデータが繰り返し指定されている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW20に基づきランプ制御を行うことで、役物が落下するような演出に対応させて、枠ランプを七色で点滅させる。

【2530】

孫テーブルW20に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、枠ランプを当り確定に対応するレインボー色でなめらかに点灯させる。

【2531】

孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われた後、今度は、孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW21に基づきランプ制御を行うことで、当り図柄を出すような演出に対応させて、枠ランプを図柄出しに対応する明るめの白色で点灯させる。

【2532】

孫テーブルW21に基づきランプ制御が行われた後、再び、孫テーブルW1に基づきランプ制御が行われるようになっている。演出制御用CPU120は、孫テーブルW1に基づきランプ制御を行うことで、最終的に当り図柄が画面中央で表示されるような演出に対応させて、枠ランプをレインボー色でなめらかに点灯させる。

【2533】

図274～図276を参照しながら説明した実施例において、特徴的な部分について、以下で説明する。

【2534】

（当否19）

図274に示すように、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを經由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（RGBのデータ）が「FDC」であるのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ（RGBのデータ）が「888」や「444」である。これにより、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。ま

10

20

30

40

50

た、SP最終リーチにおける煽りパートを經由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ（RGBのデータ）が「D00」を含むのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ（RGBのデータ）が「888」や「444」である。これにより、SP最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

#### 【2535】

（役物動作1）

図275および図276に示すように、当りエピソードパートにおいては、孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのRGBのデータが30ms 10  
sec間隔で切り替わる。これに対して、図274に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルW14に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのRGBのデータが当り時よりも長い250ms 20  
sec間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着いた態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

#### 【2536】

（役物動作2）

図276に示すように、SP最終リーチの当りエピソードパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブルW20に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボー色の有彩色と、無彩色（「333」のRGBデータ）とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当りとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブルW21に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当りとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、SP最終リーチのエピソードパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。 30

#### 【2537】

（図柄の揺れ態様について）

ここで、図柄の揺れ態様について、図277を用いて詳細に説明する。図277は、図柄の揺れ態様を説明するための図である。前述した煽りパートや再抽選パートにおける図柄揺れ期間において、飾り図柄は、図277（a）に示す第1態様～第3態様のような動きや、図277（b）に示す第1態様～第3態様のような動きをする。具体的には、図277（a）に示す第1態様は、画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図277（a）に示す第2態様は、第1態様よりも上側に飾り図柄が位置する態様である。図277（a）に示す第3態様は、第1態様よりも下側に飾り図柄が位置する態様である。

#### 【2538】

また、図277（b）に示す第1態様は、正面視で画面の中央位置に飾り図柄が位置する態様である。図277（b）に示す第2態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として右回転することにより、第1態様をよりも飾り図柄が左向きとなる位置となる態様である。図277（b）に示す第3態様は、飾り図柄の中心を垂直軸として左回転することにより、第1態様をよりも飾り図柄が右向きとなる位置となる態様である。 40

#### 【2539】

（再抽選演出の変形例）

図278は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図278（A）が7図柄による再抽選演出の詳細説明図である。また、図278（B）が各再抽選演出のタイミングチャートである。図278（A）に示すように、（D1）、（D2）に示すように図柄 50

が拡大表示された後、(D3)、(D4)に示すように図柄が縮小される。その後、(D5)に示すように、図柄が通常サイズとなる。そして、(D6)に示すように、背景が再抽選演出用の背景に切り替えられ、再抽選演出がスタートする。その後、(D7)に示すように図柄が上下に揺れる揺れ期間となる。その後、(D8)～(D9)にかけて「7」図柄が縮小されて表示される。

#### 【2540】

その後、(D10)に示すように、「7」図柄の下にボタン画像とタイムゲージとがうっすら表示される。その後、(D11)に示すように、「7」図柄が表示された状態でボタン画像とタイムゲージとがくっきり表示される。そして、(F12)に示すように、時間の経過とともにタイムゲージが減少していく。タイムゲージは、ボタン操作の有効期間を示す表示である。(D12)の状態から遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合、(D13)～(D20)に示すように、「7」が高速変動し、薄い表示とくっきりした表示とが繰り返される。(D20)の後も同様の高速変動を繰り返す。

10

#### 【2541】

図278(B)に示すように、各再抽選演出のタイミングチャートに示すように、ボタン操作により図柄高速変動する再抽選演出が実行されるときに図柄送り期間はいずれの再抽選演出でも同様である。ここで、再抽選演出には、偶数図柄から奇数図柄に成り上がる第1再抽選演出と、偶数図柄から偶数図柄で変化しない第2再抽選演出と、7図柄から7図柄で変化しない第3再抽選演出とがある。たとえば、第1再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからすぐに操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間(t1)があり、その後図柄が確定する。

20

#### 【2542】

また、第2再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからt2後にボタンが操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間(t1-t2)があり、その後図柄が確定する。また、第3再抽選演出において、ボタン操作可能なタイミングからt1後にボタンが操作されて図柄送り演出が開始された場合、図柄送り期間の終了後に飾り図柄の揺れ期間が無く、そのまま図柄が確定する。このように、どのようなタイミングでボタンが操作されたとしても図柄送り期間は一定であり、その後の図柄揺れ期間から図柄確定までの期間でボタン操作までも時間が吸収されるようになっている。このような関係は、第1再抽選演出～第3再抽選演出のいずれの再抽選演出でボタン操作が実行された場合も同様である。

30

#### 【2543】

[再抽選演出26～28について]

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

#### 【2544】

(再抽選演出の変形例)

図279は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。図279の(K1)～(K3)に示すように、当否決定の場面のいずれのタイミングでボタンが操作されたとしても、ホワイトアウト後に飾り図柄は同じ動きをする。具体的には、(K1)に示すように促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、(K4)に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において5秒後には(K5)に示すように3図柄が正面を向いた状態となる。

40

#### 【2545】

また、(K2)に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後1秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、(K4)に示すようなエピローグパートでの図柄出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において4秒後には(K6)に示すように3図柄が正面より左側を向いた状態となる。また、(K3)に示すように当否決定の場面で促進表示がされた後2秒後にボタンが操作された場合には、役物可動と当りエピローグパートが実行され、(K4)に示すようなエピローグパートでの図柄

50

出しが行われる。その後、図柄揺れ期間において3秒後には(K7)に示すように3図柄が正面より右側を向いた状態となる。

【2546】

このように、第1の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が正面の位置となり、第2の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第3の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なっても、その後に、共通の演出として(K8)~(K17)に示すような、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる再抽選演出が実行される。そして、(K17)の後に図柄送り演出が実行される。なお、図279においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

10

【2547】

(再抽選演出26)

図279に示したように、画像表示装置5の画面中央にスティックコントローラ31Aを示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい((K4)からの図柄揺れ期間)。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに(K8)~(K17)にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ31Aがいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

20

【2548】

(再抽選演出27)

ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。

【2549】

(再抽選演出28)

ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

30

【2550】

(再抽選演出29)

複数のSPリーチの中には、有利状態に制御されるか否かの当否決定時の分岐においてボタン操作等の操作促進が報知されないものが含まれる。このようなSPリーチでは、操作に伴う尺ずれが発生しない。しかし、このようなSPリーチであっても尺ずれが発生するSPリーチと同様の再抽選演出が実行されるようにすればよい。これによれば、尺ずれの有無に関わらず共通の演出により再抽選演出が1つしかない場合でも違和感を生じさせないようにすることができ、また、再抽選演出を1つとすることでデータ容量を削減することができる。

40

【2551】

(再抽選演出30)

図279に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されて

50

いる。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置（K3）から正面位置（K5）を経由して左側の位置（K6）へ移動する一連の動きのうちのいずれかの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作のいずれかとなっているときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

#### 【2552】

[再抽選演出21～25について]

再抽選パートにおける特徴部分について、番号を振って説明する。

10

#### 【2553】

（再抽選演出の変形例）

図280は、再抽選演出の変形例を説明するための図である。（L1）は、図柄送り期間において動作促進表示が表示されてから早いタイミングで操作された場合の図である。（L2）は、動作促進表示が表示されてから（L1）よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。（L3）は、動作促進表示が表示されてから（L2）よりも遅いタイミングで操作された場合の図である。そして、図280の（L1）～（L3）に示すように、再抽選演出における図柄送り期間において、いずれのタイミングでボタンが操作されたとしても図柄出しは同じように行われ。その後、ホワイトアウトを挟み飾り図柄は同じ動きをした後に停止する。具体的には、（L1）に示すように、動作促進表示がされた後直ぐにボタンが操作された場合には、（L4）～（L5）に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、（L6）に示すように、図柄の揺れが開始され、所定期間経過後に（L7）に示すような3図柄が正面よりも右を向いた状態となる。

20

#### 【2554】

また、（L2）に示すように、動作促進表示がされた後（L1）よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、（L4）～（L5）に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、（L6）に示すように、図柄の揺れが開始され、（L1）のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に（L8）に示すような3図柄が正面よりも右を向いた状態となる。また、（L3）に示すように、動作促進表示がされた後（L2）よりも遅いタイミングでボタンが操作された場合には、（L4）～（L5）に示すような図柄出しが実行された後、図柄が通常サイズとなる。その後、（L6）に示すように、図柄の揺れが開始され、（L2）のときよりも短い図柄揺れ期間の経過後に（L9）に示すような3図柄が正面を向いた状態となる。

30

#### 【2555】

このように、第1の操作タイミングでは、図柄揺れ期間後に図柄が右側を向いた位置となり、第2の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が左側を向いた位置となり、第3の操作タイミングでは、図柄の揺れ期間後に図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、操作タイミングにより、図柄の揺れ期間において図柄の向きが異なったとしても、その後に、共通の演出として（J1）～（J10）に示すように、ホワイトアウト後に図柄を回転させながら縮小させる演出が実行される。その後、（J11）～（J17）に示すように、図柄の揺れの期間後に図柄が停止する。なお、図280においては、奇数図柄を用いて説明したが、偶数図柄でも同様の演出が実行される。

40

#### 【2556】

（再抽選演出21）

変形例においては、図280の（L1）～（L3）に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者が押しボタン31Bを操作することにより、（L4）～（L6）に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングで押しボタン31Bが操作されたとしても、（L4）～（L5）に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺

50

れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第1の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第2の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第3の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に（J1）～（J18）にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、押しボタン31Bがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【2557】

（再抽選演出22）

操作有効期間中の第1タイミングで押しボタン31Bが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる（図280（L3）の操作無しの例）。操作有効期間中の第1タイミングよりも早い第2タイミングで押しボタン31Bが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第1タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図280（L2）の操作が第2タイミングの例）。操作有効期間中の第2タイミングよりも早い第3タイミングで押しボタン31Bが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第2タイミングよりも早かった分延長されて表示される（図280（L1）の操作が第1タイミングの例）。このように、いずれのタイミングで押しボタン31Bが操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【2558】

（再抽選演出23）

図280に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

【2559】

（再抽選演出24）

図280に示すように、図柄の揺れ期間では、（J10）～（J12）にかけて図柄が奥側に揺れた後、（J13）～（J14）にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、（J15）～（J16）にかけて図柄が手前側に揺れた後、（J17）～（J18）にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず（J18）に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

【2560】

（再抽選演出25）

図280の（J1）のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ9がレインボー色で点灯するように設計されている。（J1）のタイミングは、操作タイミングによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ9の変更の始点とすることで、開始契機を設計者が決め易い。なお、（J1）のタイミングではなく共通スタート表示が開始される（J2）のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。

【2561】

< 主な構成および効果 >

以下に、パチンコ遊技機1の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

10

20

30

40

50

## 【 2 5 6 2 】

( F 2 0 1 9 - 1 1 6 )

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

可動体（たとえば、役物、可動体 3 2）と、

表示手段（たとえば、画像表示装置 5）と、を備え、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（たとえば、大当りとなるか否かを報知する報知演出）を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、当該当否が報知される当否報知パート（たとえば、当りエピソードパートのうちの役物可動により大当りを報知する当否報知パート）と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパート（たとえば、当りエピソードパート）とを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、該セリフ音に対してセリフ字幕が表示される最初の該キャラクタは味方キャラクタであり（たとえば、図 1 2 8（r 2）に示す例）、

前記表示手段は、導入パートから当否報知パートに移行するタイミングにおいて、導入パートにおける演出表示に対して特定動作を促す促進表示の導入表示を優先して表示を行うことで、演出表示を視認困難な状態とし、その後、演出表示を視認可能な状態で、促進表示を行い（たとえば、図 1 4 4（r 4 9）～図 1 4 5（r 5 4）に示す例）、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置（たとえば、退避位置）から前記表示手段の前面側の第 2 位置（たとえば、進出位置）に進出し（たとえば、図 1 4 6 に示す例）、

前記表示手段は、

前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピソードパートに対応する表示を行い（たとえば、図 1 8 6、図 1 8 7 に示す例）、

エピソードパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕の表示を行い、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示を行い（たとえば、図 1 4 7～図 1 4 9 に示す例）、

エピソードパートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い（たとえば、図 1 8 8 に示す例）。

## 【 2 5 6 3 】

具体的には、煽りパートとしての各 S P リーチにおいて最初にセリフを発するキャラクタは味方キャラクタとなっている（たとえば、図 1 2 8（r 2））。これによれば、S P リーチ開始時に遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができる。また、煽りパートから当否報知パートに移行するタイミングで、煽りパートにおける演出の表示に対しトリガを操作を促すトリガ表示の導入画像を優先して表示することで煽りパートの演出表示が見えなくなり、その後トリガボタンを操作する画像と煽りパートにおける演出が視認できるようになる（たとえば、図 1 4 4（r 4 8）～（r 5 1））。これによれば、導入画像によりインパクトを与えつつ、導入画像からトリガボタンの画像となることで煽りパートの演出が確認できるため遊技者を盛り上げることができる。また、役物の退避が完了するまでに当りエピソードパートの背景表示となるた演出の流れの中で表示の美観を損ねないようにすることができる。また、当りエピソードパートにおいて最終のセリフ字幕の表示が終了してから図柄が拡大表示されるため、字幕表示が図柄に重なること、および図柄出しのメッセージであると勘違いすることを防ぐことができる。また、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、S P 前半リーチ B や S P 後半リーチ B など）。このよう

10

20

30

40

50

な煽りパートでの演出は、味方キャラクターがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。また、展開の遅い当りエピローグパートにおいて、字幕がしっかりと付されるため、キャラクターが何を喋っているかを分かり易くし祝福感を強調することができる。また、展開の早い煽りパートにおいては映像の切り替わりで内容を伝えるのを第1に、補助的な字幕表示で映像の展開を邪魔しないようにすることができる。これにより、一連の演出を好適に見せることができる。

【2564】

10

(F2019-117)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、  
前記報知演出は、第1報知演出と第2報知演出とを含み、  
前記第1報知演出および前記第2報知演出において、いずれもキャラクターが発するセリフ音が出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出のいずれも、キャラクターが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

20

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクターが発するセリフ数が異なり、  
前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクターが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクターが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く、  
前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクターが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクターが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い。

【2565】

具体的には、図188に示すように、エピローグパートにおいてキャラクターのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるSPリーチ中のキャラクターに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクターが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

30

【2566】

40

(F2019-118)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出実行手段と、  
発光手段と、  
前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、  
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

50

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて表示された前記第1図柄を用いて、前記第1再抽選演出または前記第2再抽選演出を実行し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

#### 【2567】

具体的には、図189に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

#### 【2568】

(F2019-119)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

10

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

前記第1再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第2図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

前記第2再抽選演出は、前半パートで前記入替表示を開始してから、後半パートで前記第1図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

30

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【2569】

具体的には、図189に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後再度「2」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。

40

【2570】

(F2019-120)

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

50

演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120）と、  
発光手段（たとえば、枠ランプ等）と、

前記発光手段を制御する発光制御手段（たとえば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し（たとえば、輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（たとえば、大当たりとなるか否かを報知する報知演出）を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態（たとえば、昇格なし通常大当たり遊技状態）と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態（たとえば、昇格ありの確変大当たり遊技状態）とを含み、

10

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート（たとえば、煽りパート）と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパート（たとえば、当りエピローグパート）と、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パート（たとえば、再抽選パート）とを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パート（図155（A6）～図169（A46））と後半パート（たとえば、図170（B1）～図171（B6）または図174（C1）～図174（C6））とを含み、

前記演出実行手段は、

20

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄（たとえば、2図柄）を表示した後に当該第1図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第2図柄（たとえば、3図柄または7図柄）を表示する第1再抽選演出（たとえば、図155（A6）～図169（A46）、図170（B1）～図171（B6））を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄（たとえば、2図柄）を再び表示する第2再抽選演出（たとえば、図155（A6）～図169（A46）、図174（C1）～図174（C6））を実行可能であり、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第2図柄（たとえば、7図柄）を表示した後に当該第2図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第2図柄を再び表示する第3再抽選演出（たとえば、図155（A6）～図169（A46）、図278（D6）～（D20））を実行可能であり、

30

前記第1再抽選演出と前記第2再抽選演出と前記第3再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され（たとえば、図278（B）に示すように演出尺が同一である）、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し（たとえば、図155（A5）に示すなめらかなレインボー色の点灯に対応する輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、

40

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し（たとえば、図157（A6）に示す再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該再抽選演出用の輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し（たとえば、図171（B5）以降、図17

50

5 (C5) 以降になめらかなレインボー色の点灯に対応する輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する)、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し(たとえば、図172(B8)以降、図176(C8)以降に、なめらかなレインボー色の点灯に対応する輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する)、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルからファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する(たとえば、図173(D1)以降、図177(E1)以降に、なめらかなレインボー色の点灯に対応する輝度データテーブルから、ファンファーレ対応の点灯に対応する輝度データテーブルへ切り替え、当該ファンファーレ対応の点灯に対応する輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する)。

10

#### 【2571】

具体的には、偶数図柄(たとえば2図柄)を表示した後に偶数図柄(たとえば2図柄)を表示するパターン、偶数図柄(たとえば2図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば3図柄)を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄(たとえば7図柄)を表示した後に奇数図柄(たとえば7図柄)を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。

20

#### 【2572】

(F2019-121)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

30

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

40

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて前記第1図柄を一旦表示するときと、前記第2再抽選演出の後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示するときとで同一または略同一のアニメーションで当該第1図柄を表示し、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

50

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

#### 【2573】

具体的には、前述した図154(A1)～図155(A5)部分における図柄出しと、図174(C1)～図175(C5)部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「2」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにしてもよい。

#### 【2574】

(F2019-122)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

前記演出実行手段は、

前記第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

後半パートで前記第1図柄を再び表示してから図柄確定期間となるまで、当該第1図柄の表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第1図柄が揺れているように当該第1図柄を表示する揺れ表示を行い、

後半パートで前記第2図柄を表示してから前記図柄確定期間となるまで、当該第2図柄の表示態様を前記第1態様と前記第2態様と前記第3態様とに変化させることで当該第2図柄が揺れているように当該第2図柄を表示する揺れ表示を行い、

10

20

30

40

50

前記第 1 態様は、前記第 2 態様および前記第 3 態様のいずれよりも、遊技者が図柄を視認しやすい態様であり、

前記演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、

前記第 1 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が第 1 タイミングで行われた場合、前記第 1 再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに前記第 2 図柄が前記第 2 態様となるように当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を揺れ表示で表示し、

前記第 1 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングと異なる第 2 タイミングで行われた場合、前記第 1 再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングとなったときに前記第 2 図柄が前記第 3 態様となるように当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を揺れ表示で表示し、

10

前記第 1 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングおよび前記第 2 タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第 2 図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後再度、当該第 2 図柄を揺れ表示で表示し、その後、前記図柄確定期間となるときに当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を前記第 1 態様で停止表示し、

前記第 2 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングで行われた場合、前記第 2 再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングになったときに前記第 1 図柄が前記第 2 態様となるように当該第 1 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 1 図柄を揺れ表示で表示し、

20

前記第 2 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 2 タイミングで行われた場合、前記第 2 再抽選演出に対応する演出を実行した後に前記所定タイミングとなったときに前記第 1 図柄が前記第 3 態様となるように当該第 1 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 1 図柄を揺れ表示で表示し、

前記第 2 再抽選演出において前記動作促進表示を実行しているときに、動作が前記第 1 タイミングおよび前記第 2 タイミングのいずれで行われても、前記所定タイミングから前記第 1 図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後再度、当該第 1 図柄を揺れ表示で表示し、その後、前記図柄確定期間となるときに当該第 1 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 1 図柄を前記第 1 態様で停止表示し、

30

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

40

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【 2 5 7 5 】

具体的には、図 2 8 0 の ( L 1 ) ~ ( L 3 ) に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示され

50

ている期間において、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、( L 4 ) ~ ( L 6 ) に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作されたとしても、( L 4 ) ~ ( L 5 ) に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第 1 の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第 2 の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第 3 の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後( J 1 ) ~ ( J 1 8 ) にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、

10

## 【 2 5 7 6 】

( F 2 0 1 9 - 1 2 6 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、複数の発光手段と、前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

20

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクタに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクタのアクションに対応して切り替わるように構成される。

30

## 【 2 5 7 7 】

具体的には、図 1 8 1 ~ 図 1 8 3 に示したように、煽りパートにおいてキャラクタがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する(たとえば、r 2 5 , r 2 7 , r 2 9 , r 3 1 , r 3 3 , r 3 5 の場面)。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ 9 の輝度データ(孫テーブルにおける R G B のデータ)が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクタに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図 7 7 ( b 8 ) , ( b 9 )、図 8 7 ( e 7 )、図 1 0 7 ( i 3 2 )、図 1 0 8 ( i 3 4 )、図 1 1 7 ( n 1 0 )、図 1 3 6 ( r 2 5 ) , ( r 2 7 )、図 1 3 7 ( r 2 9 )、図 1 3 8 ( r 3 1 ) , ( r 3 3 )、および図 1 3 9 ( r 3 5 ) などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯/点滅するように輝度データ(孫テーブルにおける R G B のデータ)が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクタがセリフを發せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

40

## 【 2 5 7 8 】

50

( F 2 0 1 9 - 1 2 7 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
音出力手段と、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、  
当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

【 2 5 7 9 】

具体的には、役物が動作することにより、リーチ開始時の演出からS P前半リーチの演出へと演出が切り替わるようにしてもよい。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされるようにしてもよい。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からS P前半リーチに対応する画面へと表示が徐々に切り替わるようにしてもよい。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブルからS P前半リーチの輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられるようにしてもよい。また、役物が上昇する途中でS P前半リーチに対応した音出力されるようにしてもよい。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにS P前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがS P前半に対応するものに切り替えられるため、S P前半の煽りパートを好適に表示させることができる。

【 2 5 8 0 】

( F 2 0 1 9 - 1 2 8 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、前記表示手段は、

導入パートにおいて、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、当該特定動作が行われることで、カットイン表示を行い、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、当該セリフ音に対して前記表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、前記特定領域にセリフ字幕が表示されず、

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、

カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される前記発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。

#### 【2581】

具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルW4，W5，W6におけるRGBのデータ）は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯/点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

#### 【2582】

(F2019-129)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記報知演出は第1報知演出と第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

前記表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、

前記音出力手段は、音出力を継続し、

前記発光制御手段は、第1報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

前記表示手段は、前記特定動作を促す前記促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、

前記音出力手段は、音出力をせず、

前記発光制御手段は、第2報知演出用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、第2報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されている。

#### 【2583】

具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないS

10

20

30

40

50

Pリーチ演出においては、消音状態とし、かつ枠ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐（決めのタイミング）を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決めのタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決めのタイミングを演出することができる。

10

## 【2584】

(F2019-130)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、  
導入パートは、第1シーンと、当該第1シーンより後の第2シーンと、を含んで構成され、

前記第1シーンにおいて、第1動画データが用いられ、

前記第2シーンにおいて、第2動画データが用いられ、

前記第2シーンの方が前記第1シーンよりも演出の進行速度が遅く、

前記第1動画データは、複数の特定キャラクタ画像により、特定キャラクタの動きが表現される動画データであり、

前記第2動画データは、1の特定キャラクタ画像とエフェクト画像とにより、前記特定キャラクタの動きが表現される動画データである。

20

## 【2585】

具体的には、煽りパートにおける(r48)の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、(r48)の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、(r48)において実行される演出は、爆チューの画像と味方6人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

30

## 【2586】

(F2019-131)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、  
閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、

前記遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、

40

50

前記遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、

前記遮蔽表示が開放動作を行う場合は、前記演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。

【2587】

具体的には、前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広がるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実みをもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

10

【2588】

(F2019-132)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

20

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

【2589】

具体的には、煽りパートにおいては、SPリーチのBGMが出力されるとともに、セリフ音と物理音（動作音とも称する）とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ8L, 8Rから出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

30

【2590】

(F2019-133)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出実行手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

40

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

50

前記演出実行手段は、

前記第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

前記第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、前記複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて、前記第 1 図柄を一旦表示するときに、当該第 1 図柄の表示態様を第 1 態様と第 2 態様と第 3 態様とに変化させることで当該第 1 図柄が揺れているように当該第 1 図柄を表示するものであり、

10

エピローグパートから再抽選パートへ移行する場合において、前記第 1 図柄が前記第 1 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 2 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 3 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、

前記演出実行手段は、前記第 1 図柄が前記第 1 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 2 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときと、前記第 1 図柄が前記第 3 態様で表示されているタイミングでエピローグパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、前記第 1 図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第 1 図柄を表示して前記第 1 再抽選演出または前記第 2 再抽選演出を実行し、

20

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて前記発光手段を制御し、

30

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

【 2 5 9 1 】

具体的には、図 2 7 9 に示したように、画像表示装置 5 の画面中央にスティックコントローラ 3 1 A を示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい（( K 4 ) からの図柄揺れ期間）。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに（( K 8 ) ~ ( K 1 7 ) ）にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ 3 1 A がいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

40

【 2 5 9 2 】

50

( F 2 0 2 0 - 0 0 5 )

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクタが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、前記第1セリフ字幕が表示されている状態で、前記第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

前記第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび前記第2セリフ字幕の表示が開始されるときに少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【 2 5 9 3 】

具体的には、煽りパートにおいては、図191(A)に示すように、キャラクタのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第1の字幕の表示期間と次に表示される第2の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第1の字幕と、第2の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態に変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くすることができる。

【 2 5 9 4 】

( F 2 0 2 0 - 0 0 6 )

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

表示手段(たとえば、画像表示装置5)と、

複数の発光手段(たとえば、枠ランプ等)と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段(たとえば、演出制御用CPU120)と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し(たとえば、輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する)、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出(たとえば、大当りとなるか否かを報知する報知演出)を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート(たとえば、煽りパート)と、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピローグパート(たとえば、当りエピローグパート)とを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート(たとえば、煽りパート)と、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピローグパート(たとえば、ハズレエピローグパート)とを含んで構成され、

前記表示手段は、

第2エピローグパートにおいて、前記有利状態に制御されない旨を報知する表示を行い(たとえば、図203(X30)の残念の表示)、

その後、切替表示を行い(たとえば、図203(X33)のアイキャッチの表示)、

その後、背景表示を行い(たとえば、図203(X34)(X35)の通常背景の表示)、

その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い(たとえば、図203(

10

20

30

40

50

X 3 5 ) に示すように図柄確定コマンドの受信により図柄を確定停止する)、

その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し(たとえば、図 2 0 3 ( X 3 6 ) に示すように図柄確定コマンドの受信により図柄を確定停止する)、

複数の発光手段は、演出用発光手段と、第 4 図柄用発光手段とを含み(たとえば、枠ランプ等、第 4 図柄ユニットの L E D )、

前記発光制御手段は、

第 2 エピローグパートにおいて、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて、前記演出用発光手段を制御し(たとえば、ハズレエピローグパートにおいて、ハズレ時の輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する)、

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該切替表示に対応する輝度データテーブルを用いて前記演出用発光手段を制御し(たとえば、アイキャッチの表示が行われるときに、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する)、

10

背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該背景表示に対応する輝度データテーブルを用いて前記演出用発光手段を制御し(たとえば、通常背景の表示が行われるときに、背景用の輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する)、

図柄の停止表示が行われるときに、第 4 図柄変動用の輝度データテーブルから第 4 図柄停止用の輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該第 4 図柄停止用の輝度データテーブルを用いて前記第 4 図柄用発光手段を制御し(たとえば、図柄の停止表示が行われるときに、第 4 図柄変動用の輝度データテーブルから第 4 図柄停止用の輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該第 4 図柄停止用の輝度データテーブルを用いて第 4 図柄の L E D の発光を制御する)、

20

図柄の停止表示が行われるときに、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて前記演出用発光手段を制御し(たとえば、図柄の停止表示が行われるときに、背景用の輝度データテーブルを継続して用いて枠ランプ等を制御する)、

図柄の変動表示が開始されるときに、第 4 図柄変動用の輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該第 4 図柄変動用の輝度データテーブルを用いて前記第 4 図柄用発光手段を制御し(たとえば、図柄の変動表示が開始されるときに、第 4 図柄変動用の輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替え、当該第 4 図柄用の輝度データテーブルを用いて第 4 図柄の L E D の発光を制御する)、

30

図柄の変動表示が開始されるときに、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて前記演出用発光手段を制御する(たとえば、図柄の変動表示が開始されるときに、背景用の輝度データテーブルを継続して用いて枠ランプ等を制御する)。

【 2 5 9 5 】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ 9 の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキ

40

50

タッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。  
【2596】

[開始1]

当否報知パートまでにおいて、可動体が第1位置から表示手段の前面側の第2位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

表示手段は、可動体が第2位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から第1位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

10

発光制御手段は、可動体が第2位置に進出するときに、可動体可動用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、切替後のシーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

音出力手段は、可動体が第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から第1位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力する。

【2597】

具体的には、図184および図185に示すように、役物が動作することにより、SP前半リーチAの演出からSP後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP後半リーチAに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作パートの輝度データテーブル(後述する図215に示す子テーブルWD8)からSP後半リーチAの輝度データテーブル(後述する図217および図218に示す子テーブルWD9)へと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中でSP後半対応音(たとえば、SP後半のBGM)が出力される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示になってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物が初期位置へ戻る途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルがSP後半に対応するものに切り替えられるため、SP後半の煽りパートを好適に表示させることができる。

20

30

【2598】

[開始2]

可動体の可動前に、特定表示位置に縮小された図柄が表示されており、

可動体が可動することにより、特定表示位置に可動体が被るものであり、

可動体が可動することに応じて、縮小表示されている図柄の表示レイヤよりも優先されるレイヤにおいて、可動体の可動に対応するエフェクト表示が行われ、

40

可動体が退避を開始し、特定表示位置に位置しなくなった以降において、エフェクト表示から、縮小された図柄が表示された状態の切替後の演出に対応する表示に切り替わる。

【2599】

具体的には、図184および図185に示すように、役物が動作することにより、SP前半リーチAの演出からSP後半リーチAの演出へと演出が切り替わる。また、役物の動作前には、画面の左右下隅に「2」図柄が縮小されて表示されている。役物が動作した場合には、縮小された「2」の飾り図柄が表示されていた場所と重なる位置まで、役物の文字のうち「P」の文字が位置するように、役物が落下する。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が、縮小表示されている「2」図柄よりも前方

50

の優先されるレイヤにて表示される。そして、役物が落下位置から上昇し「2」図柄が役物と重ならない位置となった以降に、エフェクト画像が徐々に薄くなるとともに、SP後半リーチAに対応する背景や「2」図柄がうっすら表示される。これによれば、役物動作中は、縮小された飾り図柄が表示されてしまうことで、美観が良くない表示となることを防ぐことができる。また、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観が良くない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP後半に対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で縮小された飾り図柄が表示されるため、役物動作に応じた好適な演出の切り替えとすることができる。

10

【2600】

[開始3]

可動体が可動し、特定表示位置に到達する前にエフェクト表示が行われる。

【2601】

具体的には、図184に示すように、役物が動作し、落下の最下端の位置に到達する前にエフェクト画像を表示する。これによれば、縮小された飾り図柄を早目に隠すことができ、役物を交えた好適な演出の切り替えとすることができる。

【2602】

[開始4]

エフェクト表示から発展後の演出の表示に切り替えられるときに、エフェクト表示が可動体に関連する画像を用いて切り替えられる。

20

【2603】

具体的には、エフェクト画像から後半に発展する際の演出の画像に切り替わる際に役物に関連する画像を表示するようにしてもよい。具体的には、図185(h7)~(h10)に対応する場面において、役物が上昇する際に「POWERFULII」の文字や、主要キャラクターである夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像などが表示されるようにしてもよい。これによれば、演出が切り替わる際に連動性を持たせることで、役物を交えた好適な演出の切り替えを見せることができる。

【2604】

30

[開始5]

閉鎖動作を経て閉鎖態様となることで演出表示を視認不能とし、当該閉鎖態様となった後に開放動作を行うことで演出表示を視認可能とする遮蔽表示があり、

遮蔽表示は、導入パートに関連するタイミングで実行可能であり、

遮蔽表示が閉鎖動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が小さくなるにつれて、当該演出表示の明度が下がる態様となり、

遮蔽表示が開放動作を行う場合は、演出表示を視認可能な領域が大きくなるにつれて、当該演出表示の明度が上がる態様となる。

【2605】

具体的には、前述したシャッターは、閉じることで後ろで実行されている演出の画像を視認不能とし、閉じた後に開くことで実行されている演出の画像を視認可能とする画像である。また、シャッターは、煽りパートの開始前という煽りパートに関連したタイミングで実行される。そして、シャッターが閉まる態様となる場合には、演出が視認可能な領域が狭くなるにつれて画面輝度を低下させ、シャッターが開く態様となる場合には、演出が視認可能な領域が広がるにつれて画面輝度が高くなる。これによれば、シャッターの閉鎖、開放時に現実みをもたせることで、演出の流れを好適に見せることができる。なお、後ろで実行されている演出の画像を視認不能や視認可能とすることをシャッターの画像を用いて実行したが、シャッター以外の画像であってもよく、役物で同様の演出を実行してもよい。

40

【2606】

50

## [開始 6]

遮蔽表示に対応する画像は、画面中央に画面両端から扉が閉まっていく形状、または、画面の一方の端部から他方の端部に向かって扉が閉まっていく形状を有する。

## 【2607】

具体的には、前述したシャッターは、画面中央に向けて画面の上下の端から閉まっていく態様である。これによれば、徐々に画面輝度が変化していく演出を好適に見せることができる。また、シャッターは、襖のように画面両端から中央に向かって閉まっていく態様であってもよい。また、シャッターは、画面の上端から画面の下端に向かって閉まっていく態様であってもよい。

## 【2608】

## [開始 7]

遮蔽表示において、演出表示を視認不能としていく対面する扉同士の間の色は黒色で表現されている。

## 【2609】

具体的には、前述した図71に示すように、シャッターの間の画像は、黒色で表現されている。これによれば、図71(a12)に示すようなシャッターが閉まりきる寸前において、画面輝度が下がっているときに実行される演出とシャッターの間の境界を曖昧にし、違和感を無くすことができる。図73(a16)に示すようなシャッターが開き始めるときも同様に違和感を無くすことができる。

## 【2610】

## [開始 8]

遮蔽表示が閉鎖動作を経て開放動作を行った後は導入パートに対応する表示が行われるものであり、

遮蔽表示が開放動作を行っている途中段階において導入パートに対応する表示が行われ、導入パートに対応する表示の明度が段階的に上がっていく一方で、遮蔽表示の解放動作が終了するまでは、当該導入パートに対応する表示は進行せず、遮蔽表示の解放動作が終了してから当該導入パートに対応する表示が進行し始める。

## 【2611】

具体的には、前述した図73、図74に示すように、シャッターが開いた後は、SP前半リーチが開始される。シャッターが開ききるまでは、SP前半リーチの演出が開始されずに徐々に画面輝度が高くなり、シャッター開放後にSP前半の演出が進行する。これによれば、SP前半リーチの演出は、遊技者にとって注目したい演出のため、シャッターが開く前に演出が実行されてしまうことで不満を与えてしまうことを防止できる。

## 【2612】

## [開始 9]

遮蔽表示の解放動作が終了したときには発光手段を消灯させ、

遮蔽表示の解放動作が終了して1フレーム分の画像が表示された後に、導入パートに対応する表示が進行するとともに発光手段の発光が開始する。

## 【2613】

具体的には、図206に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが開ききった状態においては枠ランプが消灯するため、枠ランプの点灯態様によって、シャッターが開ききったタイミングを遊技者に分かり易く伝えることができる。また、開始パートの後に実行されるSP前半リーチAの煽りパートやSP前半リーチBの煽りパートにおいては、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態で開始され、各SP前半リーチに対応する輝度データテーブルに基づき、枠ランプが点灯や点滅を始める。このように、シャッターが開ききった状態かつ枠ランプが消灯した状態となった後、SP前半リーチにおける演出の進行に合わせて枠ランプが点灯開始するため、SP前半リーチが開始したことを遊技者に分かり易く伝えることができる。

## 【2614】

## [開始 10]

10

20

30

40

50

演出表示は、遮蔽表示の閉鎖動作を開始するよりも前に暗転し始め、当該演出表示が完全に暗転するタイミングに合わせて閉鎖動作を終了する。

【2615】

具体的には、前述した図70(a9)に示すように、シャッターの閉鎖が開始される前に画面の輝度が先に下がり、シャッターが完全に閉鎖するタイミングに合わせてシャッターが閉まりきるようになっている。ここで、シャッターが閉鎖するタイミングと合わせて画面の輝度を低下させてしまうと、画面暗転のスピードが速くなり過ぎてしまう恐れがある。そこで、事前に画面輝度を低下することを開始することにより、画面暗転のスピードを適切なものとして、一連の演出を好適に見せることができる。

【2616】

[開始11]

遮蔽表示により演出表示が視認不能となる場合、遮蔽表示が行われるまで輝度データは輝度が切替えられるシナリオ構成となっており、遮蔽表示が閉鎖状態となることにより演出表示が視認不能となっている間から遮蔽表示が解放状態となることにより演出表示が視認可能となることに関連するタイミングまで輝度データが維持されるシナリオ構成となっている。

【2617】

具体的には、図206に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが閉まりきる前の時間 $t_{a1} \sim t_{a12}$ においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯/点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 $t_{a13} \sim t_{a18}$ においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯状態によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯状態を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

【2618】

[開始12]

演出表示は、導入パートが開始される前の表示と、導入パート中の表示とを含み、開始パートにおいて所定演出に対応する表示が行われている間に遮蔽表示が閉鎖動作を行い、その後、遮蔽表示が解放動作を行うことで、導入パートが開始し、導入パートは、複数種類あり、遮蔽表示の解放動作が終了するまで、いずれの導入パートが実行されるかを認識不能とする。

【2619】

具体的には、前述したシャッターが開放するまでは、いずれのSP前半リーチが開始されるかを遊技者に分からなくしている。これによれば、いずれの演出が実行されるかに期待を持たすことができる。

【2620】

[開始13]

遮蔽表示は導入パートに移行するタイミング以外のタイミングにおいても行われることがある。

【2621】

具体的には、前述したシャッターによる演出は、SP前半に発展するタイミング以外のタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、擬似連における再変動2回目から再変動3回目のタイミングであってもよい。また、シャッターが閉鎖してから開放するときに当該変動の保留表示であるアクティブ保留の変化を示唆するアイコン画像(たとえば、緑色の保留画像)を表示し、当該アイコン画像に対応してアクティブ保留が変化(たとえば、青色から緑色に変化するなど)するようにしてもよい。また、SP前半リーチからSP後半リーチへ発展するタイミングでシャッターによる演出を実行してもよい。これに

10

20

30

40

50

よれば、シャッターによる演出の興趣を向上させることができる。

【2622】

[開始14]

輝度データが維持されるタイミングは、遮蔽表示の閉鎖動作が終了したタイミング、遮蔽表示の閉鎖動作が終了してから所定期間が経過したタイミング、または、遮蔽表示の閉鎖動作に関連したタイミングである。

【2623】

具体的には、図206に示すように、開始パートの子テーブルWD1においては、シャッターが閉まりきる前の時間 $t_{a1} \sim t_{a12}$ においては、背景黄点灯、赤点滅、白点滅、および赤点灯などのように、枠ランプが色や輝度を変えながら点灯/点滅するように輝度データが切り替わるのに対して、シャッターが閉まりきった後の時間 $t_{a13} \sim t_{a18}$ においては、枠ランプが輝度を低下させた状態で維持しながら赤色で点灯するように輝度データが維持される。これにより、シャッターが閉まる前は枠ランプの点灯態様によって開始パートにおける演出を盛り上げ、シャッターが閉まっているときは枠ランプの点灯態様を維持することでシャッターが開いたときの演出の内容に遊技者を注目させることができ、その結果、その後の煽りパートにおける演出をよりよく遊技者に見せることができる。

10

【2624】

[開始15]

輝度データが維持される期間は、遮蔽表示が閉鎖態様となった後にそのまま解放動作を行うまでの期間、または、遮蔽表示が閉鎖態様となって、遊技者による動作を促す促進表示が行われるまでの期間である。

20

【2625】

具体的には、前述したシャッターが閉まり自動で開くパターン以外に、シャッターが閉まった後にボタン画像が表示され、ボタン操作を実行することによりシャッターが開放するパターンを設けてもよい。これによれば、シャッターによる演出が複数種類設けられるため、シャッターによる演出の興趣が向上する。

【2626】

[開始16]

遮蔽表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、維持される輝度データから変化する輝度データへと切り替わり、促進表示が行われた後に再び維持される輝度データに切り替わる。

30

【2627】

具体的には、図71および図72に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、そのようなシャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ9（たとえば、枠ランプ）の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われる一方で、シャッター表示が閉鎖態様となって促進表示が行われるタイミングで、遊技効果ランプ9の点灯態様が変化する輝度データテーブルに切り替わって当該輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われ、その後、促進表示が行われた後（促進表示が継続している状態）においては、再び遊技効果ランプ9の点灯態様が維持される輝度データテーブルに基づきランプ制御が行われてもよい。なお、促進表示が行われた後に再び用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルは、促進表示が行われる前に用いられる点灯態様を維持するための輝度データテーブルと同じであってもよいし、異なるものであってもよい。これによれば、シャッター表示が閉鎖態様となっている間は遊技効果ランプ9の点灯態様が維持されるため、その後、シャッター表示が開放態様となってから行われる次の演出に対して遊技者に注目させ易くすることができる。

40

【2628】

50

## [開始 17]

促進表示は、ボタン画像と遊技者の動作を促す促進文字とを含む表示であり、

促進文字が表示されるときに当該促進文字に対応する音が出力され、当該音に紐づいて輝度データが変化する輝度データが組み込まれている。

## 【2629】

具体的には、図71および図72に示すようなシャッター表示を用いた演出において、シャッターが閉鎖態様となる表示になってから、遊技者の動作（たとえば、ボタンを押下する動作、赤外線センサに手をかざすような動作など）を促すような促進表示が行われ、当該促進表示に対応する遊技者の動作が検知されると、シャッターが開くような演出が行われてもよい。そして、促進表示においては、遊技者の動作を促す音声（たとえば、「押せ」の音声）が出力されるとともに、遊技者の動作を促す文字（たとえば、「押せ」の文字）が表示されてもよい。さらに、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ9（たとえば、枠ランプ）の点灯態様を変化させる輝度データテーブルに基づき、当該遊技効果ランプ9のランプ制御が行われてもよい。このようにすれば、遊技者の動作を促す音声に対応して遊技効果ランプ9の点灯態様が変化するため、遊技者の動作を促す音声および遊技効果ランプ9の点灯態様によって、遊技者の動作を促す文字表示を強調させることができ、遊技者に対してより効果的に促進表示に対応する動作を行わせることができる。

10

## 【2630】

## [煽り1]

導入パートは、

有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでのパートであって、

味方キャラクタと敵キャラクタとが争う展開で表示が更新されていくシーンと、味方キャラクタがダメージを負うシーンとを含み、

表示の切り替え間隔がエピローグパートよりも早く、

表示の切り替え数がエピローグパートよりも多い。

20

## 【2631】

具体的には、前述した当否の煽りを行う煽りパートは、味方キャラクタと敵キャラクタとが交互に争う展開で更新されていく演出があった（たとえば、SP前半リーチBやSP後半リーチBなど）。このような煽りパートでの演出は、味方キャラクタがダメージを負うシーンがある。また、このような煽りパートの演出は、エピローグパートよりも画像の表示の切り替え間隔が早いとともに、画像の表示の切り替え数も多くなっている。これによれば、煽りパートにおいてエピローグパートよりも展開の早い演出とすることにより、煽りパートを好適に見せることができる。

30

## 【2632】

## [煽り2]

導入パートにおいては、最初に、味方キャラクタのセリフ音が出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

## 【2633】

具体的には、前述した図76(b5)などに示すように、煽りパートにおいては、一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、煽りパートにおいて味方キャラクタを好適に認識させることができる。

40

## 【2634】

## [煽り3]

導入パートにおいて、最初のセリフ字幕の表示尺は、長めに設定されている。

## 【2635】

具体的には、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示は、煽りパートの別の場面における字幕表示よりも長い期間表示されるように設定されるようにしてもよい。これによれば、味方キャラクタをしっかりと認識させることができる。

## 【2636】

## [煽り4]

50

味方キャラクタのセリフ音が出力される一方で当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示されないシーンがある。

【 2 6 3 7 】

具体的には、前述した図 8 0 ( b 1 7 ) などに示すように、味方キャラクタがセリフを発したときに、字幕表示がされない場面がある。これによれば、一番最初に表示される味方キャラクタの字幕表示を好適に示しつつ、全てのセリフに対して字幕表示を付するよりも画面表示を好適に示すことができる。

【 2 6 3 8 】

[ 煽り 5 ]

第 1 導入パートから第 2 導入パートに展開されることがあり、

第 1 導入パートおよび第 2 導入パートのいずれにおいても味方キャラクタが活躍し、

第 1 導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第 2 導入パートにおいて、最初に味方キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【 2 6 3 9 】

具体的には、前述した煽りパートにおいては、前半のタイミングで実行される第 1 煽りパートとしての S P 前半リーチ A , S P 前半リーチ B と、後半のタイミングで実行される第 2 煽りパートとしての S P 後半リーチ A , S P 後半リーチ B , S P 最終リーチとがあった。そして、第 1 煽りパートであっても、第 2 煽りパートであっても味方キャラクタが活躍する場面がある。また、いずれの煽りパートであっても一番最初に味方キャラクタのセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートであっても味方キャラクタを好適に認識させることができる。

【 2 6 4 0 】

[ 煽り 6 ]

第 1 導入パートにおいては第 1 キャラクタが活躍し、

第 2 導入パートにおいては第 2 キャラクタが活躍し、

第 1 導入パートにおいて、最初に第 1 キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われ、

第 2 導入パートにおいて、最初に第 2 キャラクタのセリフ音出力され、当該セリフ音に対応するセリフ字幕の表示が行われる。

【 2 6 4 1 】

具体的には、前述した煽りパートにおいては、S P 前半リーチ B に対応する煽りパートにおいては、夢夢ちゃんのキャラクタが活躍し、S P 後半リーチ B に対応する煽りパートにおいては、ジャムちゃんやナナちゃんのキャラクタが活躍する場面があった。そして、S P 前半リーチ B では、一番最初に活躍する味方キャラクタの夢夢ちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。また S P 後半リーチ B では、一番最初に活躍する味方キャラクタのジャムちゃんとナナちゃんによるセリフが発生し、当該セリフに対応する字幕表示がされていた。これによれば、いずれの煽りパートにおいても、味方キャラクタを好適に認識させることができる。なお、活躍するキャラクタは 1 人であっても 2 人以上であってもよい。また、前半の煽りパートと後半の煽りパートとで活躍するキャラクタが同じであってもよい。

【 2 6 4 2 】

[ 煽り 7 ]

導入パートは、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されるシーンと、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示されないシーンと、を含んで構成され、

キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対するセリフ字幕が表示され

10

20

30

40

50

ないシーンにおいて用いられる輝度データテーブルは、当該キャラクターに対応する発光色を用いた輝度データが当該キャラクターのアクションに対応して切り替わるように構成される。

【 2 6 4 3 】

具体的には、図 1 8 1 ~ 図 1 8 3 に示したように、煽りパートにおいてキャラクターがセリフを発するが字幕を付さないシーンが存在する（たとえば、r 2 5 , r 2 7 , r 2 9 , r 3 1 , r 3 3 , r 3 5 の場面）。このような特定のシーンでは、字幕では表現し難い音がセリフとして出力されるため、字幕を表示しない設定としている。しかし、このような特定のシーンであっても、キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯するように遊技効果ランプ 9 の輝度データ（孫テーブルにおける RGB のデータ）が指定されている。このようにすれば、セリフ音に対して字幕を表示しない場面においても遊技効果ランプ 9 の点灯態様により演出を強調することができる。これにより、キャラクターに対応した演出を好適に実行することができ、煽りパートを好適に遊技者に見せることができる。また、図 7 7 ( b 8 ) , ( b 9 ) 、図 8 7 ( e 7 ) 、図 1 0 7 ( i 3 2 ) 、図 1 0 8 ( i 3 4 ) 、図 1 1 7 ( n 1 0 ) 、図 1 3 6 ( r 2 5 ) , ( r 2 7 ) 、図 1 3 7 ( r 2 9 ) 、図 1 3 8 ( r 3 1 ) , ( r 3 3 ) 、および図 1 3 9 ( r 3 5 ) などに示したように、キャラクターのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクターに対応する色で枠ランプが点灯 / 点滅するように輝度データ（孫テーブルにおける RGB のデータ）が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ 9 の点灯態様によりキャラクターがセリフを発していることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

【 2 6 4 4 】

[ 煽り 8 ]

キャラクターの登場シーンにおいては、キャラクターに対応する色以外の色で発光手段が発光する。

【 2 6 4 5 】

具体的には、図 1 8 1 ~ 図 1 8 3 に示したように、キャラクターが登場する場面（たとえば、r 2 4 , r 2 6 , r 2 8 , r 3 0 , r 3 2 , r 3 4 ）では、その前のシーンにおいて該当するキャラクターに対応する色以外の色で遊技効果ランプ 9 を点灯させる制御が行われる。具体的には、( r 2 4 ) の場面の前では、( r 2 2 ) の黄色や ( r 2 3 ) の赤色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後に A D のキャラクターに対応したオレンジ色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、( r 2 6 ) の場面の前では、( r 2 5 ) のオレンジ色や ( r 2 5 ' ) の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にメイド A のキャラクターに対応した青色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、( r 2 8 ) の場面の前では、( r 2 7 ) の青色や ( r 2 7 ' ) の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にメイド B のキャラクターに対応したハワイアンブルー色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、( r 3 0 ) の場面の前では、( r 2 9 ) のハワイアンブルー色や ( r 2 9 ' ) の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にナナちゃんのキャラクターに対応したピンク色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、( r 3 2 ) の場面の前では、( r 3 1 ) のピンク色や ( r 3 1 ' ) の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯 / 点滅した後にジャムちゃんのキャラクターに対応した紫色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。また、( r 3 4 ) の場面の前では、( r 3 3 ) の紫色や ( r 3 3 ' ) の白色で遊技効果ランプ 9 が点灯した後に夢夢ちゃんのキャラクターに対応した緑色で遊技効果ランプ 9 が点灯するシナリオとなる。このように、キャラクターが登場する前に該当するキャラクターに対応する色とは異なる色で遊技効果ランプ 9 を点灯する制御が行われた後に、当該キャラクターに対応する色で遊技効果ランプ 9 を点灯する制御が行われる。よって、表示されたキャラクターが変化すること、変化したキャラクターがいずれのキャラクターであるかを遊技者に分かり易く示すことをランプの態様で表現することができ、好適な煽りパートとすることができる。

【 2 6 4 6 】

10

20

30

40

50

## [煽り 9]

画面の一方側に位置するキャラクタに対応する色で発光手段が発光し、画面の他方側に位置するキャラクタに対応する色で発光手段が発光する。

## 【2647】

具体的には、図77(b8)、(b9)、図87(e7)、図107(i32)、図108(i34)、図117(n10)、図136(r25)、(r27)、図137(r29)、図138(r31)、(r33)、および図139(r35)などに示したように、キャラクタのセリフがある一方で字幕がない場合であっても、当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯/点滅するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定されている。これにより、字幕表示がない場面においても、遊技効果ランプ9の点灯態様によりキャラクタがセリフを発せしていることを好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

10

## 【2648】

## [煽り 10]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
 複数の発光手段と、  
 発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
 前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

20

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

導入パートは、

第1キャラクタと、第2キャラクタとが表示されており、第1キャラクタが発するセリフ音出力される第1シーンと、

第1キャラクタと、第2キャラクタとが表示されており、第2キャラクタが発するセリフ音出力される第2シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

第1シーンにおいて、第1シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

30

第2シーンにおいて、第2シーンに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第1シーンに対応する輝度データテーブルは、複数種類の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段を第1キャラクタに対応する発光色とし、複数種類の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段を第2キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第1キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数種類の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わり、複数種類の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらないように構成され、

40

第2シーンに対応する輝度データテーブルは、複数種類の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段を第1キャラクタに対応する発光色とし、複数種類の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段を第2キャラクタに対応する発光色とした輝度データを第2キャラクタが発するセリフ音に対応して切り替えたときに、複数種類の発光手段のうち第1キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わらず、複数種類の発光手段のうち第2キャラクタが表示されている側の発光手段の輝度が切り替わるように構成される。

## 【2649】

具体的には、キャラクタが登場する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点灯するように輝度データ(孫テーブルにおけるRGBのデータ)が指定され、キャラク

50

タがセリフを発する場合には当該キャラクタに対応する色で枠ランプが点滅するように輝度データ（孫テーブルにおけるRGBのデータ）が指定されている。たとえば、図76（b4）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんと画面の右側に位置する爆チューとが対峙するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点灯させ、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点灯させる。時間tb5において、演出制御用CPU120は、図76（b5）に示したような画面の左側に位置する夢夢ちゃんがセリフを発するような演出に対応させて、夢夢ちゃんに対応する緑色で枠左ランプを点滅させる。時間tb6において、演出制御用CPU120は、図76（b6）に示したような画面の右側に位置する爆チューがセリフを発するような演出に対応させて、爆チューに対応する赤色で枠右ランプを点滅させる。これにより、セリフを発するキャラクタが複数表示される場面において、いずれのキャラクタがセリフを発しているのかについて、枠ランプの点灯/点滅によって好適に表現することができ、煽りパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

10

#### 【2650】

##### [煽り11]

第1キャラクタと第2キャラクタとが表示されている状態において、第1キャラクタのセリフ音が出力されるシーンと、第2キャラクタのセリフ音が出力されるシーンと、の各々でセリフ字幕が表示され、当該セリフ字幕は一定のフォントで、一定の位置に表示される。

#### 【2651】

具体的には、前述の図76（b5）、（b6）に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが表示されている状況下に各々のキャラクタがセリフを発する場面がある。このような状況下において、セリフに対する字幕表示は一定の大きさであるとともに、一定の表示位置に表示される。これによれば、キャラクタ毎にセリフの表示態様を変えないことにより、バグなどが怒る機会を減らすことができる。

20

#### 【2652】

##### [煽り12]

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

前記特定シーンにおいて、セリフ音の方が動作音よりも大きく出力される。

30

#### 【2653】

具体的には、煽りパートにおいては、SPリーチのBGMが出力されるとともに、セリフ音と物理音（動作音とも称する）とが重なるタイミングで出力される場面がある。セリフ音と物理音とが重なるタイミングで出力される場合には、セリフ音の方が物理音よりもスピーカ8L、8Rから出力されるときに大きな音量で出力される。これによれば、物理音を演出の一部として出力することで演出のリアリティを出しつつ、セリフ音と物理音とが重なったときにセリフ音を大きく出力することで演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。よって、結果として、煽りパートにおける演出のより良く見せることができる。

#### 【2654】

##### [煽り13]

導入パートにおいて行われる演出に合わせてBGM、動作音、効果音、およびセリフ音などの各種音が出力されるものであり、

設計段階において、導入パートにおいて行われる演出に対応する表示とともに各種音が出力されることで、当該各種音の音量調整が行われる。

40

#### 【2655】

具体的には、パチンコ遊技機1における各種の演出を実際に作るときの作業工程について説明する。まず、パチンコ遊技機1においてSPリーチなどの変動時間に対応した各演出用の映像が作成される。この映像に合わせて、BGMや物理音、擬音、効果音、セリフ音などの演出音を専用のソフトで1つずつ付けていく。出来上がった映像と音とを流し、

50

さらに音の強弱を付けていく。このような一連の作業工程において、映像上の実際の距離感のままリアリティを持って音を出力することよりも、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるように音のデータが設定されている。これにより、一連の演出を好適に示すことができる。

【2656】

[煽り14]

一のキャラクタに対応する動作音の出力とセリフ音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【2657】

具体的には、キャラクタの物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、セリフ音が物理音よりも大きく聞こえるように調整されて出力される。たとえば、物理音とセリフ音とが重なって出力される場合には、図179(B)に示すように、セリフ音の出力期間に合わせSPリーチのBGMを小さくするように調整する。このようにすれば、リアリティを出しつつ、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

10

【2658】

[煽り15]

画面の正面視において、距離感が遠い第1キャラクタのセリフ音の出力と、距離感が近い第2キャラクタの動作音の出力とが重なった場合、動作音の音量よりもセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

【2659】

具体的には、遊技者の距離感が遠いキャラクタのセリフ音と、遊技者の距離感が近い物理音とが重なった場合には、セリフ音の方が物理音よりも大きく聞こえるように音のデータが設定されている。これにより、リアリティを捨て遊技者に伝わりやすい実際の距離感を無視した音出力されるため、演出の内容を遊技者に伝わりやすくすることができる。

20

【2660】

[煽り16]

動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われない場合と、動作音とセリフ音との出力が重なりかつ字幕表示が行われる場合とでは、字幕表示が行われないセリフ音の音量よりも字幕表示が行われるセリフ音の音量の方が大きくなるように音量調整されている。

30

【2661】

具体的には、図179(B)、(C)に示したように、物理音と重なるセリフ音に字幕がある場合と、物理音と重なるセリフ音に字幕がない場合とでは、セリフ音に字幕がある場合の方が、SPリーチのBGMの音量を下げた分大きく聞こえるように調整される。字幕ありのセリフ音の方が、字幕なしのセリフ音に比べSPリーチの内容に関連している。よって、SPリーチの内容に関連している字幕ありのセリフ音を大きく出力することにより遊技者に演出の内容を理解しやすくすることができる。

【2662】

[煽り17]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
 複数の発光手段と、  
 前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
 前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、  
 上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、  
 輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、  
 前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出があり、  
 前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

40

50

前記発光制御手段は、

導入パートにおける第1シーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第2シーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第2シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第1時間分用いる時間データと、で構成され、

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第2時間分用いる時間データと、で構成される。

### 【2663】

具体的には、演出制御用CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW3に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを黄色で点灯させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW3を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを黄色で点灯させる時間を変化させることができる。これにより、1つの子テーブルWD9において、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

### 【2664】

[煽り18]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

導入パートにおける第1シーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第2シーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第2シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

10

20

30

40

50

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

【2665】

具体的には、演出制御用CPU120は、煽りパートで用いられる1つの子テーブルにおいて、互いに異なる複数のタイミングで同じ孫テーブルW4に基づきランプ制御を行うことで、互いに異なる複数のタイミングで枠ランプを白色で点滅させる一方で、互いに異なる複数のタイミング間ではそのランプ制御で孫テーブルW4を参照する時間を異ならせることで、枠ランプを白色で点滅させる回数を2回にしたり3回にしたりすることができる。これにより、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、白点滅の回数を異ならせることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いた多様な演出（ランプ表現）を実現することができる。

10

【2666】

[煽り19]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

20

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出とを含み、

前記発光制御手段は、

第1報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

30

第2報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第2報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第1時間分用いる時間データと、で構成され、

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第2時間分用いる時間データと、で構成される。

40

【2667】

具体的には、SP後半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD9、SP後半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD12、およびSP最終リーチの煽りパートで用いられる子テーブルWD15のいずれにおいても、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させるため、複数のリーチ演出において、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、SPリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。なお、SP前半リーチAの煽りパートで用いられる子テーブルWD2やSP前半リーチBの煽りパートで用いられる子テーブルWD5においても同様に、互

50

いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW3を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、S Pリーチの背景に対応する黄色で枠ランプを点灯させる時間を異ならせてもよい。

【2668】

[煽り20]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
 複数の発光手段と、  
 前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
 前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、  
 上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、  
 輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、  
 前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
 前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、  
 前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出とを含み、  
 前記発光制御手段は、

第1報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第2報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第2報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間分用いる時間データと、で構成され、

第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、で構成される。

【2669】

[煽り21]

導入パートにおいて、キャラクターが発する第1セリフ音に対して第1セリフ字幕を表示し、キャラクターが発する第2セリフ音に対して第2セリフ字幕を表示する特定シーンがあり、

特定シーンにおいて、第1セリフ字幕が表示されている状態で、第2セリフ字幕の表示が開始され、その後、当該第1セリフ字幕の表示が終了し、当該第2セリフ字幕が表示されている状態となり、

第1セリフ字幕の表示が終了するときおよび第2セリフ字幕の表示が開始されるときの少なくともいずれか一方にフェード効果が付される。

【2670】

具体的には、煽りパートにおいては、図191(A)に示すように、キャラクターのセリフに対して字幕が表示されるシーンがある。そして、字幕が表示される場合には、最初に表示される第1の字幕の表示期間と次に表示される第2の字幕の表示期間とが重なるように表示される期間がある。第1の字幕と、第2の字幕とが重なるように表示されるときにフェード効果が付される。フェード効果により、表示されている文字の透過率が異なる状態に変化が起こる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により字幕の変化が分かり易くなることにより、字幕の切り替わりを分かり易くす

ることができる。

【 2 6 7 1 】

[煽り 2 2]

複数のキャラクタが対峙する煽りのシーンにおいて、

一方のキャラクタのセリフ音が出力されるときに当該セリフ音に対応する第 1 字幕が表示され、その後、他方のキャラクタのセリフ音が出力されるときに当該セリフ音に対応する第 2 字幕が表示され、

第 1 字幕が透過率 0 % で表示されている箇所に重なるように第 2 字幕が透過率 5 0 % で表示され、その後、第 2 字幕が透過率 0 % で表示されるときには第 1 字幕の表示は終了する。

10

【 2 6 7 2 】

具体的には、図 1 9 1 ( A ) に示すように、キャラクタが対峙する場面において、一のキャラクタのセリフに対応する第 1 の字幕が表示され、続けて別のキャラクタのセリフに対応する第 2 の字幕が表示されることがある。この場合、第 1 の字幕が透過率 0 % で表示されている箇所に第 2 の字幕が透過率 7 0 % で重なって表示される。その後、第 1 の字幕がフェードアウトし、第 2 の字幕がフェードインし透過率 0 % の表示となる。これによれば、重なるように字幕が表示される場合であってもフェード効果により、字幕の切り替わりが分かり易い。

【 2 6 7 3 】

[煽り 2 3]

第 2 字幕に対応するセリフ音は、

第 1 字幕と第 2 字幕とが重なるように表示され、かつ、少なくともどちらか一方にフェード効果が付されているときには出力されず、

第 2 字幕のみが表示されるときに出力される。

20

【 2 6 7 4 】

具体的には、図 1 9 2 に示すように、「見つかった」の第 2 字幕に対応するセリフ音の出力タイミングは、第 1 字幕と第 2 字幕とが重なるように表示され、フェード効果が付される期間には出力されない。そして、第 2 字幕に対応するセリフ音は、透過率 0 % で第 2 字幕が表示されたときから出力される。これによれば、フェード効果により字幕の切り替わりが分かり易い上に、第 2 字幕が表示されてからセリフ音が出力されるため、視覚と聴覚とにより演出内容を把握しやすくすることができる。

30

【 2 6 7 5 】

[煽り 2 4]

有利状態においては、楽曲が出力され、かつ歌詞表示が行われ、

歌詞表示における第 1 字幕の表示から第 2 字幕の表示に切り替わるときは、いずれの字幕の表示にもフェード効果が付されない。

【 2 6 7 6 】

具体的には、図 1 9 1 は ( B ) に示すように、大当りラウンド中は、楽曲に合わせてキャラクタが歌う演出が実行される。そして、歌の進行に合わせて字幕 ( 歌詞 ) が表示される。しかしながら、大当りラウンド中は、字幕 ( 歌詞 ) が続けて表示される場合であってもフェード効果を付さない。楽曲が流れているときはリズムで楽曲の進行が理解できるため、フェード効果を付さずに字幕 ( 歌詞 ) を切り替えても切り替えのタイミングが分かり易いからである。また、大当りラウンド中の楽曲は、パチンコ遊技機 1 に搭載のコンテンツの代表的な楽曲のためフェード効果を付さなくても次に表示される歌詞が遊技者に分かり易いからである。これによれば、フェード効果を付す作業を大当りラウンド中に省略することができる。一連の演出のをよく見せることができる。

40

【 2 6 7 7 】

[煽り 2 5]

導入パートおよびエピローグパートのいずれにおいて、キャラクタのセリフ音が重なる場合があり、

50

エピローグパートよりも導入パートの方が、セリフ音が重なる割合が高い。

【2678】

具体的には、図示はしていないが、エピローグパートであっても字幕表示のタイミングが重なる場合がある。しかしながら、図193に示すように、エピローグパートでは、煽りパートよりも字幕表示から字幕表示までの期間が長く取られているシーンが多い。これは、煽りパートは演出の進行が早く、エピローグパートは演出の進行が煽りパート程早くないためである。これにより、煽りパートの方がエピローグパートよりも字幕表示が重なるタイミングで表示される割合が高くなっている。このような場合に、効果的に字幕表示に対してフェード効果を付すことにより、字幕の切り替え時に違和感を与えないようにすることができる。

10

【2679】

[煽り26]

字幕の表示が重ならない所定のシーンにおいても、

字幕が表示される時、または、当該字幕の表示が消えるときでフェード効果が付される。

【2680】

具体的には、図193に示すように、第1字幕と第2字幕とが被らない(03)~(05)部分における所定のシーンにおいても、字幕表示についてフェード効果を付している。なお、フェード効果については、フェードインとフェードアウトとのうち少なくともいずれか一方の効果を付すようにしてもよい。映像の作成の後に作成される字幕表示において、字幕表示が被るか否かでフェード効果を付していくのは手間がかかる。そこで、字幕表示に対し一律にフェード効果を付すことにより、作業負担が増加することを防止できる。

20

【2681】

[煽り27]

フェード効果が付されない第1字幕の表示と第2字幕の表示とが入れ替わる場合があり、

第1字幕の表示と第2字幕の表示との間においては、何も表示しない空白期間を設けることも考えうるが、長いセリフ音やテンポの速いセリフ音が出力される場合は違和感が出てしまうため、当該空白期間を設けない。

【2682】

具体的には、図194は、字幕表示の比較例を説明するための図である。たとえば、図194(A)の比較例1に示すように、「見つけたわ」、「見つかった」のような同じようなセリフに対する字幕表示が連続して表示されることがある。このような場合に、フェード効果を何ら付さず空白期間無しで字幕表示が切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難くなってしまふ。また、長いセリフに対する字幕表示や早い進行のセリフに対する字幕表示に関しても、空白期間を設けず字幕を切り替えた場合に違和感が生じる可能性がある。このような場合に、字幕表示にフェード効果を付すことにより違和感を解消することができる。また、図194(B)の比較例2に示すように、「見つけたわ」の字幕表示に対し「見つかった」を重ね、その後「見つかった」と表示することも考えられる。このような場合には、フェード効果を付さないことにより字幕表示が見難くなってしまふ。また、図194(C)の比較例3に示すように、「見つけたわ」の字幕表示と「見つかった」の字幕表示とを上下2段で表示することも考えられる。このような場合には、字幕表示により演出の表示領域少なくなってしまうので、字幕表示が表示される領域以外における演出の妨げとなってしまふ。それに対し、本実施の形態のように、字幕表示に対しフェード効果を付すことによりこのような問題を解決することができる。

30

40

【2683】

[煽りカットイン1]

表示手段は、

導入パートにおいて、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、当該特定動作が行われることで、カットイン表示を行い、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音出力され、当該セリフ音に対し

50

て表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

導入パートにおける前記促進表示を行うタイミングにおいて、特定領域にセリフ字幕が表示されず、

輝度データテーブルは、前記カットイン表示に対応するカットイン表示用輝度データテーブルと、導入パートに対応する導入パート用輝度データテーブルと、を含み、

カットイン表示用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段は、導入パート用輝度データテーブルにおいて輝度データが設定される発光手段と同じ箇所を少なくとも含む。

#### 【2684】

具体的には、カットイン演出および当該カットイン演出のためのボタン表示におけるランプ制御の輝度データ（孫テーブルW4，W5，W6におけるRGBのデータ）は、SP最終リーチの煽りパートにおけるランプ制御と同じ箇所の枠ランプを用いるように設計されている。これにより、余計なランプによる点灯/点滅などが混じってしまい、美観を損ねることを防止することができ、好適な煽りパートにおける演出を提供することができる。

#### 【2685】

##### [煽りカットイン2]

促進表示が行われるボタン前のシーンではセリフ字幕が表示されている。

#### 【2686】

具体的には、前述の図140（r39）～図141（r42）に示すように、カットイン表示が実行されるタイミングにおいて、ボタン画像の促進表示が表示される前に字幕表示が表示される。これによれば、字幕表示に注目して画面を見ている遊技者に引き続きボタン画像を見せることができるため、ボタン画像を見逃さないようにすることができ、カットイン表示を好適に実行させることができる。

#### 【2687】

##### [煽りカットイン3]

カットイン表示が終了するタイミングにおいてはセリフ音に対応する字幕表示が行われず、セリフ音が出力されない期間の後、セリフ音が出力され、かつ当該セリフ音に対応する字幕表示が行われる。

#### 【2688】

具体的には、前述の図141（r41）～図143（r47）に示すように、カットイン表示が捌けた後の所定期間はセリフが無い設計となっている。そして、セリフ無しの所定期間経過後にセリフが発せられ、当該セリフに対して字幕表示が付される。これによれば、カットイン表示後の期間において遊技者を演出に集中させることができ、好適なカットイン表示とすることができる。

#### 【2689】

##### [当否1]

当否報知パートにおいては、

有利状態に制御されるか否かの当否が遊技者に報知され、

遊技者による特定動作を促す促進表示が行われ、

導入パートとエピローグパートとの間に実行され、

促進表示が行われた後に可動体が可動する。

#### 【2690】

具体的には、前述の図145（r54）に示すように、当否決定の場面は、煽りパートとエピローグパートとの間にあった。そして、当否決定の場面では、操作手段としてのトリガを操作することを契機にして、その後に遊技者に大当たりか否かが報知されていた。また、当否決定の場面では、大当たりとなる場合にトリガ操作後に役物が可動していた。これによれば、操作手段を用いた好適な当否決定の場面とすることで演出の興趣が向上する。

#### 【2691】

##### [当否2]

導入パートの後に実行される当否報知パートにおいて、

10

20

30

40

50

促進表示が行われる前の展開表示が行われている状態で、促進表示の導入表示が行われることで、展開表示が視認できなくなり、その後展開表示を視認可能な状態で、促進表示が行われる。

【2692】

具体的には、前述の図143(r47)~図145(r54)に示すように、操作手段に対応する画像が表示される前に味方キャラクタによる字幕表示がされ、その後、操作手段に対応する画面により、実行されていた演出が視認できなくなる。そして、その後に実行されていた演出が再び操作手段の画像とともに認識可能となる。これによれば、操作手段の導入を画面全体に表示することによりインパクトを与えつつ、操作手段が操作できるタイミングではしっかりと実行されていた演出を表示し、演出の進行を好適に見せることができる。

10

【2693】

[当否3]

展開表示は、導入表示の背面側で行われる。

【2694】

具体的には、前述の図143(r48)~図144(r51)に示すように、操作手段が操作可能となるための導入画像((r49)~(r50)の画像)が表示されている最中にも演出が進行されている。これによれば、裏で演出を進行させておくことにより、操作手段を操作可能である画像((r51)の画像)に注目させることができるとともに、演出の展開にも注目させることができる。

20

【2695】

[当否4]

展開表示は、促進表示が行われている間に行われる。

【2696】

具体的には、前述の図145(r51)~図145(r54)においては、促進表示としてのトリガ画像が表示されているときに、爆チューの画像において画像の切り替わり毎にしっぽが僅かに動いていた。このように、促進表示が表示されている最中に演出が進行されるようにしてもよい。ここで、演出の進行としてしっぽが動く程度ではなく場面の切り替わりやキャラクタの動作があってもよい。これによれば、促進表示中の演出の展開にも注目させることができる。

30

【2697】

[当否5]

展開表示は、促進表示が行われている間に行われるときに、当該促進表示が行われる前と比べて遅く進行する。

【2698】

具体的には、促進表示の表示中に進行する演出は、促進表示が表示される前に実行されていた演出よりも進行が遅くなっている。これによれば、操作手段を操作させるための促進表示に対して遊技者を注目させることができ、促進表示と演出の進行とのバランスを取ることができる。なお、促進表示の表示中に進行する演出は、導入画像が表示中に進行する演出よりも進行の速度が遅くなっていようによい。これによれば、促進表示の表示中と、導入画像の表示中とで演出の進行速度に違いを持たせることができる。

40

【2699】

[当否6]

導入表示の前のセリフ音にエコーがかけられる。

【2700】

具体的には、前述の図143(r47)に示すような導入画像が表示される前のセリフには、エコーをかけるようにすることが好ましい。これによれば、導入画像が表示される前に遊技者を盛り上げることができる。

【2701】

[当否7]

50

促進表示が行われる前の展開表示が行われている間に表示されていたセリフ音の出力を終了させてから、導入表示が行われる。

【2702】

具体的には、前述の図143(r47)～図144(r49)に示すように、導入画像が表示される前の字幕表示を削除した後に導入画像が表示される。これによれば、導入画像と字幕表示との表示されるタイミングが重なることを防止することができる。

【2703】

[当否8]

導入パートは、所定の期間と、所定の期間の後であって当否報知の前のスローモーション期間とから構成されており、

所定の期間において、複数の画像データを用いてキャラクタの動きが描写され、

スローモーション期間において、1つの画像データに効果演出が付されてキャラクタの動きが描写される。

【2704】

具体的には、煽りパートにおける(r48)の当否決定前の場面は、映像の動きを遅くなるスローモーション期間となっている。また、(r48)の前に実行される演出は、複数の画像データからキャラクタの動きを描写しているのに対し、(r48)において実行される演出は、爆チューの画像と味方6人の画像とを用いて実行される。そして、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像とを、時間経過とともに徐々に拡大して表示することによりキャラクタが動作しているように見せている。ここで、スローモーション期間にスローモーション期間以外と同じ量の画像データを用いて映像を作成するとデータ量が少なくぎこちない動きとなってしまう。かと言ってスローモーション期間の動きをなめらかにするために大量のデータを用いると容量が大きくなり過ぎる。そこで、スローモーション期間に用いられる画像を少なくし、表示の切り替えと拡大によりキャラクタが動作しているように見せることで、データ容量を削減することができる。なお、スローモーション期間で用いられる画像の枚数は、スローモーション期間以外よりも少量であれば何枚であってもよい。

【2705】

[当否9]

味方キャラクタおよび敵キャラクタが登場する導入パートと、導入パート後の決着パートとが含まれる演出があり、

導入パートは、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる所定期間があり、

所定期間中に促進表示が行われているときに遊技者の動作が行われることで決着パートへの移行が可能であり、

所定期間において、味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる速度が徐々に速くなり、当該速度が最も速くなってから促進表示が行われ、

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる描写についても、敵と味方の各々が1つの画像データで再現されている。

【2706】

具体的には、図204(B)に示すように、味方キャラクタの画像と敵キャラクタの画像との画像の切替え速度は、徐々に早くなっていく。これによれば、画像の切替え速度が最も早くなった後に、トリガ操作を促す促進表示が表示されることになるため、味方キャラクタが有利となる場面が展開されるか敵キャラクタが有利となる場面が展開されるかを煽ることが可能となり、興趣が向上する。また、交互に画像が切り替わることで、味方キャラクタと敵キャラクタとをそれぞれ1枚の画像を用いて実行していることを気付きにくくすることができる。

【2707】

[当否10]

味方が表示されているシーンと敵が表示されているシーンとが交互に切り替わる上記所

10

20

30

40

50

定期間は、一のリーチ演出から他のリーチ演出へとリーチ演出が発展するシーンにおいても適用される。

【 2708 】

具体的には、( r 4 8 )におけるスローモーション期間の演出をS P前半リーチからS P後半リーチ、S P最終リーチへの発展時タイミングで実行するようにしてもよい。これによれば、S P前半リーチから発展するタイミングにおいても好適に演出を実行することができる。

【 2709 】

[当否 1 1]

敵キャラクタは、当該敵キャラクタの一部を変化させるために、複数の画像データを用いて描写するが、当該敵キャラクタ自体の画像データは流用され、当該部分のみを変化させる。

10

【 2710 】

具体的には、( r 4 8 )におけるスローモーション期間において、味方キャラクタおよび敵キャラクタの少なくとも一方が2枚以上の画像を用いて構成されていてもよい。たとえば、味方キャラクタであれば、画像1、画像2、画像3、画像4、画像1...と4枚の画像を繰返し用いることにより、キャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せるようにしてもよい。これによれば、キャラクタ自体のデータは流用しつつ一部のデータのみ変更することにより、データ変更の作業量を減少させながら動作している様子をより忠実に表現することができる。

20

【 2711 】

[当否 1 2]

スローモーション期間において、キャラクタの一部が変化する。

【 2712 】

具体的には、( r 4 8 )におけるスローモーション期間において、複数枚の画像からキャラクタの髪の毛や服が徐々に動くように見せる場合に、髪の毛や服の動きはスローモーション期間以外の期間と同程度の速度で動くように見える設計としてもよい。ここで、スローモーション期間に動作をなめらかに見せるためにスローモーションの動きに合わせ画像の枚数を多くすると容量が大きくなってしまふ。しかしながら、スローモーション期間の動きを早くすることにより、使用する画像枚数を少なくしても動作がぎこちなくなる

30

【 2713 】

[当否 1 3]

第1報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

表示手段は、遊技者による特定動作を促す促進表示を行い、

音出力手段は、音出力を継続し、

発光制御手段は、第1報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第2報知演出における導入パートから当否報知パートに移行する前の期間において、

表示手段は、特定動作を促す促進表示を行わず、当否煽り表示を行い、

音出力手段は、音出力をせず、

発光制御手段は、第2報知演出用輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

第1報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わるように構成されており、

第2報知演出用輝度データテーブルは、輝度データが切り替わらないように構成されて

いる。

40

【 2714 】

具体的には、当否分岐において遊技者による操作を促すような操作促進が行われないS Pリーチ演出においては、消音状態とし、かつ梓ランプを白点灯で維持することで、演出が停止したような演出を遊技者に見せることができ、当否分岐(決めのタイミング)を遊技者に分かり易く伝えることができる。一方、当否分岐において遊技者による操作を促す

50

ような操作促進が行われるSPリーチ演出においては、操作促進に対応する音やリーチに対応する音（BGM）が出力された状態とし、さらに、操作促進に対応する態様となるように枠ランプを制御するために孫テーブルを複数回切り替えて用いることで、当否分岐の決め方のタイミングを、枠ランプの点灯態様によって好適に演出することができる。このように、当否分岐において操作促進が行われない場合と、操作促進が行われる場合とで、異なる音制御やランプ制御によって、好適に当否分岐の決め方のタイミングを演出することができる。

【2715】

[当否14]

促進表示が行われないときの表示は、動画像からなる第1表示期間、静止画像からなる第2表示期間、当否で分岐する動画像からなる第3表示期間の順に遷移する。

10

【2716】

具体的には、前述の図108(i36)～図109(i39)にかけては、夢夢ちゃんとジャムちゃんの2人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させ、(i39)のタイミングでは、1枚の画像を所定期間静止させて表示する。その後、大当たりなら当りエピソードパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピソードパートの映像が流れる。1枚の画像を所定期間静止させて表示する期間においては、画像1枚を流用して使用できるため、データ容量を削減しつつ好適に当否決定の場面を煽ることができる。なお、2人のキャラクタが表示される画像を徐々に拡大させて表示させる期間においては、図108(i36)～図109(i39)において示したようよりも多くの画像(たとえば、10枚)を用いてもよい。

20

【2717】

[当否15]

促進表示が行われない場合における、輝度データを用いた発光手段を制御するためのシナリオは、

第1表示期間に対応する第1シナリオと、

第2表示期間に対応する第2シナリオと、

第3表示期間に対応する第3シナリオと、があり、

第1シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、

第2シナリオは、所定の輝度データを維持するシナリオであり、

第3シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオである。

30

【2718】

具体的には、SP後半リーチAにおける子テーブルWD9では、操作促進がないリーチであって、孫テーブルW7に基づき枠ランプが白色で点滅した後、孫テーブルW8に基づき枠ランプが白色で点灯する。具体的には、操作促進が行われないSP後半リーチAの煽りパートにおける当否分岐では、孫テーブルW7の最後の輝度データ(RGBのデータ)である「FDC」(白色の点灯)を利用するように、孫テーブルW8の輝度データ(RGBのデータ)が設計されているため、ランプ制御に用いるデータ容量を増やしすぎることなく、遊技者に対して当否分岐(決め方のタイミング)を分かり易く伝えることができる。

【2719】

[当否16]

促進表示が行われるときの表示は促進表示が行われる前の導入表示が行われる第1表示期間、動画像からなる第2表示期間、当否で分岐する動画像からなる第3表示期間の順に遷移する。

40

【2720】

具体的には、前述の図144(r49)～図145(r54)にかけては、スティックコントローラ31A(トリガ)に対応する画像が画面の中央に集まってくる画像が表示される導入画像の表示期間がある。その後、トリガを操作させるための促進表示が表示される期間がある。促進表示の表示期間では、複数枚の画像を徐々に動かしキャラクタが動作しているように見せている。その後、当否決定の分岐の場面でトリガを操作することによ

50

り大当たりなら当りエピローグパートの映像が流れ、ハズレならハズレエピローグパートの映像が流れる。これらの期間は、いずれも映像が動いているように見える動的な表示がされる期間である。これによれば、一連の演出を動的な流れの中で実行させることができ、好適な演出の流れとすることができる。

【 2 7 2 1 】

[当否 1 7]

促進表示が行われる場合における、輝度データを用いた発光手段を制御するためのシナリオは、

第 1 表示期間に対応する第 1 シナリオと、

第 2 表示期間に対応する第 2 シナリオと、

第 3 表示期間に対応する第 3 シナリオと、があり、

第 1 シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、

第 2 シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオであり、

第 3 シナリオは、複数の輝度データを切り替えていくシナリオである。

【 2 7 2 2 】

具体的には、SP 最終リーチにおける子テーブルWD 1 5 においては、図 1 4 4 ( r 4 9 ) ~ 図 1 4 5 ( r 5 4 ) に示したように、操作促進に対応する音やリーチに対応する音 ( B G M ) が出力された状態で枠ランプが白点滅、赤点灯、赤点滅といったように次々と切り替わることになり、当否分岐 ( 決めのタイミング ) における遊技者に対する操作促進の演出を盛り上げることができる。

【 2 7 2 3 】

[当否 1 8]

当否報知パートからの流れとして、

有利状態に制御されない旨が決定されているときには、有利状態に制御されない旨が決定されているときの表示が行われ、その後、通常背景に対応する表示が行われる。

【 2 7 2 4 】

具体的には、前述の図 1 4 6 ( s 1 ) ~ 図 1 4 9 ( s 1 0 )、図 1 5 0 ( u 1 ) ~ 図 1 5 1 ( u 4 ) に示した当否決定の場面以降の当りエピローグパート、ハズレエピローグパートについて説明する。当りエピローグパートでは、役物動作の演出の後に当りエピローグパートに対応する映像が流れる。また、ハズレエピローグパートでは、ハズレエピローグパートに対応する演出の後に画面が暗転し、その後通常画面へと戻る。これによれば、当否決定の場面以降において複数の映像切り替えていく流れとなっているため、好適な演出の流れとすることができる。

【 2 7 2 5 】

[当否 1 9]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

導入パートにおいて、導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手

10

20

30

40

50

段を制御し、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が低く設定される。

【2726】

具体的には、図274に示すように、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々における煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ(RGBのデータ)が「FDC」であるのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ(RGBのデータ)が「888」や「444」である。これにより、SP前半リーチA、B、SP後半リーチA、Bの各々におけるハズレ時では、当否分岐における白点灯を利用して同色を維持しながら、より暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。また、SP最終リーチにおける煽りパートを経由してハズレエピソードパートに移行した場合、煽りパートにおける最終の輝度データ(RGBのデータ)が「D00」を含むのに対して、ハズレエピソードパートにおける最初の輝度データ(RGBのデータ)が「888」や「444」である。これにより、SP最終リーチにおけるハズレ時では、当否分岐における赤点滅よりも暗く枠ランプを白色で点灯させることができるため、好適にハズレとなったことを遊技者に報知することができる。

【2727】

[当否20]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出と、を含み、

前記有利状態に制御される旨を報知する第1報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルと、第3上位テーブルと、第4上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、第1報知演出用輝度データテーブルと、第2報知演出用輝度データテーブルと、特定輝度データテーブルを含み、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出における導入パートにおいて、第1上位テーブルと、第1報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出における導入パートにおいて

10

20

30

40

50

、第2上位テーブルと、第2報知演出用輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出におけるエピログパートにおいて、第3上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出におけるエピログパートにおいて、第4上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨を報知する第1報知演出におけるエピログパートで用いられる特定輝度データテーブルと、前記有利状態に制御されない旨を報知する第2報知演出におけるエピログパートで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

10

第3上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第1時間分用いる時間データと、で構成され、

第4上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データと、特定輝度データテーブルを第1時間と異なる第2時間分用いる時間データと、で構成される。

#### 【2728】

具体的には、SP前半リーチAの子テーブルWD4、SP前半リーチBの子テーブルWD7、SP後半リーチAの子テーブルWD11、およびSP後半リーチBの子テーブルWD14においても、SP最終リーチの子テーブルWD17と同様に、孫テーブルW14に基づきハズレ時の点灯態様で枠ランプを点灯させている。しかしながら、演出制御用CPU120は、SP前半リーチA、BやSP後半リーチA、Bにおいては、5800msの間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるのに対して、SP最終リーチにおいては、3900msの間、孫テーブルW14に基づき枠ランプをランプ制御させるようになっている。このように、異なる複数のリーチ間において、ハズレ時のランプ制御に用いる孫テーブルを共通としつつも、当該孫テーブルを参照してランプ制御する時間を異ならせることができる。これにより、異なる複数のリーチの各々で用いられる子テーブルにおいて、異なる複数のリーチの各々でハズレ時専用の孫テーブルを用意することなく、共通する孫テーブルW4を用いながらもその参照時間を変化させることで、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、ハズレに対応する点灯態様で枠ランプを点灯させる時間を異ならせることができる。その結果、複数のリーチの各々において好適な態様で遊技者にハズレを報知することができる。

20

30

#### 【2729】

##### [当否21]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、

前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピログパートとを含んで構成される第1パターンと、

40

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピログパートと、第2エピログパート後に実行され、有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第2パターンと、があり、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピログパートとを含んで構成さ

50

れ、

前記発光制御手段は、

前記第2パターンの報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2パターンの報知演出における救済報知パートにおいて、救済報知パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

救済報知パートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定される。

【2730】

[ハズレ1]

当否報知パートからの流れとして、

有利状態に制御されない旨が決定されているときにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像が表示され、かつ、飾り図柄により有利状態に制御されない旨の決定が報知されるハズレ時エピソードパートが実行され、

その後、切替表示が行われ、リーチ開始時の背景に対応する画像に切り替える。

【2731】

具体的には、図201に示すように、当否決定後にハズレとなる場合には、ハズレエピソードパートにおいてブラックアウト背景時にハズレ図柄が表示される。その後、アイキャッチ画面による切り替わり画像が表示された後に、リーチ開始時の通常背景に画面が切り替わる。これによれば、アイキャッチ画面により、ハズレ時の画面の切り替わりを好適に見せることができる。

【2732】

[ハズレ2]

ハズレ時エピソードパートにおいて、有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトで表示され、かつ、飾り図柄の中図柄がフェードインで表示される。

【2733】

具体的には、図202に示すように、ハズレエピソードパートにおいて、ハズレ時の背景が徐々にブラックアウトしていきつつ、中図柄が徐々にフェードインしていく。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示されていくため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【2734】

[ハズレ3]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像をブラックアウトさせる際に1枚の画像の透過率を100%から0%とするまでの段階数は、中図柄の画像の透過率を100%から0%とするまでの段階数よりも多い。

【2735】

具体的には、図202に示すように、ハズレエピソードパートにおいて、ハズレ時の背景を透過率100%から0%までブラックアウトしていくのに必要な段階数は、中図柄を透過率100%から0%までフェードインしていくのに必要な段階数よりも多くなっている。具体的には、背景のブラックアウトは(X11)~(X18)にかけての8段階であるのに対し、中図柄のフェードインは(X12)~(X17)までの6段階である。これによれば、ハズレ時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、しかも透過率の変更の段階数が異なるため、双方の関係によりハズレ時の表示を好適に見せることができる。

【2736】

[ハズレ4]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトする方が、飾り図柄の中図柄のフェードインよりも先に行われる。

10

20

30

40

50

## 【 2 7 3 7 】

具体的には、図 2 0 2 に示すように、ハズレ時の背景がブラックアウトしていき変化の  
方が、中図柄がフェードインしていき変化よりも先に開始される。これによれば、ハズレ  
時の画像と中図柄とが、ブラックアウトとフェードインとの関係で反比例して表示され、  
しかもブラックアウトの方が図柄のフェードインよりも早いため、双方の関係によりハズ  
レ時の表示を好適に見せることができる。

## 【 2 7 3 8 】

## [ハズレ 5]

ブラックアウトする前の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表  
示される画像のカットが変化し、

ブラックアウトする際の有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像は、表  
示される画像のカットが変化しない。

## 【 2 7 3 9 】

具体的には、ブラックアウトする前のハズレ時の映像は、表示される画像が切り替わっ  
ていくのに対し、ブラックアウトする際の画像は、表示される画像に変化がない。これに  
よれば、変化のない画像の状態ブラックアウトが開始されることで、ブラックアウトを  
好適に見せることができる。なお、画像が切り替わるとは、画面の絵が切り替わること、  
映像の角度が切り替わること、表示されている場面自体が切り替わることを含む。また、  
画像に変化がないとは、同じ静止画であること、動画であっても映像の角度は切り替わら  
ず、動いているとしても一部の映像のみが微小に動いていることを含む。

## 【 2 7 4 0 】

## [ハズレ 6]

有利状態に制御されない旨が決定されているときの画像がブラックアウトしていき、飾  
り図柄の中図柄がフェードインしていった結果、中図柄の透過率が 0 % となり、ブラック  
アウトに要する 1 枚の画像の透過率が 0 % となった期間が、所定期間維持され、

所定期間において、図柄自体の揺れを少なくとも 2 周期分させ、

所定期間は、中図柄の画像が透過率 1 0 0 % の状態から透過率 0 % の状態になる期間よ  
り長く、切替表示が行われている期間よりも長い。

## 【 2 7 4 1 】

具体的には、ハズレ時の背景がブラックアウトしていきとともに、中図柄がフェードイ  
ンしていった結果、( X 1 8 ) ~ ( X 2 0 ) に示すように、透過率が 0 % の中図柄と、透  
過率が 0 % のブラックアウトした背景とが所定期間表示される。この所定期間においては  
、( X 1 9 ) ~ ( X 2 0 ) に示すような図柄揺れ期間が含まれる。図柄揺れ期間は、中図  
柄を中央位置から上方位置、中央位置、下方位置、中央位置へと移動する周期を 1 周期と  
して、少なくとも 2 周期分は図柄の揺れを繰り返すようにすればよい。このような期間を  
含む所定期間は、中図柄が透過率 1 0 0 % から透過率 0 % の状態になるまでのフェードイ  
ンが実行される期間よりも長く設定されていけばよい。また、所定期間は、アイキャッチ  
が表示される期間よりも長く設定されていけばよい。これによれば、背景が透過率 0 % の  
ブラックアウトされている表示において、中図柄が鮮明な状態で表示される期間が所定期  
間あるため、ハズレである旨を好適に見せることができる。

## 【 2 7 4 2 】

## [ハズレ 7]

切替表示は、遊技機に関する情報を含んで構成された表示である。

## 【 2 7 4 3 】

具体的には、図 2 0 1 , 図 2 0 2 に示すように、アイキャッチ画面では、パチンコ遊技  
機 1 に関する情報として、タイトルの「 P O W E R F U L I I 」の文字と、主要キャラクタ  
である夢夢ちゃん、ジャムちゃん、ナナちゃんの画像とが表示される。これによれば、ア  
イキャッチ画像によりパチンコ遊技機 1 の情報を的確に伝えることができる。

## 【 2 7 4 4 】

## [ハズレ 8]

10

20

30

40

50

有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が報知される第1エピローグパートとを含んで構成され、

有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御されない旨が報知される第2エピローグパートとを含んで構成され、

表示手段は、

第2エピローグパートにおいて、有利状態に制御されないことを報知する表示を行い、その後、切替表示を行い、その後、背景表示を行い、その後、図柄確定コマンドを契機に、図柄の停止表示を行い、その後、変動コマンドを契機に、図柄の変動表示を開始し、

発光制御手段は、

第2エピローグパートにおいて、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて、演出用の発光手段を制御し、

切替表示が行われるときに切替表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、

背景表示が行われるときに背景表示に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、演出用の発光手段を制御し、

図柄の停止表示が行われるときに、第4図柄停止用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御し、

図柄の変動表示が開始されるときに、第4図柄変動用輝度データテーブルに輝度データテーブルを切り替えて、第4図柄用の発光手段を制御し、背景表示に対応する輝度データテーブルを継続して用いて、演出用の発光手段を制御する。

#### 【2745】

具体的には、ハズレ時の遊技効果ランプ9の詳細説明図の特徴部分を説明する。演出画面は、当否決定の演出後にハズレ時の映像に切り替えられる。その後、ハズレ表示結果が表示されるブラックアウトの表示の後に、アイキャッチ画面に切り替えられる。さらにその後、通常画面に切り替えられてから図柄が確定停止する画面が表示される。また、輝度データテーブルは、当否決定時の輝度データテーブルからハズレ時の輝度データテーブルへと切り替えられる。その後、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。さらにその後、変動開始時の背景の輝度データテーブルに切り替えられる。ここで、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられる。また、通常画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、背景の輝度データテーブルに切り替えられる。そして、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。また、第4図柄ユニット9050の特図可変表示は、次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わるが、背景用の輝度データテーブルは、図柄確定コマンドの受信によっても切り替わらない。これによれば、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ、その輝度データテーブルが次変動まで継続されるため、図柄確定コマンドの受信に対応した輝度データテーブルを別途作成する必要がなく、ハズレ時の演出から次変動まで違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

#### 【2746】

[ハズレ9]

リーチ開始時の背景に対応する輝度データテーブルは、変更条件が成立するまで輝度データをループして参照するものであり、

導入パートにおいては、背景に対応する輝度データは用いられないが、当該背景に対応

10

20

30

40

50

する輝度データは更新されている。

【 2 7 4 7 】

具体的には、図 6 5 に示すように、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、S P リーチに発展するなど、特定の変更条件が成立したときに、変更後の S P リーチなどの演出に対応する S P リーチ用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該 S P リーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、S P リーチの演出が実行されている間は、S P リーチ用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。また、背景用輝度データテーブルに基づくランプ制御は、エラーが発生するなど、特定の変更条件が成立したときに、エラー状態に対応するエラー用輝度データテーブルに切り替えられ、それ以降、当該エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御が行われる。この場合において、エラー状態では、エラー用輝度データテーブルに基づくランプ制御のバックグラウンドにおいて、背景用輝度データテーブルにおける輝度データの切り替えが時間の経過に伴って停止することなく継続する。これにより、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。

10

【 2 7 4 8 】

[ハズレ 1 0]

導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルに切り替えられた後、図柄確定コマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが用いられ、その後、保留がない場合に客待ちコマンドを受けても背景に対応する輝度データテーブルが継続して用いられる。

20

【 2 7 4 9 】

具体的には、アイキャッチ画面の終了に伴い輝度データテーブルが背景用の輝度データテーブルへ切り替えられ後、保留記憶がなく客待ちデモ指定コマンドを受信したとしても背景用の輝度データテーブルが継続して用いられる。これによれば、背景用の輝度データテーブルに切り替えた以降は、継続して同じ輝度データテーブルを用いることができるため、違和感なくランプによる演出を見せることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 2 7 5 0 】

[ハズレ 1 1]

図柄確定したときに、特図の発光手段が停止し、

図柄確定コマンドを受けることで、第 4 図柄用の発光手段が点滅から消灯に切り替わる。

30

【 2 7 5 1 】

具体的には、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の特図可変表示は、図柄が確定停止する演出の契機となる図柄確定コマンドの受信により点滅から消灯に切り替わる。これによれば、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【 2 7 5 2 】

[ハズレ 1 2]

次の変動が開始されたときに、特図の発光手段が点滅し、

次の変動コマンドを受けることで、第 4 図柄用の発光手段が消灯から点滅に切り替わる。

40

【 2 7 5 3 】

具体的には、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の特図可変表示は、次変動が開始する契機となる次変動の変動パターンコマンドの受信により消灯から点滅に切り替わる。これによれば、第 4 図柄ユニット 9 0 5 0 の特図可変表示について、ハズレ時の流れを分かり易く遊技者に示すことができる。

【 2 7 5 4 】

[ハズレ 1 3]

当否報知パートに対応する輝度データテーブルから有利状態に制御されない旨の決定に対応する輝度データテーブルに切り替わり、

50

切替表示が行われることに応じて、切替表示に対応する輝度データテーブルに切り替わり、

リーチ開始時の背景に切り替わった以降、切替表示に対応する輝度データテーブルの最終の輝度データが用いられ、図柄確定コマンドを受けても輝度データが切り替わることなく、図柄確定期間も輝度データが用いられ続け、次の変動コマンドを受けたときに次の変動に対応する輝度データテーブルに切り替わる。

#### 【2755】

具体的には、図203に示すように、(X40)の味方キャラクタ6人が残念がっている演出から(X41)の背景画像がブラックアウトする演出にかけて、ハズレ時の輝度データテーブルが用いられる。背景画像がブラックアウトした後、アイキャッチ画像が表示される。(X42)のアイキャッチ画面への切替え期間から(X45)の図柄確定期間にかけて、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルが用いられる。その後、保留ありのときの変動パターンコマンドを受信したときに、背景用の輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替わる。つまり、アイキャッチ画面に切り替えられるタイミングで輝度データテーブルが、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルに切り替えられ、図柄確定期間もその輝度データテーブルが維持され、次変動に切り替えられるタイミングで背景の輝度データテーブルに切り替えられる。また、図柄確定期間では、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データである消灯が用いられる。これによれば、背景の輝度データテーブルに切り替えた後、次の変動パターンコマンドを受信するまで切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データが維持されるため、ハズレであることを認識し易くすることができ、結果としてハズレを好適に見せることができる。

#### 【2756】

##### [ハズレ14]

最終の輝度データは消灯データとなっており、導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルには消灯を維持する輝度データは含まれない。

#### 【2757】

具体的には、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最終の輝度データは消灯と維持するデータとなっている。そして、背景用の輝度データテーブルには、消灯を維持するデータが用いられていない。これによれば、背景用の輝度データテーブルには、消灯維持の輝度データが用いられていないため、背景表示がされているときに消灯していることがハズレ時特有のものとなるため、ハズレであることを認識し易くすることができる。

#### 【2758】

##### [ハズレ15]

客待ちコマンドを受けることで、切替表示に対応する輝度データテーブルから客待ちコマンドに対応する輝度データテーブルに切り替わる。

#### 【2759】

具体的には、図柄確定後に、保留記憶がない場合には、客待ち指定コマンドを受信することにより、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルから背景用の輝度データテーブルに切り替わる。これによれば、客待ち指定コマンドを受信することにより、背景用の輝度データテーブルに切り替わるため、ハズレであったことを認識させ易くすることができる。

#### 【2760】

##### [ハズレ16]

切替表示に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データは、有利状態に制御されない旨の決定に対応する輝度データテーブルの最後の輝度データよりも高輝度に設定されている。

#### 【2761】

具体的には、切り替え用(アイキャッチ用)の輝度データテーブルの最初の輝度データは

10

20

30

40

50

、アイキャッチ画像の表示前（ハズレ時）の輝度データテーブルの最終の輝度データ（消灯）よりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わる前よりも遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

【2762】

[ハズレ17]

切替表示に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データは、導入パート開始時の背景に対応する輝度データテーブルの最初の輝度データよりも高輝度に設定されている。

【2763】

具体的には、切替え用（アイキャッチ用）の輝度データテーブルの最初の輝度データは、変動開始時の背景に対応する輝度データテーブル（消灯含まず）の最初の輝度データよりも輝度が大きくなっている。これによれば、アイキャッチ画面に切り替わる時に遊技効果ランプ9を高輝度で発光させることができるため、アイキャッチ画面と遊技効果ランプ9とにより、切り替わりを認識させ易い。

10

【2764】

[役物動作1]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否を報知する当否報知パート、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否を報知する当否報知パート、当該当否報知後であって前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピソードパートとを含んで構成され、

30

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における当否報知パート以降において、当り用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における当否報知パート以降において、ハズレ用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

当り用輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、ハズレ用輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている。

【2765】

具体的には、図275および図276に示すように、当りエピソードパートにおいては、孫テーブルW1に基づき枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯し、そのRGBのデータが30ms e c間隔で切り替わる。これに対して、図274に示すように、ハズレ時においては、孫テーブルW14に基づき枠ランプが白色で暗めに点灯し、そのRGBのデータが当り時よりも長い250ms e c間隔で切り替わる。これにより、当り時においては、ハズレ時よりも、短い間隔で枠ランプの点灯色が切り替わるため、枠ランプの点灯態

50

様によって当りとなったことを遊技者に分かり易く伝えることができる。さらに、当り時においては枠ランプによる点灯をハズレ時よりも強調する一方で、ハズレ時においては枠ランプによる点灯を当り時よりも落ち着かせることができ、その結果、当りやハズレを対照的なランプ態様で遊技者に分かり易く伝えることができる。

#### 【2766】

##### [役物動作2]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
複数の発光手段と、  
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、  
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、  
前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、  
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記発光制御手段は、

20

当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第2位置に進出するとき、可動体可動用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、エピローグパート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

エピローグパート用輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される。

#### 【2767】

30

具体的には、図276に示すように、SP最終リーチの当りエピローグパートにおいては、役物が落下するような演出では、孫テーブルW20に基づき枠ランプがランプ制御され、レインボー色の有彩色と、無彩色(「333」のRGBデータ)とが交互に切り替わるように枠ランプが点灯する。これにより、レインボー色の有彩色に対して無彩色を時折挟むことによって、大当たりとなったことを強調して遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その後、味方キャラクタが勝利するような演出においては、孫テーブルW21に基づき枠ランプがランプ制御され、無彩色を挟まない、なめらかなレインボー色で枠ランプが点灯することによって、大当たりとなったことを落ち着いた態様で遊技者を祝福するような演出を実行することができる。その結果、SP最終リーチのエピローグパートにおける演出を好適に遊技者に見せることができる。

40

#### 【2768】

##### [エピローグ1]

エピローグパートは、有利状態に制御される旨の決定が報知された後の祝福パートであって、敵キャラクタがやられるシーンがあり、味方キャラクタがダメージを負うシーンがなく、表示の切り替え数が導入パートよりも少ないパートである。

#### 【2769】

具体的には、前述した当りエピローグパートは、ハズレ時には移行しないパートであり、敵キャラクタが不利になるシーンがあるとともに、味方キャラクタが有利となるシーンがあるパートである。また、当りエピローグパートでは、煽りパートよりも演出におけるの画像表示の切り替え数が少なくなっている。これによれば、各パートにおいて適切な演

50

出を実行でき、一連の演出の流れを好適に見せることができる。

【2770】

[エピローグ2]

エピローグパートにおいて、キャラクタのセリフに対してセリフ字幕が表示される割合は、導入パートにおいて、キャラクタのセリフに対してセリフ字幕が表示される割合よりも高い。

【2771】

具体的には、図188に示すように、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、煽りパートであるSPリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、エピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くすることができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、字幕を表示したとしても表示時間が短くなってしまったりすることで補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにし、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一とすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

10

【2772】

[エピローグ3]

エピローグパートにおいては、セリフ字幕が必ず表示される。

20

【2773】

具体的には、図188に示すように、エピローグパートにおいては、セリフに対し必ず字幕を表示する構成となっている。これによれば、当りエピローグパートにおいて、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易く示すことで祝福感を強調することができる。

【2774】

[エピローグ4]

導入パートにおいて、敵キャラクタがダメージを負うシーンでセリフ音が出力される場合にはセリフ字幕が表示されないが、

エピローグパートにおいて、敵キャラクタがダメージを負うシーンでセリフ音が出力される場合にはセリフ字幕が表示される。

30

【2775】

具体的には、前述した図117(n10)に示すように、煽りパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付さない。それに対し、図123(o1)に示すように、当りエピローグパートにおける敵キャラクタがダメージを受ける(カニ捕まえるの場面)の場面の敵キャラクタのセリフに対しては字幕表示を付している。これによれば、当りエピローグパートでは煽りパートで表示されなかった字幕表示が表示されるため祝福感を強調することができる。

【2776】

[エピローグ5]

第1導入パートと第2導入パートとがあり、それぞれ展開が異なり、セリフ数も異なるが、エピローグパートにおいて、キャラクタのセリフ音の出力に対してセリフ字幕が表示される割合は、導入パートにおいて、キャラクタのセリフ音の出力に対してセリフ字幕が表示される割合よりも高い。

40

【2777】

具体的には、図188に示すように、煽りパートであるSPリーチには複数の種類があり、それぞれ演出の展開が異なりセリフ数も異なっている。しかし、いずれのSPリーチであっても、エピローグパートにおいてキャラクタのセリフに対して字幕を表示する割合は、SPリーチ中のキャラクタに対して字幕を表示する割合よりも高くなっている。これによれば、いずれのSPリーチが実行される場合であってもエピローグパートにおいて字幕をしっかりと表示することにより、キャラクタが何を喋っているのかを分かり易くするこ

50

とができる。また、当りエピローグパートにおいて、字幕により祝福感の協調を行うことができる。また、煽りパートにおいては、エピローグパートよりも画面の切り替わりが多いため、画像の切り替わりで演出を伝えることを第一に、補助的な字幕表示により演出が邪魔してしまわないようにすることができる。これにより、煽りパートにおいて好適な演出を実行することができる。

【2778】

[エピローグ6]

エピローグパートにおける最終的に表示されるセリフ字幕は他のシーンで表示される同数の文字のセリフ字幕に比べて長く表示される。

【2779】

具体的には、前述した図147(s5)~(s6)に示すように、当りエピローグパートで表示される字幕表示は、煽りパートで表示される字幕表示よりも長い期間表示される設計となっている。これによれば、最終的な当りエピローグパートにおける字幕表示を長い期間表示させることにより、遊技者を大当りの余韻に浸らせ祝福感を強調することができる。なお、字幕表示を表示するとき文字数が多の方が少ない場合よりも長く表示されるようにしてもよい。このような場合であっても、当りエピローグパートと煽りパートとで同数(たとえば、5文字)の字幕表示がされる場合には、当りエピローグパートの方が字幕表示が表示される期間が長くなるように設計すればよい。

【2780】

[エピローグ7]

可動体が進出位置に位置しているときに、可動体用の背景表示が行われており、

可動体が退避する退避パターンに従って可動体が動作するもので、退避パターンが終了するまでに、可動体用の背景表示がエピローグ表示に切り替わる。

【2781】

具体的には、図186~図187に示したように、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物は所定の退避パターンにより初期位置へ移動する。役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP最終リーチの当りエピローグパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでにSP前半リーチに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。

【2782】

[エピローグ8]

変形していた部材が、収納動作し、戻り動作を行うものであり、

エピローグ表示に切り替わるタイミングは、戻り動作の開始タイミングに連動している。

【2783】

具体的には、役物が初期位置に戻るような動作を行うことが前提で、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、戻り動作の開始のタイミングに関連した上昇中のタイミングとなる。これによれば、戻り動作の開始に関連したタイミングでエピローグに対応する表示に切り替えられるため、役物が初期位置に戻る前に役物動作に対応したエフェクト画像の表示が終了する。よって、役物が初期位置へ戻った際にエフェクト画像が表示されているという状況を防ぐことができ、演出の美観を損ねることがない。なお、エピローグに対応する表示に切替わるタイミングは、役物が上昇を開始するタイミングと同じタイミングであってもよい。また、役物は落下位置において回転動作や移動動作を実行するようにしてもよい。

【2784】

[エピローグ9]

戻り動作中に可動体の発光手段がフェードアウトにより消灯に近づいていく。

10

20

30

40

50

## 【 2 7 8 5 】

具体的には、役物が上昇するときにおいては、演出制御用CPU120は、役物ランプ9Aにおける役物の上昇動作に対応する子テーブル、および当該子テーブルによって指定された孫テーブルに基づき、役物ランプ9Aを徐々に消灯させるように、役物ランプ9Aの輝度を段階的に低下させる。これにより、役物ランプ9Aによる点灯態様によって、役物が上昇することに対して遊技者に意識させない一方で、枠ランプによる点灯態様によって、SP後半リーチAに発展したことを示す画面に対して遊技者に注目させることができる。

## 【 2 7 8 6 】

## [エピソード10]

エピソードに対応する画像に連動したBGMで切り替わりが示唆され、エピソード表示が開始されることに連動して、BGMが出力される。

10

## 【 2 7 8 7 】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピソードに対応する表示が開始されることに連動してエピソードパートに対応するBGMが出力されるようにしてもよい。これによれば、BGMによりエピソードパートの開始を示唆することで、エピソードパートを好適に開始することができる。

## 【 2 7 8 8 】

## [エピソード11]

エピソード表示が開始されることに連動して、切り替わりを示唆する効果音が出力される。

20

## 【 2 7 8 9 】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピソードに対応する表示が開始されることに連動してエピソードパートに対応する効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、効果音によりエピソードパートの開始を示唆することで、エピソードパートを好適に開始することができる。

## 【 2 7 9 0 】

## [エピソード12]

エピソード表示が開始されることに連動して、BGMおよび切り替わりを示唆する効果音が出力される。

30

## 【 2 7 9 1 】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピソードに対応する表示が開始されることに連動してエピソードパートに対応するBGMおよび効果音が出力されるようにしてもよい。これによれば、BGMと効果音とによりエピソードパートの開始を示唆することで、エピソードパートを好適に開始することができる。

## 【 2 7 9 2 】

## [エピソード13]

可動体の戻り動作中におけるエピソード表示においては、セリフ音が出力されず、可動体の収納後のエピソード表示においては、セリフ音が出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

40

## 【 2 7 9 3 】

具体的には、役物が初期位置への戻り動作を行いエピソードに対応する表示がされている状況ではセリフ音が出力されず、役物が初期位置へ戻った後のエピソード表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、字幕が見え難いタイミングで字幕が表示されることを避け、エピソードパートを好適に実行することができる。

## 【 2 7 9 4 】

## [エピソード14]

可動体の退避のタイミングでセリフ音が出力され発生、可動体の収納が完了したタイミングでセリフ音が出力されて、当該セリフ音に対応するセリフ字幕が表示される。

50

## 【 2 7 9 5 】

具体的には、役物が初期位置へ戻ったタイミングで、エピローグ表示においてセリフ音を出力するとともに字幕を表示すればよい。これによれば、セリフをしっかりと認識させることができ、エピローグパートを好適に実行することができる。

## 【 2 7 9 6 】

## [エピローグ 1 5]

エピローグパートの最後に出力されるセリフ音に対応するセリフ字幕の表示は、図柄出しの開始タイミングで終了する。

## 【 2 7 9 7 】

具体的には、前述した図 1 4 7 ( s 6 ) ~ 図 1 4 8 ( s 8 ) に示すように、当りエピローグパートにおける最終のセリフに対する最終の字幕表示は、図柄出しの演出が実行される前に消去される設計となっている。これによれば、字幕表示が飾り図柄に被ってしまうこと、および、図柄出しの演出におけるメッセージであると誤認させてしまうことを防止することができる。よって、当りエピローグパートにおける演出を好適に見せることができる。

10

## 【 2 7 9 8 】

## [エピローグ 1 7]

エピローグ中に流れていた動画は、図柄出しが完了して遊技者が最終的に揃った図柄を認識するタイミングにおいて、静止画となっている。

## 【 2 7 9 9 】

具体的には、前述した図 1 4 9 ( s 1 0 ) に示すように、図柄出しの演出が完了し、遊技者が飾り図柄を認識可能なタイミングにおいて、飾り図柄と背景として表示されるキャラクタなどの画像は静止画となっている。これによれば、飾り図柄の背景が動画となっていることで飾り図柄が見え難くなることを防止できる。

20

## 【 2 8 0 0 】

## [エピローグ 1 8]

図柄出しが始まる前に流れている動画を静止画とする。

## 【 2 8 0 1 】

具体的には、前述した図 1 4 8 ( s 7 ) に示すように、当りエピローグパートにおいて流れていた映像は、図柄出しの演出が実行される前のタイミングで静止画となる。これによれば、図柄出しの開始のタイミングから図柄が見え難くなることを防止することができる。

30

## 【 2 8 0 2 】

## [エピローグ 1 9]

静止と同時に特殊効果が付される。

## 【 2 8 0 3 】

具体的には、前述した図 1 4 8 ( s 7 ) に示すように、当りエピローグパートにおいて表示される静止画は劇画風の特殊な態様となっている。これによれば、静止画に特殊な態様の効果が付さることで、映像が静止したことを強調し、場面が切り替わったことを示唆することにより、好適な当りエピローグパートとすることができる。

40

## 【 2 8 0 4 】

## [エピローグ 2 0]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

50

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するとき、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピソードパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

10

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するとき、可動体可動用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルからエピソードパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するとき、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピソードパートに対応する音を出力する。

#### 【2805】

20

具体的には、図186～図187に示したように、煽りパートにおける当否決定前の場面から役物が可動することにより当りエピソードパートへと演出の態様が切り替わる。また、役物が落下する動作に応じて役物動作に対応するエフェクト画像が表示がされる。その後、役物が上昇する途中で役物動作に対応するエフェクト画像からSP最終リーチの当りエピソードパートに対応する画面へと表示が徐々に切り替わる。また、役物が上昇する途中で役物動作に対応する輝度データテーブルから当りエピソードパートに対応する輝度データテーブルへと輝度データテーブルが切り替えられる。また、役物が上昇する途中で当りエピソードパート対応音が出力される。また、(s3-5)～(s3-8)にかけて役物が初期位置へと変化するまでに表示される当りエピソードパートに対応した背景表示の際には、セリフ音が出力されることがない。その後、役物の初期位置への移動が完了してエフェクト画像の表示が終了した(s4)の状態においてセリフ音が出力されるとともに字幕表示が表示される。ここで、役物動作に対応するエフェクト画像は、役物が画面に重畳する位置にある前提で表示されるようになっている。しかし、役物が初期位置に戻ったときまでエフェクト画像が表示がされてしまうと、美観がよくない表示となってしまう。そこで、役物が初期位置への戻り動作を完了するまでに当りエピソードパートに対応する背景表示に切り替えることにより表示の美観を損ねないようにすることができる。また、役物の上昇の途中で効果音や遊技効果ランプ9の輝度データテーブルが当りエピソードパートに対応するものに切り替えられるため、当りエピソードパートを好適に表示させることができる。さらに、字幕が初期位置への戻り動作を完了した後に表示されることで、当りエピソードパートを好適に表示させることができる。

30

40

#### 【2806】

##### [エピソード21]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピソードパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する第1シーンと、

エピソードパートにおいて、キャラクタが発する最終セリフ音に対して最終セリフ字幕

50

を表示し、その後、最終セリフ字幕の表示を終了してから飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第2シーンと、があり、

第2シーンにおいて最終セリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付されない一方、第1シーンにおいてセリフ字幕の表示を終了させるときに切替効果が付される。

【2807】

[エピローグ22]

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、

装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

【2808】

具体的には、前述した図149(s10)に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができ、好適な当りエピローグパートとすることができる。

【2809】

[エピローグ23]

図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、

装飾図柄の図柄出しが終了するタイミングで装飾図柄と小図柄の動きが同期する。

【2810】

具体的には、前述した図149(s10)に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。ここで、飾り図柄の図柄出しが終了するタイミングで飾り図柄と小図柄との動きを同期させるようにしてもよい。具体的には、飾り図柄の図柄出しが終了し上下に図柄が揺れている図柄揺れ期間において、小図柄も飾り図柄と同じ動きで上下に揺れるようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄との動きを合わせることで、当りエピローグパートにおける演出の流れを好適に見せることができる。

【2811】

[エピローグ24]

再抽選パートにおける図柄出し時において、装飾図柄と小図柄の両方が表示されており、装飾図柄にはエフェクトが付されるが、小図柄の表示レイヤの方が優先されるように表示されていることで、小図柄の視認が当該エフェクトによって妨げられない。

【2812】

具体的には、前述した図170(B1)~図171(B5)に示すように、再抽選パートにおける図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が表示される。そして、飾り図柄に対しては集中線によるエフェクト画像が付加されるが、小図柄にはエフェクト画像が付加されない。さらに、飾り図柄およびエフェクト画像よりも飾り図柄の方が優先順位が高く手前側で表示される。これによれば、飾り図柄に関してエフェクト画像による演出効果を高めつつ、小図柄により変動表示中であることを認識させることができる。

【2813】

[エピローグ25]

再抽せんパートの前において、小図柄は有利状態に制御される旨が決定されていることを示す態様となっており、再抽せんパートに移行することに連動して、小図柄が再び変動する。

【2814】

具体的には、前述した図149(s10)に示すように、図柄出しの演出の際には、飾り図柄と小図柄との両方が一旦図柄が揃っている状態で表示されるようにしてもよい。そして、再抽選パートに移行することに連動して、飾り図柄と小図柄との両方が再度変動するようにしてもよい。これによれば、飾り図柄と小図柄とを同期して好適な表示とするこ

10

20

30

40

50

とができる。

【 2 8 1 5 】

[エピローグ 2 6 ]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

エピローグパートは、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示が行われる第 1 シーンと、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示する第 2 シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおける第 1 シーンにおいて、第 1 上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける第 2 シーンにおいて、第 2 上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける第 1 シーンにおいて、エピローグパートに対応する第 1 輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、特定タイミングにおいて、エピローグパートに対応する第 1 輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける第 2 シーンにおいて、拡大表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄を拡大表示の終了に関連するタイミングにおいて、拡大表示用輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおける第 1 シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、エピローグパートにおける第 2 シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

第 1 上位テーブルは、エピローグパートに対応する輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第 2 上位テーブルは、拡大表示用輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

【 2 8 1 6 】

具体的には、当りエピローグパートにおいては、当り報知演出時に用いる孫テーブルと、当り図柄の表示時に用いる孫テーブルとを共通にすることで、互いに異なる複数のタイミングの各々で別の孫テーブルを用意することなく、レインボー色で点灯させるためのランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、一体感のある演出によって各々の演出を盛り上げることができる。その結果、データ容量を削減しながら、枠ランプを用いて当りエピローグパートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

【 2 8 1 7 】

[エピローグ 2 7 ]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データテーブルの格納先を示す格納先データで構成された上

位テーブルと、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

エピログパートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、報知演出の結果を報知する結果報知シーンを含んで構成され、

再抽選パートは、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、再抽選の結果を報知する再抽選結果報知シーンを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

エピログパートにおける結果報知シーンにおいて、第1上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、第2上位テーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおける結果報知シーンにおいて、結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄を拡大表示の終了に関連するタイミングにおいて、結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、飾り図柄を拡大表示の終了に関連するタイミングにおいて、再抽選結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおける結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、再抽選パートにおける再抽選結果報知シーンで用いられるレインボー発光態様とするための輝度データテーブルと、は、共通の輝度データテーブルであり、

第1上位テーブルは、結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成され、

第2上位テーブルは、再抽選結果報知シーン拡大表示用輝度データテーブルの格納先データと、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルの格納先データと、で構成される。

#### 【2818】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD21, WD22においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピログパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピログパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート(タイミング)であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピログパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

#### 【2819】

[エピログ28]

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートとを含んで構成され、

前記表示手段は、

エピローグパートにおいて、飾り図柄を表示領域の端側で表示しつつ、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を行い、

その後、エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了し、

エピローグパートに対応するストーリー展開での表示を終了することに関連するタイミングで、飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示し、

10

前記発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

飾り図柄を表示領域の中央を用いて拡大表示するとき、エピローグパートに対応する輝度データテーブルから拡大表示用輝度データテーブルに切り替え、当該拡大表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する。

#### 【2820】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）にある。画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて拡大表示される図柄出しの演出が実行される。また、輝度データテーブルは、画面が静止画となるタイミングに関連して、当りエピローグパートに対応した輝度データテーブルから、図柄出しに対応する輝度データテーブルへと切り替わる。これによれば、当りエピローグパートの映像が流れている状態では縮小図柄を画面の端側に位置させることで当りエピローグパートの映像を邪魔せず、当りエピローグパートの映像の展開が終了し図柄出しをする際は、画面端側と画面中央とを用いて連続したように飾り図柄を拡大表示することで、大当り図柄を強調させて遊技者に示すことができる。さらに、輝度データテーブルを切り替えることで、シーンの切り替わりを好適に見せることができる。このように、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

20

30

#### 【2821】

[エピローグ29]

エピローグパートにおいて、

エピローグに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が揃った状態で表示領域の端側に位置する。

#### 【2822】

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に「222」と揃った状態で表示される。これによれば、当りエピローグ映像が流れている最中も縮小された飾り図柄により、大当り表示結果となっていることを遊技者に認識させることができる。

40

#### 【2823】

[エピローグ30]

エピローグパートにおいて、

エピローグに対応する画像が表示されている間に、飾り図柄が表示領域の端側に位置され、

エピローグに対応する画像の表示が終了するタイミングに関連して、表示されているセリフ音の出力が終了し、飾り図柄が表示領域の端側に表示している状態が終了し、飾り図柄が表示領域の中央を用いて拡大表示する。

#### 【2824】

50

具体的には、当りエピローグパートにおいて、当りエピローグを構成する画像が順次表示されている状態（当りエピローグの映像が流れている状態）のときに飾り図柄は、画面の表示領域における端側の位置（画面左上隅の位置）に表示される。また、画面が静止画となり当りエピローグの映像が終了するタイミングに関連して、（ Y 1 ）で表示されていた字幕表示が消去され、左上隅の位置の縮小図柄が消去されるとともに画面の中央の領域を用いて飾り図柄が拡大表示される。これによれば、字幕表示が飾り図柄と重なって表示されてしまうことや、図柄出しのときに何らかのメッセージが示されていると勘違いされることを防止することができ、当りエピローグパートを好適に見せることができる。

【 2 8 2 5 】

[ エピローグ 3 1 ]

導入パートの開始時において、表示領域の端側に飾り図柄が位置する。

【 2 8 2 6 】

具体的には、飾り図柄が、 S P リーチ開始時にリーチ態様で画面左上隅へ移動するようにしもよい。これによれば、 S P リーチ開始時から位置させることで、 S P リーチ中も演出の展開を邪魔しないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

【 2 8 2 7 】

[ 再抽選演出 1 ]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて表示された第 1 図柄を用いて、第 1 再抽選演出または第 2 再抽選演出を実行し、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

【 2 8 2 8 】

10

20

30

40

50

具体的には、図189に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽選演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。このようにすれば、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、再抽選演出の開始時には一旦仮停止表示されていた図柄を用いて図柄送り演出が実行されるため、どの飾り図柄から再抽選が始まったかが遊技者にとって分かり易い。結果として、一連の演出の流れをよく見せることができる。

#### 【2829】

##### [再抽選演出2]

一旦飾り図柄揃いを仮停止させている背景に対応する画像が表示されているときに、発光手段が消灯し、再抽選画面に移行する際に発光手段が再抽選に対応する発光態様で発光する。

#### 【2830】

具体的には、図155(tA6)に示すように、当りエピローグパートにおいて枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯しながら当り図柄が仮停止しているときにおいて、再抽選演出を実行する前に、一旦、枠ランプが消灯した後、再抽選演出に対応する点灯態様で枠ランプが点灯するため、枠ランプの点灯態様によって、再抽選演出が開始することを遊技者に分かり易く伝えることができる。

#### 【2831】

##### [再抽選演出3]

再抽選画面へ移行させるときは、一旦飾り図柄揃いを仮停止させ、仮停止させているときにおいては、飾り図柄揃いがエフェクトを伴って揺れ表示を行っているが、当該エフェクトを伴った揺れ表示は維持されつつ、背景に対応する画像および発光手段の発光態様が再抽選用のものに切り替わる。

#### 【2832】

具体的には、前述した図155(A5)に示すように、当りエピローグパートにおける図柄出しの演出の最終の状態では、飾り図柄を揺れ表示するとともに集中線によるエフェクト画像が付加されている。その状態から(A6)に示すような再抽選演出の背景に切り替わる際も引き続き集中線によるエフェクト画像が付加されている。また、遊技効果ランプ9は、なめらかレインボー点灯から消灯に切り替わる。つまり、図柄出しから再抽選演出にかけて、図柄揺れとエフェクトの態様とは継続し、背景とランプとは切り替える設計となっている。これによれば、どの飾り図柄から再抽選演出が始まったのかを分かり易くすることができる。

#### 【2833】

##### [再抽選演出4]

図柄送り開始時において、エピローグから表示が維持されていた飾り図柄が縮小し、縮小してから図柄送りが開始する。

#### 【2834】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出の開始時は、当りエピローグパートから表示したままだった飾り図柄を縮小した状態から変動が開始される。これによれば、異なる飾り図柄に変更する処理を実行することなく、一連の演出の流れをよく見せることができる。

#### 【2835】

##### [再抽選演出5]

図柄送りは、縮小サイズで開始され、他の図柄の縮小サイズもすべて均一となる。

#### 【2836】

具体的には、図柄送り演出では縮小された図柄により変動が開始され変動中の図柄の大きさは均一の縮小サイズである。これによれば、図柄送り演出時の変動の見た目をなめら

10

20

30

40

50

かにすることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

【 2 8 3 7 】

[再抽選演出 6 ]

縮小サイズで複数種類の飾り図柄が図柄送り中において、動作促進表示、動作の受け付け、縮小サイズよりも少し大きい飾り図柄の表示、および、拡大した飾り図柄の表示の順に遷移する。

【 2 8 3 8 】

具体的には、前述した図 1 5 7 ( A 1 0 ) ~ 図 1 6 9 ( A 4 6 ) , 図 1 7 0 ( B 1 ) ~ 図 1 7 1 ( B 5 ) に示す流れのように、再抽選演出では、縮小サイズの飾り図柄により図柄送りが実行され、ボタンの動作促進表示が表示される。そして、遊技者がボタンを操作することにより、図柄が拡大されて表示される図柄出しの演出が実行される。つまり、図柄出しの瞬間から最終的に報知される飾り図柄が拡大されて表示される。これによれば、拡大し始めから最終的に報知される図柄となっているため、遊技者に最終的な報知図柄が何であるかを分かり易く示すことができる。

【 2 8 3 9 】

[再抽選演出 7 ]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替表示を行い、後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて入替表示を行い、後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

第 1 再抽選演出は、前半パートで入替表示を開始してから、後半パートで第 2 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

第 2 再抽選演出は、前半パートで入替表示を開始してから、後半パートで第 1 図柄を表示するまでの間に、他の図柄の全てを用いて当該入替表示を行う演出であり、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第 1 再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第 2 再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 4 0 】

具体的には、図 1 8 9 に示すように、再抽選演出では、再抽選前に一旦仮停止表示されていた「2」図柄を拡大表示、縮小表示、揺れ表示をした後に、そのまま「2」図柄を用いて再抽選演出が開始される。再抽出演出開始時には、「2」図柄が縮小され、縮小された「2」図柄から再抽選演出の変動が開始される。再抽選演出中は、「2」図柄から高速の変動により図柄が入れ替る図柄送り演出が実行される。そして、再抽選演出中は、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、その後再度「2」図柄が表示される図柄送り演出が実行される。このように、一旦仮停止表示されていた飾り図柄を用いて再抽選演出が開始され、複数種類の飾り図柄の変動を経て再度最初に仮停止表示されていた飾り図柄が表示される。これによれば、最終の表示結果がすぐに表示されず全ての飾り図柄を見せる図柄送り演出によって、一連の演出の流れをよく見せることができる。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

10

20

## 【 2 8 4 1 】

## [再抽選演出 8 ]

予め定められたパターンによる図柄送りは、一旦仮停止させた図柄から次の図柄に順番に送り、最後の図柄が送られた後、再び一旦仮停止させた図柄に戻り、また次の図柄に順番に送るような演出であり、

予め定められたパターンは、1、2、3、4、5、6、7、8の順番であってそれをループするパターンである。

## 【 2 8 4 2 】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られ、再度、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」と全ての飾り図柄が順に送られる。このように、飾り図柄の数字が順番に送られるため、一連の演出の流れをよく見せることができる。

30

## 【 2 8 4 3 】

## [再抽選演出 9 ]

予め定められたパターンで図柄送りがされている最中においては、送られる飾り図柄の全てが、一旦、飾り図柄が仮停止したときと同じ解像度で表示される。

## 【 2 8 4 4 】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、一旦仮停止したときの図柄の透過度で全ての図柄を表示するとともに、変動中は透過度を上げる。具体的には、透過度が0%の「2」図柄、透過度が50%の「2」図柄、透過度が0%の「3」図柄、透過度が50%の「3」図柄、透過度が0%の「4」図柄、透過度が50%の「4」図柄のように、図柄が切り替わる。これによれば、図柄送り演出中に全ての図柄を透過度が低い態様できちんと表示させることができるため、どのような図柄が送られているかを把握することができる。

40

## 【 2 8 4 5 】

## [再抽選演出 1 0 ]

図柄送りが開始された以降においては、昇格するか否かの報知がされるまで、複数種類の飾り図柄の表示時間の各々が同じである。

50

## 【 2 8 4 6 】

具体的には、再抽選演出における図柄送り演出では、「 2 」, 「 3 」, 「 4 」, 「 5 」, 「 6 」, 「 7 」, 「 1 」と全ての飾り図柄が順に送られるが、各図柄が表示されている時間は同じである。これによれば、全ての図柄を一定の時間表示させることができ、一連の演出の流れをよく見せることができる。

## 【 2 8 4 7 】

## [再抽選演出 1 1 ]

動作促進表示は、図柄送り中に行われ、

動作促進表示が行われる位置は、図柄送り中の図柄と重ならない位置で行われる。

## 【 2 8 4 8 】

具体的には、図柄送り演出中に、ボタン画像およびタイムゲージから形成される促進表示が表示される。促進表示が表示される位置は、図柄送り演出中の飾り図柄の変動が表示される位置とは重ならない位置である。このようにすれば、促進表示が図柄送り演出中の飾り図柄と重ならないため、図柄送りを遊技者に視認させ易くすることができる。なお、促進表示の一部が図柄送り演出中の飾り図柄と一部重なるようにしてもよい。

## 【 2 8 4 9 】

## [再抽選演出 1 2 ]

動作促進表示は、図柄送り中に開始されるものであって、予め定められたパターンの 2 ループ目中に開始される。

## 【 2 8 5 0 】

具体的には、図 1 8 9 , 図 1 9 0 に示すように、促進表示は、図柄送り演出中の全ての飾り図柄が表示される変動を 2 回繰り返した後の ( A 2 4 ) , ( A 2 5 ) において表示が開始される。このように予め定められた図柄送りのパターンが 2 回繰り返されるまで促進画像が表示されないため、遊技者に図柄送り演出をしっかりと認識させることができる。

## 【 2 8 5 1 】

## [再抽選演出 1 3 ]

「 1 」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「 5 」の図柄であり、

「 4 」の図柄から図柄送りが開始されると、動作促進表示が行われるタイミングは、たとえば「 8 」の図柄である。

## 【 2 8 5 2 】

具体的には、再抽選演出の開始時の図柄は、2 図柄以外の場合もある。このような場合であっても、動作促進表示としてのボタン画像が表示されるタイミングは一定である。たとえば、2 図柄の場合、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び 2 図柄が表示されるタイミングであった。5 図柄の場合も同様に、動作促進表示が表示されるタイミングでは、再び 5 図柄が表示されるタイミングであればよい。つまり、いずれの図柄により再抽選演出が開始されたとしても送られる図柄の数は同一である。これによれば、制御を一定にできるため処理負担を軽減することができる。

## 【 2 8 5 3 】

## [再抽選演出 1 4 ]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に当該第 1 図柄を他の図柄に入れ替える入替

10

20

30

40

50

表示を行い、後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて前記入替表示を行い、後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、前半パートにおいて第2図柄を表示した後に当該第2図柄を繰返し表示する繰返し表示を行い、後半パートにおいて当該第2図柄を再び表示する第3再抽選演出を実行可能であり、

第1再抽選演出と第2再抽選演出と第3再抽選演出とは、演出尺が同一に構成され、  
発光制御手段は、

エピロークパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

#### 【2854】

具体的には、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターンが設けられていた。これに加え、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンを設けてもよい。奇数図柄から奇数図柄に図柄を送る演出においては、図柄送りの際にすべて同じ奇数図柄が送られるようにすればよい。しかし、いずれのパターンであっても再抽選演出における図柄送り期間の演出の尺は同じ設計とすればよい。これによれば、データ容量を増やさずいずれのパターンでも好適な再抽選演出とすることができる。また、当りエピロークパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピロークパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、データ容量を余分に増やすことがない。

#### 【2855】

##### [再抽選演出15]

再抽選演出は飾り図柄以外の表示データと、各種飾り図柄の表示データとを組み合わせで表示し、複数種類の再抽選演出の各々のパターンを再現しており、

各々の再抽選演出において共通の表示データを用いていることで、当該各々の再抽選演出の間における演出尺が共通となり、送っている図柄の種類と図柄出しで出される図柄のみが各々の再抽選演出において異なる。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 5 6 】

具体的には、抽選演出では、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に偶数図柄（たとえば2図柄）を表示するパターン、偶数図柄（たとえば2図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば3図柄）を表示するパターン、奇数図柄（たとえば7図柄）を表示した後に奇数図柄（たとえば7図柄）を表示するパターンのいずれであっても、共通のデータを用いている。つまり、演出のデータは同じで、飾り図柄に関するデータをパターンにより変更する設計となっている。これによれば、専用のパターンを設けなくてよいので、データ量を削減することができる。

## 【 2 8 5 7 】

## [再抽選演出16]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

エピローグパートにおいて第1図柄を一旦表示するときと、第2再抽選演出の後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示するときとで同一または略同一のアニメーションで当該第1図柄を表示し、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

## 【 2 8 5 8 】

具体的には、前述した図154(A1)～図155(A5)部分における図柄出しと、図174(C1)～図175(C5)部分における図柄出しとは、略同一の映像を用いて実行される。具体的には、「2」図柄による図柄出しやエフェクト画像については同じ画像が用いられ、背景部分が異なるような態様で図柄出しが実行される。これによれば、図柄出しの映像を略同一とすることができるため、遊技者に確変図柄へ昇格しなかったことを分かり易く示すことができる。なお、背景も含め図柄出し部分の映像を全く同じにして

10

20

30

40

50

もよい。また、当りエピローグパートにおいて当り図柄が仮停止された状態において、枠ランプがレインボー色でなめらかに点灯した後、消灯を挟んで再抽選演出が実行されて、図柄が揺れ表示しているときには、再抽選演出に対応する輝度データ（たとえば、孫テーブルW25におけるRGBのデータ）に基づき、なめらかレインボー色とは異なる点灯態様で、枠ランプが赤色で点滅する。これにより、枠ランプの点灯態様によって、当りエピローグパートにおいて仮停止された当り図柄が確定したと遊技者に勘違いさせることがない。さらに、「3」や「2」の図柄が揺れ表示したときのレインボー色の点灯は、その後、図柄確定する期間においても引き継がれる。このように、短い期間で行われる図柄確定期間において、特別なランプ制御のための輝度データテーブルを用意することなく、そのままファンファーレパートに対応するランプ制御が行われるように設計されているため、

10

## 【2859】

## [再抽選演出17]

第1識別情報を表示するときのアニメーションは、図柄が表示されてから拡大しつつ、第1位置に至るまでのアニメーションを含む。

## 【2860】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、図柄を一旦拡大表示させてから画面中央の位置で通常サイズとする一連の演出が実行される。これによれば、図柄の拡大と縮小とで一連の図柄出しの演出を好適に見せることができる。

## 【2861】

## [再抽選演出18]

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いを仮停止させるときと、報知パートで飾り図柄揃いが昇格するか否かを報知するときとにおいて、表示手段は共通の表示データを参照し、

20

当該共通の表示データと、複数種類の飾り図柄の表示データとを組み合わせ、複数種類の図柄出しの表示が行われる。

## 【2862】

具体的には、前述した図柄出しの演出では、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、共通の図柄出しのデータを用いるようにしてもよい。そして、共通の図柄出しのデータと複数の飾り図柄の組合せとで一連の図柄出しの演出を実行すればよい。これによれば、図柄出しの演出を好適に見せつつ、データ容量を削減することができる。なお、当りエピローグパートにおける図柄出し演出のデータと、再抽選演出における図柄出し演出のデータとにおいて、略同一のデータを用いるようにしてもよい。

30

## 【2863】

## [再抽選演出19]

再抽選演出において昇格しなかった場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格しない報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が同じである。

## 【2864】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD21においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD3, WD6, WD10, WD13, WD16と共通して孫テーブルW1が用いられる。これにより、当りエピローグパートと再抽選パートとで別のレインボー色点灯用の孫テーブルを用意する必要がなく、ランプ制御に用いるデータ容量を削減しつつ、異なるパート（タイミング）であっても一体感のある演出を遊技者に見せることができる。その結果、データ容量を削減しながら、当りエピローグパートや再抽選パートにおける演出を遊技者によりよく見せることができる。

40

## 【2865】

## [再抽選演出20]

50

再抽選演出において昇格した場合において、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときと、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときとにおいて、図柄出しにおける発光態様が異なり、

再抽選が実行される前に一旦飾り図柄揃いが仮停止するときよりも、再抽選で飾り図柄揃いが昇格する報知が行われるときの方が、図柄出しにおける発光態様が激しい。

【 2 8 6 6 】

具体的には、再抽選パートの子テーブルWD 2 0においては、再抽選後に最終的に図柄が確定するときのランプ制御として、当りエピローグパートの子テーブルWD 3 , WD 6 , WD 1 0 , WD 1 3 , WD 1 6とおなじレインボー色で枠ランプが点灯するが、再抽選によって「 2 」の図柄から昇格して「 3 」の図柄に入れ替わる場合の時間 t B 5 ~ t B 9 におけるレインボー色の点灯は、当りエピローグパートにおいて一旦、「 2 」の図柄が仮停止した場合におけるなめらかなレインボー色の点灯よりも、点灯態様が激しくなっている。これにより、枠ランプの点灯態様によって、再抽選で当り図柄が昇格したことを遊技者により効果的に祝福することができる。

10

【 2 8 6 7 】

[再抽選演出 2 1 ]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

有利状態は、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態とを含み、

報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパートと、当該エピローグパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

20

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第 2 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて第 2 図柄を表示する第 1 再抽選演出を実行可能であり、

第 1 有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第 1 図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第 1 図柄を再び表示する第 2 再抽選演出を実行可能であり、

30

後半パートで第 1 図柄を再び表示してから図柄確定期間となるまで、当該第 1 図柄の表示態様を第 1 態様と第 2 態様と第 3 態様とに変化させることで当該第 1 図柄が揺れているように当該第 1 図柄を表示する揺れ表示を行い、

後半パートで第 2 図柄を表示してから図柄確定期間となるまで、当該第 2 図柄の表示態様を第 1 態様と第 2 態様と第 3 態様とに変化させることで当該第 2 図柄が揺れているように当該第 2 図柄を表示する揺れ表示を行い、

第 1 態様は、第 2 態様および第 3 態様のいずれよりも、遊技者が図柄を視認しやすい態様であり、

演出実行手段は、

再抽選パートにおいて、遊技者による動作を促す動作促進表示を実行可能であり、

40

第 1 再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第 1 タイミングで行われた場合、第 1 再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに第 2 図柄が第 2 態様となるように当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を揺れ表示で表示し、

第 1 再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第 1 タイミングと異なる第 2 タイミングで行われた場合、第 1 再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングとなったときに第 2 図柄が第 3 態様となるように当該第 2 図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第 2 図柄を揺れ表示で表示し、

第 1 再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第 1 タイミングおよび第 2 タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第 2 図柄の揺れ表示を

50

視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第2図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるときに当該第2図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第2図柄を第1態様で停止表示し、

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングで行われた場合、第2再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングになったときに第1図柄が第2態様となるように当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を揺れ表示で表示し、

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第2タイミングで行われた場合、第2再抽選演出に対応する演出を実行した後に所定タイミングとなったときに第1図柄が第3態様となるように当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を揺れ表示で表示し、

10

第2再抽選演出において動作促進表示を実行しているときに、動作が第1タイミングおよび第2タイミングのいずれで行われても、所定タイミングから第1図柄の揺れ表示を視認困難とする表示を行い、その後に再度、当該第1図柄を揺れ表示で表示し、その後に、図柄確定期間となるときに当該第1図柄の揺れ表示の揺れ速度を維持したまま当該第1図柄を第1態様で停止表示し、

発光制御手段は、

エピローグパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

20

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御する。

30

#### 【2868】

具体的には、図280の(L1)~(L3)に示すように、再抽選演出の図柄送り中にボタン画像とタイムゲージとによる動作促進表示が表示される。動作促進表示が表示されている期間において、遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、(L4)~(L6)に示す共通の図柄出し演出が実行される。いずれのタイミングでプッシュボタン31Bが操作されたとしても、(L4)~(L5)に示すような、図柄の拡大と縮小とによる共通の図柄出しの演出が実行される。その後、図柄揺れ期間において図柄の揺れが実行される。図柄の揺れ期間はボタンの操作タイミングによって異なっている。よって、図柄の揺れ期間後は、たとえば、第1の操作タイミングであれば図柄が右側を向いた位置となり、第2の操作タイミングでは、図柄が左側を向いた位置となり、第3の操作タイミングでは、図柄が正面を向いた位置となることがある。しかしながら、いずれの操作タイミングであっても、その後に(J1)~(J18)にかけて共通の演出としてホワイトアウト演出を挟み、図柄の回転と図柄縮小後に図柄が揺れる演出が実行される。これによれば、プッシュボタン31Bがいずれのタイミングで操作されたとしても共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができ、一連の演出を好適に見せることができる。

40

#### 【2869】

[再抽選演出22]

操作の有効期間の第1タイミングで動作が行われていたときは、昇格か否かの報知が行

50

われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、飾り図柄がゆらゆら表示され、

動作の有効期間の第1タイミングよりも早い第2タイミングで動作が行われたときは、昇格か否かの報知が行われた後、変動の所定タイミングが訪れるまで、第1タイミングよりも動作が早かった分だけ飾り図柄がゆらゆら表示され、尺が吸収される。

【2870】

具体的には、操作有効期間中の第1タイミングで押しボタン31Bが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示がされる(図280(L3)の操作無しの例)。操作有効期間中の第1タイミングよりも早い第2タイミングで押しボタン31Bが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第1タイミングよりも早かった分延長されて表示される(図280(L2)の操作が第2タイミングの例)。操作有効期間中の第2タイミングよりも早い第3タイミングで押しボタン31Bが操作されたときには、昇格するか否かの報知が実行された後に、飾り図柄が揺れる表示が第2タイミングよりも早かった分延長されて表示される(図280(L1)の操作が第1タイミングの例)。このように、いずれのタイミングで押しボタン31Bが操作されたとしても図柄の揺れ時間により演出の尺を吸収することができる。その後、共通の演出を行うことで、図柄を綺麗に停止することができる。一連の演出を好適に見せることができる。

10

【2871】

[再抽選演出23]

所定演出は、白色の点滅が行われつつ、ゆらゆらしていた飾り図柄が拡大しながら回転

20

【2872】

具体的には、図280に示すように、共通の演出としてホワイトアウトを実行後に、揺れていた飾り図柄を拡大させながら一回転させるこれまでの図柄の態様と異なる演出が実行される。これによれば、尺吸収の図柄の揺れにおける図柄位置がどのような位置であっても、ホワイトアウトを挟んだ後に異なる態様の演出を実行することにより、図柄を停止するまでの演出の流れに違和感を与えないようにすることができる。

【2873】

[再抽選演出24]

飾り図柄の揺れ表示は第1位置を軸として、飾り図柄がゆらゆら表示され、揺れ表示は、第1位置、第2位置、第3位置、第2位置、第1位置、第4位置、第5位置、第4位置、第1位置、および第2位置といった順番で飾り図柄が位置するものであり、確定期間となるときは、必ず第2位置、第1位置といった順番に飾り図柄が揺れ表示したときとなるように所定演出が設計されている。

30

【2874】

具体的には、図280に示すように、図柄の揺れ期間では、(J10)~(J12)にかけて図柄が奥側に揺れた後、(J13)~(J14)にかけて図柄が手前側に揺れることにより初期位置へと変化する。その後、(J15)~(J16)にかけて図柄が手前側に揺れた後、(J17)~(J18)にかけて図柄が奥側に揺れることにより初期位置へと変化する。このような一連の動きが複数回繰り返されるようにしてもよい。しかし、図柄が確定する期間においては、必ず(J18)に示すように図柄が正面を向く初期位置に位置するように設計されている。これによれば、遊技者に違和感を与えることのない態様で図柄を確定停止することができる。

40

【2875】

[再抽選演出25]

第2パート中に発光手段の発光態様をレインボーで発光させるときの始点は、所定演出開始時にレインボーで発光させることである。

【2876】

具体的には、図280の(J1)のホワイトアウトのタイミングで遊技効果ランプ9がレインボー色で点灯するように設計されている。(J1)のタイミングは、操作タイミン

50

グによらず共通の演出として実行される演出である。このような共通の演出が実行される箇所を遊技効果ランプ9の変更の始点とすることで、開始契機を設計者が決め易い。なお、(J1)のタイミングではなく共通スタート表示が開始される(J2)のタイミングを開始契機としてもよく、開始契機は共通で実行される演出のいずれのタイミングであってもよい。

【2877】

[再抽選演出26]

演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、有利状態は、第1有利状態と当該第1有利状態よりも有利な第2有利状態とを含み、報知演出は、有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートと、当該エピログパートの後に実行される再抽選パートとを含んで構成され、

10

再抽選パートは、前半パートと後半パートとを含み、

演出実行手段は、

第2有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて第2図柄を表示する第1再抽選演出を実行可能であり、

第1有利状態に制御される旨が決定されているときに、複数種類の再抽選演出のうち、前半パートにおいて第1図柄を表示した後に後半パートにおいて当該第1図柄を再び表示する第2再抽選演出を実行可能であり、

20

エピログパートにおいて、第1図柄を一旦表示するときに、当該第1図柄の表示態様を第1態様と第2態様と第3態様とに変化させることで当該第1図柄が揺れているように当該第1図柄を表示するものであり、

エピログパートから再抽選パートへ移行する場合において、第1図柄が第1態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、第1図柄が第2態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、第1図柄が前記第3態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、があり、

演出実行手段は、第1図柄が第1態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、第1図柄が第2態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときと、第1図柄が第3態様で表示されているタイミングでエピログパートから再抽選パートへ移行するときとのいずれにおいても、第1図柄を視認困難とする特定表示を行い、共通の表示態様で当該第1図柄を表示して第1再抽選演出または第2再抽選演出を実行し、

30

発光制御手段は、

エピログパートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

再抽選パートにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは当該第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、

40

後半パートにおける特定タイミングにおいて、第1再抽選演出に対応する輝度データテーブルまたは第2再抽選演出に対応する輝度データテーブルからレインボー発光態様とするための輝度データテーブルに切り替え、当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、その後の図柄確定期間中も当該レインボー発光態様とするための輝度データテーブルを継続して用いて発光手段を制御し、

ファンファーレ演出の開始に関連するタイミングにおいて、レインボー発光態様とするための輝度データテーブルから当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルに切り替え、当該ファンファーレ演出に対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を

50

制御する。

【 2 8 7 8 】

具体的には、図 2 7 9 に示したように、画像表示装置 5 の画面中央にスティックコントローラ 3 1 A を示す画像とタイムゲージが表示されているときに、いずれのタイミングで操作されたとしても、その後、再抽選演出が実行される所定タイミングまでの時間において尺吸収のための図柄の揺れの時間を設けてもよい（（ K 4 ）からの図柄揺れ期間）。そして、所定タイミングとなって再抽選演出が実行されるときに（ K 8 ）～（ K 1 7 ）にかけて示したようなホワイトアウトを伴う共通の演出を実行してもよい。これによれば、スティックコントローラ 3 1 A がいずれのタイミングで操作されたとしても一旦図柄を揺れ表示させてからホワイトアウトを伴う共通の演出を実行した後に再抽選演出を実行するため、再抽選開始時の図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

10

【 2 8 7 9 】

[再抽選演出 2 7 ]

複数種類の導入パートのうちいずれの導入パートから当たっても、再抽選演出は共通である。

【 2 8 8 0 】

具体的には、ホワイトアウトの画面となってから再抽選演出が実行されるまでは、複数あるいずれのリーチであっても共通にすればよい。これによれば、演出データのデータ容量を削減することができる。

20

【 2 8 8 1 】

[再抽選演出 2 8 ]

特定表示後の飾り図柄の動きは、特定表示前に一旦飾り図柄が揺れ表示していた動きの延長上の動きである。

【 2 8 8 2 】

具体的には、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きであってもよい。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きがその場で手前側と奥側とに図柄の縦方向を中心とした軸回転で揺れる動きであった場合に、ホワイトアウトの画面後の動きが拡大しながら図柄の縦方向を中心とした軸回転で右回りに一回転する動きであってもよい。これによれば、同じ軸回転の延長上の動きに対し、間にホワイトアウトを表示することにより、図柄の動きの態様に違和感を生じさせないようにすることができ、一連の演出を好適に見せることができる。

30

【 2 8 8 3 】

[再抽選演出 2 9 ]

複数種類の導入パートは、有利状態に制御されるか否かの報知の分岐で、操作手段の操作がトリガとなって報知されない所定の導入パートが含まれ、

所定の導入パートにおいては、尺がずれるポイントがないため、所定の導入パートで有利状態に制御される旨が決定されている場合は、再抽選演出が実行されるまでの飾り図柄の仮停止の揺れ表示にぶれはないが、尺ズレが起こるリーチと同じ再抽選演出が実行される。

40

【 2 8 8 4 】

具体的には、複数の S P リーチの中には、有利状態に制御されるか否かの当否決定時の分岐においてボタン操作等の操作促進が報知されないものが含まれる。このような S P リーチでは、操作に伴う尺ずれが発生しない。しかし、このような S P リーチであっても尺ずれが発生する S P リーチと同様の再抽選演出が実行されるようにすればよい。これによれば、尺ずれの有無に関わらず共通の演出により再抽選演出が 1 つしかない場合でも違和感を生じさせないようにすることができ、また、再抽選演出を 1 つとすることでデータ容量を削減することができる。

【 2 8 8 5 】

[再抽選演出 3 0 ]

50

所定の導入パートにおける大当りでの飾り図柄の揺れ表示の後に再抽選演出へと行く流れにおいて、

特定表示後の飾り図柄の延長上の動きとなるように、再抽選演出へ移行するタイミングが設計されている。

【2886】

具体的には、図279に示すように、ホワイトアウトの画面の後における図柄の動きは、ホワイトアウトの画面の前における図柄の動きの延長上の動きとなるようにタイミングが設定されている。たとえば、ホワイトアウトの画面の前の図柄の動きが図柄が右側の位置(K3)から正面位置(K5)を經由して左側の位置(K6)へ移動する一連の動きのうちの一つの位置となるように設計されている。つまり、図柄の揺れが右回りとなっている一連の動作の一つの位置となるときに再抽選演出によるホワイトアウトが実行され、その後、図柄を拡大させて右回転する動きが続く。これによれば、図柄揺れの期間から再抽選演出にかけて一連の右回転の図柄の動きにより、図柄の動きに違和感を生じさせないようにすることができる。

10

【2887】

<用語の説明>

以上、本実施の形態に係る遊技機1について説明した。以下では、本願明細書において用いた幾つかの用語について説明する。

【2888】

「可変表示」(変動表示)は、複数種類の特別図柄(第1特図、第2特図)や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄を変動可能に表示することを含む。

20

【2889】

図柄の「変動」は、複数種類の特別図柄(第1特図、第2特図)や複数種類の普通図柄、複数種類の飾り図柄といった、複数種類の図柄の更新表示、複数種類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、ランプ(第4図柄ユニット9050、特図1可変表示部9053、特図2可変表示部9054など)の点灯/点滅/消灯などを含む。

【2890】

「飾り図柄」は、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて可変表示する図柄を含む。

30

【2891】

「縮小図柄」は、飾り図柄が縮小された状態の図柄であって、飾り図柄よりも小さい図柄を含む。縮小図柄が停止表示する際には、飾り図柄と同じ数字図柄が画面の端に飾り図柄よりも小さく表示される。

【2892】

「小図柄」は、飾り図柄よりも小さいサイズで表示されている飾り図柄の変動表示に対応した図柄を含む。小図柄は、「左」の飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が横方向に並列されている。

40

【2893】

「図柄確定」は、変動していた、第4図柄ユニット9050、特図1可変表示部9053、特図2可変表示部9054、および飾り図柄などの変動が停止し、最終的にその特図ゲームにおける図柄が確定することを含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア5Lで変動する飾り図柄、中の飾り図柄表示エリア5Cで変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア5Rで変動する飾り図柄の各々の変動が停止した状態を含む。

【2894】

「図柄確定期間」は、変動していた、第4図柄ユニット9050、特図1可変表示部9053、特図2可変表示部9054、および飾り図柄などの変動が停止することにより表示結果が確定する期間を含む。たとえば、左の飾り図柄表示エリア5Lで変動する飾り図

50

柄、中の飾り図柄表示エリア 5 C で変動する飾り図柄、および右の飾り図柄表示エリア 5 R で変動する飾り図柄の各々の変動が停止し、表示結果が確定的に表示された状態を含む。

【 2 8 9 5 】

「リーチ」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ことを含み、たとえば、左の飾り図柄表示エリア 5 L に「 2 」の飾り図柄が停止し、右の飾り図柄表示エリア 5 R に「 2 」の飾り図柄が停止するが、中の飾り図柄表示エリア 5 C では未だ飾り図柄の可変表示が継続している状態を含む。

【 2 8 9 6 】

点灯手段（発光手段）の「消灯」は、ランプ（点灯手段，発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「 0 」（最も低い輝度を示す値）となる状態を含む。なお、点灯手段（発光手段）の「消灯」は、ランプ（点灯手段，発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「 1 」や「 2 」など、消灯に対応する輝度データ「 0 」に近い値となる状態を含んでいてもよい。なお、ランプ（点灯手段，発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が「 1 」や「 2 」など、消灯に対応する輝度データ「 0 」に近い値となる状態は、「点灯」や「略消灯」に含まれてもよい。

10

【 2 8 9 7 】

点灯手段（発光手段）の「点灯」または「発光」は、ランプ（点灯手段，発光手段）を点灯（発光）させるための輝度データの値が消灯時よりも高い状態であって、輝度データの値が上述した「消灯」に対応する輝度データの値（「 0 」）以上の値となる状態を含む。「点灯」は、ランプが常に点灯している常時点灯と、複数のランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、ランプが輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。

20

【 2 8 9 8 】

点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプ（点灯手段，発光手段）が「消灯」や「略消灯」、「点灯」以外の状態であって、ランプが「点灯」と「消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。また、点灯手段（発光手段）の「点滅」は、ランプが「点灯」と「略消灯」とを時間の経過に伴って繰り返すことを含む。

【 2 8 9 9 】

「輝度」は、ランプ（点灯手段，発光手段）の明るさを示す値であり、本実施形態においては、輝度に対応するデータとして輝度データが 1 6 進数で表される。たとえば、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「 0 」の場合、当該所定のランプは最も輝度が低く（ランプが暗く）なるようにランプ制御が行われ、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「 F 」の場合、当該所定のランプは最も輝度が高く（ランプが明るく）なるようにランプ制御が行われる。上述したように、輝度データは、ランプに流れる電流の値に対応しており、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「 0 」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も小さく、所定のランプを制御するために用いられる輝度データが「 F 」の場合、当該所定のランプに流れる電流は最も大きくなる。なお、「ランプ」は、LED（発光ダイオード）ランプに限らず、EL（エレクトロルミネセンス）ランプや白熱電球など、如何なる種類のランプも含む。

30

40

【 2 9 0 0 】

ランプの「点灯色」または「発光色」は、当該ランプに含まれる 1 または複数の発光素子の発光によって表される色を含む。たとえば、ランプが「 R 」（赤）、「 G 」（緑）、「 B 」（青）といった 3 つの発光素子からなる LED によって構成される場合、輝度データに基づき LED ドライバによって調整される当該 3 つの発光素子に対する電流によって、当該 3 つの発光素子が発光することで様々な色で LED が点灯する。なお、ランプの「点灯色」は、発光素子の色によって異なり、たとえば、「 W 」（白）のみ発光素子からなる LED の場合、流れる電流によって明るさは異なるがランプは白色で点灯し、「 R 」（赤）のみ発光素子からなる LED の場合、流れる電流によって明るさは異なるがランプは赤色で点灯する。

50

## 【2901】

ランプの点灯色のうちの「レインボー色」（七色）は、7種類の色によって構成される色を含む。たとえば、「レインボー色」は、赤色、オレンジ色（橙色）、黄色、緑色、青色、藍色、および紫色を含む。なお、「レインボー色」は、上述した色に限らず、その他の7種類の色によって構成されてもよい。同じ「レインボー色」であっても、図238に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づくなめらかな点灯と、図269に示す輝度データテーブル（孫テーブル）に基づく点滅とで、点灯態様が異なるように、設定された輝度データに応じてレインボー色による点灯態様が異なる場合もある。

## 【2902】

「キャラクタに対応する色」は、パチンコ遊技機1の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する色は緑色、ジャムちゃんに対応する色は紫色、爆チューに対応する色は赤色という風にキャラクタごとに設定されている色がある。

10

## 【2903】

「キャラクタに対応する発光色」は、遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）であって、パチンコ遊技機1の演出に登場するキャラクタごとに予め決められた色を含む。たとえば、「キャラクタに対応する発光色」は、夢夢ちゃんのキャラクタに対応する緑色での遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）、ジャムちゃんに対応する紫色での遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）、爆チューに対応する赤色での遊技効果ランプ9の点灯色（発光色）などを含む。

20

## 【2904】

「セリフ音」は、パチンコ遊技機1に登場するキャラクタが言葉を発するタイミングに合わせて出力される当該言葉に対応する音を含む。パチンコ遊技機1においては、演出によって登場するキャラクタの映像に合わせて、当該キャラクタが発する言葉に対応する音（セリフ音）が出力される。

## 【2905】

「セリフ字幕」は、セリフ音が出力されるときに画像表示装置5の画面上に表示されるセリフ音に対応する文字を含む。セリフ字幕のことを字幕表示とも称する。

## 【2906】

「物理音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作によって生じる物理的な音を含む。パチンコ遊技機1においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作によって生じるであろう物理的な音（物理音）が出力される。

30

## 【2907】

「擬音」は、演出において登場するキャラクタや物などのオブジェクトの動作を表現した擬似的な音を含む。パチンコ遊技機1においては、演出によって登場するキャラクタや物などのオブジェクトの映像に合わせて、当該オブジェクトの動作を表現した擬似的な音（擬音）が出力される。

## 【2908】

「キャラクタのアクション」は、パチンコ遊技機1の演出に登場するキャラクタが何等かの動作をする演出を含む。たとえば、夢夢ちゃんのキャラクタが爆チューのキャラクタを追いかける動作を含む。

40

## 【2909】

「再抽選演出」は、飾り図柄の変動表示において確変大当りとならない通常大当り図柄（たとえば、「2」の図柄のような偶数図柄）を一旦仮に停止表示させた後に、当該通常大当り図柄が確変大当り図柄（たとえば、「3」の図柄のような奇数図柄）に昇格するか否かを煽るために図柄確定前に実行される演出を含む。

## 【2910】

「入替表示」は、「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄が他の図柄に順次入れ替わることで、次々と飾り図柄が切り替わるような画像の表示を含む

50

。本実施の形態においては、「入替表示」は、「2」の図柄が高速変動しながら他の図柄に順次入れ替わりながら、最終的に「2」または「3」の図柄が停止するような表示を含む。

【2911】

「繰返し表示」は、同じ表示を繰り返すことであり、同じアニメーションを用いた表示を繰り返すことを指す。「再抽選演出」に含まれる演出であって、一旦仮停止した飾り図柄を同じアニメーションで何度も表示させる表示を含む。一例として、「繰返し表示」は、「7」の図柄が高速変動しながら他の図柄に順次入れ替わりながら、最終的に「7」の図柄が停止するような表示を含む。

【2912】

「揺れ表示」は、飾り図柄を揺らしながら表示することであり、変動が終了しておらず、変動中であることを示す。

【2913】

「停止表示」は、飾り図柄を動かさずに静止させ表示することであり、変動が終了したことを示す。

【2914】

「揺れ速度」は、飾り図柄が揺れ表示をしているときに第1位置から第2位置まで動作するときの速度のことである。

【2915】

「図柄の第1態様」、「図柄の第2態様」、「図柄の第3態様」は、飾り図柄の位置を示す態様である。たとえば、飾り図柄上下に揺れ表示する場合において、第1態様を中央位置とした場合、第2態様は上側の位置、第3態様は下側の位置である。また、飾り図柄が前後方向に揺れ表示する場合において、第1態様を正面の位置とした場合、第2態様は左向きとなる位置、第3態様は右向きとなる位置である。

【2916】

「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。

【2917】

「可動体（役物）の「進出」」とは、可動体としての役物が初期位置から移動する動作のことである。役物が移動する可動領域の端の位置が進出位置である。

【2918】

「可動体（役物）の「退避」」とは、可動体としての役物が進出位置から初期位置へ移動する動作のことである。役物が移動する可動領域のうちの初期位置が退避位置である。

【2919】

「可動体可動用のエフェクト表示」は、可動体として役物が進出位置へ動作することに合わせて画面上に役物の周囲の視覚効果を高めるための表示である。たとえば、リーチが後半に発展する際や大当りが報知される際の役物動作に合わせて役物動作を目立たせるためのエフェクト画像が表示される。

【2920】

「ストーリー展開」とは、物語や一連の演出が進んでいく事を指す。すなわち、場面の切り替わりなどで一連の流れの物語等が途切れずに、遊技者に対して当該物語を連続して表示する。

【2921】

「パート、シーン」は、それぞれ演出を構成する括りを指し、パートの方がシーンよりも大きな括りである。パートは役割毎に分けられる。

【2922】

「シーンの切り替わり」は、主に表示が切り替わることを指し、特に、表示されている背景、キャラクタ、等が切り替わることを指す。

【2923】

「カットイン表示」は、表示されている画像に別の画像が割り込んで表示される演出で

10

20

30

40

50

ある。また、カットイン表示は、カットイン表示の色で大当たり期待度を示すことも可能である。たとえば、カットイン表示が赤色である場合は、緑色である場合よりも大当たり期待度が高い。

【2924】

「切替表示（アイキャッチ表示）」は、場面転換の際に表示される演出である。本実施の形態において、アイキャッチ表示は、ハズレを示す状態から通常遊技の状態へと場面転換する際に用いられる。アイキャッチ表示は、スーパーリーチが終了したことがわかりやすくする役割を持つ。

【2925】

「遮蔽表示（シャッター表示）」は、画像表示装置5がシャッター等の画像を、画像表示装置5が表示する領域の全体を覆うように表示し、遮蔽表示がされる以前に表示されていた画像を、遮蔽する表示である。遮蔽表示は、シャッター以外のものを表示することで、画像を遮蔽してもよい。

10

【2926】

「輝度データが切り替わる」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが0となり、その次の輝度データが用いられることを指す。輝度データが切り替わることで、ランプの発光態様が切り替わることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されている印象を与える。

【2927】

「輝度データが切り替わらない」とは、孫テーブルに定められている輝度データのタイマが0とならず、その輝度データが用いられ続けることを指す。輝度データが切り替わらないことで、ランプの発光態様が一定となる。ランプの発光態様が一定となることで、遊技者に対して、現在表示されているシーンのストーリー展開が更新されずに止まっている印象を与える。

20

【2928】

「動画データ」は、アニメーションを含む動画を表示するためのデータである。画像表示装置5に表示する画像を、1秒間に数十枚分、高速で切り替えることで動いているように見せる。動画データは、データを圧縮して保持してもよい。

【2929】

「第1動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために多くの画像を用いて作成される動画データである。

30

【2930】

「第2動画データ」は、動画データのうちキャラクタを動作させるために少ない画像を用いて作成される動画データである。

【2931】

「特定キャラクタの動き」とは、演出に登場する複数のキャラクタのうち、ある特定のキャラクタに対応した動きのことである。

【2932】

「ブラックアウト」は、画像表示装置5の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に黒画像を表示することで暗転し（ブラックアウトする）させる演出である。ブラックアウトは、その暗転した状態の継続時間に応じて大当たりに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

40

【2933】

「ホワイトアウト」は、画像表示装置5の表示領域に表示される画像を視認不可能とするため、表示領域に白画像を表示（ホワイトアウトする）させる演出である。ホワイトアウトは、白画像が表示された状態の継続時間に応じて大当たりに対する期待度（信頼度）が異なるような態様にしてもよい。

【2934】

「視認困難とする特定表示」とは、表示されている飾り図柄を遊技者から見えなくする

50

ための画像が画面上に表示することである。たとえば、画面に白色の画像を全面に表示する（ホワイトアウトする）ことで飾り図柄が遊技者から見えなくなる。

【2935】

「フェード効果」は、映像技術に用いられるフェードイン、フェードアウトを指す。フェードインは、背景画像などが表示されている状態から徐々に所定の画像が見えている状態に移り変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に表示する。徐々に表示するとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に下げて表示することである。たとえば、透過度100%でセリフ画像を表示した後から、0.1秒ごとに透過度を10%ずつ下げて表示していくことで、1秒後に、セリフ画像が表示される。また、フェードアウトは、フェードインとは逆に、背景画像に重なって所定の画像が見えている状態から徐々に背景画像のみに移行変わることを意味する。本実施の形態においては、たとえば、部屋背景の上にセリフを示す画像が表示されている状態から、セリフを示す画像を徐々に非表示にすることである。徐々に非表示にするとは、セリフを示す画像の透過度を徐々に上げる。たとえば、透過度0%でセリフ画像を表示した後から、0.1秒ごとに透過度を10%ずつ上げていくことで、1秒後に、セリフ画像が非表示となる。また、フェード効果には、フェードインとフェードアウトとを同時に行い、画像を入れ替えるクロスフェードが含まれる。

10

【2936】

< 当りを經由しない時短制御例 >

次に、時短状態として、当り（大当り、小当りなど）を經由しない時短制御を実行する例を説明する。

20

（時短図柄を用いた時短制御例）

【2937】

（A1） 上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置7Aが作動する大当り状態や小当り状態を經由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置7Aを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。つまり、時短状態としては、当り（大当り、小当りなど）を經由しない時短制御を実行してもよい。

【2938】

（A2） なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

30

【2939】

（A3） また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【2940】

（A4） また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

40

【2941】

（A5） また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第1特図と第2特図とで異なる確率としてもよい。

【2942】

（A6） また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用

50

の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞時でよい。

【2943】

(A7) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置7A内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【2944】

(A8) なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【2945】

(A9) また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【2946】

(A10) また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【2947】

(A11) また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【2948】

(A12) また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図1と特図2で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【2949】

(A13) また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【2950】

(A14) また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

【2951】

(A15) また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【2952】

(A16) また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【2953】

(A17) また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイ

10

20

30

40

50

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

【2954】

(A18) また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【2955】

(A19) また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ST機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

10

【2956】

(A20) また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【2957】

(A21) また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【2958】

（時短図柄を用いたその他の時短制御例）

20

時短図柄を用いたその他の時短制御としては、以下に説明する制御を実行してもよい。

【2959】

(B1) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果（特別表示結果）が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない（時短図柄が表示されても時短状態を上書するような（時短状態が再度発生するような）遊技状態の切替制御をしない）ようにしてもよい。そして、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときと、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたときとで異なる演出をしてもよい（飾り図柄について、通常状態では時短図柄として特殊図柄を表示し、時短状態では一般的なハズレ図柄を表示するなど）。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示されるときの状態に応じて好適な制御が可能となる（たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する）。

30

【2960】

(B2) (B1)の制御をする遊技機において、特別図柄の表示結果が時短図柄となる場合に、特別図柄は通常状態と時短状態とで共通の時短図柄を表示し、飾り図柄は通常状態と時短状態とで異なる図柄を表示結果として表示するようにしてもよい（たとえば飾り図柄は通常状態では時短図柄に対応する特殊図柄を表示するが、時短状態では単なるハズレ図柄を表示するなど、時短図柄に対応する図柄を表示しないなど）。これにより、時短状態での飾り図柄の表示結果によって、遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

40

【2961】

(B3) (B1)の制御をする遊技機において、通常状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行するが、時短状態では、飾り図柄の表示結果が特殊図柄（時短図柄）となるか否かを示唆する演出を実行しないようにしてもよい。これにより、時短状態での演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【2962】

(B4) (B1)の制御をする遊技機において、通常状態と時短状態とで、飾り図柄の確定表示時間（確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間）が異

50

なるように制御してもよい。これにより、時短状態での飾り図柄の演出によって遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

【2963】

(B5) 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない(時短図柄が表示されても時短状態を上書するような(時短状態が再度発生するような)遊技状態の切替制御をしない)ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり(時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など)、時短状態中は右打ち報知(右打ちを指示する報知)に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知(左打ちを指示する報知)をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示される時の状態に応じて好適な制御が可能となる(たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する)。

10

20

【2964】

(B6) 第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、時短状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果が表示されたことに基づいてさらに当該時短状態から同様の時短状態に移行させる遊技制御をしない(時短図柄が表示されても時短状態を上書するような(時短状態が再度発生するような)遊技状態の切替制御をしない)ようにしてもよい。そして、第2可変表示の方が第1可変表示よりも時短図柄の可変表示結果が表示される割合が高く、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶し、時短状態が終了したときに保留記憶情報が記憶されているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり(時短制御に移行するときは時短継続表示、時短制御に移行制御に移行しないときは時短制御が実行されないことを特定可能な表示をする演出など)、時短状態中は右打ち報知に応じて右打ち遊技がされ、時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示がすべて終了するまで。左打ち報知(左打ちを指示する報知)をしないようにしてもよい。これにより、時短図柄の可変表示結果が表示される時の状態に応じて好適な制御が可能となる(たとえば、状態の移行有無に応じて演出が実行されることにより興趣が向上する)。

30

【2965】

(B7) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)が終了した後に実行される可変表示(第1可変表示)において左打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【2966】

(B8) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)において時短図柄の表示結果が表示された場合と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行される時以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)において当り(小当り、大当り)となった場合とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を

50

抑制できる。

【 2 9 6 7 】

( B 9 ) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報において、時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときと、当該保留記憶情報がないときとで、共通の演出を実行した後異なる演出を実行可能(たとえば4個の残保留記憶のうち4個目の保留記憶情報に時短図柄の表示結果が表示される保留記憶情報があるときに、3個目の保留記憶情報にもとづく可変表示までは時短状態に復帰するか否かを示唆する共通の演出を実行し、4個目の保留記憶情報にもとづく可変表示で当該共通の演出とは異なる時短状態復帰演出を実行可能)であるようにしてもよい。これにより、右打ち報知の報知態様の演出によって飾り図柄の表示結果により遊技者が損をした感覚を生じさせず、遊技興趣の低下を抑制できる。

10

【 2 9 6 8 】

( B 1 0 ) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されること以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)の表示結果にもとづく時短状態移行時の演出とで、当りとなったことに応じて実行する右打ち報知の報知態様が異なるようにしてもよい。これにより、遊技状態に応じて演出が変わるので、遊技興趣を向上させることができる。

【 2 9 6 9 】

( B 1 1 ) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)における表示結果の確定表示時間(確定した表面結果を表示してからその表示状態を維持させる時間)と、残保留記憶情報にもとづく可変表示が実行されること以外の通常状態での可変表示(第1可変表示)における表示結果の確定表示時間とが共通であるようにしてもよい。これにより、制御データの増大を抑制することができる。

20

【 2 9 7 0 】

( B 1 2 ) 時短状態が終了したときに記憶されている残保留記憶情報にもとづく可変表示(第2可変表示)が実行される期間においては右打ち報知を実行せず、残保留記憶情報にもとづく可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次回の変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、好適に打ち方の指示が出るので円滑に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 2 9 7 1 】

( B 1 3 ) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、可変表示結果が小当り図柄および大当り図柄のような当り図柄(特定表示結果)になる場合と時短図柄(特別表示結果)になる場合とで、共通の特定演出(リーチ演出、予告演出)を実行可能であり、複数種類設けられた共通の特定演出のうちいずれの共通の特定演出が実行されるかに応じて、時短図柄(特別表示結果)になる割合が異なるようにしてもよい。そして、可変表示において時短図柄の表示結果が表示された場合に、次回の変表示の開始当初期間に右打ち報知を実行してもよい。これにより、時短図柄(特別表示結果)が表示されるとき遊技状態に応じて、好適に演出制御をすることができる。

40

【 2 9 7 2 】

( B 1 4 ) 前記共通の特定演出を実行した後、表示結果が、当り図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合とがある。これにより、可変表示の演出結果のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 9 7 3 】

( B 1 5 ) 遊技制御用のCPU103は、当り図柄(特定表示結果)となる場合と、時短図柄(特別表示結果)になる場合と、ハズレ図柄(所定表示結果)となる場合とで共通の変動パターンを選択可能であり、演出制御用CPU120は、遊技制御用のCPU103から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合でも、表示結果を指定する図柄指定コマンドの種類に応じて、可変表示において異なる演出を実行可能であるように

50

してもよい。これにより、可変表示の演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【2974】

(B16) 前記共通の特定演出を実行した後に、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出を実行可能である。これにより、共通の特定演出の実行後の特別演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【2975】

(B17) 前記共通の特定演出の種類によって、時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい(たとえば複数種類のスーパーリーチ演出のうちでも当りになる期待度が高い方の演出を実行するときには特別演出を実行しないなど)。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

10

【2976】

(B18) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【2977】

(B18) 前記共通の特定演出の種類によって、前記特別演出が実行されたときに時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

20

【2978】

(B19) 前記共通の特定演出とは異なる所定演出(たとえば当りへの期待度によって表示態様が変化可能なアクティブ表示(保留表示の表示位置から別の表示位置に移動した表示であり、現在実行中の可変表示に対応する当りの期待度を示唆可能な演出をする表示)を表示する演出)の演出態様に応じて、時短図柄(特別表示結果)になる期待度(割合)が異なるようにしてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

30

【2979】

(B20) 時短図柄(特別表示結果)になるときに実行可能な特別演出において、時短図柄(特別表示結果)になることを示唆する演出(時短示唆演出など)を実行した後に、当り図柄(特定表示結果)を報知する演出(時短状態よりも遊技価値が高い特別な当りなど)を実行可能としてもよい。これにより、過度に時短状態のみを煽る演出が実行されずに当りとなる期待感も持続するので遊技の興趣を向上させることができる。

【2980】

(B21) 遊技制御用のCPU103は、複数種類設けられた時短図柄(特別表示結果)の種類に応じて時短回数(時短継続期間)が異なる時短状態(特別状態)に制御可能であり(たとえば第1時短図柄:時短50回、第2時短図柄:時短100回など)、演出制御用CPU120は、実行した演出の種類(たとえばリーチ演出の種類など)によって、時短図柄が停止したときに付与される時短回数(継続期間)が異なる演出を実行してもよい。これにより、演出の種類によりその後の時短回数に遊技者の注目が集まり遊技興趣を向上させることができる。

40

【2981】

(B22) 通常状態において特別図柄で時短図柄の可変表示結果(特別表示結果)が表示されたことに基づいて通常状態から時短状態(特別状態)に移行させる遊技制御をし、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103(遊技制御手段)からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120(演出制御手段)により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、送信されるコマンドには、通常状態から時短

50

状態（特別状態）に移行（制御）することを指定可能な特別コマンドが含まれ、演出制御用CPU120は、特別コマンドを含む複数種類のコマンドを受信したときに、保留記憶情報の先読みに基づいて、時短状態（特別状態）に移行可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限（まったく実行しない、稀に実行可能とするなど）するようにしてもよい。これにより、時短図柄（特別表示結果）が表示されるとき遊技状態に応じて好適に演出制御を実行することができる。

【2982】

（B23）保留記憶情報の先読みに基づいて、大当たり遊技状態（特定遊技状態）に移行（制御）可能な可変表示が実行されることが特定された保留記憶情報以降に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。そして、このような先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出として、共通態様の演出を実行可能としてもよい。これにより、遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

10

【2983】

（B24）先読み対象が保留記憶情報にもとづく可変表示が、時短図柄（特別表示結果）が表示される可変表示である場合と、時短図柄（特別表示結果）が表示されると見せかけて表示されない可変表示である場合との両方について、当該保留記憶情報の後に発生した保留記憶情報に対する先読み予告演出の実行を制限するようにしてもよい。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

20

【2984】

（B25）前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の期待度よりも期待度が高い演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【2985】

（B26）前記先読み予告演出の実行制限中における先読み予告演出は、特定の種類の演出を実行しない（たとえば保留表示の色の期待度が青<緑<赤の場合において保留表示の色を赤に変化させないなど）。これにより遊技状態の移行に伴って、実際の遊技状態に対応しない演出制御が実行されるのを制限することにより、遊技の興趣低下を抑制することができる。

30

【2986】

（ハズレ可変表示回数などの所定表示結果となった可変表示回数を用いた時短制御例）  
次に、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示回数（ハズレとなった可変表示の継続回数）を用いた時短制御例を説明する。以下のように、時短状態（特別状態）は、所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示の継続回数が特別回数（たとえば1000回）に到達したことを条件として実行可能としてもよい。なお、前記所定結果としては、ハズレ表示結果となった可変表示の継続回数が特別回数に到達したことを条件として時短状態（特別状態）を実行可能としてもよい。

40

【2987】

（C1）第1特別図柄による第1可変表示を行った後と、第2特別図柄による第2可変表示とを行った後とに、可変表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態において所定表示結果（ハズレ表示結果、大当たりとならない小当たり表示結果など）となった可変表示の実行回数の数値情報を更新し、当該数値情報に基づいて、前記所定表示結果となった可変表示の実行回数（継続回数）が特別回数（たとえば1000回など）に到達した特別条件が成立した場合に、通常状態から時短状態（特別状態）に移行させる遊技制御をしてもよい。そして、前記数値情

50

報は、第1可変表示で前記所定表示結果となったときと、第2可変表示で前記所定表示結果となったときとの両方で更新してもよい。これにより、第1可変表示と第2可変表示とのどちらが実行可能な状況でも前記所定表示結果となった回数の数値情報の更新が継続されるので、時短状態による遊技者の救済がされやすくなり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。したがって、時短状態による遊技者の救済を好適に実現することが可能となる。

【2988】

(C2) 前記特別条件は、前記数値情報に基づいて、前記特定表示結果とは異なる所定表示結果が特別回数(たとえば1000回など)連続して表示されたことが判定された場合に成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に時短状態(特別状態)に移行することで遊技者を救済可能であるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

10

【2989】

(C3) 前記数値情報は、通常状態とは異なる状態(確変状態、時短状態)においても、可変表示が実行された場合に更新されるようにしてもよい。これにより、遊技者にとって不利な表示結果が連続した場合に遊技者を好適に救済することができる。

【2990】

(C4) 前記数値情報は、所定の初期化条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。そのような初期化条件は、前記有利状態に制御されたことにより成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な有利状態になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

20

【2991】

(C5) 通常状態において前記特定表示結果とは異なる特別表示結果(時短図柄)が可変表示結果として表示されたときに、時短状態(特別状態)に移行する制御が実行可能であり、前記所定条件は、前記特別表示結果が表示されたときに成立するようにしてもよい。これにより、遊技者にとって有利な時短状態(特別状態)になったときなど、遊技者を救済する必要がなくなったときに救済することを抑制でき、必要以上に射幸性を高めないようにすることができる。

【2992】

(C6) 前記所定条件は、可変表示が特別回数実行されたときに成立するようにしてもよい。これにより、実質的に次回の有利状態が発生するまでの時短状態(特別状態)に制御可能となるので、遊技者への救済度合いを高めることができる。

30

【2993】

(C7) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、前記数値情報は、前記特定条件が成立したときに初期化されるようにしてもよい。これにより、電断時においてバックアップされた数値情報が、データの初期化時に初期化されて残らないこととなるので、遊技場側の不利益となることが抑制される。

40

【2994】

(C8) 前記数値情報が前記特別回数(たとえば1000回など)となったことに基づいて前記特別回数以上(たとえばさらに1000回以上など)の期間の時短状態(特別状態)に制御可能であり、前記時短状態(特別状態)中において、前記数値情報がさらに前記特別回数となったことに基づいて再度前記時短状態(特別状態)に制御可能であり、1回目の時短状態(特別状態)と、2回目の時短状態(特別状態)とで異なる演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態(特別状態)に制御されたような極めて不利な状態となっている遊技において、2回目の時短状態の方が1回目の時短状態よりも可変表示時間を短縮するなど、演出の見た目を変更することが可能となり、遊技興趣の低下を防ぐことができる。なお、このような演出を実行せずに、1回目の時短状態(特別状態)

50

と、2回目の時短状態（特別状態）とで同様の演出を実行してもよい。これにより、2回目の時短状態（特別状態）に制御されたような極めて不利な状態となっていることを必要以上遊技者に意識させないようにすることが可能となり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【2995】

(C9) 特図プロセスフラグの値が第1数値(0~2)のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値(4以降)のときに有利状態(大当たり遊技状態)に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値(3)のときに前記特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するための第3処理を実行する。また、第1経路(左側遊技領域)と第2経路(右側遊技領域)とに遊技球を打分け可能であって、通常状態では第1経路に遊技球を打込み、時短状態(特別状態)では第2経路に遊技球を打込んで遊技が行なわれる。そして、前記第3処理の実行中においては、時短状態(特別状態)に制御されていないが、前記第2経路に発射すべき旨の報知(たとえば右打ちランプなどによる右打ち報知)をするようにしてもよい。また、前記第3処理の実行中においては、時短状態(特別状態)に移行することの報知演出をしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、遊技制御用のCPU103により右打ちランプを点灯させることにより、実際に時短状態(特別状態)に移行するときに早め(現実の時短変動開始前)に発射方向の報知の演出などが実行可能となる。

10

20

【2996】

(C10) 前記特別条件が成立する可変表示において前記特定表示結果が表示される場合は、前記第1処理の実行後に前記第2処理を実行し、前記第3処理を実行しないようにしてもよい。これにより、特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するよりも、有利状態に制御することが優先されるので、遊技者にとってより有利な結果とならず、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【2997】

(C11) 前記数値情報は、可変表示が開始されるときに更新され、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったことに基づいて、当該数値情報が特定値となった可変表示が終了した後(次変動開始、客待ち)に時短状態(特別状態)に制御し、更新後の数値情報が前記特別回数に対応する特定値となったときに特別情報(特別回数到達フラグ)を第1数値から第2数値に変更し(フラグセット)、時短状態(特別状態)へ制御するとき、当該特別情報を第2数値から第1数値へ変更する(フラグリセット)ようにしてもよい。これにより、特別情報を管理することによって時短状態(特別状態)へ移行させる制御を好適に実行することができる。

30

【2998】

(C12) 遊技制御用のCPU103は、可変表示の変動パターンを選択決定し、前記特別情報が前記第1情報のときと前記第2情報のときとで異なる図柄確定時間の変動パターンを選択決定するようにしてもよい。これにより、前記特別回数の可変表示が実行されたときに好適に演出を実行可能になる。

40

【2999】

(C13) 特図プロセスフラグの値が第1数値(0~2)のときに可変表示に関する第1処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値とは異なる第2数値(4以降)のときに有利状態(大当たり遊技状態)に関する第2処理を実行し、特図プロセスフラグの値が第1数値および第2数値とは異なる第3数値(3)のときに特別条件の成立にもとづく時短状態(特別状態)に制御するための第3処理を実行する。また、遊技の進行を制御する遊技制御用のCPU103(遊技制御手段)からコマンドを送信し、当該コマンドを受信した演出制御用CPU120(演出制御手段)により、コマンドにもとづく演出を実行可能である。そして、前記特別状態であるときに特図プロセスフラグの値が前記第2数値であるときと前記第3数値であるときとに応じた特定情報(背景指定、変動パターン)を

50

送信可能としてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。たとえば、異なる遊技状態を好適に識別できるので、遊技制御が容易になる。そして、その際に識別した遊技状態に応じてコマンドを異ならせれば、演出制御用CPU120（演出制御手段）により、遊技状態に応じて好適な演出制御を実行することができる。

【3000】

（C14）前記時短状態（特別状態）中において、前記特別条件が成立したときには、特図プロセスフラグの値を前記第1数値、前記第2数値、および、前記第3数値とは異なる第4数値とすることにより、再度前記時短状態（特別状態）に制御可能であるようにしてもよい。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。

10

【3001】

（C15）時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【3002】

（C16）時短状態（特別状態）中においては、前記特定表示結果（当り図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときと、大当り終了後に時短状態となったときとで、変動時間が同様の時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

20

【3003】

（C17）時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、異なる演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、遊技状況に応じた時短状態（特別状態）の演出を実行可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

30

【3004】

（C18）時短状態（特別状態）中においては、前記特別表示結果（時短図柄）が表示されたことに基づいて時短状態（特別状態）に制御された場合と、前記特別条件（可変表示回数の条件）が成立して時短状態（特別状態）に制御された場合とで、同様の演出を実行可能であるようにしてもよい（たとえば、可変表示回数が特別回数以上の条件で時短状態となったときは、大当り終了後に時短状態となったときよりも変動時間が短い時短状態演出とするなど）。これにより、新規の演出データなどを必要としないので開発費を増やさず、また、遊技者を混乱させないことにより遊技興趣を向上させることができる。

40

【3005】

（C19）停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時に、バックアップ記憶されたデータに基づいて、所定情報（コールドスタート時にラムクリアコマンド、ホットスタート時に時短状態終了までの変動表示回数を通知するコマンド）を演出制御用CPU120に送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記所定情報を受信したことに基づいて、電源が投入された後の所定期間において可変表示が実行された回数に関する

50

示唆演出（所謂朝イチ出目が違う、背景画像が違う、100回転変動以内は遠いか近いかを示唆する演出を実行しやすいなど）を実行可能であるようにしてもよい。遊技者に朝イチの遊技動機を与えることになり遊技機の稼働率が上昇するとともに処理負担を増やさないようにすることができる。

**【3006】**

(C20) 遊技制御用CPU103は、可変表示が実行されたことに関連して特定情報（時短状態に関する情報を特定可能なコマンド）を演出制御用CPU120へ送信可能であり、演出制御用CPU120は、前記特定情報に基づいて特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されることに関連する特別演出（時短状態回数の終了示唆の演出など）を実行可能であるようにしてもよい。そして、前記特定情報として、可変表示が実行された回数と前記特別回数との差分が所定値（たとえば127）以下であることを特定可能な第1特定情報（第1背景指定、専用のカウントダウン演出情報）と、可変表示が実行された回数と特別回数との差分が所定値（たとえば127）より大きいことを特定可能な第2特定情報（100回転ごとにカウントダウンするコマンドなど）と、を含むようにしてもよい。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できるとともにコマンド処理を好適に実現できる。

10

**【3007】**

(C21) 演出制御用CPU120は、前記特別回数より少ない第1所定回数（例えば300回など）の可変表示が実行されたことに基づいて、特別条件が成立したときに時短状態（特別状態）に制御されることを示唆する示唆演出（時短状態示唆演出制御用）を実行可能であり、前記特別回数の可変表示が実行されるよりも前に、第1所定回数より少ない第2所定回数（たとえば100回など）の可変表示が実行される毎に示唆演出を実行可能である。これにより、遊技者に機能の示唆を定期的に行うことにより知らずに損をさせるリスクを低減できる。

20

**【3008】**

(C22) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御されるときに異なる演出（時短状態に移行するときの演出が異なるなど）を実行する。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当たり確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

30

**【3009】**

(C23) 停電などにより電断状態となったときに前記数値情報を含む各種データをバックアップ記憶可能であり、遊技制御用CPU103は、電源投入時の初期化操作などの特定条件が成立したときに、前記バックアップ記憶されたデータを初期化可能であり、演出制御用CPU120は、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後前記特定表示結果が表示されるよりも前に前記特別条件（可変表示回数の条件）の成立に基づいて時短状態（特別状態）に制御されるときと、当該バックアップ記憶されたデータの初期化がされた後に特定表示結果（当り図柄）が表示されてから前記特別条件の成立に基づいて特別状態に制御されるときと、において時短状態（特別状態）に制御された後に異なる演出を実行する（時短状態に移行した後の演出が異なるなど）。これにより、新たな機能が遊技機に搭載されて仕様が複雑になったとしても好適な制御をすることが可能となる

40

50

。また、バックアップ記憶されたデータの初期化がされたか否かが演出の異なりにより遊技者が把握可能となるので、たとえば、大当たり確率の設定変更が可能な遊技機の場合には、設定変更がされた可能性があることを把握できるので設定を推測するための要素が増えて遊技興趣を向上させることができる。

【3010】

(D1) 可変表示の結果が時短図柄が導出される結果になる場合と、大当たりが発生する場合と、ハズレになる場合とで、群予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【3011】

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。パチンコ遊技機1の特徴に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

10

【3012】

上記のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【3013】

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

20

【3014】

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

30

【3015】

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

【3016】

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

40

【3017】

(特徴部117F、特徴部132F、特徴部1940S、特徴部1941Sと特徴部069SGおよび特徴部099SGの関連づけに係る説明)

上記特徴部117F、特徴部132F、特徴部1940S、特徴部1941Sにおいては、低ベース状態中(非特別状態中)に実行されるSPリーチについての種々の特徴点を展開した。特徴部069SGおよび特徴部099SGに記載された時短状態Bに制御されるまでの低ベース状態(非特別状態)において、上記特徴部117F、特徴部132F、特徴部1940S、特徴部1941Sにおいて開示された特徴点を持ったSPリーチを行うことで遊技者の気分を高めることができるが、その反面、時短状態Bに制御されるまで

50

には、幾度となく、S Pリーチによりハズレが報知されてしまうこととなり、低ベース状態においてそれなりに時間を費やすこととなる。それらを考慮し、特徴部069SGおよび特徴部099SGのように、時短状態Bの変動効率を上げることで、時短状態Bにおける興趣の低下を防ぐこととしている。

また、時短状態B中においては、変動効率を上げるために特徴部117F、特徴部132F、特徴部1940S、特徴部1941Sにおいて開示された特徴点を持ったS Pリーチを行わないようにしてもよい。

また、時短状態Bに制御される変動（低ベース状態における900回目の変動）においては特徴部117F、特徴部132F、特徴部1940S、特徴部1941Sにおいて開示された特徴点を持ったS Pリーチを行わないようにする方が好ましい。その理由としては、非特別状態で大当たりとなるよりも時短状態Bに制御されてから大当たりとなる方が遊技者にとって有利となる設計であるため、900回目の変動において、S Pリーチが実行されることで、残念感を与えてしまう演出となってしまいう可能性があるからであり、そのことを考慮し、900回目の変動においてはS Pリーチを実行しないようにすることで遊技者の興趣の低下を防ぐという効果を奏する。

また、時短状態Bに制御された後に、有利状態に制御される変動を行うときに、有利状態への制御を盛り上げるために、なめらかレインボー輝度データテーブルを用いてもよい。その際には、低ベース状態において用いられるなめらかレインボー輝度データテーブルと共通となるように、兼用するようにしてもよい。このようにすることで、輝度データテーブルを増やすことなく、時短状態Bにおいて有利状態に制御されることを盛り上げることができる。さらには、低ベース状態において用いられる輝度データテーブルと兼用なので、いずれの状態においても有利状態に制御されることをわかりやすく遊技者に認識させることができる。

#### 【符号の説明】

#### 【3018】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、5 画像表示装置、5C, 5L, 5R 飾り図柄表示エリア、6A 入賞球装置、6B 可変入賞球装置、8L, 8R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、15 中継基板、9020 特図LED基板、21 ゲートスイッチ、22A 第1始動口スイッチ、22B 第2始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、24 V入賞スイッチ、30 打球操作ハンドル、31A スティックコントローラ、31B プッシュボタン、32 可動体、35A コントローラセンサユニット、35B プッシュセンサ、41 通過ゲート、9050 第4図柄ユニット、81, 82, 83 ソレノイド、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 121 ROM、102, 122 RAM、104, 124 乱数回路、106 RTC、110 スイッチ回路、111 出力回路、123 表示制御部。

10

20

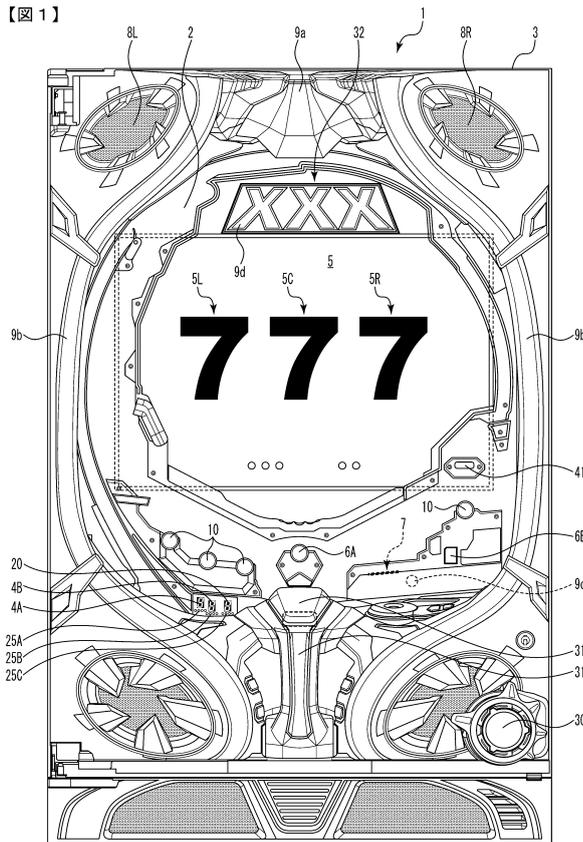
30

40

50

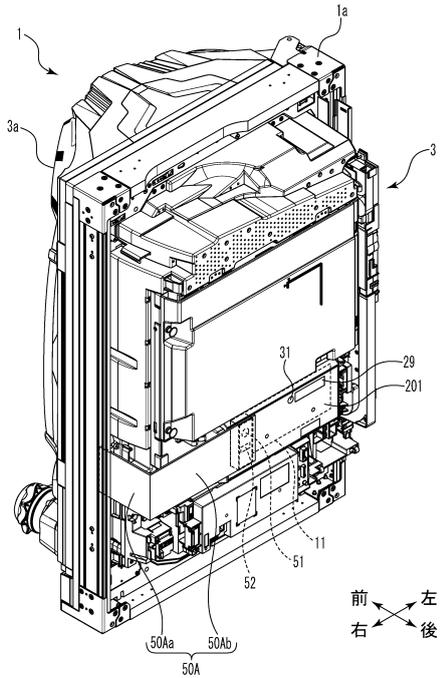
【図面】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



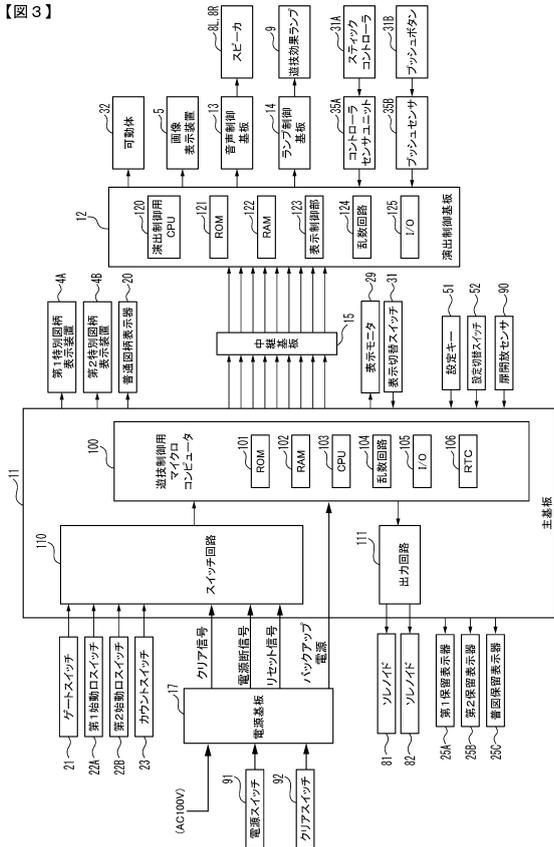
10

20

前  
右  
左  
後

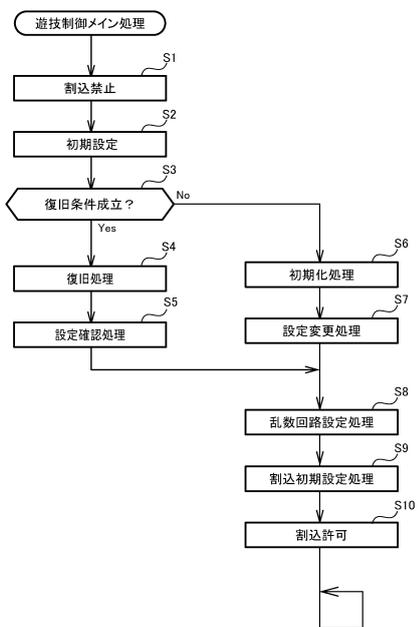
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



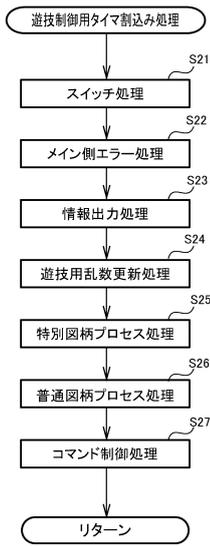
30

40

50

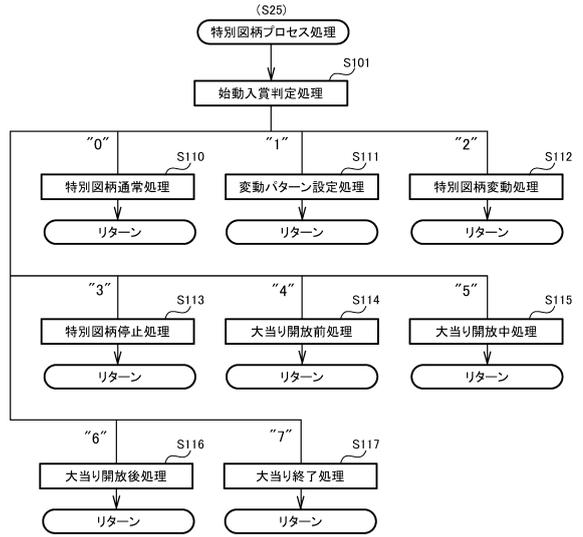
【図5】

【図5】



【図6】

【図6】



10

【図7】

【図7】

遊技状態	特別表示結果					
	MRT1(設定値1)	MRT1(設定値2)	MRT1(設定値3)	MRT1(設定値4)	MRT1(設定値5)	MRT1(設定値6)
通常状態 または時短状態 または時短状態 または時短状態	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
確定状態	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)
	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

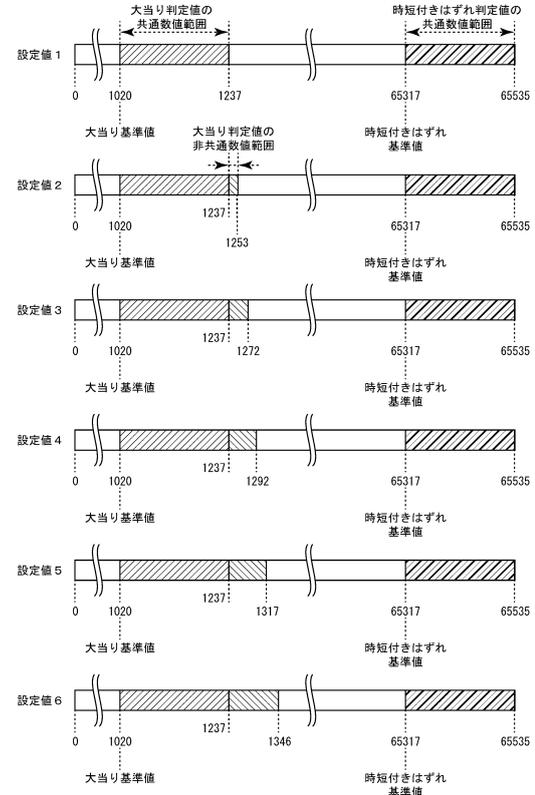
  

遊技状態	特別表示結果					
	MRT1(設定値1)	MRT1(設定値2)	MRT1(設定値3)	MRT1(設定値4)	MRT1(設定値5)	MRT1(設定値6)
通常状態 または時短状態 または時短状態	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
確定状態	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)
	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図8】

【図8】

通常状態または時短状態の場合 (第1特図)



20

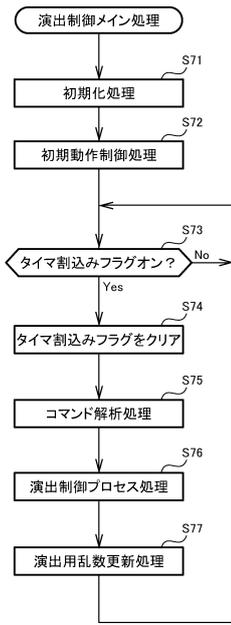
30

40

50

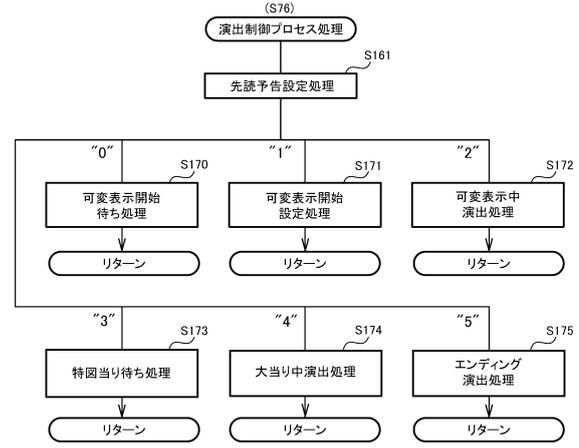
【図9】

【図9】



【図10】

【図10】



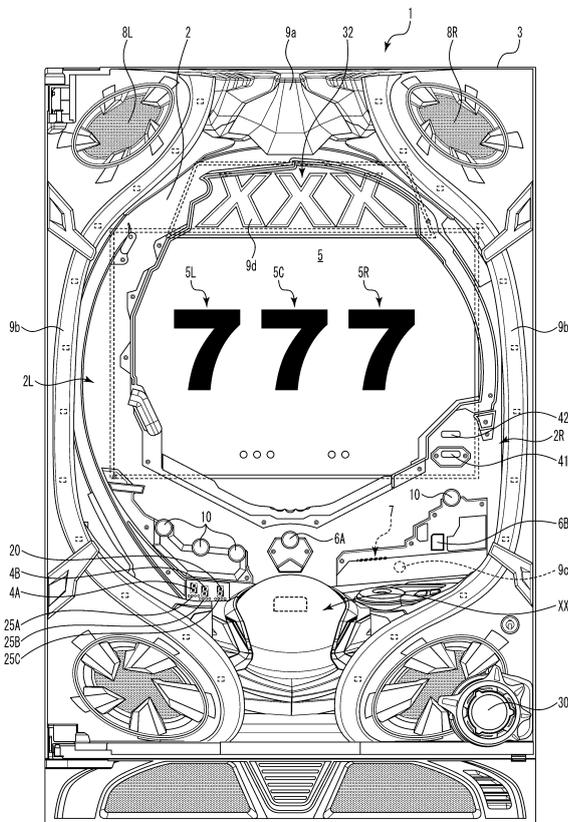
10

20

【図11-1】

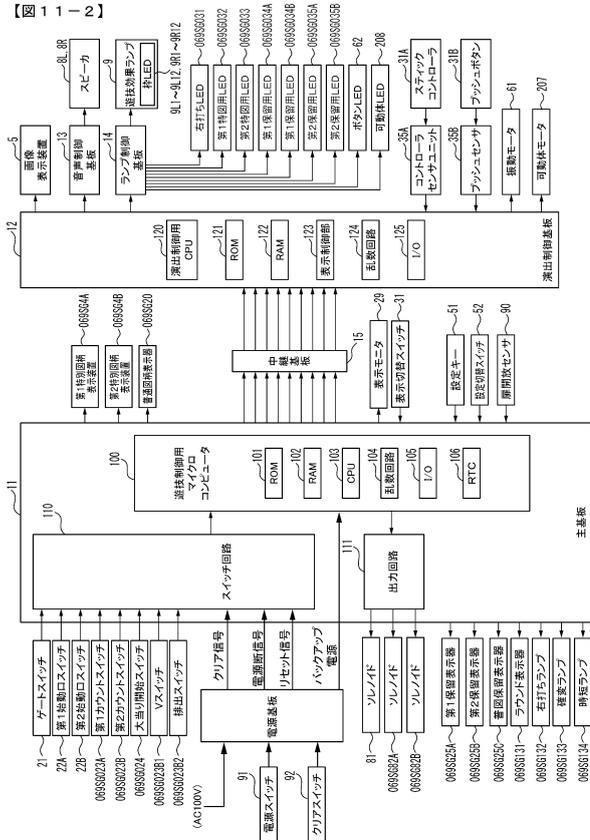
【図11-1】

特徴部069SG



【図11-2】

【図11-2】



30

40

50

【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0~99	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0~149
大当りB	150~299

(C2) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0~99
大当りC	100~299

(D) 大当り種別

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口 (Vフタ:ショット開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当りまで)	110回 (110回以内の大当りまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

通常状態

(A) はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0~2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	-
非リーチB	12000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(B) はずれ用変動パターン判定テーブル[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
非リーチB	12000	-
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(C) 大当り用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000	40
SPリーチB(バトルSP)	80000+15000	50

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

確変状態

(A) はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	-
非リーチA	7000	95
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショットバトルSP)	25000	3

(B) はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチC(バトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショットバトルSP)	25000	3

(C) 大当り用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(バトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショットバトルSP)	25000+15000	15

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 7】

【図 1 1 - 7】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	-
非リーチA	7000	95
SPリーチE(バトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	-

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000	5
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	-

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	95
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	-

【図 1 1 - 8】

【図 1 1 - 8】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	-
非リーチA	7000	97
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	-
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	100

10

【図 1 1 - 9】

【図 1 1 - 9】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定指定	図柄確定の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報を指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までXXで示す変動回数(100回単位の回数)であることの指定
9F	00	客待ち子モ表示指定	客待ち子モンスレーション表示の指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

(C)

MODE	EXT	名称	指定内容
8F	00	図柄確定A指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が0.5秒
8F	01	図柄確定B指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が20秒

(D)

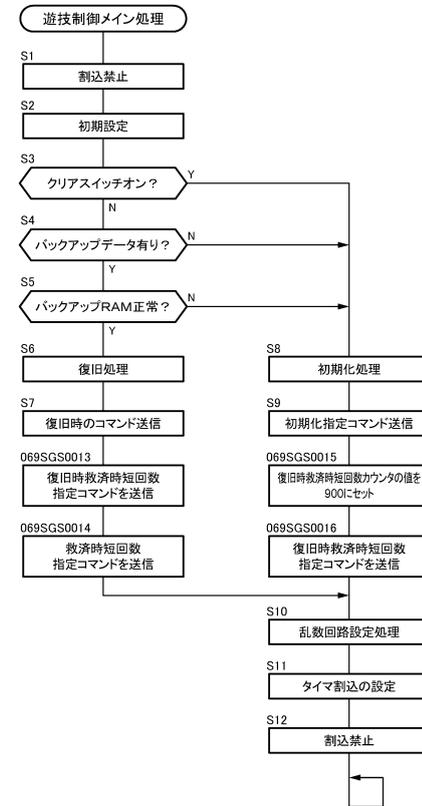
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00~0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10~1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20~2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30~3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(E)

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数A指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数B指定	救済時短まで1~125回転
94	7E	救済時短回数C指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数D指定	救済時短まで127回転以上

【図 1 1 - 10】

【図 1 1 - 10】



20

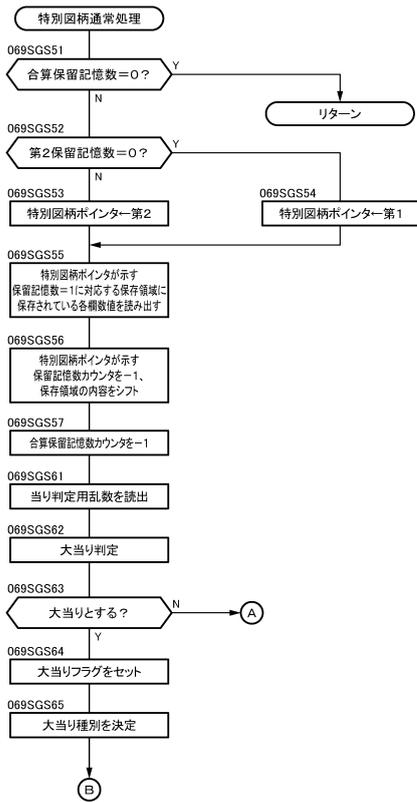
30

40

50

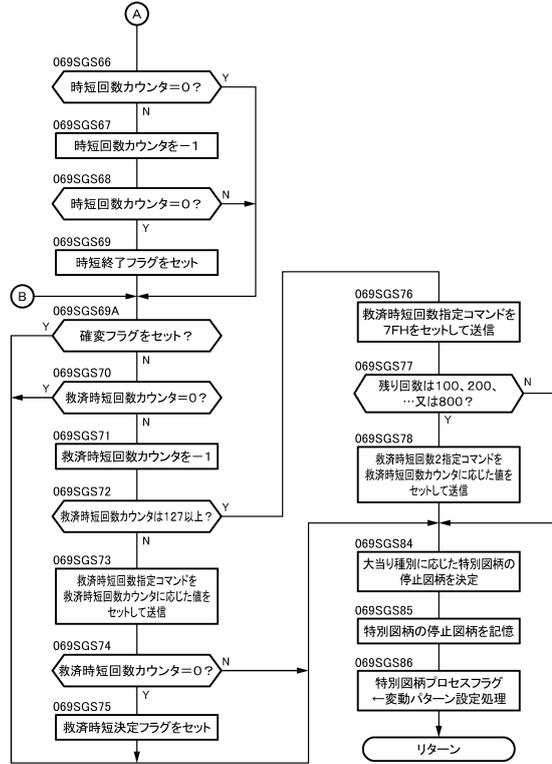
【 図 1 1 - 1 1 】

【 図 1 1 - 1 1 】



【 図 1 1 - 1 2 】

【 図 1 1 - 1 2 】

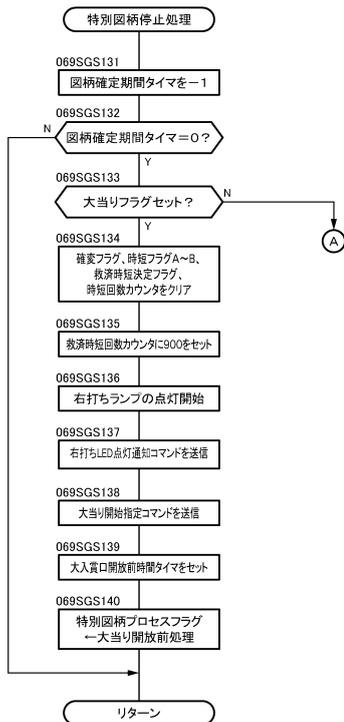


10

20

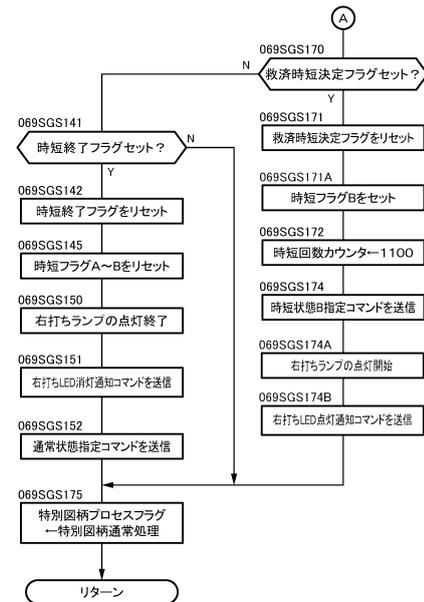
【 図 1 1 - 1 3 】

【 図 1 1 - 1 3 】



【 図 1 1 - 1 4 】

【 図 1 1 - 1 4 】



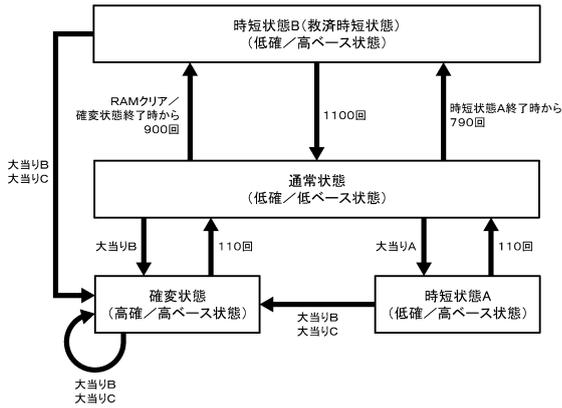
30

40

50

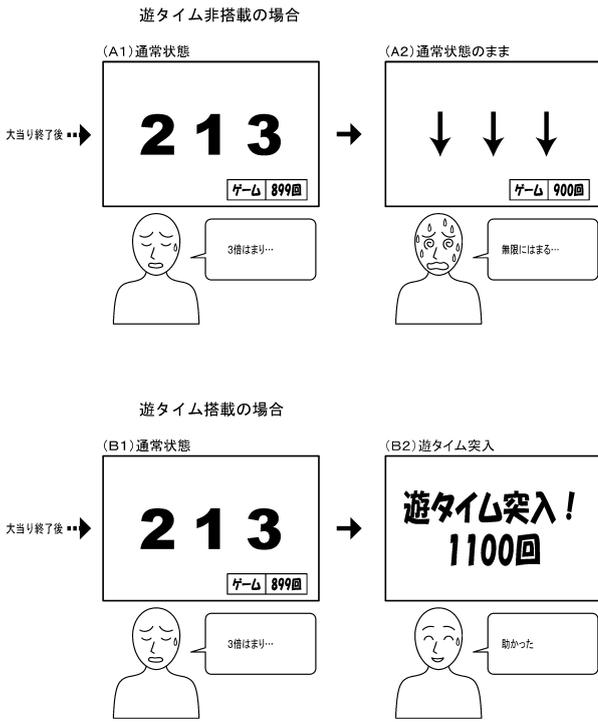
【図 11-15】

【図 11-15】



【図 11-16】

【図 11-16】 遊タイムの説明 [1 / 3]

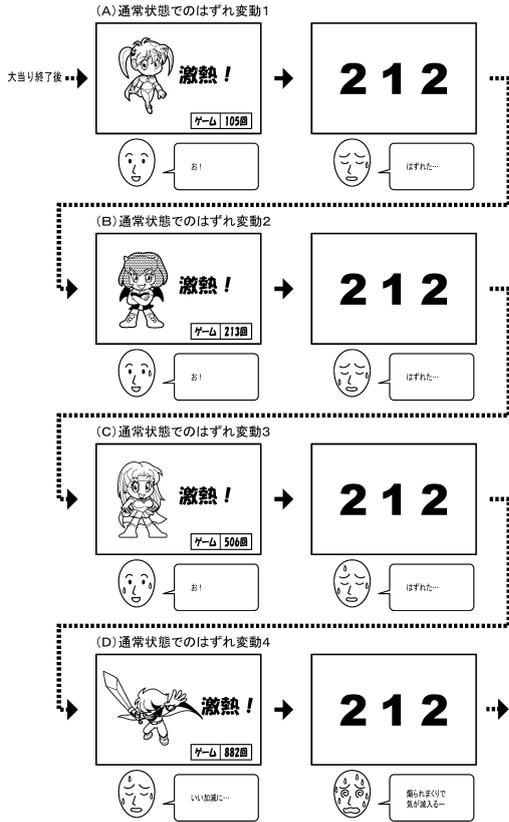


10

20

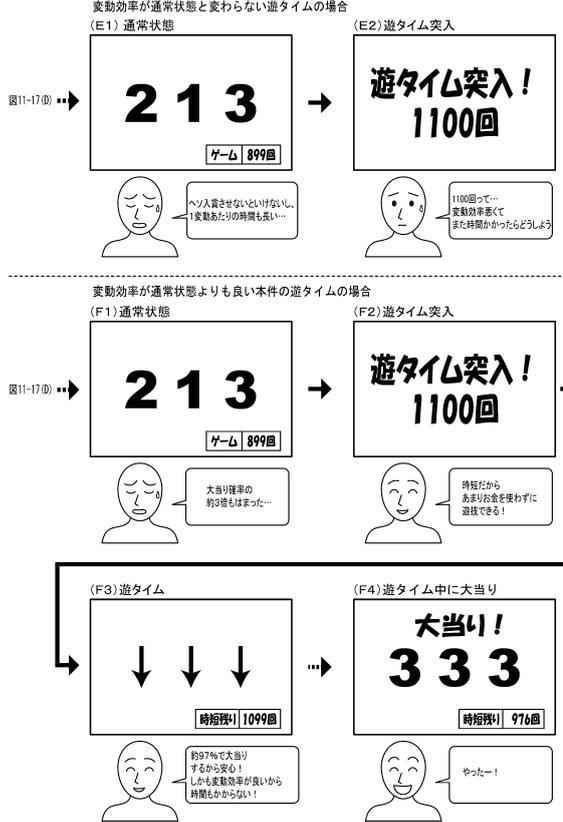
【図 11-17】

【図 11-17】 遊タイムの説明 [2 / 3]



【図 11-18】

【図 11-18】 遊タイムの説明 [3 / 3]



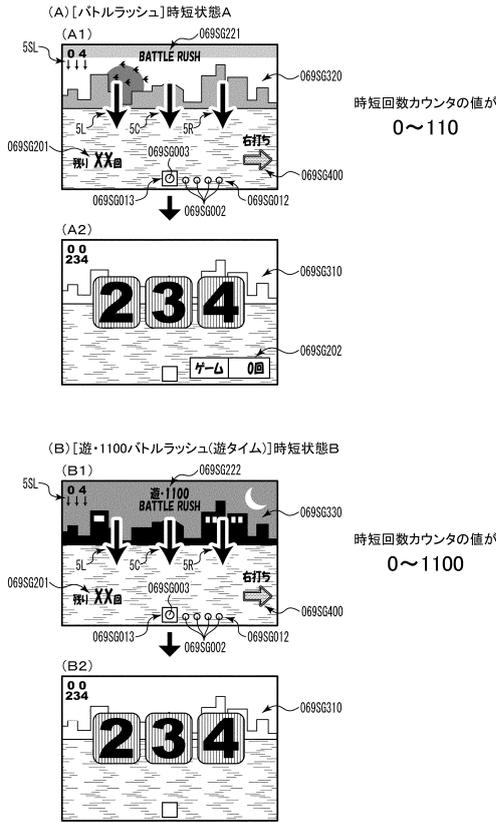
30

40

50

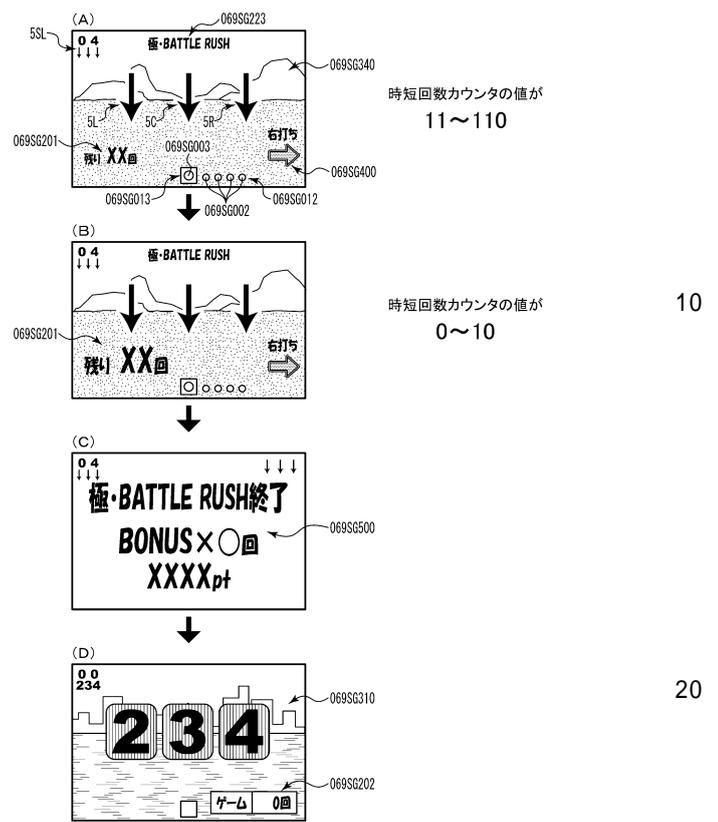
【図 11 - 19】

【図 11 - 19】



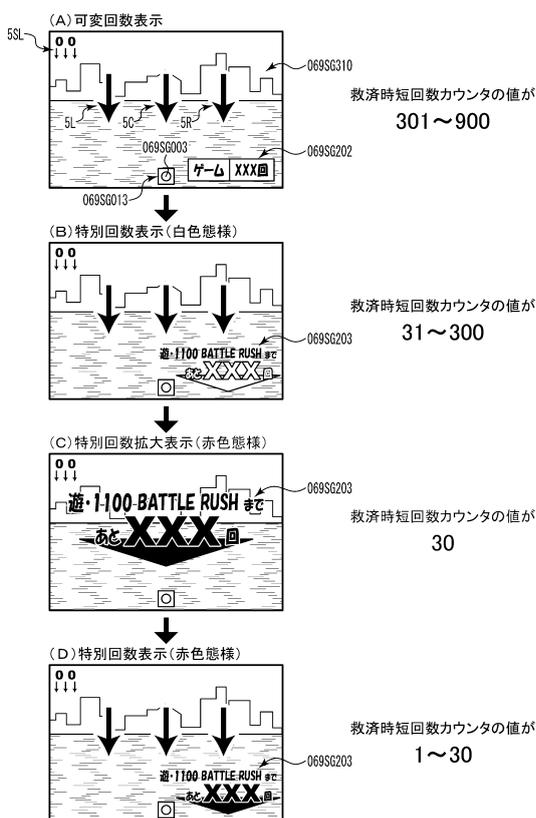
【図 11 - 20】

【図 11 - 20】 [極・バトルラッシュ]確変状態



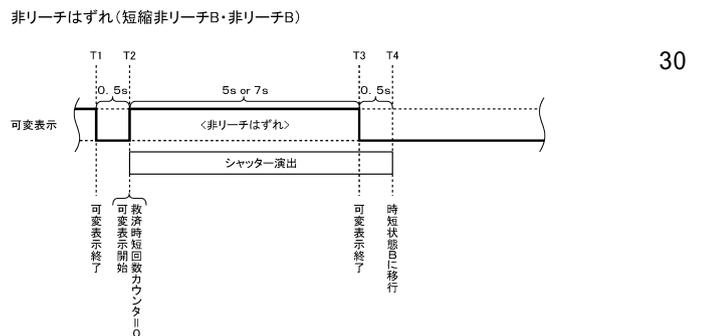
【図 11 - 21】

【図 11 - 21】 [通常]低確低B



【図 11 - 22】

【図 11 - 22】 [RAMクリア後に時短状態B到達時のタイムチャート]



10

20

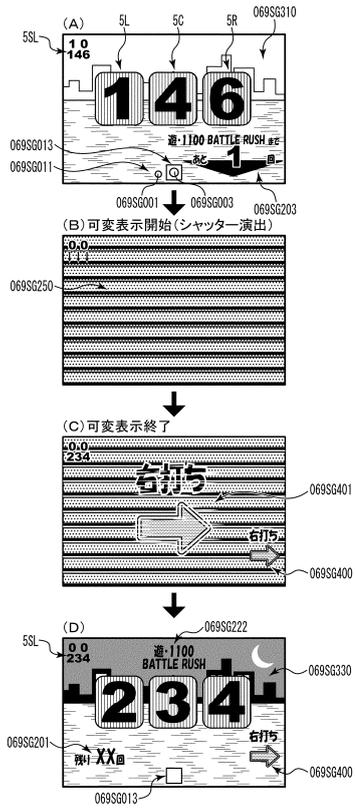
30

40

50

【図 11 - 23】

【図 11-23】 [RAMクリア後に時短状態B到達時] 非リーチはずれ(短縮変動・通常変動)

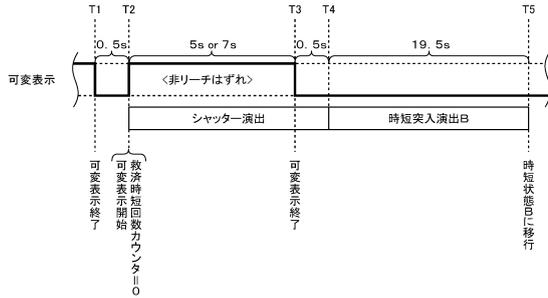


【図 11 - 24】

【図 11-24】

(A) [大当り後、900回の変表示で時短状態B到達時のタイムチャート]

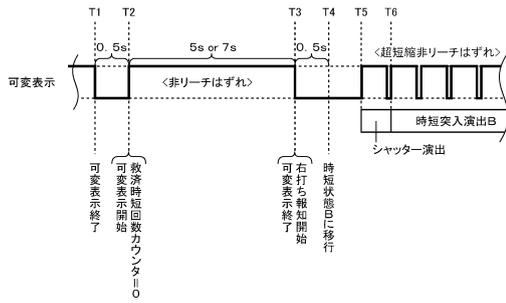
非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



10

(B) [時短状態B到達時のタイムチャートの変形例]

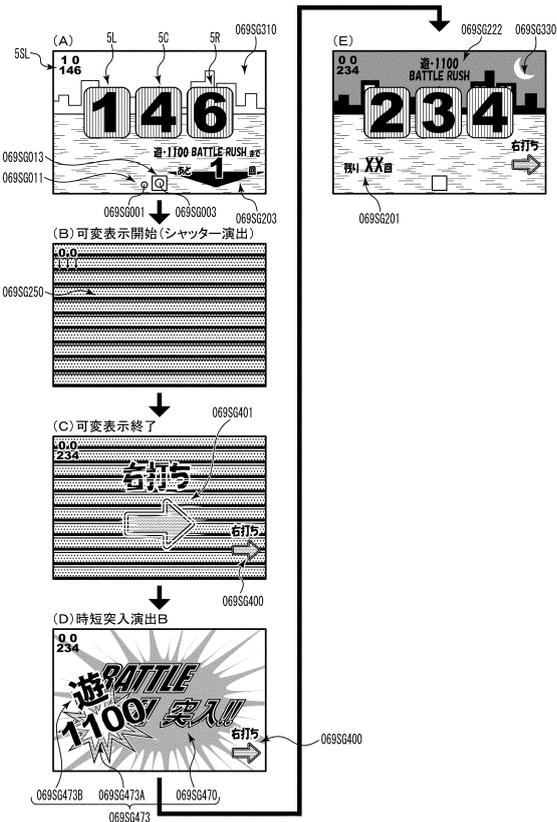
非リーチはずれ(短縮非リーチB・非リーチB)



20

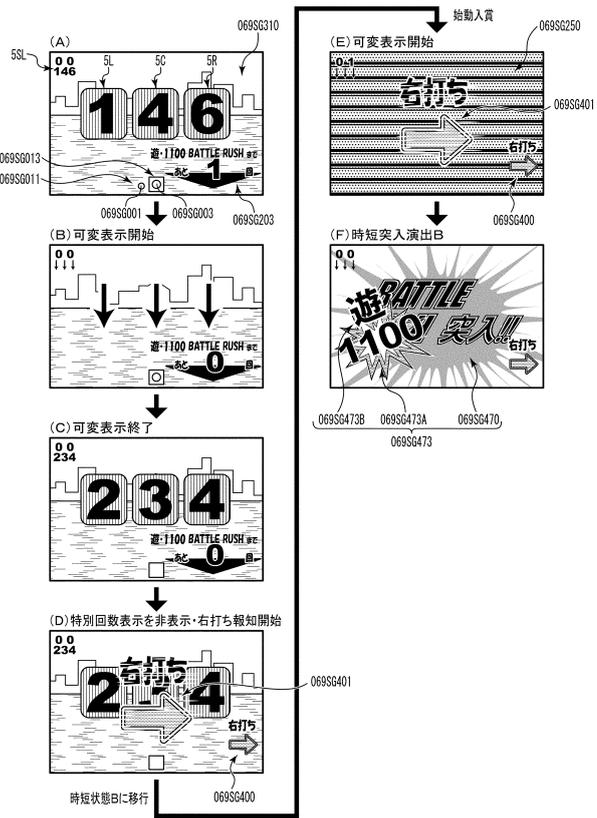
【図 11 - 25】

【図 11-25】 [大当り後、900回の変表示で時短状態B到達時]



【図 11 - 26】

【図 11-26】



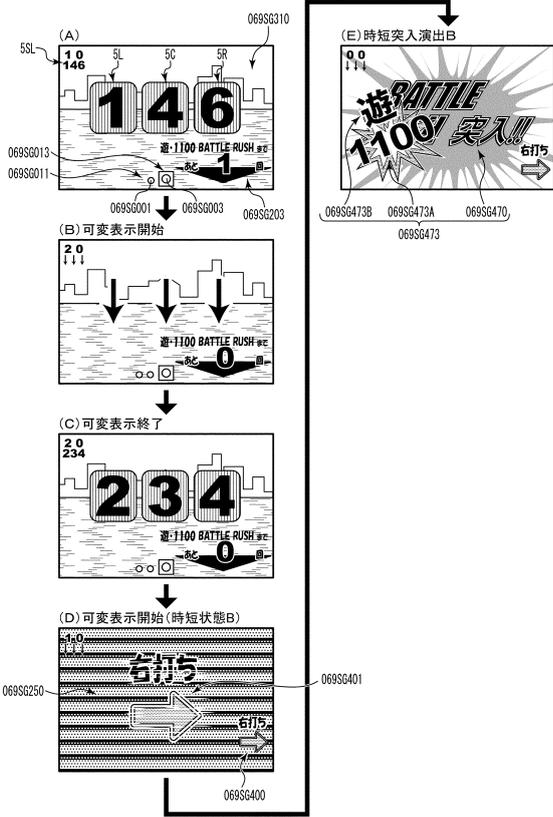
30

40

50

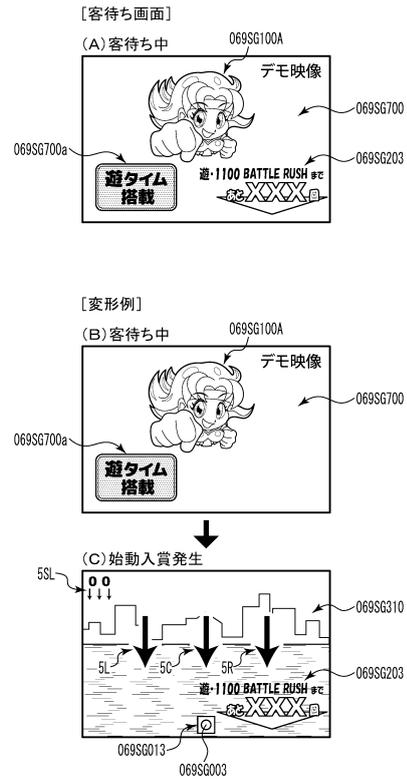
【図11-27】

【図11-27】



【図11-28】

【図11-28】



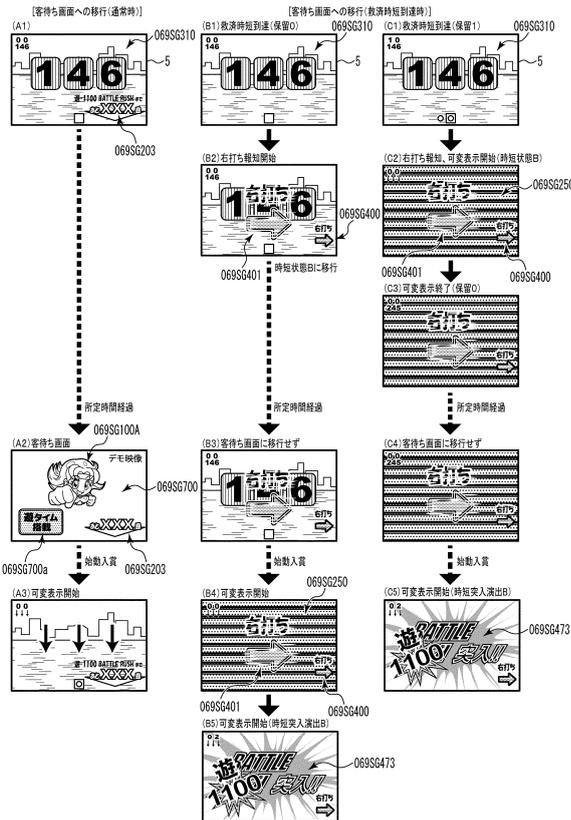
10

20

【図11-29】

【図11-29】

特徴部069SG変形例1



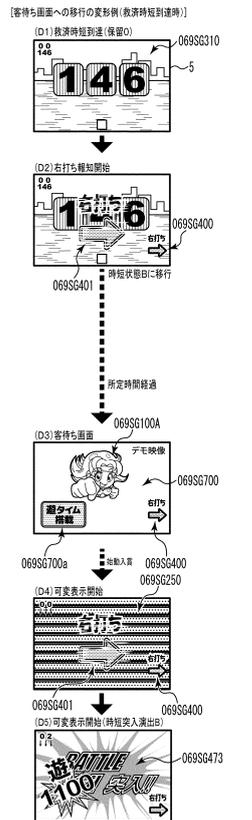
30

40

【図11-30】

【図11-30】

特徴部069SG変形例1

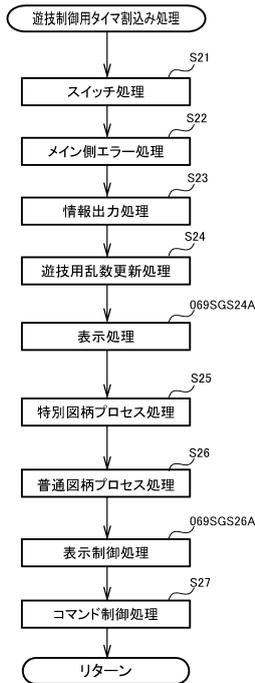


50

【図11-31】

【図11-31】

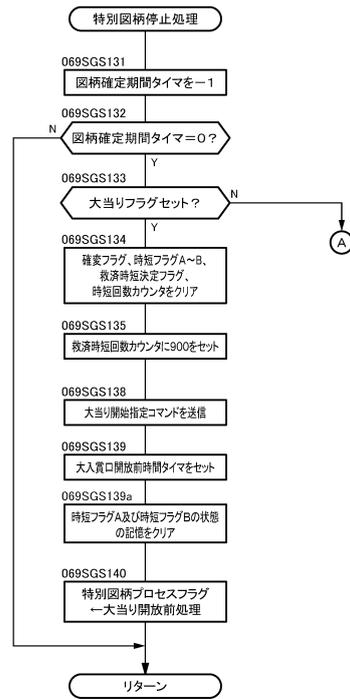
特徴部069SG変形例2



【図11-32】

【図11-32】

特徴部069SG変形例2



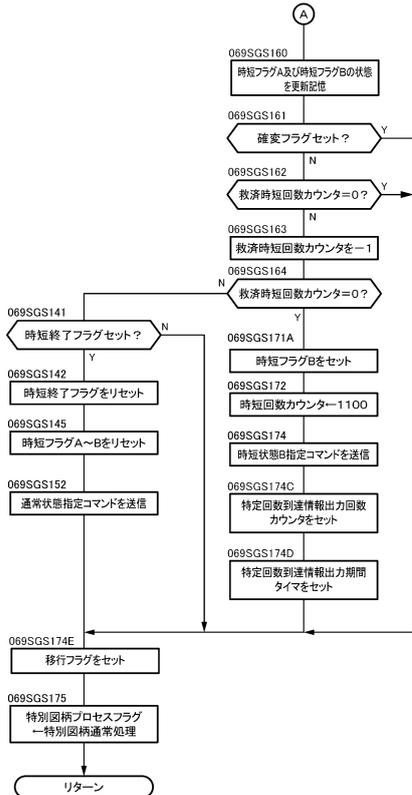
10

20

【図11-33】

【図11-33】

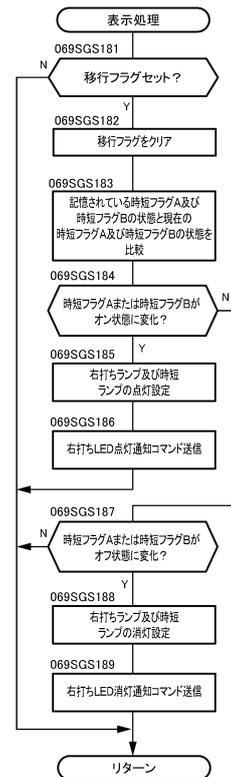
特徴部069SG変形例2



【図11-34】

【図11-34】

特徴部069SG変形例2



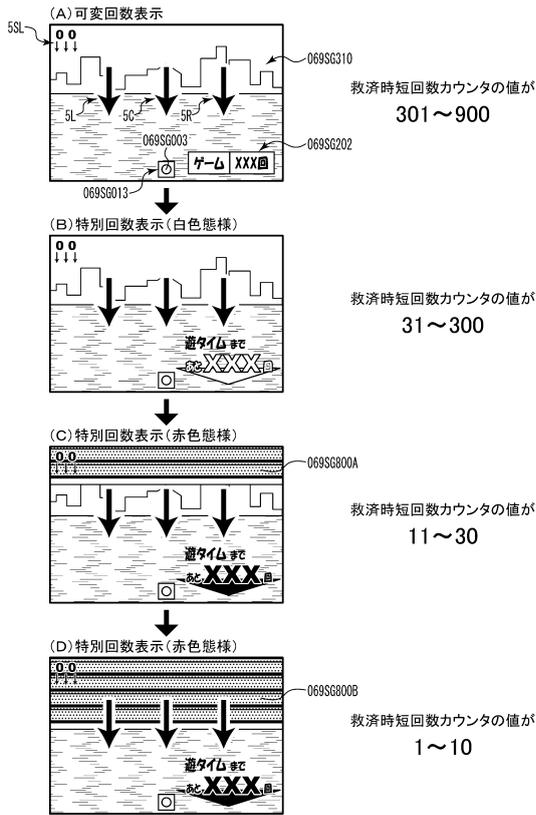
30

40

50

【図11-35】

【図11-35】 特徴部069SG変形例3



【図11-36】

【図11-36】

演出一覧

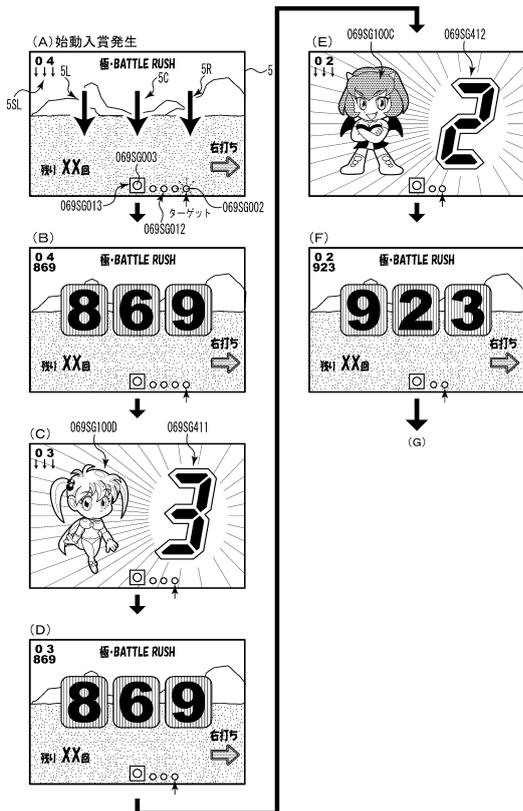
種別	内容	演出種別/期待度	
先読み予告	カウントダウン予告	可変表示を開始することに3-2-1-0の順にカウントダウン。3で終了<2で終了<1で終了<0まで	
	保留変化予告	保留表示が青色、緑色、赤色、金色に変化。	青色<緑色<赤色<金色
	図柄チャンス目予告	はずれ図柄が偶数図柄の組合せまたは奇数図柄の組合せで停止表示。台座部の表示色。	偶数図柄<奇数図柄 青色<緑色<赤色<金色
	エフェクト表示予告	図柄停止時に可動体の下方にエフェクト画像が表示。	青色<緑色<赤色<金色
予告演出	可動体予告	可変表示の開始時に可動体が振動。	振動(小)<振動(大)
	キャラクター予告(リーチ振り)	キャラクターが出現してリーチ態様になるか否かを振る。	セリフ(リーチ)<セリフ(リーチがなし)
	リーチ予告(リーチ振り)	左図柄の停止後、左図柄と同じ数字の右図柄が停止位置手前で減速され、リーチ態様になるか否かを振る。	
	ボタン予告	リーチ表示態様になるか否かを決めるボタン操作を促す。	長押し<連打<一撃
決め演出	当否ボタン演出	SPリーチの当否報知の直前に、大当りか否かを決めるボタン操作を促す。	ボタン白色<ボタン赤色
	可動体演出	可動体が落下した場合は「大当り」。可動体が落下しない場合は「はずれ」。	
事後演出	大当りになった場合、大当り中の予定出球数を報知。		
突入演出	突入導入演出	確変突入演出、時短突入演出Aの開始前に実行。	
	確変突入演出	確変状態の制御が開始されることを報知する。	
	時短突入演出A	時短状態Aの制御が開始されることを報知する。	
	時短突入演出B	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。	
	シャッター演出	時短状態Bの制御が開始されることを報知する。救済時短到達変動において実行される。	

10

20

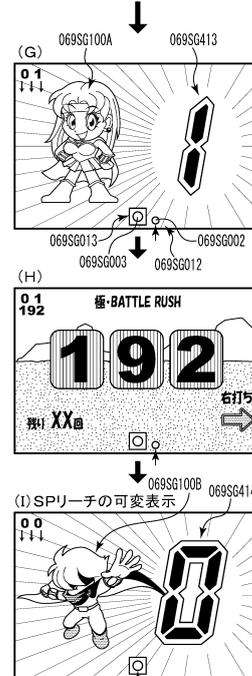
【図11-37】

【図11-37】 カウントダウン予告



【図11-38】

【図11-38】



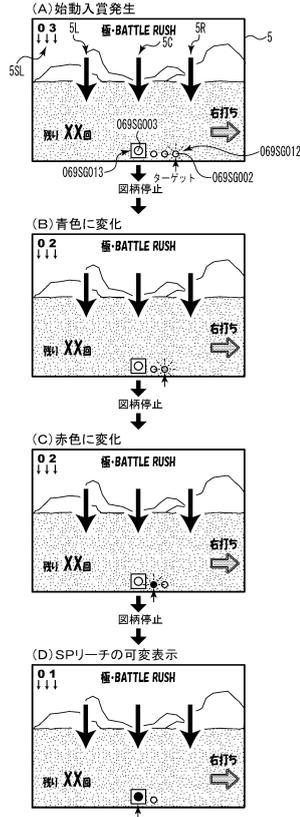
30

40

50

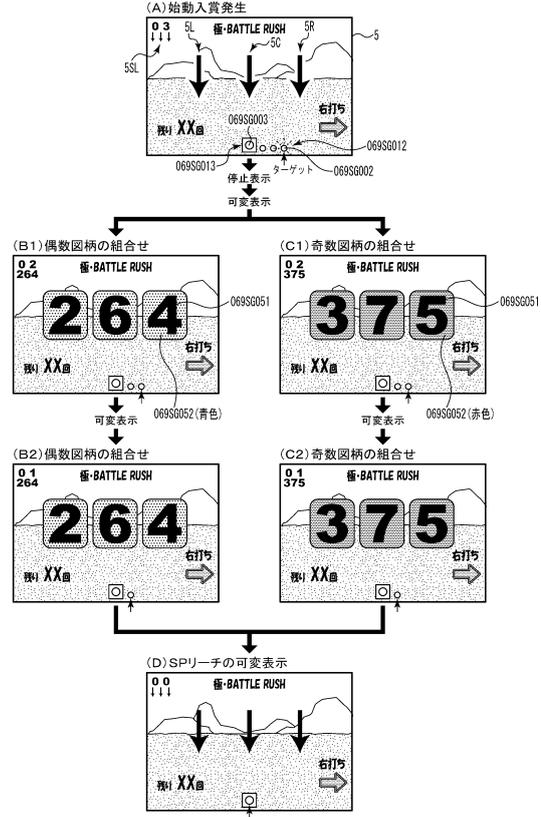
【図11-39】

【図11-39】 保留変化予告



【図11-40】

【図11-40】 図柄チャンス目予告

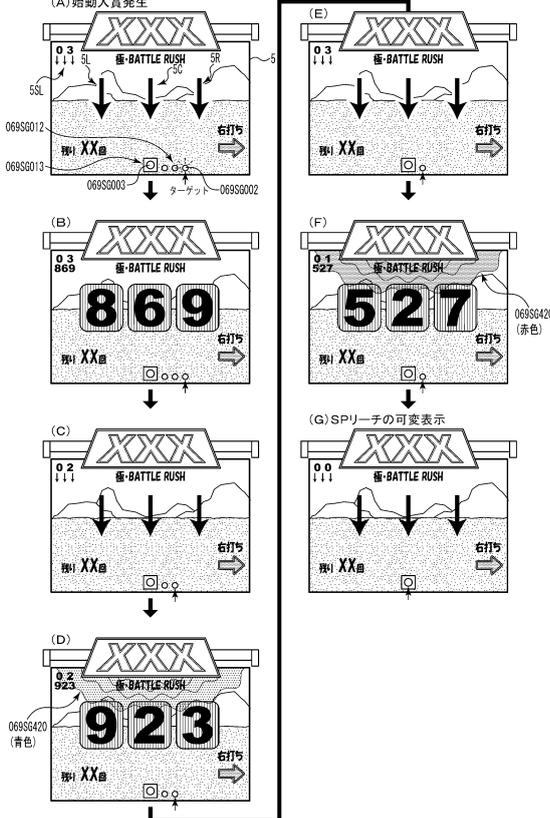


10

20

【図11-41】

【図11-41】 エフェクト表示予告



【図11-42】

【図11-42】

(A) 先読み予告演出種別決定テーブルA(通常状態)

演出種別	大当たり	はずれ
非実行	20	50
カウントダウン	20	10
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(B) 先読み予告演出種別決定テーブルB(確変状態)

演出種別	大当たり	はずれ
非実行	20	60
カウントダウン	20	5
保留変化	20	5
図柄チャンス目	20	15
エフェクト表示	20	15

(数値は判定値数)

(C) 先読み予告演出種別決定テーブルC(時短状態A)

演出種別	大当たり	はずれ
非実行	40	70
カウントダウン	-	-
保留変化	20	10
図柄チャンス目	20	10
エフェクト表示	20	10

(数値は判定値数)

(D) 先読み予告演出種別決定テーブルD(時短状態B)

演出種別	大当たり	はずれ
非実行	70	100
カウントダウン	-	-
保留変化	-	-
図柄チャンス目	30	-
エフェクト表示	-	-

(数値は判定値数)

30

40

50

【図 1 1 - 4 3】

【図 1 1 - 4 3】

(A) 演出パターン決定テーブルA

(保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告)(通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(B) 演出パターン決定テーブルB

(保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告)(確変状態)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	65
緑色	20	20
赤色	50	10
金色	20	5

(数値は判定値数)

(C) 演出パターン決定テーブルC

(保留変化予告、図柄チャンス目予告、エフェクト表示予告)(時短状態A)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	10	70
緑色	20	20
赤色	70	10
金色	-	-

(数値は判定値数)

(D) 演出パターン決定テーブルD(図柄チャンス目予告)(時短状態B)

演出パターン	大当り	はずれ
青色	-	-
緑色	-	-
赤色	90	-
金色	10	-

(数値は判定値数)

※保留変化予告、エフェクト表示予告は非実行

(E) 演出パターン決定テーブルE

(カウントダウン予告)(通常状態)

演出パターン	大当り	はずれ
3	5	65
2	5	20
1	20	10
0	70	5

(数値は判定値数)

(F) 演出パターン決定テーブルF

(カウントダウン予告)(確変状態)

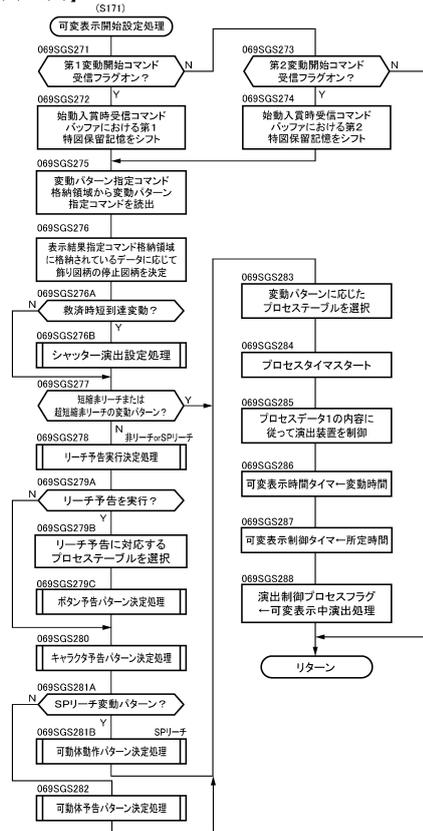
演出パターン	大当り	はずれ
3	5	50
2	5	20
1	20	20
0	70	10

(数値は判定値数)

※時短状態A、時短状態Bはカウントダウン予告は非実行

【図 1 1 - 4 4】

【図 1 1 - 4 4】

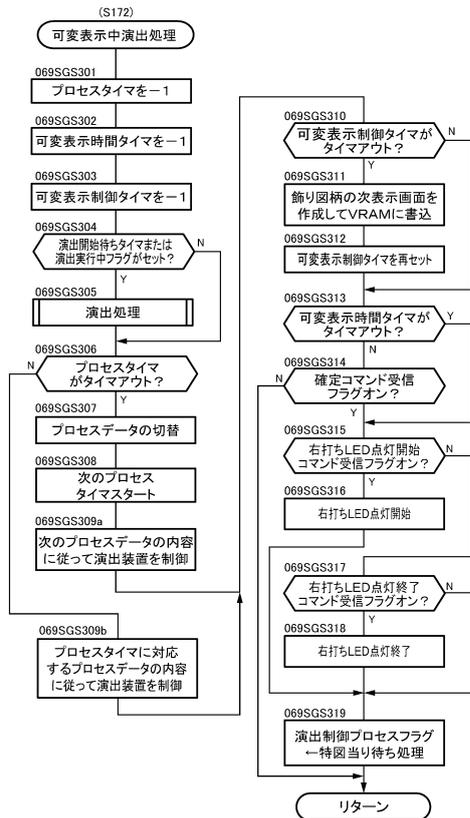


10

20

【図 1 1 - 4 5】

【図 1 1 - 4 5】



【図 1 1 - 4 6】

【図 1 1 - 4 6】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外で決定

(A)リーチ予告実行決定テーブル

	通常状態	確変状態	時短状態A	時短状態B
非実行	50	50	60	80
実行	50	50	40	20

(数値は判定値数)

※リーチ予告の実行が決定された場合において決定

(B)ボタン予告パターン決定テーブルA(通常状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(C)ボタン予告パターン決定テーブルB(確変状態)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	70	70
一撃	40	15	5
連打	20	10	10
長押し	20	5	15

(数値は判定値数)

(D)ボタン予告パターン決定テーブルC(時短状態A)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	非リーチはずれ
非実行	20	80	80
一撃	40	10	5
連打	20	5	5
長押し	20	5	10

(数値は判定値数)

(E)ボタン予告パターン決定テーブルD(時短状態B)

操作促進態様	大当り	リーチはずれ	はずれ(保留の変動)
非実行	90	95	100
一撃	10	-	-
連打	-	-	-
長押し	-	-	-

(数値は判定値数)

30

40

50

【 図 1 1 - 4 7 】

【 図 1 1 - 4 7 】

※短縮非リーチ、超短縮非リーチ以外において決定

(A)キャラクター予告パターン決定テーブルA(通常状態)
演出 大当り はずれ
非実行 20 70
セリアA(リーチ?) 30 20
セリアB(リーチかも!) 50 10

(数値は判定値)

(B)キャラクター予告パターン決定テーブルB(確変状態)
演出 大当り はずれ
非実行 20 70
セリアA(リーチ?) 30 20
セリアB(リーチかも!) 50 10

(数値は判定値)

(C)キャラクター予告パターン決定テーブルC(時短状態A)
演出 大当り はずれ
非実行 20 80
セリアA(リーチ?) 30 10
セリアB(リーチかも!) 50 10

(数値は判定値)

(D)キャラクター予告パターン決定テーブルD(時短状態B)
演出 大当り はずれ はずれ(保留0変動)
非実行 90 100 100
セリアA(リーチ?) 5 - -
セリアB(リーチかも!) 5 - -

(数値は判定値)

【 図 1 1 - 4 8 】

【 図 1 1 - 4 8 】

※SPリーチ変動において決定

(A)可動体動作パターン決定テーブルA(通常状態)

パターン種別 可動体予告 可動体演出 大当り はずれ
パターンA-1 非実行 落下(大当り) 10 -
パターンA-2 振動(小) 落下(大当り) 20 -
パターンA-3 振動(大) 落下(大当り) 70 -
パターンB-1 非実行 落下せず(はずれ) - 70
パターンB-2 振動(小) 落下せず(はずれ) - 20
パターンB-3 振動(大) 落下せず(はずれ) - 10

(数値は判定値)

(B)可動体動作パターン決定テーブルB(確変状態)

パターン種別 可動体予告 可動体演出 大当り はずれ
パターンA-1 非実行 落下(大当り) 20 -
パターンA-2 振動(小) 落下(大当り) 10 -
パターンA-3 振動(大) 落下(大当り) 70 -
パターンB-1 非実行 落下せず(はずれ) - 70
パターンB-2 振動(小) 落下せず(はずれ) - 20
パターンB-3 振動(大) 落下せず(はずれ) - 10

(数値は判定値)

(C)可動体動作パターン決定テーブルC(時短状態A)

パターン種別 可動体予告 可動体演出 大当り はずれ
パターンA-1 非実行 落下(大当り) 10 -
パターンA-2 振動(小) 落下(大当り) 10 -
パターンA-3 振動(大) 落下(大当り) 80 -
パターンB-1 非実行 落下せず(はずれ) - 80
パターンB-2 振動(小) 落下せず(はずれ) - 10
パターンB-3 振動(大) 落下せず(はずれ) - 10

(数値は判定値)

(D)可動体動作パターン決定テーブルD(時短状態B)

パターン種別 可動体予告 可動体演出 大当り はずれ
パターンA-1 非実行 落下(大当り) 90 -
パターンA-2 振動(小) 落下(大当り) 5 -
パターンA-3 振動(大) 落下(大当り) 5 -
パターンB-1 非実行 落下せず(はずれ) - 100
パターンB-2 振動(小) 落下せず(はずれ) - -
パターンB-3 振動(大) 落下せず(はずれ) - -

(数値は判定値)

※パターン「A-3」「B-3」では、「当否ボタン演出」において、演出ボタンLED62が赤色発光、ボタン画像が赤色表示

【 図 1 1 - 4 9 】

【 図 1 1 - 4 9 】

※非リーチにおいて決定

(A)可動体予告パターン決定テーブル(通常状態)

動作態様 大当り はずれ
非実行 10 60
振動(小) 30 30
振動(大) 60 10

(数値は判定値)

(B)可動体予告パターン決定テーブル(確変状態)

動作態様 大当り はずれ
非実行 10 60
振動(小) 30 30
振動(大) 60 10

(数値は判定値)

(C)可動体予告パターン決定テーブル(時短状態A)

動作態様 大当り はずれ
非実行 10 70
振動(小) 30 20
振動(大) 60 10

(数値は判定値)

(D)可動体予告パターン決定テーブル(時短状態B)

動作態様 大当り はずれ(保留0変動)
非実行 - 100
振動(小) - -
振動(大) - -

(数値は判定値)

※はずれ保留0の場合のみ非リーチ決定可能

【 図 1 1 - 5 0 】

【 図 1 1 - 5 0 】

(A)遊技状態別の変動動作例

項目 内容 時短状態B(1100回) 確変状態(110回) 時短状態A(110回)
A1 決定可能なはずれ変動パターン数 2個 4個 3個
A2 はずれ可変表示平均時間 短(2.2秒) 中(4.83秒) 長(5.58秒)
A3 決定可能な大当り変動パターン数 1個 3個 2個
A4 大当り可変表示平均時間 短(40秒) 中(51.1秒) 長(62.8秒)
A5 非リーチはずれの決定割合 高(97%) 低(95%) 低(95%)

(B)遊技状態別の演出動作例

項目 内容 時短状態B(1100回) 確変状態(110回) 時短状態A(110回)
B1 保留数0の変動時の各種予告(可動体予告、キャラクター予告)の実行割合 非実行(0%) 高(40%、30%) 中(30%、20%)
B2 はずれの場合に決定可能な先読み予告の種別数 0個 4個 3個
B3 はずれの場合の先読み予告の実行割合 非実行(0%) 高(40%) 中(30%)
B4 一変動あたりの動作促進演出(ボタン予告)の実行割合 低(10%、5%) 高(80%、30%) 中(80%、20%)
B5 ボタン予告の第1操作促進(「一撃」)と第2操作促進(「連打・長押し」)の実行態様 「一撃」のみ 「一撃」と「連打・長押し」 「一撃」と「連打・長押し」
B6 一変動あたりの可動体予告の実行割合 非実行(0%) 高(90%、40%) 中(90%、30%)
B7 一変動あたりのキャラクター予告・リーチ予告(リーチ振り)の実行割合 低 キャラ(10%、5%)、リーチ(20%) 高 キャラ(80%、30%)、リーチ(50%) 中 キャラ(80%、20%)、リーチ(40%)
B8 当り報知の直前に可動体落下させず、当り報知のときに可動体落下させる動作パターン(パターンA-1)の実行割合 高(90%) 中(20%) 低(10%)
B9 事後演出の演出態様 共通
B10 突入演出の表示態様 「BATTLE RUSH 突入!」+「遊+100」 「BATTLE RUSH 突入!」+「遊」 「BATTLE RUSH 突入!」

(C)各状態の特徴

項目 内容 時短状態B(1100回) 確変状態(110回) 時短状態A(110回)
C1 1の可変表示の平均消化速度 高速 中速 低速
C2 予告演出の実行割合 低 高 中
C3 特徴 変動の消化速度が速く、多彩な演出を実行しない 変動の消化速度が高いための予告は多め、可変表示は時短状態Aより多い 確変状態に突入するから備るために長めの可変表示が多い

10

20

30

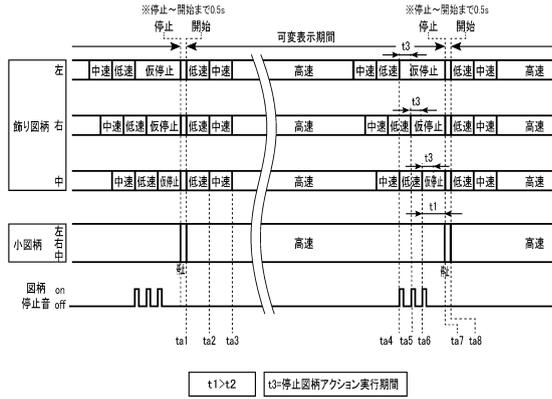
40

50

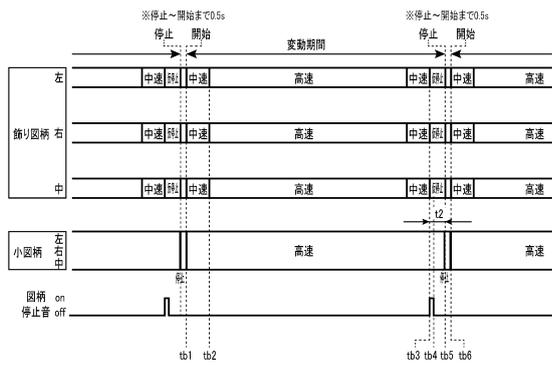
【図11-51】

【図11-51】

(A) 短縮非リーチAはずれ (確変状態・時短状態A)



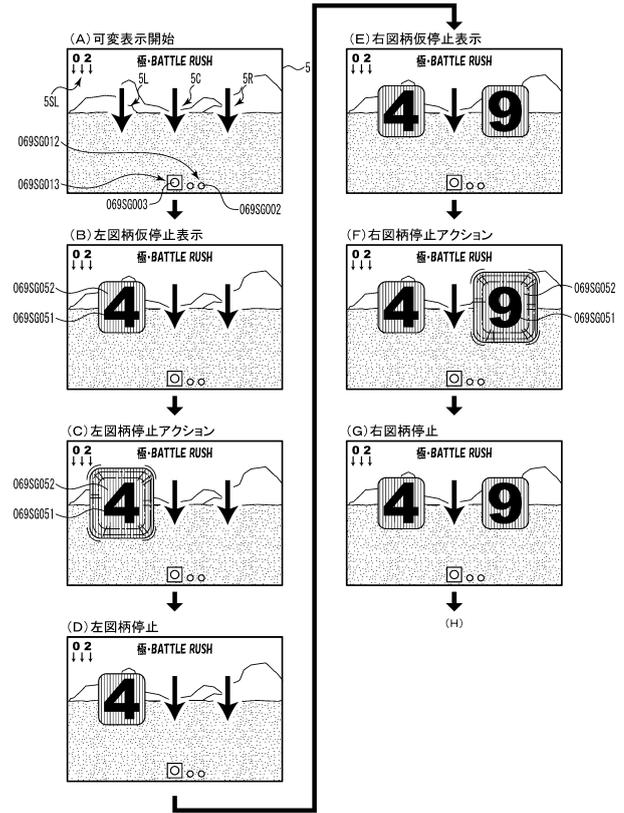
(B) 超短縮非リーチAはずれ (時短状態B)



【図11-52】

【図11-52】

確変状態の短縮非リーチはずれ

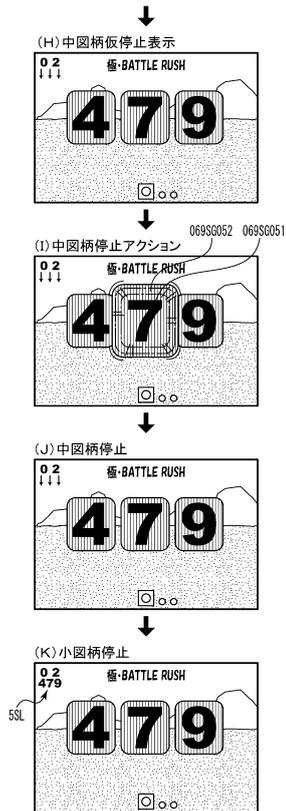


10

20

【図11-53】

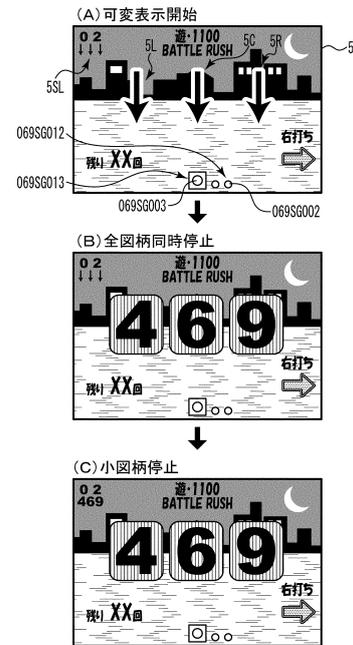
【図11-53】



【図11-54】

【図11-54】

時短状態Bの超短縮非リーチはずれ



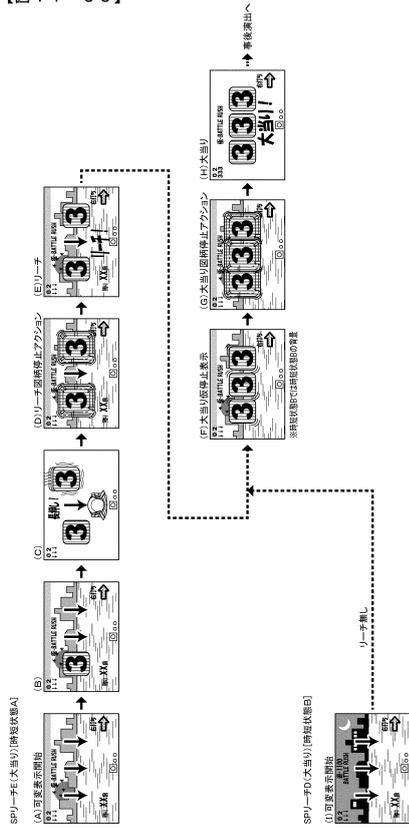
30

40

50

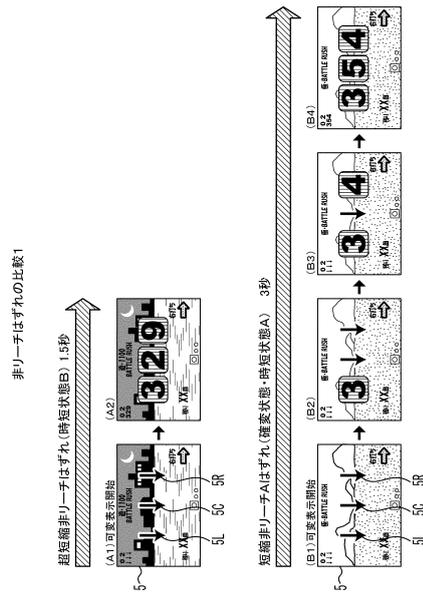
【図 11-55】

【図 11-55】



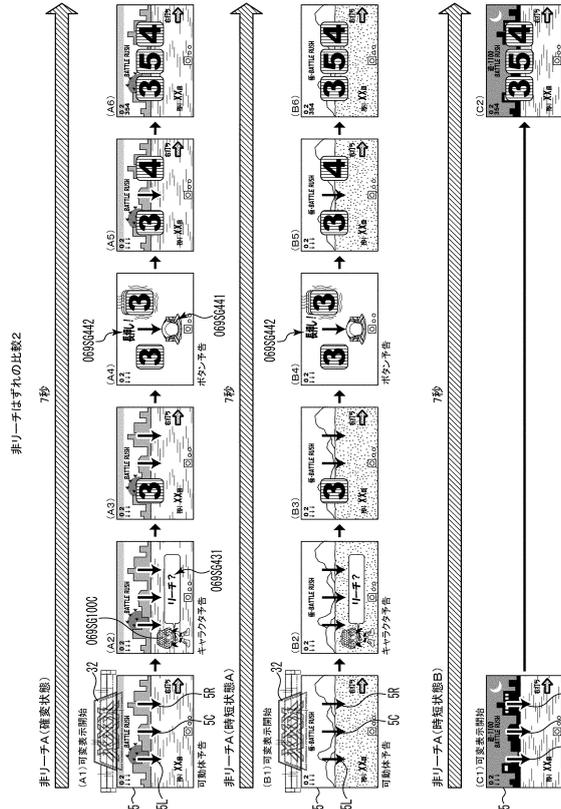
【図 11-56】

【図 11-56】



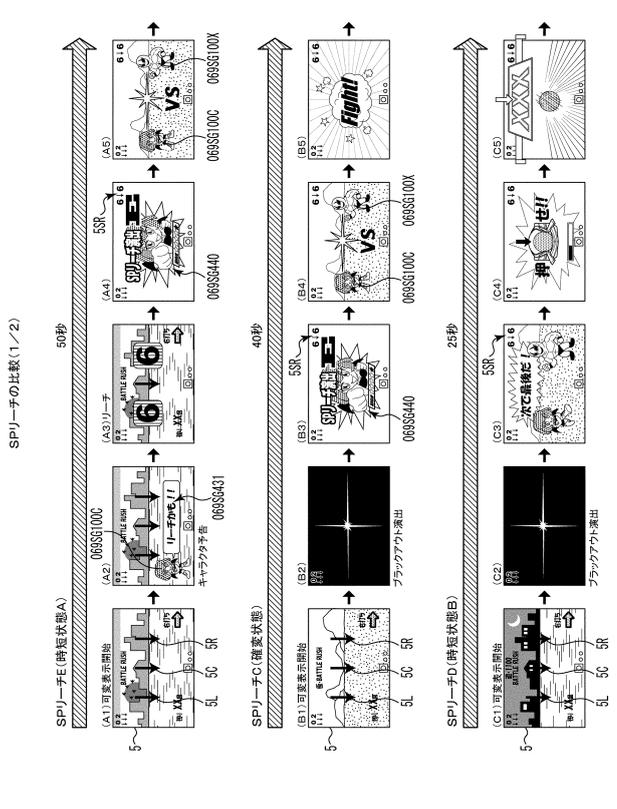
【図 11-57】

【図 11-57】



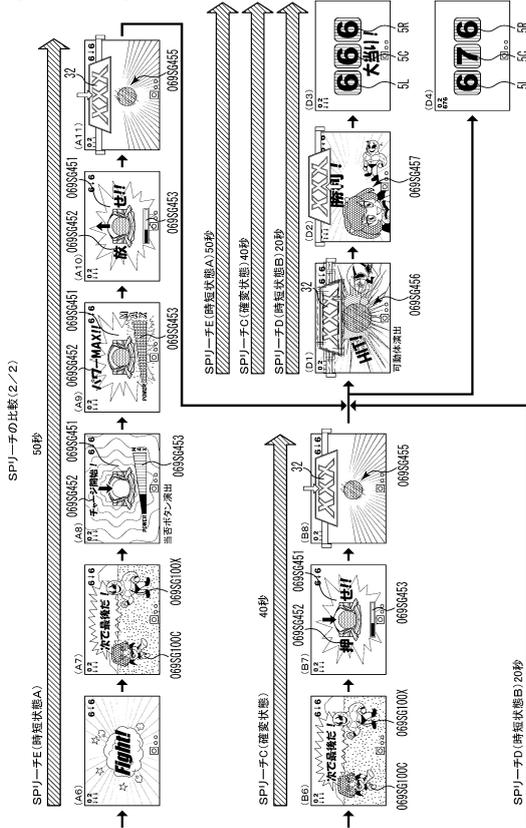
【図 11-58】

【図 11-58】



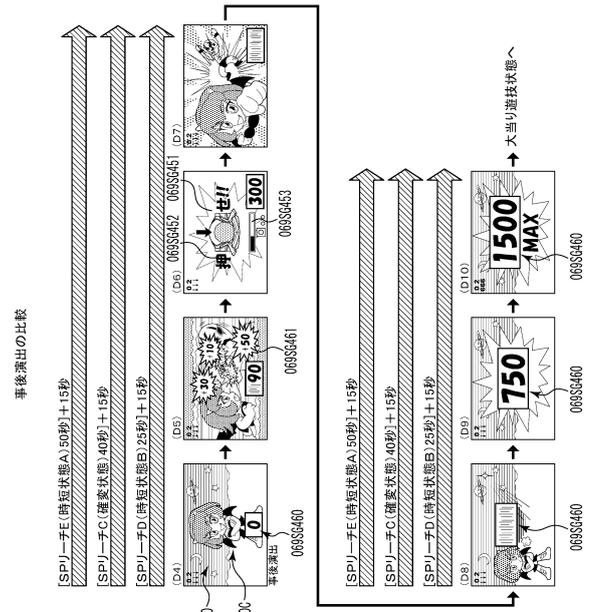
【図11-59】

【図11-59】



【図11-60】

【図11-60】

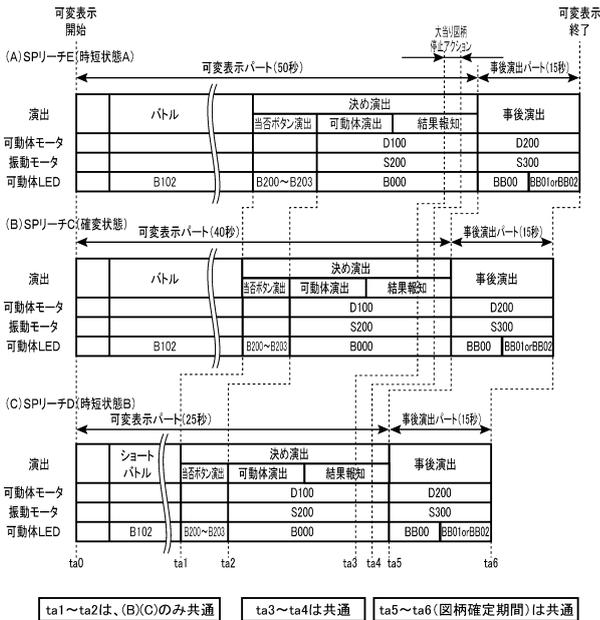


10

20

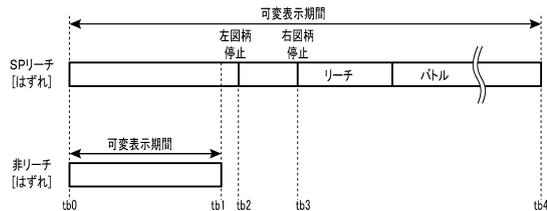
【図11-61】

【図11-61】



【図11-62】

【図11-62】



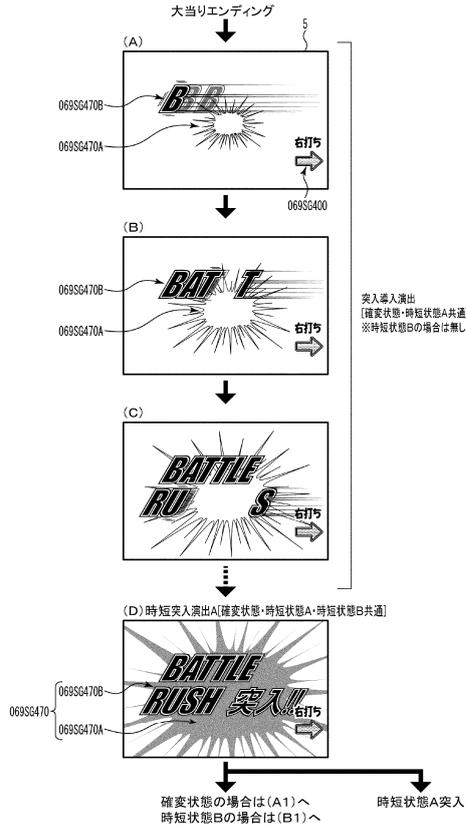
30

40

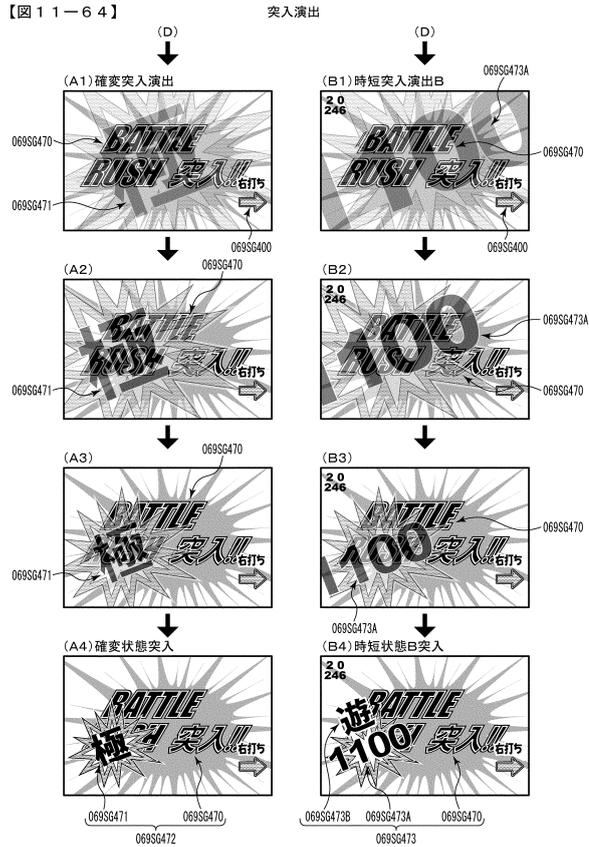
50

【図11-63】

【図11-63】



【図11-64】



10

20

【図11-65】

【図11-65】 特設部069SG実施の形態2

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	-

(B)はずれ用変動パターン判定テーブル[保留1~3]

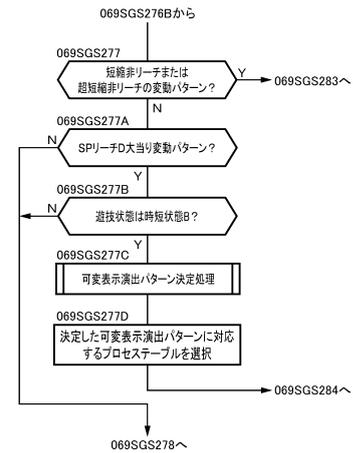
変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100
非リーチA	7000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000	-
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000	-

(C)大当り用変動パターン判定テーブル[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	-
SP非経由A	7000+15000	-
SPリーチE(バトルSP)	50000+15000	10
SPリーチD (即当り・全回転[非リーチ])	25000+15000	90

【図11-66】

【図11-66】



30

40

50

【 図 1 1 - 6 7 】

【 図 1 1 - 6 7 】

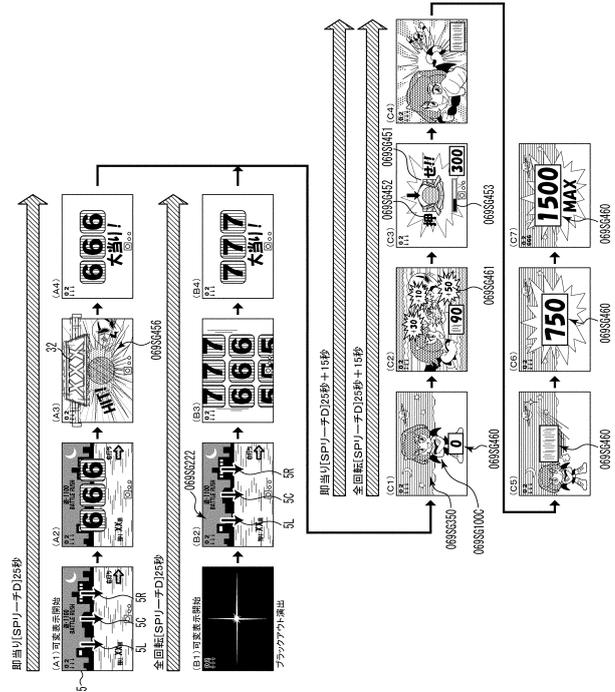
可変表示演出パターン決定テーブル[時短状態B]

演出態様	大当たりC(10R)	大当たりA、B(6R)
即当り演出	10	70
全回転演出	90	30

(数値は判定値数)

【 図 1 1 - 6 8 】

【 図 1 1 - 6 8 】



10

20

【 図 1 1 - 6 9 】

【 図 1 1 - 6 9 】

遊技状態別の各種割合

項目	内容	時短状態B (1100回)	確変状態 (110回)	時短状態A (110回)
D1	リーチ態様を經由しない 大当たり変動パターンの決定割合	高(90%)	低(5%)	低(5%)
D2	「当否ボタン演出」なく「可動体演出」を 実行するSPRリーチD(即当り・全回転) 大当たり変動パターンの実行割合	高(90%)	低(0%)	低(0%)
D3	保留0の場合における短縮変動パターンの 決定割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)
D4	大当たりC(10R)の場合における 「全回転演出」の実行割合	高(100%)	低(0%)	低(0%)

【 図 1 2 - 1 】

【 図 1 2 - 1 】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0~99	変動パターン判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算

30

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~205	大当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~10818	大当たり
	上記数値以外	はずれ

(C1) 大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当たりA	0~149
大当たりB	150~299

(C2) 大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当たりB	0~99
大当たりC	100~299

40

(D) 大当たり種別

大当たり種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当たりA	第2大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	6
大当たりB	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	6
大当たりC	第2大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回 (110回以内の大当たりまで)	110回 (110回以内の大当たりまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

50

【 図 1 2 - 2 】

【 図 1 2 - 2 】

(A) 普通図柄当り判定テーブル(通常状態)

判定結果	MR2
当り	3
はずれ	4~13

(B) 普通図柄当り判定テーブル(時短状態A・時短状態B・確変状態共通)

判定結果	MR2
当り	3~12
はずれ	13

(C) 普通図柄の可変表示期間

遊技状態	変動時間
通常状態	60秒
時短状態A・時短状態B・ 確変状態	0.1秒

(D) 普通図柄当り時の第2始動入賞口開放時間

遊技状態	開放時間
通常状態	0.1秒
時短状態A・時短状態B・ 確変状態	3秒

【 図 1 2 - 3 】

【 図 1 2 - 3 】

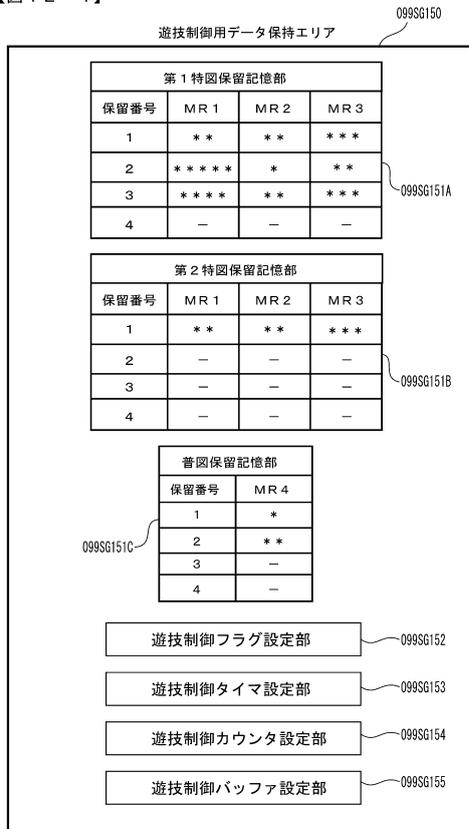
可変表示結果	変動パターン	変動時間(ms)
はずれ	超短縮非リーチ	1500
	短縮非リーチA	3000
	短縮非リーチB	5000
	非リーチA	7000
	非リーチB	12000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000
	SPリーチB(バトルSP)	80000
	SPリーチC(バトルSP)	40000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000
	SPリーチE(バトルSP)	50000
大当り	SP非経由A	7000+15000
	SP非経由B	12000+15000
	SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000
	SPリーチB(バトルSP)	80000+15000
	SPリーチC(バトルSP)	40000+15000
	SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000
	SPリーチE(バトルSP)	50000+15000

10

20

【 図 1 2 - 4 】

【 図 1 2 - 4 】



【 図 1 2 - 5 】

【 図 1 2 - 5 】

通常状態

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA[保留0~2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	12000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	97
SPリーチA(ボーリングSP)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1

(C) 大当り用変動パターン判定テーブルA[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	10
SPリーチA(ボーリングSP)	45000+15000	40
SPリーチB(バトルSP)	80000+15000	50

30

40

50

【 図 1 2 - 6 】

【 図 1 2 - 6 】

確定状態

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルC[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチC(ノトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートノトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルD[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	80
非リーチA	7000	15
SPリーチC(ノトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートノトルSP)	25000	3

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルE[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチC(ノトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートノトルSP)	25000	3

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルF[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチC(ノトルSP)	40000	2
SPリーチD(ショートノトルSP)	25000	3

【 図 1 2 - 7 】

【 図 1 2 - 7 】

確定状態

大当り用変動パターン判定テーブルB[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC(ノトルSP)	40000+15000	80
SPリーチD(ショートノトルSP)	25000+15000	15

10

20

【 図 1 2 - 8 】

【 図 1 2 - 8 】

時短状態A

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルG[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチA	7000	95
SPリーチE(ノトルSP)	50000	5

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルH[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチE(ノトルSP)	50000	5

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルI[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE(ノトルSP)	50000	5

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルJ[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	95
SPリーチD(ショートノトルSP)	25000	5

【 図 1 2 - 9 】

【 図 1 2 - 9 】

時短状態A

大当り用変動パターン判定テーブルC[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE(ノトルSP)	50000+15000	95

30

40

50

【 図 1 2 - 1 0 】

【 図 1 2 - 1 0 】

時短状態B(救済時短状態)

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルK[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
非リーチB	5000	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルL[保留1]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	3

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルM[保留2]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	99
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000	1

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルN[保留3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	100

【 図 1 2 - 1 1 】

【 図 1 2 - 1 1 】

時短状態B(救済時短状態)

大当り用変動パターン判定テーブルD[保留0~3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SPリーチD(ショートバトルSP)	25000+15000	100

10

20

【 図 1 2 - 1 2 】

【 図 1 2 - 1 2 】

(A)通常状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(左打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	5.5%
第2始動入賞口	—

※1:ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

(B)確変状態・時短状態・救済時短状態における始動入賞口への入賞確率及び入賞間隔(右打ち時)

始動入賞口	入賞確率
第1始動入賞口	—
第2始動入賞口	55%

※2:ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

【 図 1 2 - 1 3 】

【 図 1 2 - 1 3 】

(A)

期間値  $\alpha = A \times a + B \times b + C \times c + D \times d$

(B)

期間値  $\beta = E \times e + F \times f + G \times g + H \times h$

(C)

期間値  $\gamma = I \times i + J \times j + K \times k + L \times l$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\alpha > \beta$  且つ  $\gamma > \beta$

$\alpha$  : 時短状態Aにおける1変動の平均変動時間

$\beta$  : 時短状態Bにおける1変動の平均変動時間

$\gamma$  : 確変状態における1変動の平均変動時間

30

40

50

【 図 1 2 - 1 4 】

【 図 1 2 - 1 4 】

(A)

$\alpha' = A \times a' + B \times b' + C \times c' + D \times d'$

(B)

$\beta' = E \times e' + F \times f' + G \times g' + H \times h'$

(C)

$\gamma' = I \times i' + J \times j' + K \times k' + L \times l'$

(A) ~ (C) より、各代数に本特微部における数値を代入すると、

$\alpha' > \beta' \quad \text{且つ} \quad \gamma' > \beta'$

$\alpha'$  : 時短状態Aにおける1変動の平均変動時間

$\beta'$  : 時短状態Bにおける1変動の平均変動時間

$\gamma'$  : 確変状態における1変動の平均変動時間

【 図 1 2 - 1 5 】

【 図 1 2 - 1 5 】

(A)

期間値  $\delta = D \times 110$

(B)

期間値  $\varepsilon = H \times 110$

(C)

期間値  $\zeta = L \times 110$

(A) ~ (C) より、各代数に本特微部における数値を代入すると、

$\delta > \varepsilon \quad \text{且つ} \quad \zeta > \varepsilon$

$\delta$  : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\varepsilon$  : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\zeta$  : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

10

【 図 1 2 - 1 6 】

【 図 1 2 - 1 6 】

(A)

期間値  $\delta' = D \times 1100$

(B)

期間値  $\varepsilon' = H \times 1100$

(C)

期間値  $\zeta' = L \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特微部における数値を代入すると、

$\delta' > \varepsilon' \quad \text{且つ} \quad \zeta' > \varepsilon'$

$\delta'$  : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\varepsilon'$  : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\zeta'$  : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

【 図 1 2 - 1 7 】

【 図 1 2 - 1 7 】

(A)

期間値  $\eta = C \times 110$

(B)

期間値  $\theta = G \times 110$

(C)

期間値  $l = K \times 110$

(A) ~ (C) より、各代数に本特微部における数値を代入すると、

$\eta > \theta \quad \text{且つ} \quad l > \theta$

$\eta$  : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\theta$  : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

$l$  : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

20

【 図 1 2 - 1 8 】

【 図 1 2 - 1 8 】

(A)

期間値  $\eta' = C \times 1100$

(B)

期間値  $\theta' = G \times 1100$

(C)

期間値  $l' = K \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特微部における数値を代入すると、

$\eta' > \theta' \quad \text{且つ} \quad l' > \theta'$

$\eta'$  : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\theta'$  : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

$l'$  : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

【 図 1 2 - 1 9 】

【 図 1 2 - 1 9 】

(A)

期間値  $\kappa = B \times 110$

(B)

期間値  $\lambda = F \times 110$

(C)

期間値  $\mu = J \times 110$

(A) ~ (C) より、各代数に本特微部における数値を代入すると、

$\kappa > \lambda \quad \text{且つ} \quad \mu > \lambda$

$\kappa$  : 時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\lambda$  : 時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\mu$  : 確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

30

40

【 図 1 2 - 2 0 】

【 図 1 2 - 2 0 】

(A)

期間値  $\kappa' = B \times 1100$

(B)

期間値  $\lambda' = F \times 1100$

(C)

期間値  $\mu' = J \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\kappa' > \lambda'$  且つ  $\mu' > \lambda'$

$\kappa'$  : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\lambda'$  : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\mu'$  : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

【 図 1 2 - 2 2 】

【 図 1 2 - 2 2 】

(A)

期間値  $\nu' = A \times 1100$

(B)

期間値  $\xi' = E \times 1100$

(C)

期間値  $\pi' = I \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\nu' > \xi'$  且つ  $\pi' > \xi'$

$\nu'$  : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\xi'$  : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\pi'$  : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

【 図 1 2 - 2 1 】

【 図 1 2 - 2 1 】

(A)

期間値  $\nu = A \times 1100$

(B)

期間値  $\xi = E \times 1100$

(C)

期間値  $\pi = I \times 1100$

(A) ~ (C) より、各代数に本特徴部における数値を代入すると、

$\nu > \xi$  且つ  $\pi > \xi$

$\nu$  : 時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\xi$  : 時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

$\pi$  : 確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

【 図 1 2 - 2 3 】

【 図 1 2 - 2 3 】

代数	説明
A	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
B	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
C	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
D	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
E	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
F	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
G	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
H	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
I	確変状態において第2特図保留記憶数が0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
J	確変状態において第2特図保留記憶数が1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
K	確変状態において第2特図保留記憶数が2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
L	確変状態において第2特図保留記憶数が3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間
a	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
b	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
c	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
d	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
e	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
f	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
g	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
h	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
i	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
j	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
k	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
l	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
a'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
b'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
c'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
d'	時短状態Aにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態A1100回の変動表示に占める割合
e'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が0の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
f'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が1の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
g'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が2の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
h'	時短状態Bにおいて第2特図保留記憶数が3の変動表示が該時短状態B1100回の変動表示に占める割合
i'	確変状態において第2特図保留記憶数が0の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
j'	確変状態において第2特図保留記憶数が1の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
k'	確変状態において第2特図保留記憶数が2の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合
l'	確変状態において第2特図保留記憶数が3の変動表示が該確変状態1100回の変動表示に占める割合

10

20

30

40

50

【 図 1 2 - 2 4 】

【 図 1 2 - 2 4 】

(A) パチンコ遊技機の 10 時間分の実射値 ※1

	通常状態※2	時短状態A※3	時短状態B※3	確変状態※3
試射試験時間	3 4 6 . 0 8 分	7 7 . 0 0 分	1 4 . 9 6 分	1 1 6 . 0 0 分
発射遊技球数	3 4 5 8 0 個	7 6 7 6 個	1 4 9 4 個	1 1 5 1 5 個
特図 1 始動口入賞回数	1 9 3 9 回	0 回	0 回	0 回
特図 2 始動口入賞回数	0 回	4 3 7 1 回	8 2 1 回	6 5 5 6 回
特図 1 変動表示回数	1 8 8 3 回	0 回	0 回	0 回
特図 2 変動表示回数	0 回	6 5 8 回	5 9 4 回	9 8 7 回
特図 1 変動時間 (合計)	2 3 8 4 0 秒	0 秒	0 秒	0 秒
特図 2 変動時間 (合計)	0 秒	3 5 4 8 秒	9 5 4 秒	4 3 8 7 秒

※1 : 試射試験時間の残り時間は大当り遊技状態

※2 : ハンドルの継続操作による左遊技領域への打ち出しが条件

※3 : ハンドルの継続操作による右遊技領域への打ち出しが条件

(B) パチンコ遊技機的设计値

	通常状態	時短状態A	時短状態B	確変状態
1分あたりの発射遊技球数	99.9個/分			
特図1入賞率	5.6個/分	0	0	0
特図2入賞率	0	56.7個/分	54.8個/分	56.7個/分
特図1変動時間(平均)	12.661秒	0	0	0
特図2変動時間(平均)	0	5.393秒	1.607秒	4.445秒

【 図 1 2 - 2 5 】

【 図 1 2 - 2 5 】

通常状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第1特図保留記憶数0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間  
12000(ms)\*97/100+45000(ms)\*2/100+80000(ms)\*1/100=13340(ms)
- ・第1特図保留記憶数1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間  
12000(ms)\*97/100+45000(ms)\*2/100+80000(ms)\*1/100=13340(ms)
- ・第1特図保留記憶数2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間  
12000(ms)\*97/100+45000(ms)\*2/100+80000(ms)\*1/100=13340(ms)
- ・第1特図保留記憶数3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間  
5000(ms)\*97/100+45000(ms)\*2/100+80000(ms)\*1/100=6550(ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合(実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	割合
0	10%
1	40%
2	40%
3	10%

(C) (A) と (B) より算出した通常状態における平均変動時間

13340(ms)\*10/100+13340(ms)\*40/100+13340(ms)\*40/100+6550(ms)\*10/100=12661(ms)

10

【 図 1 2 - 2 6 】

【 図 1 2 - 2 6 】

時短状態Aにおける平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第2特図保留記憶数0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間A  
7000(ms)\*95/100+50000(ms)\*5/100=9150(ms)
- ・第2特図保留記憶数1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間B  
3000(ms)\*85/100+7000(ms)\*10/100+50000(ms)\*5/100=5750(ms)
- ・第2特図保留記憶数2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間C  
3000(ms)\*90/100+7000(ms)\*5/100+50000(ms)\*5/100=5550(ms)
- ・第2特図保留記憶数3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間D  
3000(ms)\*95/100+50000(ms)\*5/100=5350(ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合(実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	110回・1100回の変動における割合
0	a、a'	0.9090909%
1	b、b'	0.9090909%
2	c、c'	2.7272727%
3	d、d'	95.4545455%

(C) (A) と (B) より算出した時短状態Aにおける平均変動時間 α、α'

9150(ms)\*0.9090909/100+5750(ms)\*0.9090909/100+5550(ms)\*2.7272727/100+5350(ms)\*95.4545455/100=5393.636(ms)

【 図 1 2 - 2 7 】

【 図 1 2 - 2 7 】

時短状態Bにおける平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第2特図保留記憶数0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間E  
5000(ms)\*97/100+25000(ms)\*3/100=5600(ms)
- ・第2特図保留記憶数1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間F  
1500(ms)\*97/100+25000(ms)\*3/100=2205(ms)
- ・第2特図保留記憶数2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間G  
1500(ms)\*99/100+25000(ms)\*1/100=1735(ms)
- ・第2特図保留記憶数3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間H  
1500(ms)\*100/100=1500(ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合(実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	110回・1100回の変動における割合
0	e、e'	0.9090909%
1	f、f'	1.8181818%
2	g、g'	24.5454545%
3	h、h'	72.7272727%

(C) (A) と (B) より算出した時短状態Bにおける平均変動時間 β、β'

5600(ms)\*0.9090909/100+2205(ms)\*1.8181818/100+1735(ms)\*24.5454545/100+1500(ms)\*72.7272727/100=1607.773(ms)

20

30

40

50

【 図 1 2 - 2 8 】

【 図 1 2 - 2 8 】

確変状態における平均変動時間

(A) 各保留記憶数における平均変動時間

- ・第2特図保留記憶数0の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間I  
7000(ms)\*95/100+40000(ms)\*2/100+25000\*3/100=8200(ms)
- ・第2特図保留記憶数1の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間J  
3000(ms)\*80/100+7000(ms)\*15/100+40000\*2/100+25000\*3/100=5000(ms)
- ・第2特図保留記憶数2の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間K  
3000(ms)\*90/100+7000(ms)\*5/100+40000\*2/100+25000\*3/100=4600(ms)
- ・第2特図保留記憶数3の場合の変動表示結果がはずれとなる平均変動時間L  
3000(ms)\*95/100+40000\*2/100+25000\*3/100=4400(ms)

(B) 各保留記憶数での変動表示実行割合 (実射時に実行された変動から算出)

保留記憶数	代数	110回・1100回の変動における割合
0	i、i'	0.9090909%
1	j、j'	0.9090909%
2	k、k'	2.7272727%
3	l、l'	95.4545455%

(C) (A)と(B)より算出した確変状態における平均変動時間 $\gamma$ 、 $\gamma'$

$$8200(ms) * 0.9090909 / 100 + 5000(ms) * 0.9090909 / 100 + 4600(ms) * 2.7272727 / 100 + 4400(ms) * 95.4545455 / 100 = 4445.455(ms)$$

【 図 1 2 - 2 9 】

【 図 1 2 - 2 9 】

時短状態A、時短状態B、確変状態における平均変動時間

遊技状態	代数	平均変動時間
時短状態A	$\alpha$ 、 $\alpha'$	5393.636ms
時短状態B	$\beta$ 、 $\beta'$	1607.773ms
確変状態	$\gamma$ 、 $\gamma'$	4445.455ms

10

【 図 1 2 - 3 0 】

【 図 1 2 - 3 0 】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の110回の変動表示を実行した場合の平均変動時間 (合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\chi = \alpha$ (または $\alpha'$ ) $\times 110 = 5393.633(ms) \times 110$	593299.63ms
時短状態B	$\psi = \beta$ (または $\beta'$ ) $\times 110 = 1607.773(ms) \times 110$	176855.03ms
確変状態	$\omega = \gamma$ (または $\gamma'$ ) $\times 110 = 4445.455(ms) \times 110$	489000.05ms

上記から $\chi > \psi$  且つ $\omega > \psi$

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において第2特図の1100回の変動表示を実行した場合の平均変動時間 (合計)

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\chi' = \alpha$ (または $\alpha'$ ) $\times 1100 = 5393.633(ms) \times 1100$	5932996.3ms
時短状態B	$\psi' = \beta$ (または $\beta'$ ) $\times 1100 = 1607.773(ms) \times 1100$	1768550.3ms
確変状態	$\omega' = \gamma$ (または $\gamma'$ ) $\times 1100 = 4445.455(ms) \times 1100$	4890000.5ms

上記から $\chi' > \psi'$  且つ $\omega' > \psi'$

【 図 1 2 - 3 1 】

【 図 1 2 - 3 1 】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\delta = D \times 110 = 5350(ms) \times 110$	588500ms
時短状態B	$\varepsilon = H \times 110 = 1500(ms) \times 110$	165000ms
確変状態	$\zeta = L \times 110 = 4400(ms) \times 110$	484000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\delta' = D \times 1100 = 5350(ms) \times 1100$	5885000ms
時短状態B	$\varepsilon' = H \times 1100 = 1500(ms) \times 1100$	1650000ms
確変状態	$\zeta' = L \times 1100 = 4400(ms) \times 1100$	4840000ms

20

30

40

50

【 図 1 2 - 3 2 】

【図 1 2 - 3 2】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\eta = C \times 110 = 5550 \text{ (ms)} \times 110$	610500ms
時短状態B	$\theta = G \times 110 = 1735 \text{ (ms)} \times 110$	190850ms
確変状態	$\iota = K \times 110 = 4600 \text{ (ms)} \times 110$	506000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\eta' = C \times 1100 = 5550 \text{ (ms)} \times 1100$	6105000ms
時短状態B	$\theta' = G \times 1100 = 1735 \text{ (ms)} \times 1100$	1908500ms
確変状態	$\iota' = K \times 1100 = 4600 \text{ (ms)} \times 1100$	5060000ms

【 図 1 2 - 3 3 】

【図 1 2 - 3 3】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\kappa = B \times 110 = 5750 \text{ (ms)} \times 110$	632500ms
時短状態B	$\lambda = F \times 110 = 2205 \text{ (ms)} \times 110$	242550ms
確変状態	$\mu = J \times 110 = 5000 \text{ (ms)} \times 110$	550000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\kappa' = B \times 1100 = 5750 \text{ (ms)} \times 1100$	6325000ms
時短状態B	$\lambda' = F \times 1100 = 2205 \text{ (ms)} \times 1100$	2425500ms
確変状態	$\mu' = J \times 1100 = 5000 \text{ (ms)} \times 1100$	5500000ms

10

【 図 1 2 - 3 4 】

【図 1 2 - 3 4】

(A) 時短状態A、時短状態B、確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\nu = A \times 110 = 9150 \text{ (ms)} \times 110$	1006500ms
時短状態B	$\xi = E \times 110 = 5600 \text{ (ms)} \times 110$	616000ms
確変状態	$\pi = I \times 110 = 8200 \text{ (ms)} \times 110$	902000ms

(B) 時短状態A、時短状態B、確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間

遊技状態	計算式	平均変動時間
時短状態A	$\nu' = A \times 1100 = 9150 \text{ (ms)} \times 1100$	10065000ms
時短状態B	$\xi' = E \times 1100 = 5600 \text{ (ms)} \times 1100$	6160000ms
確変状態	$\pi' = I \times 1100 = 8200 \text{ (ms)} \times 1100$	9020000ms

【 図 1 2 - 3 5 】

【図 1 2 - 3 5】

代数	説明	計算値
$\alpha$	時短状態Aにおける1変動の平均変動時間	5393.636ms
$\beta$	時短状態Bにおける1変動の平均変動時間	1607.773ms
$\gamma$	確変状態における1変動の平均変動時間	4445.455ms
$\delta$	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	588500ms
$\epsilon$	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	165000ms
$\zeta$	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	484000ms
$\eta$	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	610500ms
$\theta$	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	190850ms
$\iota$	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	506000ms
$\kappa$	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	632500ms
$\lambda$	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	242550ms
$\mu$	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	550000ms
$\nu$	時短状態Aにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	1006500ms
$\xi$	時短状態Bにおいて110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	616000ms
$\pi$	確変状態において110回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	902000ms
$\chi$	時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	593299.63ms
$\psi$	時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	176855.03ms
$\omega$	確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	489000.05ms

20

30

40

50

【図 1 2 - 3 6】

【図 1 2 - 3 6】

代数	説明	計算値
$\alpha'$	時短状態Aにおける1変動の平均変動時間	5 3 9 3 . 6 3 6 m s
$\beta'$	時短状態Bにおける1変動の平均変動時間	1 6 0 7 . 7 7 3 m s
$\gamma'$	確変状態における1変動の平均変動時間	4 4 4 5 . 4 5 5 m s
$\delta'$	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 8 8 5 0 0 0 m s
$\varepsilon'$	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 6 5 0 0 0 0 m s
$\zeta'$	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が3個である状態で実行させたときの平均変動時間	4 8 4 0 0 0 0 m s
$\eta'$	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 1 0 5 0 0 0 m s
$\theta'$	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 9 0 8 5 0 0 m s
$\iota'$	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が2個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 0 6 0 0 0 0 m s
$\kappa'$	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 3 2 5 0 0 0 m s
$\lambda'$	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	2 4 2 5 5 0 0 m s
$\mu'$	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が1個である状態で実行させたときの平均変動時間	5 5 0 0 0 0 m s
$\nu'$	時短状態Aにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	1 0 0 6 5 0 0 0 m s
$\xi'$	時短状態Bにおいて1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	6 1 6 0 0 0 0 m s
$\pi'$	確変状態において1100回の変動を毎変動、第2特図保留記憶数が0個である状態で実行させたときの平均変動時間	9 0 2 0 0 0 0 m s
$\chi'$	時短状態Aにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	5 9 3 2 9 9 6 . 3 m s
$\psi'$	時短状態Bにおいて1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	1 7 6 8 5 5 0 . 3 m s
$\omega'$	確変状態において1100回の変動表示を実行した場合の合計平均変動時間	4 8 9 0 0 0 0 . 5 m s

【図 1 3 - 1】

【図 1 3 - 1】 特徴部O18SG

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	45000	スーパーリーチ $\alpha$ (低ベースはずれ)
PA2-3	80000	スーパーリーチ $\beta$ (低ベースはずれ)
PA2-4	40000	スーパーリーチ $\gamma$ (高ベースはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	55000	スーパーリーチ $\alpha$ (低ベース大当り)
PB1-3	90000	スーパーリーチ $\beta$ (低ベース大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ $\gamma$ (高ベース大当り)

10

【図 1 3 - 2】

【図 1 3 - 2】

(A) 通常状態(低ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)
変動パターン判定テーブル	大当り用SP判定テーブルA	はずれ用SP判定テーブルA	はずれ用SP判定テーブルB
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	-	600	-
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	-	-	700
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	-	-	-
PA1-4(非リーチはずれ時短)	-	-	-
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	-	300	200
PA2-2(スーパーリーチ $\alpha$ はずれ)	-	90	90
PA2-3(スーパーリーチ $\beta$ はずれ)	-	7	7
PA2-4(スーパーリーチ $\gamma$ はずれ)	-	-	-
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	-	-
PB1-2(スーパーリーチ $\alpha$ 大当り)	600	-	-
PB1-3(スーパーリーチ $\beta$ 大当り)	300	-	-
PB1-4(スーパーリーチ $\gamma$ 大当り)	-	-	-

(数値は判定値数)

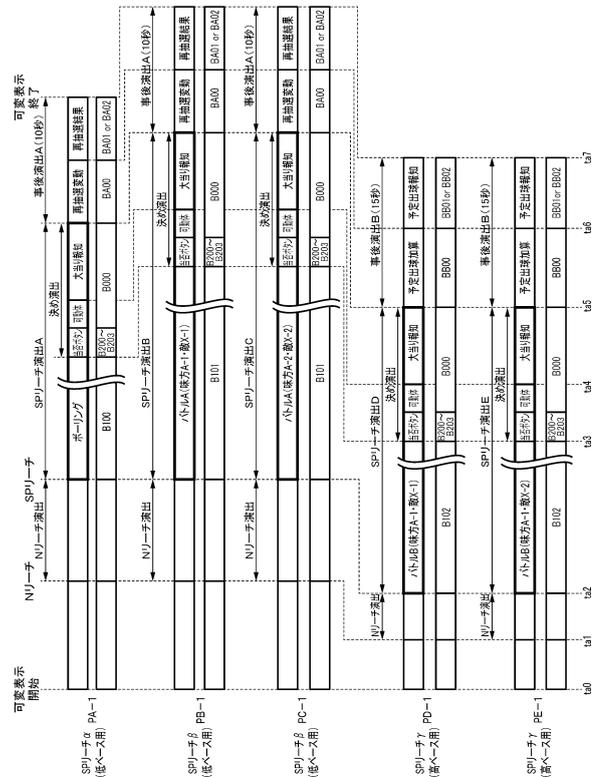
(B) 時短状態A、確変状態、時短状態B(高ベース)用

可変表示結果	大当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り用SP判定テーブルB	はずれ用SP判定テーブルD
PA1-1(非リーチはずれ短縮なし)	-	-
PA1-2(非リーチはずれ短縮1)	-	-
PA1-3(非リーチはずれ短縮2)	-	-
PA1-4(非リーチはずれ時短)	-	800
PA2-1(ノーマルリーチはずれ)	-	100
PA2-2(スーパーリーチ $\alpha$ はずれ)	-	-
PA2-3(スーパーリーチ $\beta$ はずれ)	-	-
PA2-4(スーパーリーチ $\gamma$ はずれ)	-	97
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	197	-
PB1-2(スーパーリーチ $\alpha$ 大当り)	-	-
PB1-3(スーパーリーチ $\beta$ 大当り)	-	-
PB1-4(スーパーリーチ $\gamma$ 大当り)	800	-

(数値は判定値数)

【図 1 3 - 3】

【図 1 3 - 3】



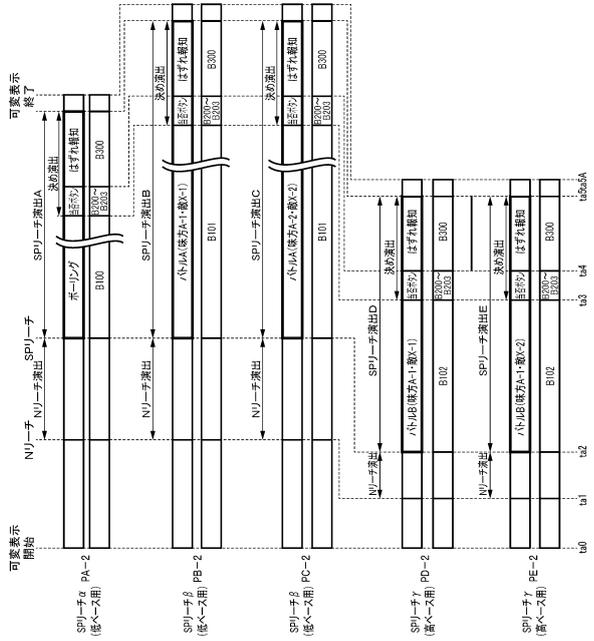
30

40

50

【図 13-4】

【図 13-4】



【図 13-5】

【図 13-5】

(A)演出種別

演出種別	内容	キャラクタ	説明
SPI-α演出A (低ベース用)	ホーリング	表示なし	ホーリングにより大当りになるか否かを報知。ピンを全て倒せば大当り。全て倒せなければはずれ。
SPI-β演出B (低ベース用)	SPI-β演出B (PB-1~2)	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。バトルに勝利すれば大当り。敗北でははずれ。
	SPI-β演出C (PC-1~2)	味方A-2 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。バトルに勝利すれば大当り。敗北でははずれ。
SPI-γ演出D (高ベース用)	SPI-γ演出D (PD-1~2)	味方A-1 vs 敵X-1	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。バトルに勝利すれば大当り。敗北でははずれ。
	SPI-γ演出E (PE-1~2)	味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより大当りになるか否かを報知。バトルに勝利すれば大当り。敗北でははずれ。
決め演出	当否ボタン演出	操作促進表示	表示なし ブッシュボタンの操作促進表示、ボタン画像、ゲージ画像を表示。
	可動体演出	可動体の落下	表示なし バトルしていた敵 (PA-1~2)は無。 大当りの場合に実行。はずれの場合のみ実行。可動体の落下に応じてエフェクト画像の表示、LED点灯、音出力、振動。
事後演出A (低ベース用) (PA-1, PB-1, PC-1)	図柄再抽選	表示なし	図柄の再可変表示を開始。 図柄再可変表示の結果を導出。 図柄昇格で確率変動大当りの確定を報知。
	大当り種別の報知	味方A-1 vs 敵X-1 味方A-1 vs 敵X-2	敵キャラクタとのバトルにより、予定出球数を加算表示。 敵キャラクタを倒して加算表示を終了し、大当り時の予定出球数を報知。

10

(B)キャラクタ種別

味方キャラクタ		敵キャラクタ	
味方A-1	味方A-2	敵X-1	敵X-2

20

【図 13-6】

【図 13-6】

(A)キャラクタ表示

演出種別	ホーリング/バトル	SPI-α演出A (PA-1)	SPI-β演出B (PB-1)	SPI-γ演出C (PC-1)	SPI-δ演出D (PD-1)	SPI-ε演出E (PE-1)	事後演出
可観表示開始	-	-	-	-	-	-	単出球数/予定出球数 再抽選結果 予定出球種別
可観表示終了	-	-	-	-	-	-	単出球数/予定出球数 再抽選結果 予定出球種別
決定演出	-	-	-	-	-	-	単出球数/予定出球数 再抽選結果 予定出球種別
可観表示開始	-	-	-	-	-	-	単出球数/予定出球数 再抽選結果 予定出球種別
可観表示終了	-	-	-	-	-	-	単出球数/予定出球数 再抽選結果 予定出球種別
決定演出	-	-	-	-	-	-	単出球数/予定出球数 再抽選結果 予定出球種別

(B) LEDの発光パターン

SPI-α演出A (PA-1)	SPI-β演出B (PB-1)	SPI-γ演出C (PC-1)	SPI-δ演出D (PD-1)	SPI-ε演出E (PE-1)	事後演出
ホーリング/バトル	味方A-1, 敵X-1	味方A-2, 敵X-2	味方A-1, 敵X-1	味方A-2, 敵X-2	単出球数/予定出球数 再抽選結果 予定出球種別
決定演出	味方A-1, 敵X-1	味方A-2, 敵X-2	味方A-1, 敵X-1	味方A-2, 敵X-2	単出球数/予定出球数 再抽選結果 予定出球種別
可観表示開始	味方A-1, 敵X-1	味方A-2, 敵X-2	味方A-1, 敵X-1	味方A-2, 敵X-2	単出球数/予定出球数 再抽選結果 予定出球種別
可観表示終了	味方A-1, 敵X-1	味方A-2, 敵X-2	味方A-1, 敵X-1	味方A-2, 敵X-2	単出球数/予定出球数 再抽選結果 予定出球種別
決定演出	味方A-1, 敵X-1	味方A-2, 敵X-2	味方A-1, 敵X-1	味方A-2, 敵X-2	単出球数/予定出球数 再抽選結果 予定出球種別

(C) BGMや効果音の音パターン

SPI-α演出A (PA-1)	SPI-β演出B (PB-1)	SPI-γ演出C (PC-1)	SPI-δ演出D (PD-1)	SPI-ε演出E (PE-1)	事後演出
ホーリング/バトル	音パターンBP1-1	音パターンBP1-2	音パターンBP1-3	音パターンBP1-4	音パターンBP1-5
決定演出	音パターンBP1-1	音パターンBP1-2	音パターンBP1-3	音パターンBP1-4	音パターンBP1-5
可観表示開始	音パターンBP1-1	音パターンBP1-2	音パターンBP1-3	音パターンBP1-4	音パターンBP1-5
可観表示終了	音パターンBP1-1	音パターンBP1-2	音パターンBP1-3	音パターンBP1-4	音パターンBP1-5
決定演出	音パターンBP1-1	音パターンBP1-2	音パターンBP1-3	音パターンBP1-4	音パターンBP1-5

※括弧内の数字は拡張コマンド

【図 13-7】

【図 13-7】

(A) 発生パターンの説明

発生パターン	発生条件	発生内容	発生位置
B000	バトル開始時	バトル開始音	バトルフィールド
B001	味方A-1の攻撃時	味方A-1の攻撃音	味方A-1の位置
B002	味方A-2の攻撃時	味方A-2の攻撃音	味方A-2の位置
B003	敵X-1の攻撃時	敵X-1の攻撃音	敵X-1の位置
B004	敵X-2の攻撃時	敵X-2の攻撃音	敵X-2の位置
B005	バトル終了時	バトル終了音	バトルフィールド
B006	大当り発生時	大当り発生音	バトルフィールド
B007	大当り終了時	大当り終了音	バトルフィールド
B008	可動体落下時	可動体落下音	可動体の位置
B009	事後演出A発生時	事後演出A発生音	バトルフィールド
B010	事後演出B発生時	事後演出B発生音	バトルフィールド

(B) 音パターンの説明

音パターン	音パターン名	音パターン説明	発生位置
BP1-1	音パターンBP1-1	味方A-1の攻撃音	味方A-1の位置
BP1-2	音パターンBP1-2	味方A-2の攻撃音	味方A-2の位置
BP1-3	音パターンBP1-3	敵X-1の攻撃音	敵X-1の位置
BP1-4	音パターンBP1-4	敵X-2の攻撃音	敵X-2の位置
BP1-5	音パターンBP1-5	バトル終了音	バトルフィールド
BP1-6	音パターンBP1-6	大当り発生音	バトルフィールド
BP1-7	音パターンBP1-7	大当り終了音	バトルフィールド
BP1-8	音パターンBP1-8	可動体落下音	可動体の位置
BP1-9	音パターンBP1-9	事後演出A発生音	バトルフィールド
BP1-10	音パターンBP1-10	事後演出B発生音	バトルフィールド

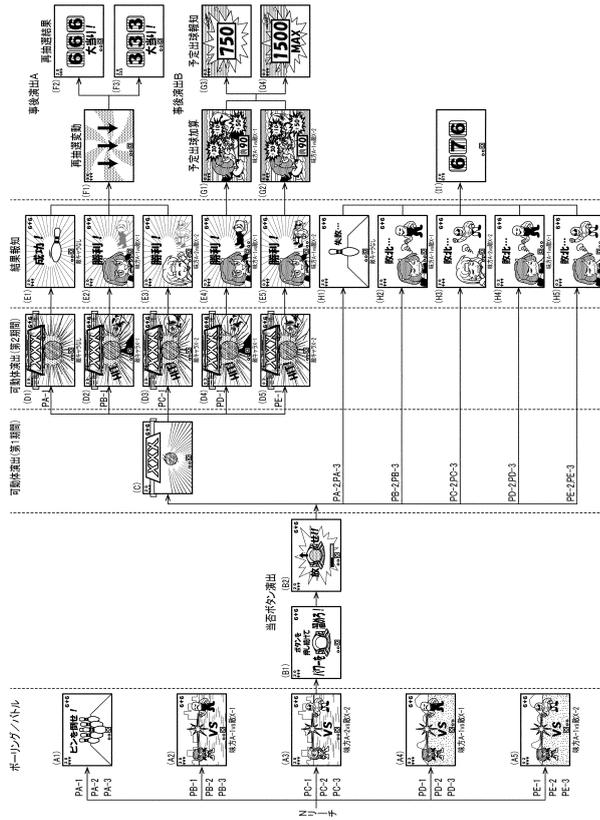
30

40

50

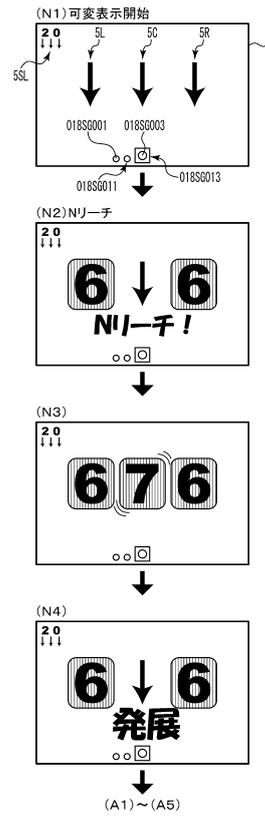
【図13-8】

【図13-8】



【図13-9】

【図13-9】SPリーチα, β, γの演出動作例

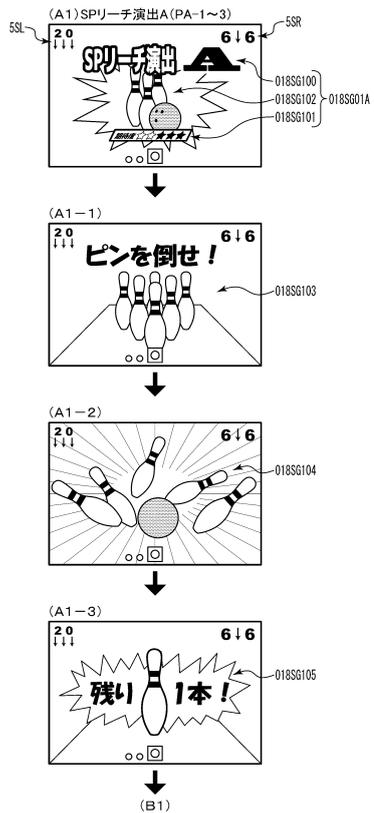


10

20

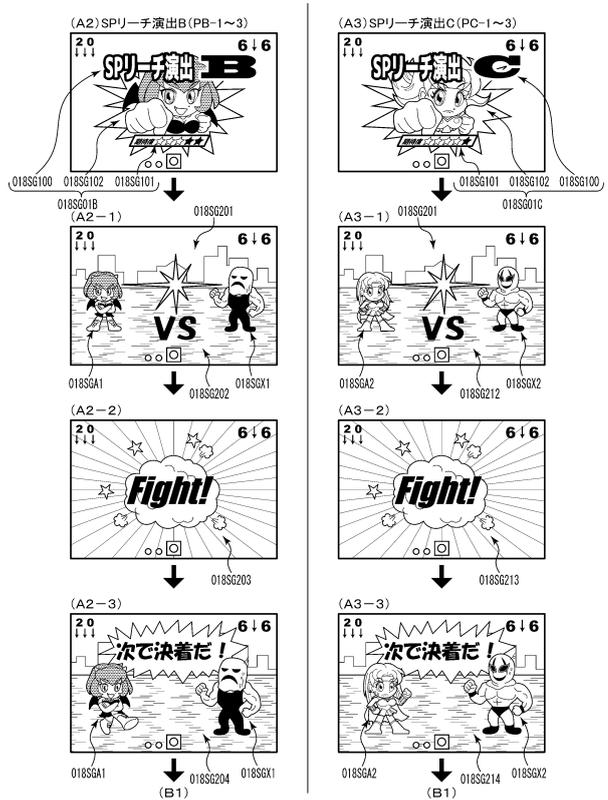
【図13-10】

【図13-10】SPリーチの演出動作例



【図13-11】

【図13-11】SPリーチの演出動作例



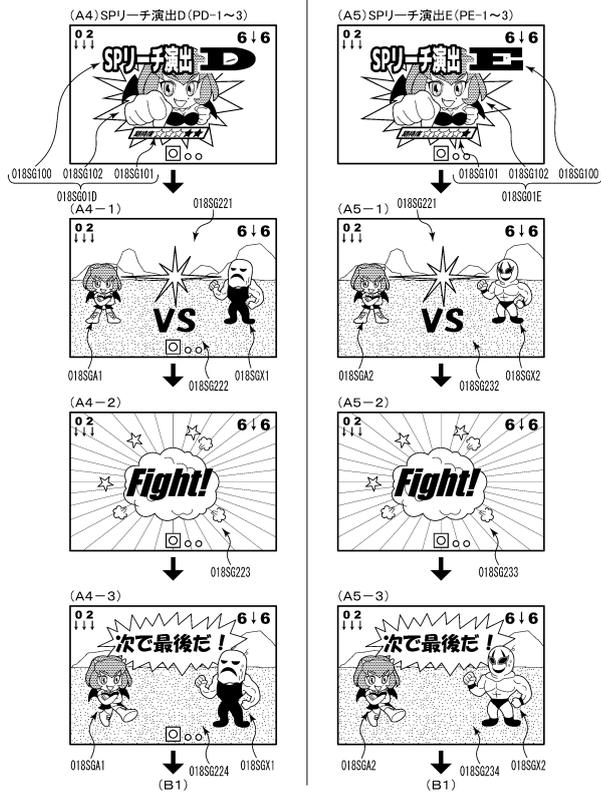
30

40

50

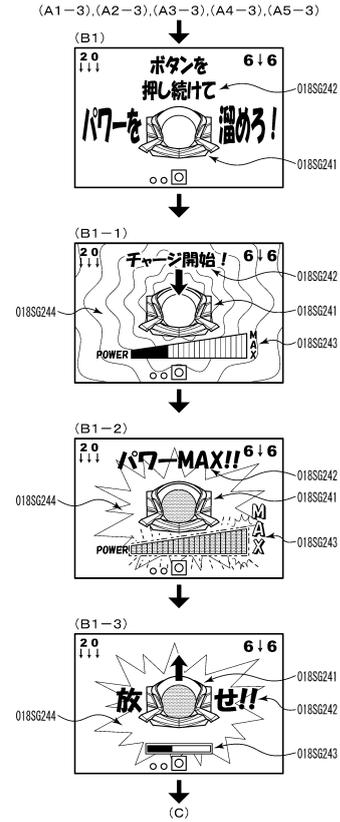
【図 13 - 12】

【図 13-12】 SPリーチの演出動作例



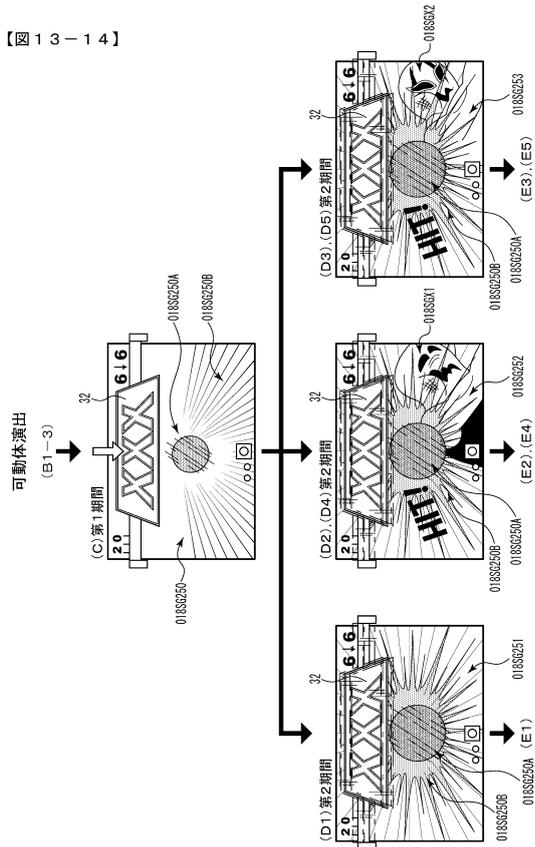
【図 13 - 13】

【図 13-13】 当否ボタン演出



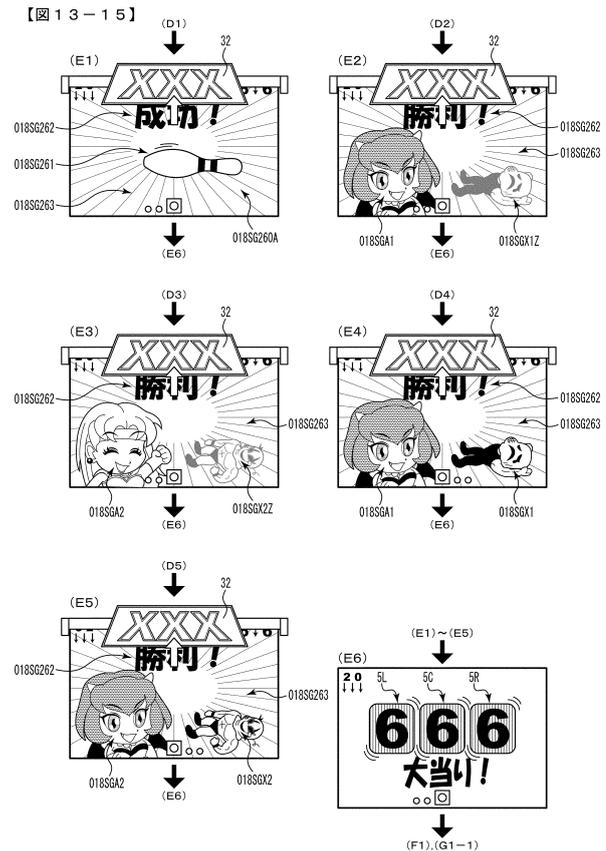
【図 13 - 14】

【図 13-14】



【図 13 - 15】

【図 13-15】



10

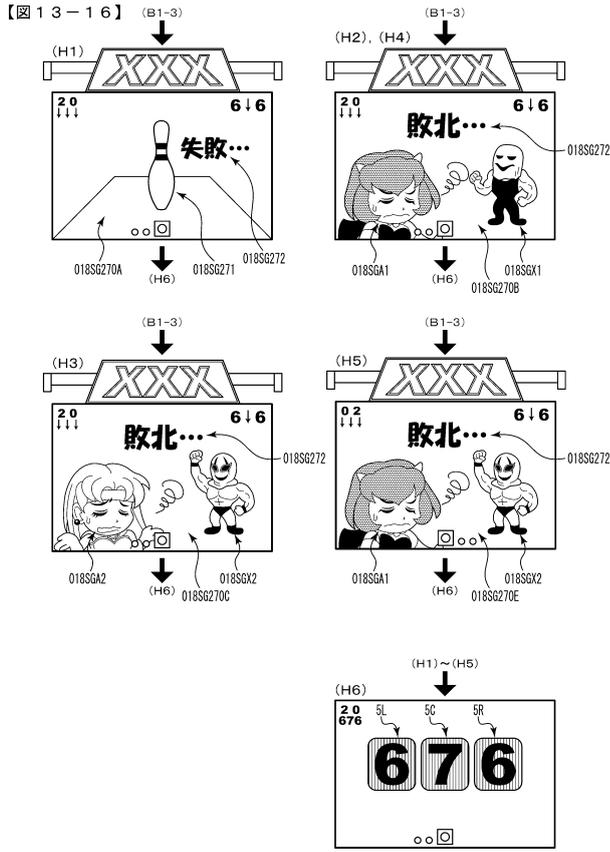
20

30

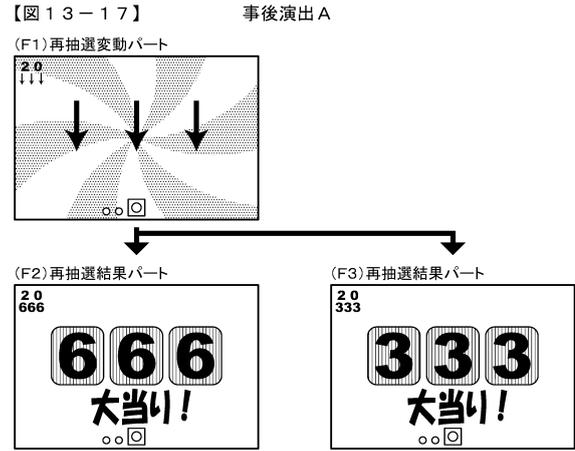
40

50

【図13-16】



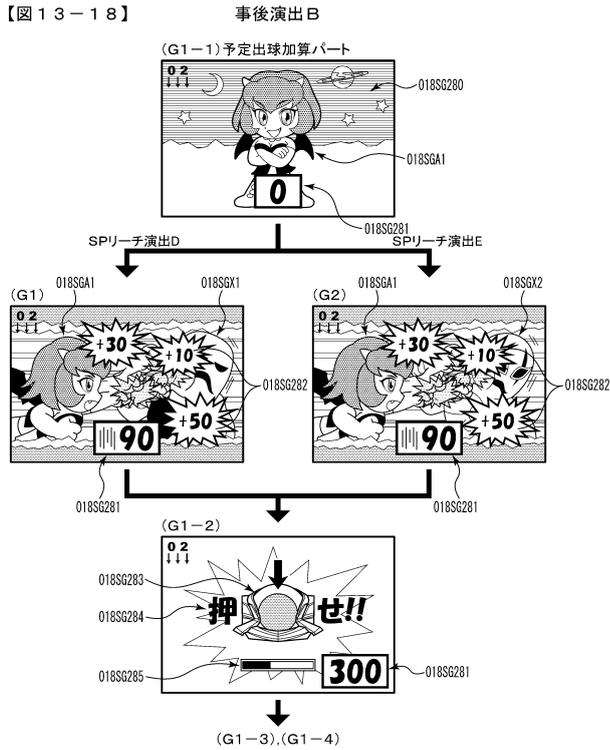
【図13-17】



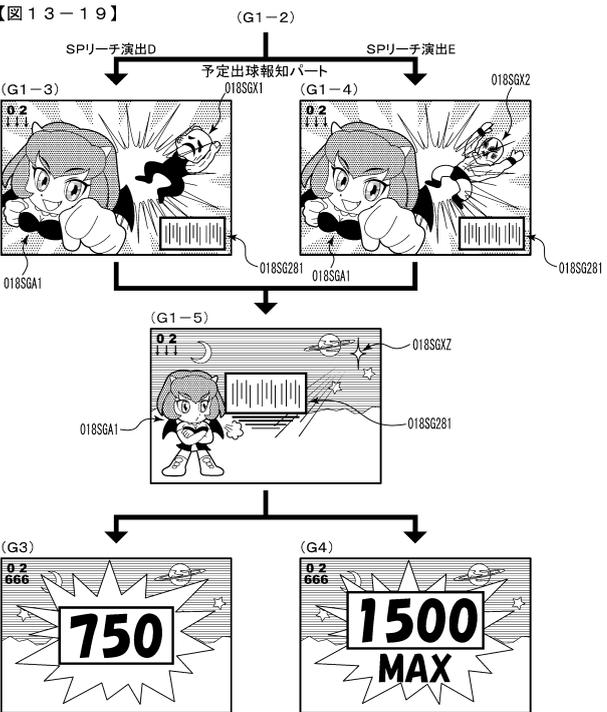
10

20

【図13-18】



【図13-19】



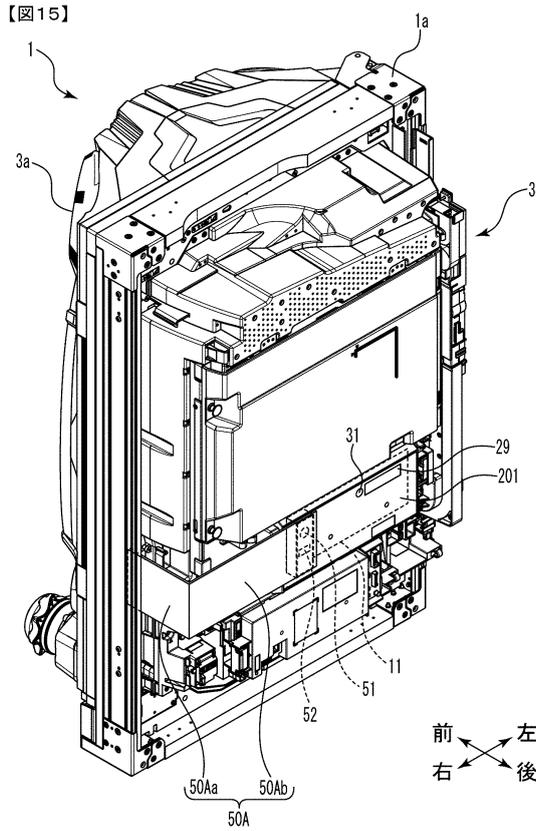
30

40

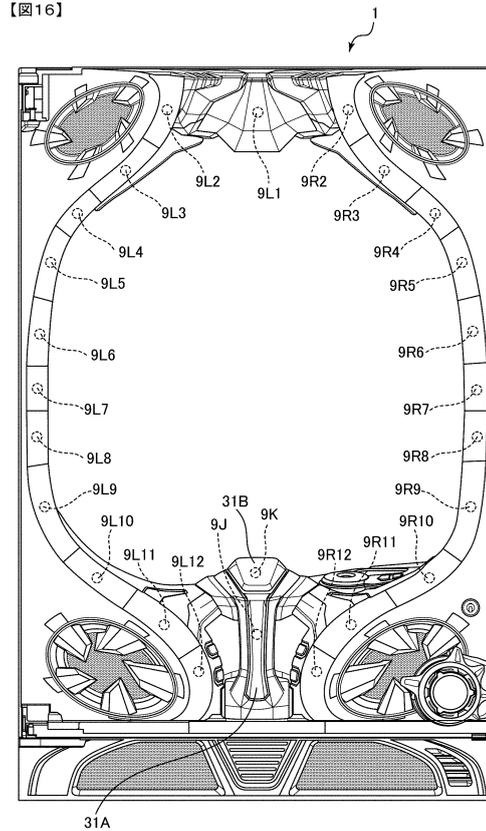
50



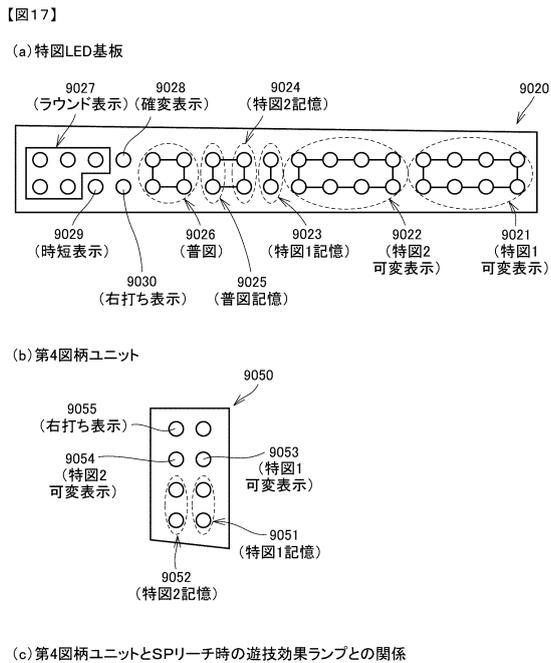
【図15】



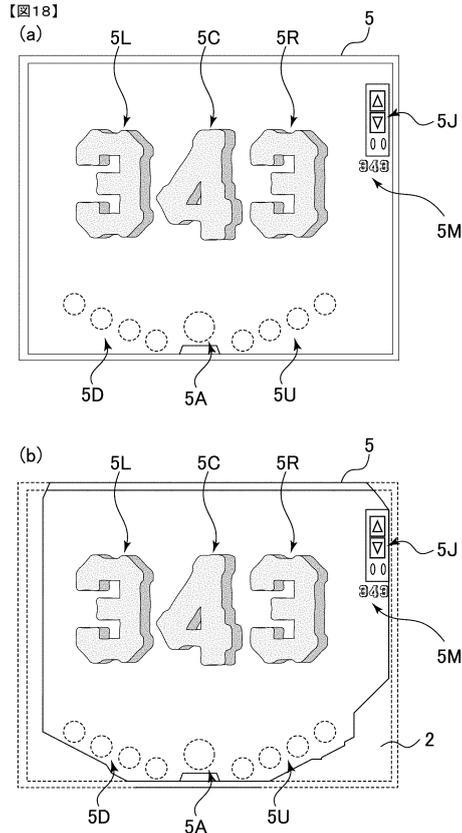
【図16】



【図17】



【図18】



10

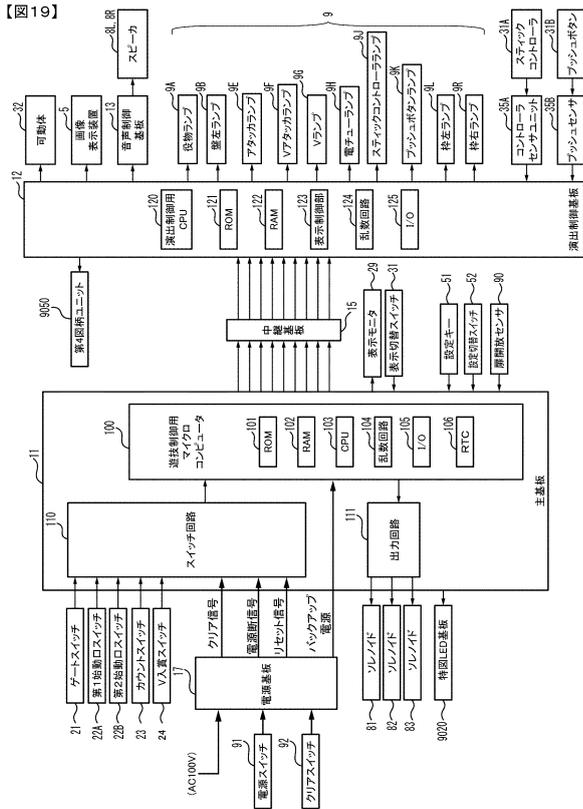
20

30

40

50

【図19】



【図20】

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	開放 回数
通常大当り1	低確率	高ベース (変動50回まで)	3
通常大当り2	低確率	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り1	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り2	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り3	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り4	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り5	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	3
確変大当り6	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	5
確変大当り7	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	7
確変大当り8	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	10
確変大当り9	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	10

10

20

【図21】

【図21】

乱数	用途	最大判定値
ランダム1	大当り判定 (通常時、確変時共通)	65536
ランダム2	大当り種類判定 (第1特図、第2特図共通)	100
ランダム3	後変動パターン判定 (ハズレ時)	65519
ランダム4	後変動パターン判定 (当り時)	239
ランダム5	前変動パターン判定	251
ランダム6	普通図柄当り判定	201

【図22】

【図22】

(a)大当り判定

状態	ランダム1判定値数 (最大判定値65536)
通常時	205
確変時	789

大当り確率	ハズレ確率
約1/320	約319/320
約1/83	約82/83

(b)第1特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
通常大当り1	25
通常大当り2	25
確変大当り1	5
確変大当り2	37
確変大当り3	4
確変大当り4	4

(c)第2特別図柄大当り種類判定

大当り種類	ランダム2判定値数 (最大判定値100)
確変大当り5	10
確変大当り6	5
確変大当り7	5
確変大当り8	70
確変大当り9	10

30

40

50

【図23】

【図23】

演出制御コマンド

Table with columns: MODE, EXT, 名称, 内容. Lists various control commands like '前変動パターン×指定', '第1可変表示開始', etc.

【図24】

【図24】

前変動パターン(メイン側)

Table with columns: 前変動番号, MODE, EXT, 内容, 変動時間 [ms], フレーム数. Shows timing for '通常変動', '短縮変動', etc.

10

20

【図25】

【図25】

後変動パターン(メイン側)

Table with columns: 後変動番号, 前変動パターンコマンド (MODE, EXT), 内容, 変動時間 [ms], フレーム数. Lists patterns like '13S変動', '7S変動', etc.

【図26】

【図26】

後変動パターン判定(ハズレ時)

Table with columns: 後変動番号, 後変動パターン (内容), ランダム3判定値数 (最大判定値65519). Includes sub-sections (a) through (d) for different retention counts.

30

40

50

【図27】

【図27】

後変動パターン判定(大当たり時)

(a)通常大当たり1,2、確変大当たり1,2,5,6,7,8用

Table with 3 columns: 後変動番号, 後変動パターン(内容), ランダム4判定値数(最大判定値239)

※後変動番号10~12の選択率=1/1.1

(b)確変大当たり3,9用

Table with 3 columns: 後変動番号, 後変動パターン(内容), ランダム4判定値数(最大判定値239)

※後変動番号10~12の選択率=1/1.1

(c)確変大当たり4用

Table with 3 columns: 後変動番号, 後変動パターン(内容), ランダム4判定値数(最大判定値239)

※後変動番号10~12の選択率=1/1.1

【図28】

【図28】

前変動パターン判定

Multiple tables (a) through (j) showing 前変動番号, 前変動パターン(内容), ランダム5判定値数(最大判定値251)

10

20

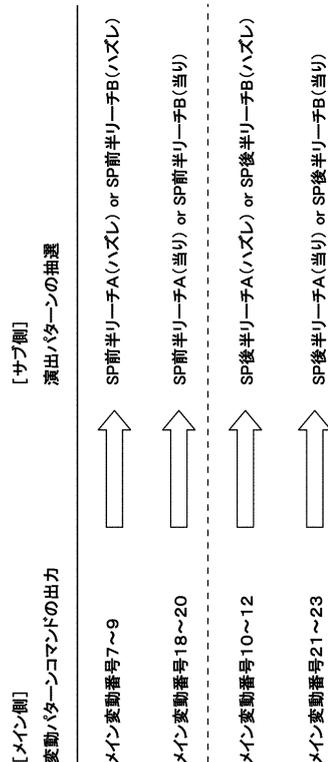
【図29】

【図29】

Table with 6 columns: メイン変動番号, 前変動パターン(内容), プレーム数, 変動時間, 後変動パターン(内容), プレーム数

【図30】

【図30】



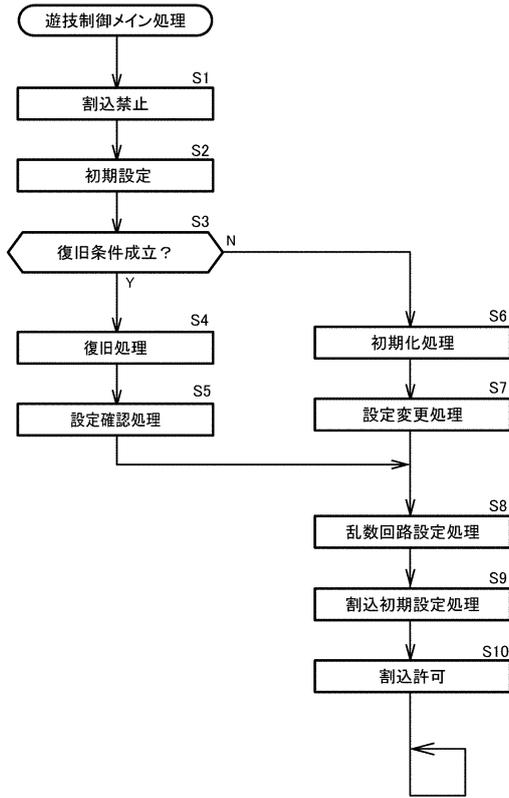
30

40

50

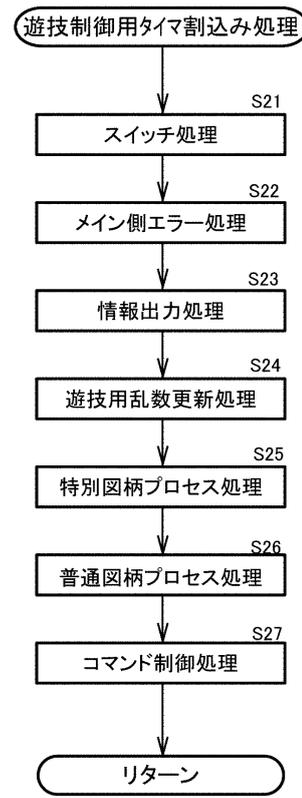
【図31】

【図31】



【図32】

【図32】

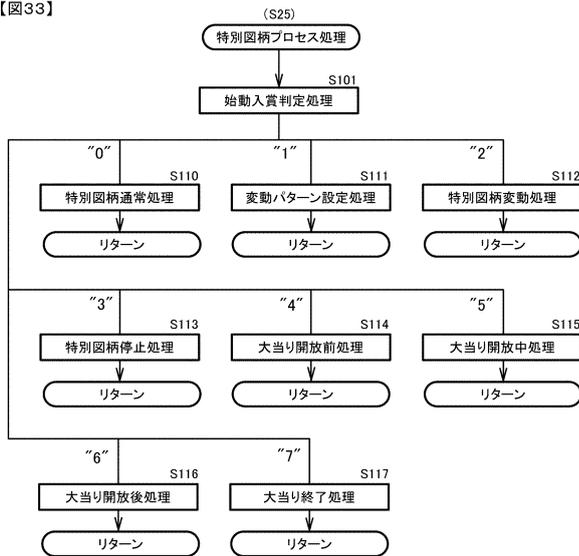


10

20

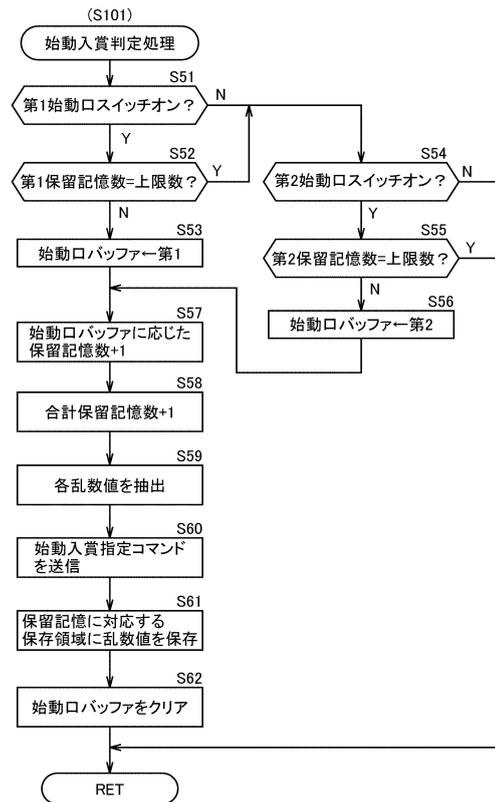
【図33】

【図33】



【図34】

【図34】



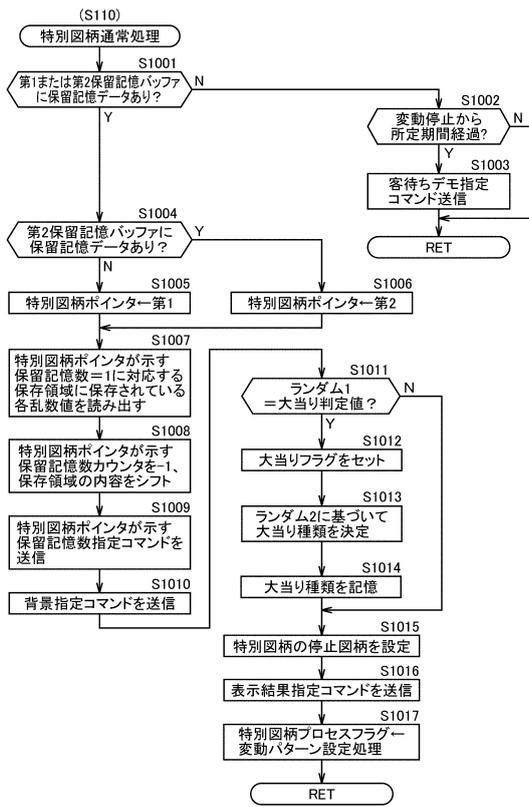
30

40

50

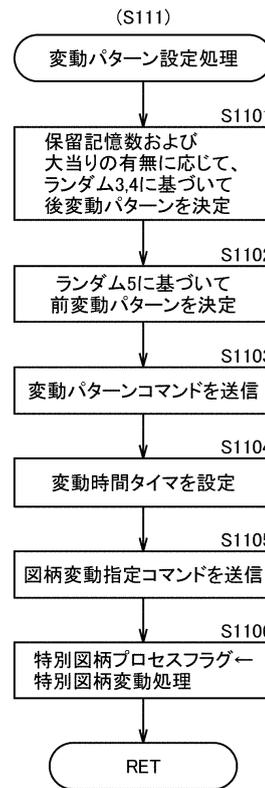
【図35】

【図35】



【図36】

【図36】

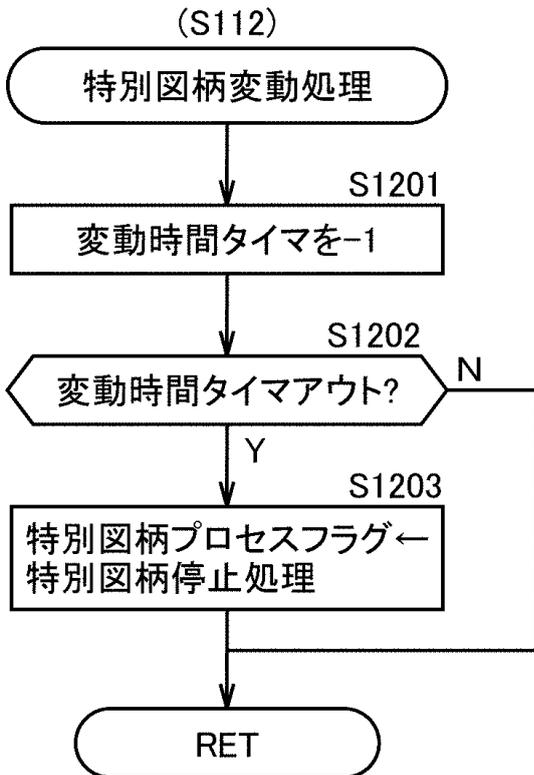


10

20

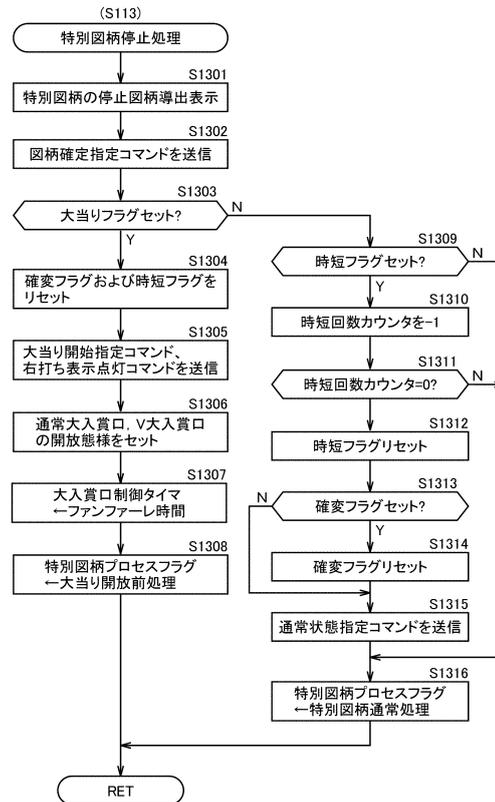
【図37】

【図37】



【図38】

【図38】



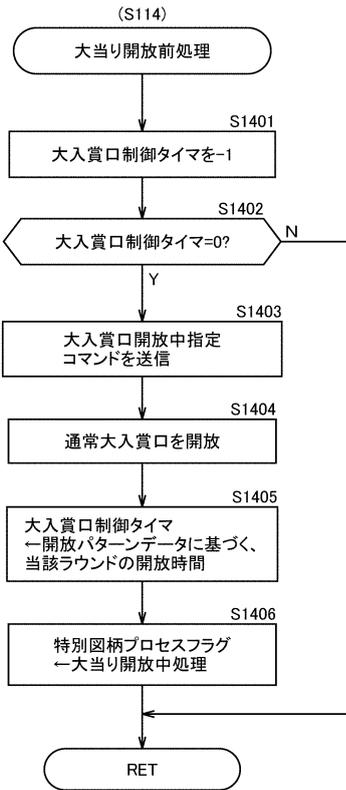
30

40

50

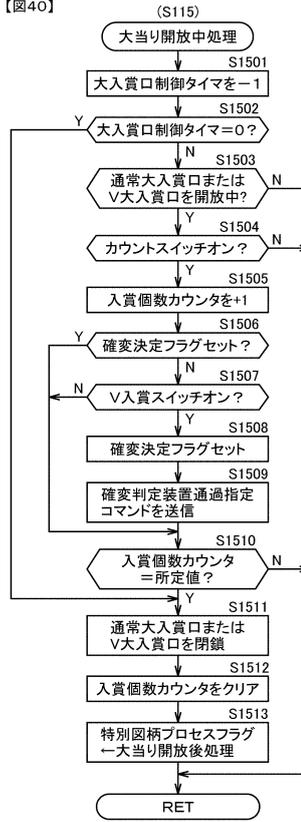
【図39】

【図39】



【図40】

【図40】

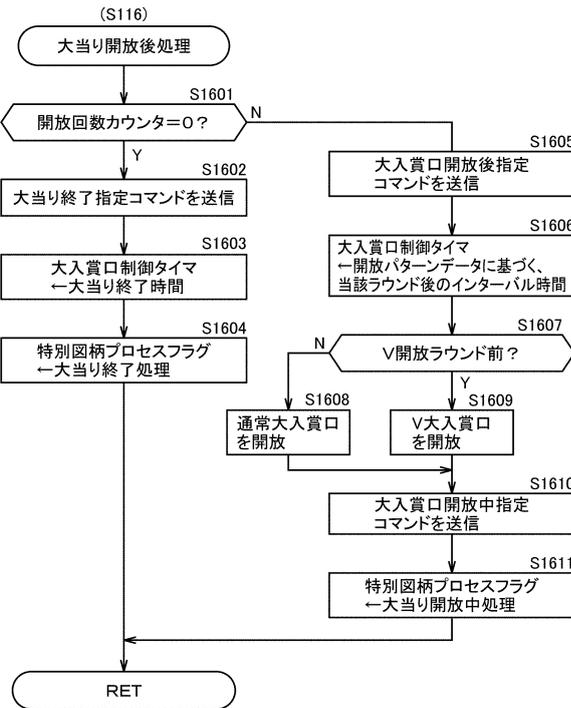


10

20

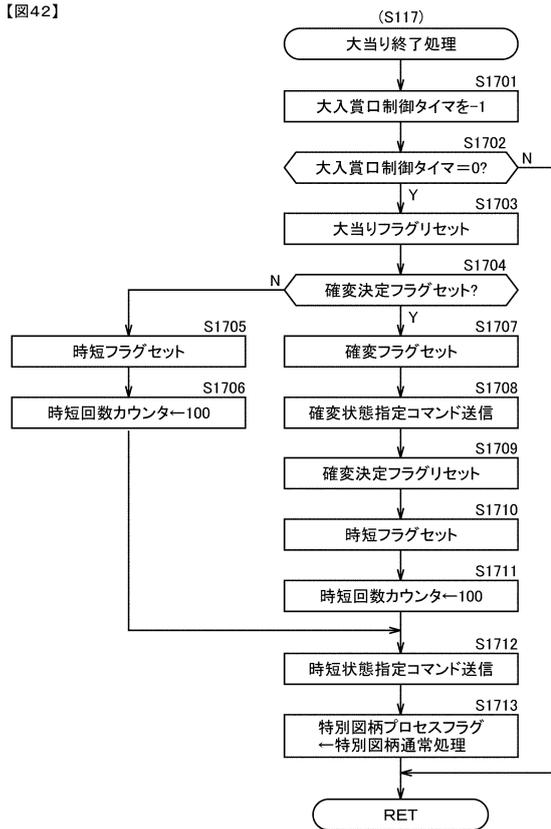
【図41】

【図41】



【図42】

【図42】



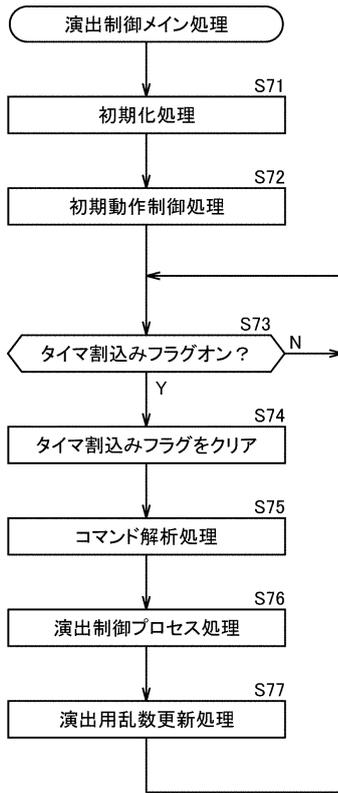
30

40

50

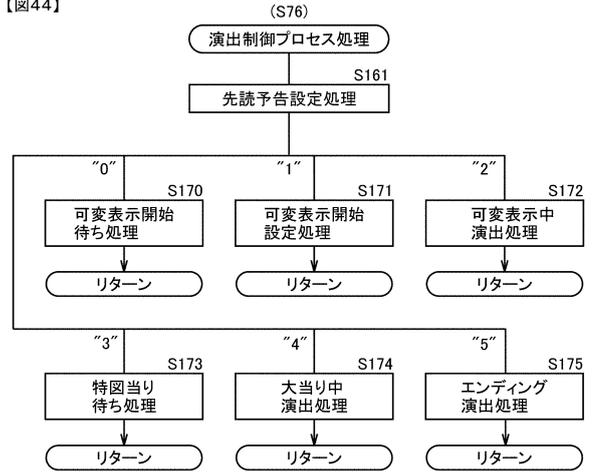
【 図 4 3 】

【図43】



【 図 4 4 】

【図44】

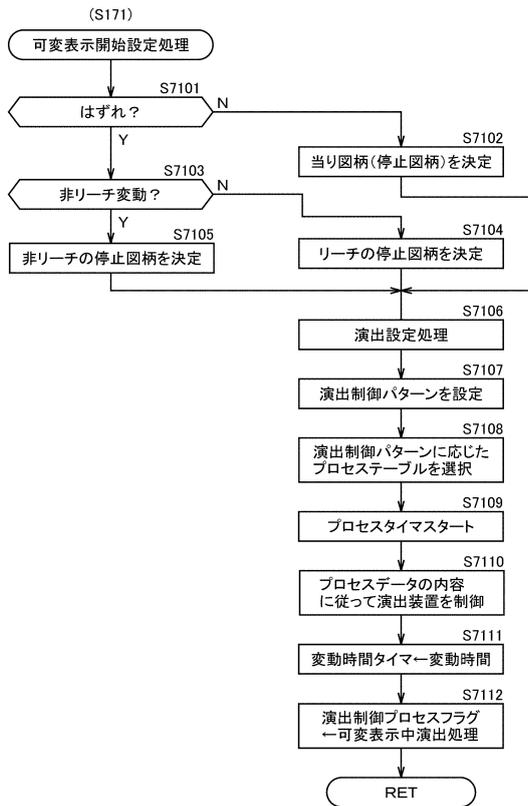


10

20

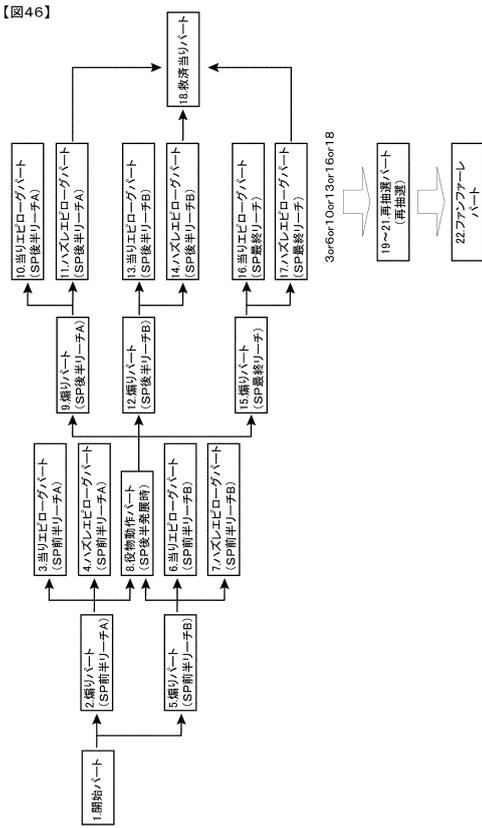
【 図 4 5 】

【図45】



【 図 4 6 】

【図46】



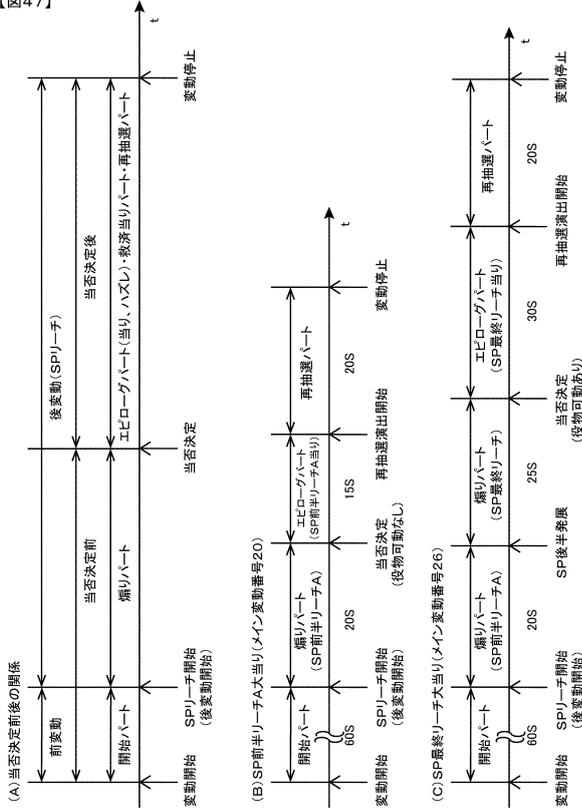
30

40

50

【 図 4 7 】

【図47】



【 図 4 8 】

【図48】

1. 開始パート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
a1	ta1	変動開始	背景黄点灯
a2	ta2	next停止	赤点滅
a3	ta3	x2表示	白点滅(2回) 150msec
a4	ta4	再変動	背景黄点灯
a5	ta5	next停止	赤点滅
a6	ta6	x3表示	白点滅(2回) 150msec
a7	ta7	再変動	背景黄点灯
a8	ta8	リーチテンパイ	赤点滅
a9	ta9	背景暗転開始	赤点灯
a10	ta10	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a11	ta11	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a12	ta12	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度段階的に低下)
a13	ta13	シャッター閉まる(画面輝度低下)	赤点灯(輝度低下で維持)
a14	ta14	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a15	ta15	シャッター閉鎖維持	赤点灯(輝度低下で維持)
a16	ta16	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a17	ta17	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a18	ta18	シャッター閉まる(画面輝度上昇)	赤点灯(輝度低下で維持)
a19	ta19	シャッター開く(SP前半リーチAの画面)	消灯

10

20

【 図 4 9 】

【図49】

2. 煽りパート (SP前半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
b1	tb1	タイトル表示	消灯
b2	tb2	タイトル消える	赤点滅
b3	tb3	敵キャラ登場	赤点灯
b4	tb4	対峙	左: 緑点灯、右: 赤点灯
b5	tb5	対峙	左: 緑点滅、右: 赤点灯
b6	tb6	対峙	左: 緑点灯、右: 赤点滅
b7	tb7	夢夢アップ	緑点滅
b8	tb8	夢夢追っかけ	緑点滅
b9	tb9	爆チュー逃げる	赤点滅
b10	tb10	部屋背景	黄点灯(長) 1560msec
b11	tb11	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
b12	tb12	夢夢追っかけ	左: 緑点灯、右: 赤点灯
b13	tb13	爆チュー逃げる	赤点滅
b14	tb14	爆チュージャンプ	白点滅(2回) 150msec
b15	tb15	爆チューアップ	赤点灯
b16	tb16	夢夢アップ	緑点灯
b17	tb17	夢夢ジャンプ	白点滅(3回) 210msec
b18	tb18	当否決定前	白点灯 600000msec (10分データ)
		表示維持	2000msec

【 図 5 0 】

【図50】

3. 当りエピソードパート (SP前半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
c1	tc1	爆チュー捕まえる	白点滅(tb18より明るめ)
c2	tc2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
c3	tc3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
c4	tc4	図柄出し	白点滅 5000msec
c5	tc5	図柄出し	白点滅
c6	tc6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか) 600000msec (10分データ)

30

4. ハズレエピソードパート (SP前半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
d1	td1	爆チュー捕まえられず	白点灯(tb18より暗め) 200msec
d2	td2	残念	白点灯(td1より暗め) 5800msec
d3	td3	画面暗転	消灯
d4	td4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通) 輝度データをループ

40

【 図 5 1 】

【図51】

5. 煽りパート (SP前半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
e1	te1	タイトル表示	消灯
e2	te2	タイトル消える	緑点滅
e3	te3	対戦キャラ登場	緑点灯
e4	te4	対峙	左: 緑点灯、右: クリーム点灯
e5	te5	対峙	左: 緑点滅、右: クリーム点灯
e6	te6	対峙	左: 緑点灯、右: クリーム点滅
e7	te7	夢夢のターン	緑点滅
e8	te8	バック表示	白点滅(2回)
e9	te9	ポインゴ防ぐ	クリーム点灯
e10	te10	バック宙を舞う	左: 緑点灯、右: クリーム点灯
e11	te11	ポインゴターン	クリーム点滅
e12	te12	バック表示	白点滅(3回)
e13	te13	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e14	te14	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e15	te15	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e16	te16	夢夢ダメージ	白点滅(2回)
e17	te17	当否決定前	白点灯

2000msec 表示維持

150msec

210msec

150msec

150msec

150msec

150msec

600000msec (10分データ)

【 図 5 3 】

【図53】

8. 役物動作パート (SP後半発展時)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
h1	th1	役物落下	赤点滅
h2	th2	役物落下	赤点滅
h3	th3	役物落下	赤点滅

7000msec

【 図 5 2 】

【図52】

6. 当りエピソードパート (SP前半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
f1	tf1	夢夢攻撃	白点滅(te17より明るめ)
f2	tf2	ポインゴ攻撃受ける	レインボー点灯(なめらか)
f3	tf3	夢夢勝利	レインボー点灯(なめらか)
f4	tf4	静止画	レインボー点灯(なめらか)
f5	tf5	図柄出し	白点滅
f6	tf6	図柄出し	白点滅
f7	tf7	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec

600000msec (10分データ)

7. ハズレエピソードパート (SP前半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
g1	tg1	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g2	tg2	夢夢飛ばされる	白点灯(te17より暗め)
g3	tg3	残念	白点灯(tg1, tg2より暗め)
g4	tg4	画面暗転	消灯
g5	tg5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec

5800msec

輝度データをループ

【 図 5 4 】

【図54】

9. 煽りパート (SP後半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
i1	ti1	タイトル表示	黄点灯(短)
i2	ti2	対峙	左: 白点灯、右: 赤点灯
i3	ti3	対峙	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i4	ti4	対峙	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i5	ti5	対峙	左: 白点灯、右: 赤点滅
i6	ti6	ジャム表示	紫点滅
i7	ti7	夢夢表示	緑点滅
i8	ti8	爆チュー表示	赤点滅
i9	ti9	ジャム追っかけ	紫点滅
i10	ti10	爆チュー逃げる	赤点滅
i11	ti11	部屋背景	黄点灯(長)
i12	ti12	ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i13	ti13	ジャム追っかけ	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i14	ti14	ジャムジャンプ	白点滅(3回)
i15	ti15	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i16	ti16	爆チュー捕まえられず	左: 紫点滅、右: 赤点灯
i17	ti17	夢夢字幕	緑点滅
i18	ti18	夢夢追っかけ	緑点滅
i19	ti19	爆チュー逃げる	赤点滅
i20	ti20	部屋背景	黄点灯(中)
i21	ti21	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i22	ti22	夢夢追っかけ	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i23	ti23	夢夢ジャンプ	白点滅(3回)
i24	ti24	爆チュージャンプ	白点滅(2回)
i25	ti25	爆チュー捕まえられず	左: 緑点滅、右: 赤点灯
i26	ti26	味方2人表示	左: 紫点滅、右: 緑点滅
i27	ti27	夢夢アップ	緑点灯
i28	ti28	夢夢とジャムアップ	左: 紫点灯、右: 緑点灯
i29	ti29	2人で追っかけ	左: 白点灯、右: 赤点灯
i30	ti30	2人で追っかけ	左: 白点灯、右: 赤点灯
i31	ti31	ジャムアップ	紫点灯
i32	ti32	ジャムジャンプ	紫点滅
i33	ti33	夢夢アップ	緑点灯
i34	ti34	夢夢ジャンプ	緑点滅
i35	ti35	2人ジャンプ	白点滅(3回)
i36	ti36	2人ジャンプ(静止画1)	白点滅
i37	ti37	2人ジャンプ(静止画2)	白点滅
i38	ti38	2人ジャンプ(静止画3)	白点滅
i39	ti39	当否決定前(静止画4)	白点灯

1130msec

1560msec

210msec

150msec

1330msec

210msec

150msec

210msec

1000msec

600000msec (10分データ)

SP前半より長い 3000msec 表示維持

10

20

30

40

50

【 図 5 5 】

【図55】

10. 当りエピソードパート(SP後半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
j1	tj1	爆チュー捕まえる	白点滅(ti39より明るめ)
j2	tj2	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)
j3	tj3	静止画	レインボー点灯(なめらか)
j4	tj4	図柄出し	白点滅
j5	tj5	図柄出し	白点滅
j6	tj6	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec  
600000msec (10分データ)

11. ハズレエピソードパート(SP後半リーチA)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
k1	tk1	爆チュー捕まえず	白点灯(ti39より暗め)
k2	tk2	爆チューアップ	白点灯(tk1より暗め)
k3	tk3	残念	白点灯(tk1より暗め)
k4	tk4	画面暗転	消灯
k5	tk5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec  
5800msec  
輝度データをループ

【 図 5 6 】

【図56】

12. 煽りパート(SP後半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
n1	tn1	タイトル表示	黄点灯(短)
n2	tn2	対峙	左:白点滅、右:赤点灯
n3	tn3	カニ攻撃	白点滅(2回)
n4	tn4	2人逃げる	白点滅(3回)
n5	tn5	2人ジャンプ	黄点灯(短)
n6	tn6	ビームが通過	黄点灯(長)
n7	tn7	2人が安堵	左:紫点滅、右:ピンク点灯
n8	tn8	ジャムアップ	紫点滅
n9	tn9	ジャム攻撃	紫点滅
n10	tn10	カニダメージ受ける	赤点滅
n11	tn11	対峙	左:白点灯、右:赤点灯
n12	tn12	カニ攻撃	白点滅(2回)
n13	tn13	2人逃げる	白点滅(3回)
n14	tn14	ビーム	黄点灯(中)
n15	tn15	2人がダメージ受ける	白点滅(3回)
n16	tn16	2人が立ち上がる	左:紫点灯、右:ピンク点灯
n17	tn17	ナナアップ	ピンク点灯
n18	tn18	ナナ折り	ピンク点滅
n19	tn19	カニ混乱	白点滅(3回)
n20	tn20	カニ怒る	赤点灯
n21	tn21	カニ攻撃	赤点滅
n22	tn22	ナナダメージ受ける	白点滅(3回)
n23	tn23	ジャムリモコン操作	紫点滅
n24	tn24	ジャムリモコン操作	紫点灯
n25	tn25	天から手が出る	白点滅(2回)
n26	tn26	カニを捕まえに行く	白点滅(2回)
n27	tn27	当否決定前	白点灯維持

1130msec  
150msec  
210msec  
1130msec  
1560msec  
150msec  
210msec  
1330msec  
210msec  
210msec  
210msec  
150msec  
150msec  
600000msec (10分データ)  
SP前半より長い  
3000msec  
表示維持

10

20

【 図 5 7 】

【図57】

13. 当りエピソードパート(SP後半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
o1	to1	カニ捕まえる	白点滅(tn27より明るめ)
o2	to2	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)
o3	to3	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)
o4	to4	カニのお店	レインボー点灯(なめらか)
o5	to5	静止画	レインボー点灯(なめらか)
o6	to6	図柄出し	白点滅
o7	to7	図柄出し	白点滅
o8	to8	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)

5000msec  
600000msec (10分データ)

14. ハズレエピソードパート(SP後半リーチB)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
p1	tp1	カニ捕まえず	白点灯(tn27より暗め)
p2	tp2	カニ逃げる	白点灯(tp1より暗め)
p3	tp3	残念	白点灯(tp1より暗め)
p4	tp4	画面暗転	消灯
p5	tp5	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)

200msec  
5800msec  
輝度データをループ

【 図 5 8 】

【図58】

15. 煽りパート(SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
r1	tr1	タイトル表示	黄点灯(短)
r2	tr2	対峙	左:白点滅、右:赤点灯
r3	tr3	対峙	左:白点灯、右:赤点滅
r4	tr4	AD表示	オレンジ点滅
r5	tr5	メイドA表示	青点滅
r6	tr6	メイドB表示	ハイアンブル点滅
r7	tr7	ナナ表示	ピンク点滅
r8	tr8	ジャム表示	紫点滅
r9	tr9	夢夢表示	緑点滅
r10	tr10	爆チュー表示	赤点滅
r11	tr11	メイドA追っかけ	青点滅
r12	tr12	AD&メイドA追っかけ	左:オレンジ点滅、右:青点滅
r13	tr13	爆チュー逃げる	赤点滅
r14	tr14	爆チュー逃げる	赤点灯
r15	tr15	街背景	黄点灯(長)
r16	tr16	ナナ追っかけ	ピンク点滅
r17	tr17	メイドB&ナナ追っかけ	左:ハイアンブル点滅、右:ピンク点滅
r18	tr18	爆チュー逃げる	赤点滅
r19	tr19	街背景	黄点灯(中)
r20	tr20	夢夢追っかけ	緑点滅
r21	tr21	夢夢&ジャム追っかけ	左:紫点滅、右:緑点滅
r22	tr22	街背景	黄点灯(中)
r23	tr23	爆チュー逃げる	赤点滅
r24	tr24	ADアップ	オレンジ点灯

1130msec  
1560msec  
1330msec  
1330msec

30

40

【図59】

【図59】

15. 煽りパート(SP最終リーチ)

r25	tr25	ADジャンプ	オレンジ点滅	
r26	tr26	メイドAアップ	青点灯	
r27	tr27	メイドAジャンプ	青点滅	
r28	tr28	メイドBアップ	ハワイアンブルー点灯	
r29	tr29	メイドBジャンプ	ハワイアンブルー点滅	
r30	tr30	ナナアップ	ピンク点灯	
r31	tr31	ナナジャンプ	ピンク点滅	
r32	tr32	ジャムアップ	紫点灯	
r33	tr33	ジャムジャンプ	紫点滅	
r34	tr34	夢夢アップ	緑点灯	
r35	tr35	夢夢ジャンプ	緑点滅	
r36	tr36	味方6人アップ	白点滅(2回)	150msec
r37	tr37	味方6人アップ	白点灯	
r38	tr38	爆チュー表示	赤点灯	
r39	tr39	爆チューアップ	赤点滅	
r40	tr40	爆チューアップ+ボタン表示	白点滅(3回)	210msec
r41	tr41	カットイン	赤点灯or緑点灯	
r42	tr42	カットイン別ける	白点灯	
r43	tr43	味方6人表示	白点灯	
r44	tr44	爆チュー表示	赤点灯	
r45	tr45	味方6人表示	白点灯	
r46	tr46	爆チュー表示	赤点灯	
r47	tr47	味方6人表示	白点滅(3回)	210msec
r48	tr48	爆チュー表示⇔味方6人表示	赤点灯	
r49	tr49	トリガ表示中央へ	赤点灯	
r50	tr50	トリガ表示中央へ	赤点灯	
r51	tr51	当否決定前(引け表示)(静止画1)	赤点滅	
r52	tr52	当否決定前(引け表示)(静止画2)	赤点滅	
r53	tr53	当否決定前(引け表示)(静止画3)	赤点滅	
r54	tr54	当否決定前(引け表示)(静止画4)	赤点滅	

【図60】

【図60】

16. 当りエピソードパート(SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
s1	ts1	役物落下	レインボー点滅	10000msec
s2	ts2	役物落下	レインボー点滅	
s3	ts3	役物落下	レインボー点滅	
s4	ts4	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)	5000msec
s5	ts5	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)	
s6	ts6	爆チュー捕まえる	レインボー点灯(なめらか)	
s7	ts7	静止画	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)
s8	ts8	図柄出し	白点滅	
s9	ts9	図柄出し	白点滅	
s10	ts10	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	

17. ハズレエピソードパート(SP最終リーチ)

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
u1	tu1	爆チュー逃げる	白点灯(tr54より暗め)	200msec
u2	tu2	残念	白点灯(tu1より暗め)	3900msec
u3	tu3	画面暗転	消灯	輝度データをループ
u4	tu4	通常背景	背景黄点灯(ta1と共通)	

10

20

【図61】

【図61】

18. 救済当りパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ	
v1	tv1	救済演出	赤点灯 (td4, tg5, tk5, tp5, tu4より明るめ)	19800msec
v2	tv2	ホワイトアウト	白点灯	700msec
v3	tv3	図柄出し	白点滅	5000msec
v4	tv4	図柄出し	白点滅	
v5	tv5	図柄出し	レインボー点灯(なめらか)	600000msec (10分データ)

【図62】

【図62】

各リーチの当りエピソードパートの最終部分

番号	t	表示内容または期間	ランプ
A1	ta1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A2	ta2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
A3	ta3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A4	ta4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
A5	ta5	図柄出し(2図柄通常サイズ)	レインボー点灯(なめらか)

19. 再抽選パート(操作前)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
A6	ta6	再抽選演出スタート(2図柄揺れ)	消灯
A7	ta7	2図柄揺れ	消灯
A8	ta8	2図柄揺れ	消灯
A9	ta9	再抽選演出による動き始め(2図柄縮小)	赤点滅
A10	ta10	2図柄縮小	赤点滅
A11	ta11	2図柄→3図柄へ	赤点滅(高速)
A12	ta12	3図柄表示	赤点滅(高速)
A13	ta13	3図柄→4図柄へ	赤点滅(高速)
A14	ta14	4図柄表示	赤点滅(高速)
A15	ta15	4図柄→5図柄へ	赤点滅(高速)
A16	ta16	5図柄表示	赤点滅(高速)
A17	ta17	5図柄→6図柄へ	赤点滅(高速)
A18	ta18	6図柄表示	赤点滅(高速)
A19	ta19	6図柄→7図柄へ	赤点滅(高速)
A20	ta20	7図柄表示	赤点滅(高速)
A21	ta21	7図柄→1図柄へ	赤点滅(高速)
A22	ta22	1図柄表示	赤点滅(高速)
A23	ta23	1図柄→2図柄へ	赤点滅(高速)
A24	ta24	2図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A25	ta25	2図柄→3図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A26	ta26	3図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A27	ta27	3図柄→4図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A28	ta28	4図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A29	ta29	4図柄→5図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A30	ta30	5図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A31	ta31	5図柄→6図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A32	ta32	6図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A33	ta33	6図柄→7図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A34	ta34	7図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A35	ta35	7図柄→1図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A36	ta36	1図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A37	ta37	1図柄→2図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A38	ta38	2図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A39	ta39	2図柄→3図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A40	ta40	3図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A41	ta41	3図柄→4図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A42	ta42	4図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A43	ta43	4図柄→5図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A44	ta44	5図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)
A45	ta45	5図柄→6図柄へ+ボタン表示	赤点滅(高速)
A46	ta46	6図柄+ボタン表示	赤点滅(高速)

30

40

50

【図 6 3】

【図63】

20. 再抽選パート(操作促進後に奇数図柄導出)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
B1	tB1	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B2	tB2	図柄出し(3図柄拡大)	白点滅
B3	tB3	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B4	tB4	図柄出し(3図柄縮小)	白点滅
B5	tB5	3図柄通常サイズ	レインボー点滅
B6	tB6	3図柄揺れ	レインボー点滅
B7	tB7	通常背景揺れ	レインボー点滅
B8	tB8	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅
B9	tB9	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点滅

600000msec  
(10分データ)

22. ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
D1	tD1	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
D2	tD2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec  
(10分データ)

【図 6 4】

【図64】

21. 再抽選パート(操作促進後に偶数図柄導出)

番号	t	表示内容または期間	ランプ
C1	tC1	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C2	tC2	図柄出し(2図柄拡大)	白点滅
C3	tC3	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C4	tC4	図柄出し(2図柄縮小)	白点滅
C5	tC5	2図柄通常サイズ	レインボー点灯
C6	tC6	2図柄揺れ	レインボー点灯
C7	tC7	通常背景揺れ	レインボー点灯(なめらか)
C8	tC8	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)
C9	tC9	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	レインボー点灯(なめらか)

600000msec  
(10分データ)

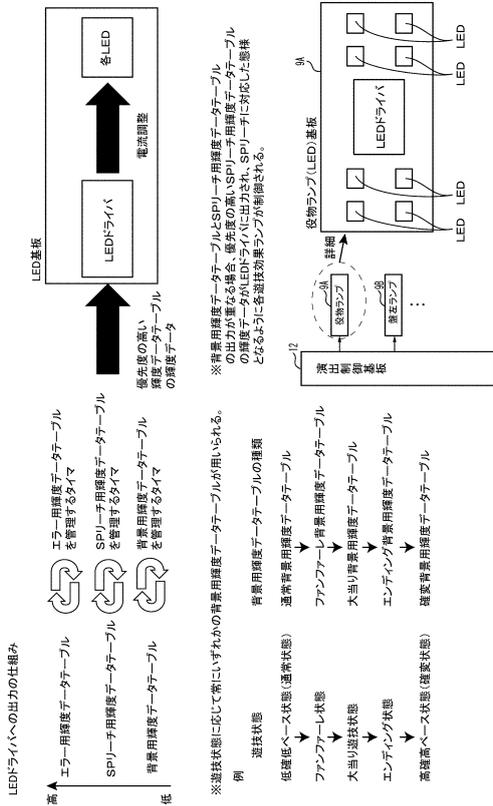
22. ファンファーレパート

番号	t	表示内容または期間	ランプ
E1	tE1	通常背景 図柄停止 (図柄確定期間)	消灯
E2	tE2	ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)	ファンファーレ対応の点灯態様

600000msec  
(10分データ)

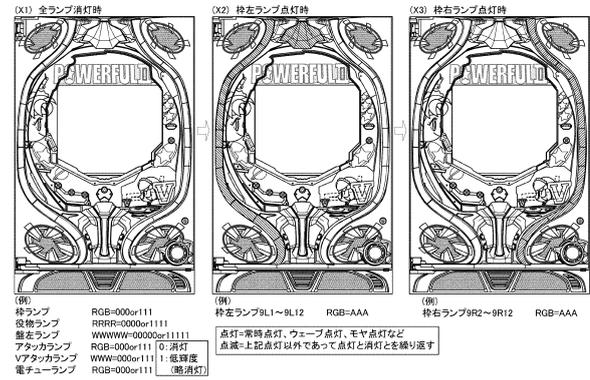
【図 6 5】

【図65】



【図 6 6】

【図66】



10

20

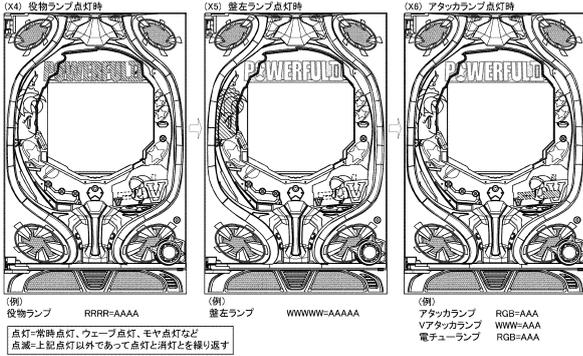
30

40

50

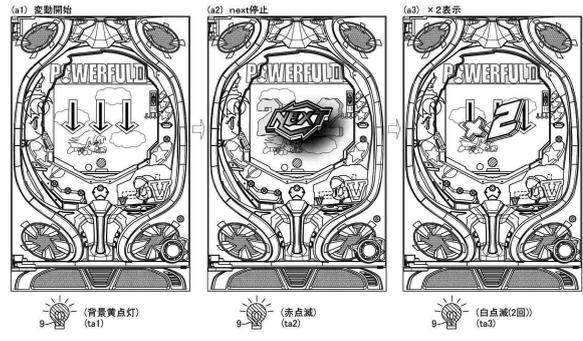
【 図 6 7 】

【図67】



【 図 6 8 】

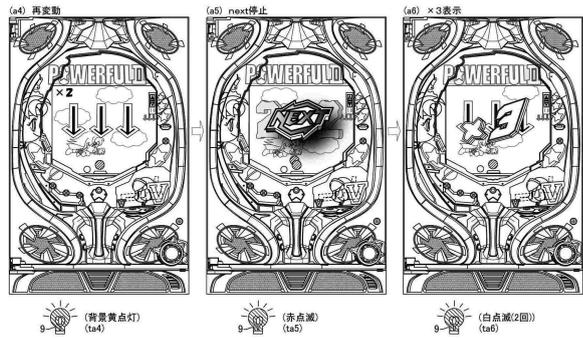
【図68】



10

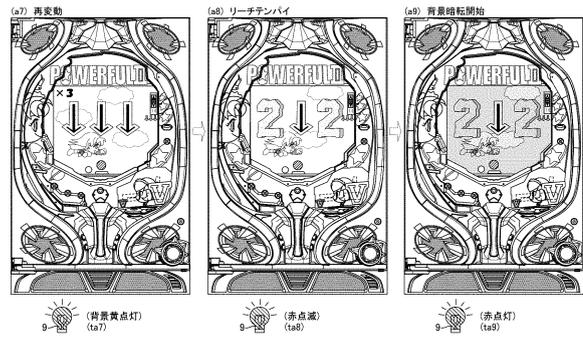
【 図 6 9 】

【図69】



【 図 7 0 】

【図70】



20

【 図 7 1 】

【図71】



【 図 7 2 】

【図72】



30

40

50

【 図 7 3 】

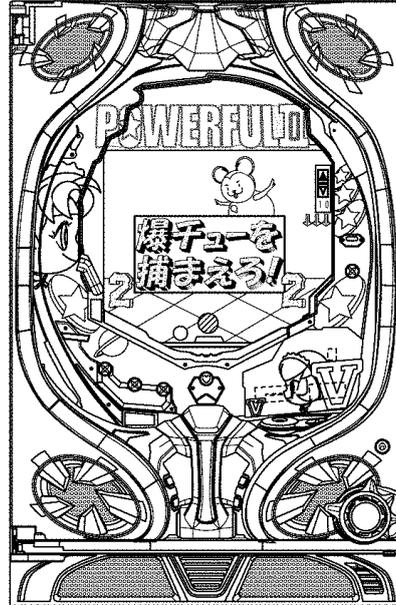
【図73】



【 図 7 4 】

【図74】

(a19) シャッター開く(SP前半リーチAの画面)



9 (消灯) (ta19)

※SP前半リーチBに移行する場合、SP前半リーチBの画面を表示

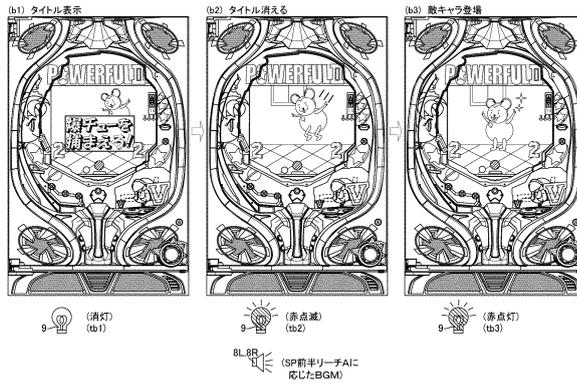
↓  
SP前半リーチA:(b1)へ  
SP前半リーチB:(e1)へ

10

20

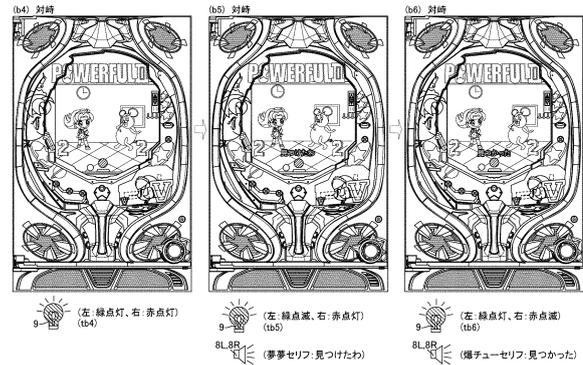
【 図 7 5 】

【図75】



【 図 7 6 】

【図76】



30

40

50

【 図 7 7 】

【 図 77 】

(b7) 夢夢アップ  
 (b8) 夢夢通っかけ  
 (b9) 爆チュー送げる

9 (緑点滅) (tb7)  
8L,8R (夢夢セリフ: 揃まるわよ！)

9 (緑点滅) (tb8)  
8L,8R (夢夢セリフ: とお)

9 (赤点滅) (tb9)  
8L,8R (爆チューセリフ: へへ)

【 図 7 8 】

【 図 78 】

(b10) 部屋背景  
 (b11) 夢夢通っかけ  
 (b12) 夢夢通っかけ

9 (黄点灯(長)) (tb10)

9 (左: 緑点滅, 右: 赤点灯) (tb11)  
8L,8R (夢夢セリフ: 待て～)  
(物理音(夢夢足音): ザッザッザッ)  
(物理音(爆チュー足音): タタタッ)

9 (左: 緑点灯, 右: 赤点灯) (tb12)  
8L,8R (物理音(夢夢足音): ザッザッザッ)  
(物理音(爆チュー足音): タタタッ)

10

【 図 7 9 】

【 図 79 】

(b13) 爆チュー送げる  
 (b14) 爆チュージャンプ  
 (b15) 爆チューアップ

9 (赤点滅) (tb13)  
8L,8R (爆チューセリフ: 揃まるもんか！)  
(物理音(夢夢足音): ザッザッザッ)  
(物理音(爆チュー足音): タタタッ)

9 (白点滅(2回)) (tb14)  
8L,8R (擬音(爆チュージャンプ音): ピョーン)

9 (赤点灯) (tb15)

【 図 8 0 】

【 図 80 】

(b16) 夢夢アップ  
 (b17) 夢夢ジャンプ  
 (b18) 道否決定前

9 (緑点灯) (tb16)

9 (白点滅(3回)) (tb17)  
8L,8R (夢夢セリフ: とりゃ～！)  
8L,8R (…(BGM OFF))

9 (白点灯の点灯態様を維持) (tb18)  
↓  
大当たり時: (c1)へ  
ハズレ時: (a1)へ  
後半発願時: (h1)へ

20

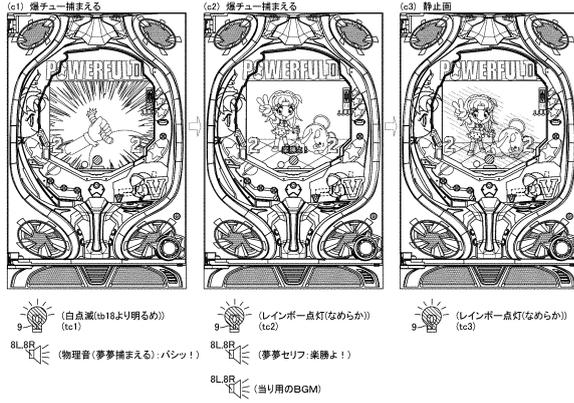
30

40

50

【 図 8 1 】

【図81】



【 図 8 2 】

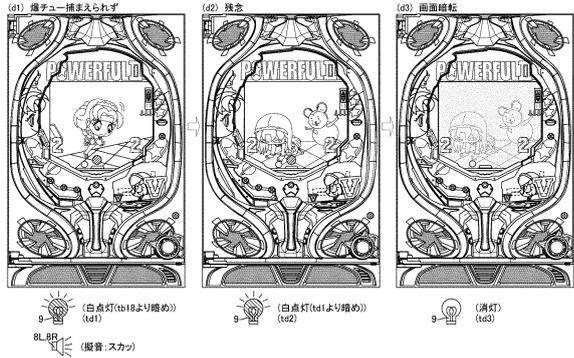
【図82】



10

【 図 8 3 】

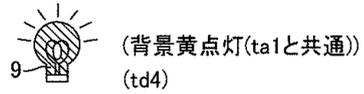
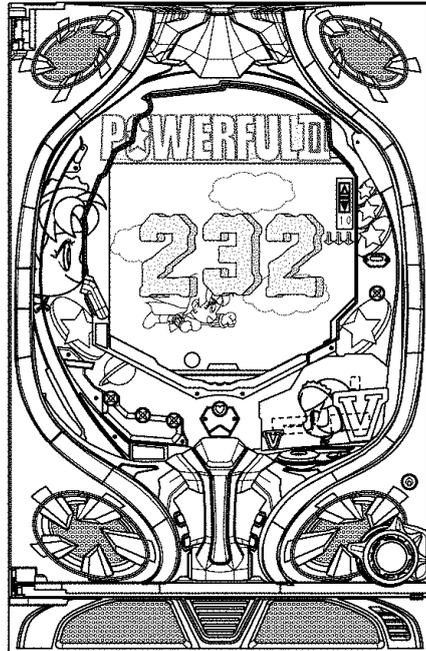
【図83】



【 図 8 4 】

【図84】

(d4) 通常背景



20

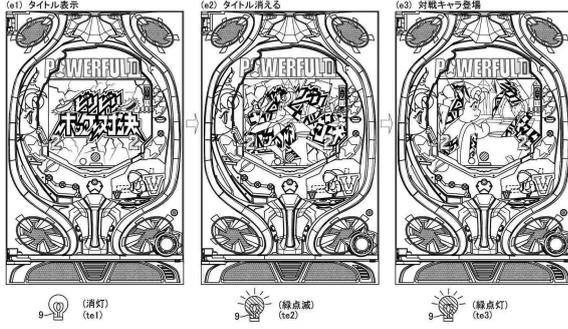
30

40

50

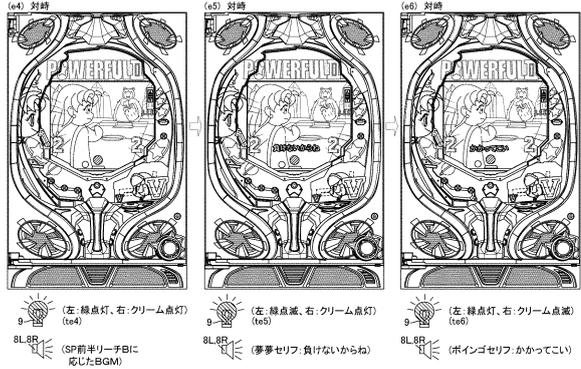
【 図 8 5 】

【図85】



【 図 8 6 】

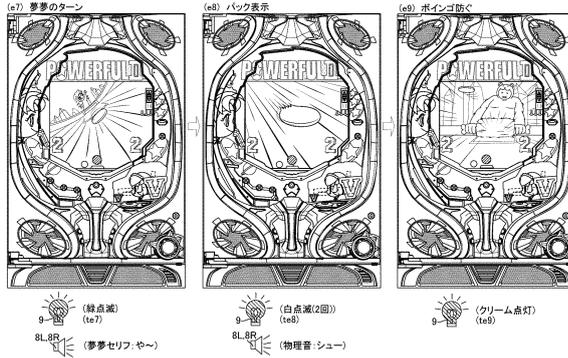
【図86】



10

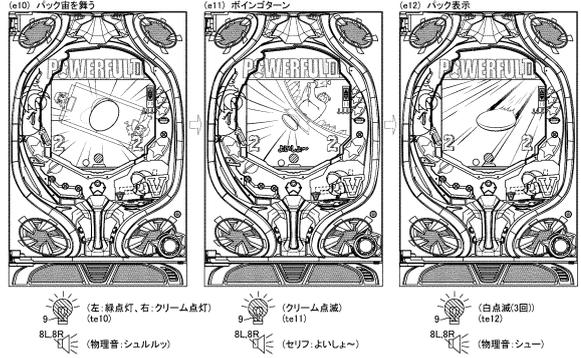
【 図 8 7 】

【図87】



【 図 8 8 】

【図88】



20

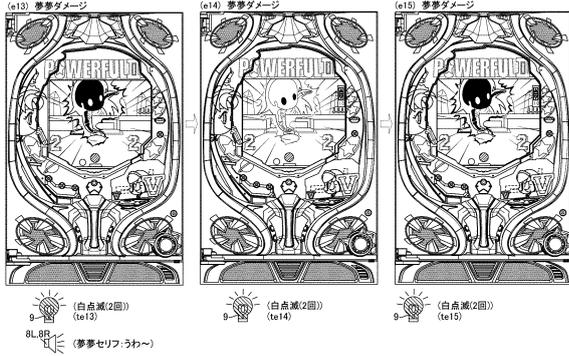
30

40

50

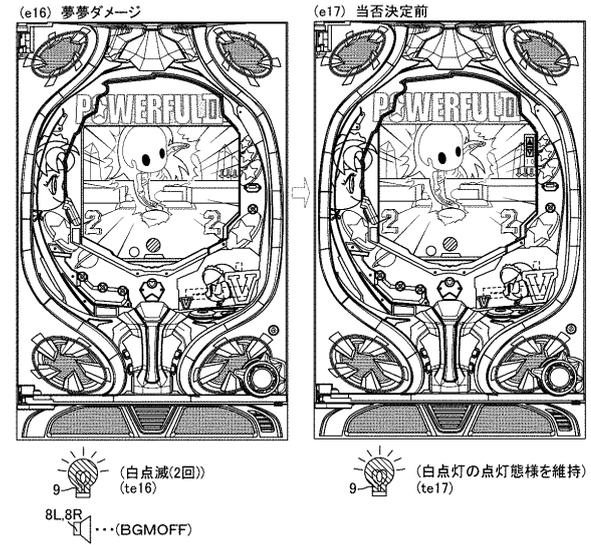
【 図 8 9 】

【図89】



【 図 9 0 】

【図90】



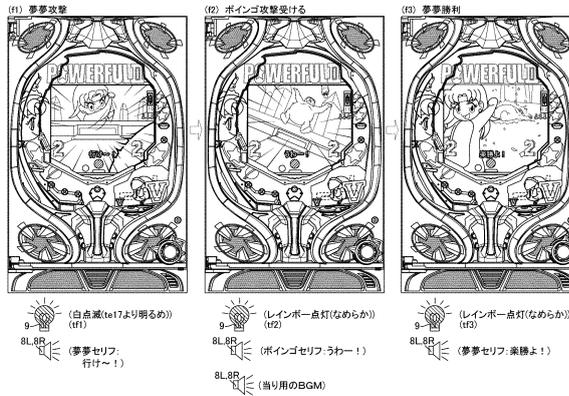
10

↓  
 大当り時:(f1)へ  
 ハズし時:(g1)へ  
 後半発展時:(h1)へ

20

【 図 9 1 】

【図91】



【 図 9 2 】

【図92】



30

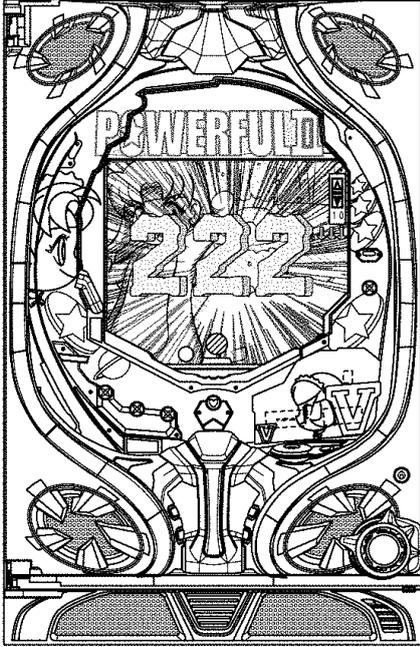
40

50

【図93】

【図93】

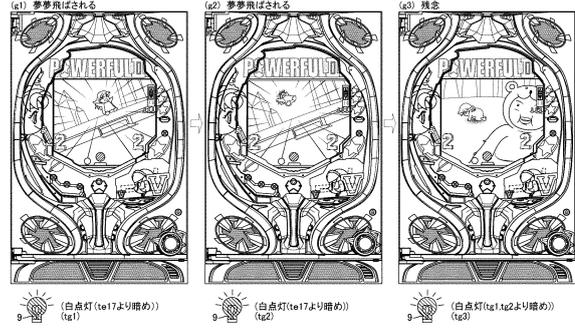
(f7) 2図柄(通常サイズ)



9 (レインボー一点灯(なめらか)の点灯態様を維持)(tf7)

【図94】

【図94】



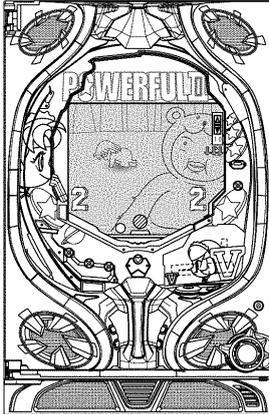
10

20

【図95】

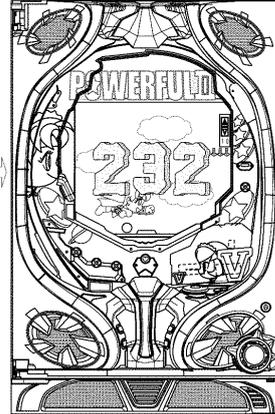
【図95】

(g4) 画面暗転



9 (消灯)(tg4)

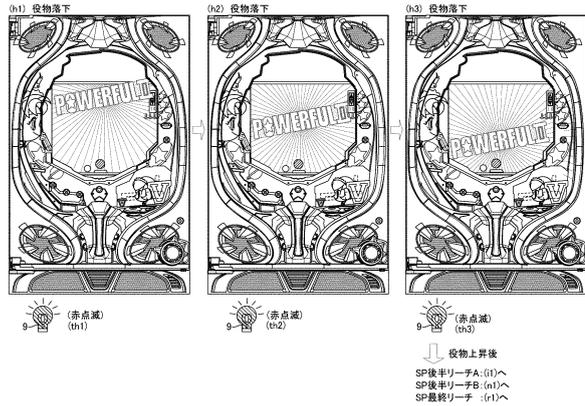
(g5) 通常背景



9 (背景黄点灯(ta1と共通))(tg5)

【図96】

【図96】



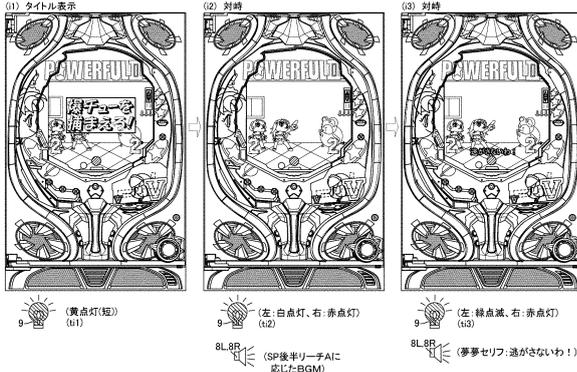
30

40

50

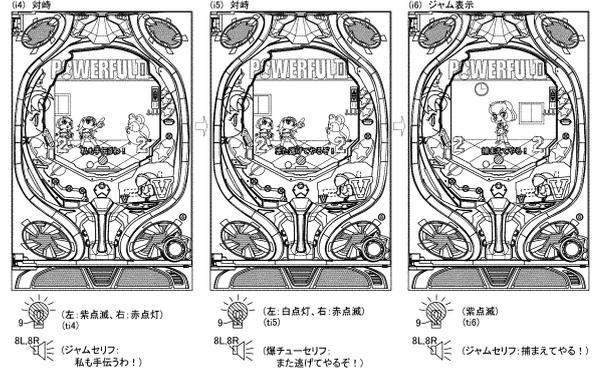
【 図 9 7 】

【図97】



【 図 9 8 】

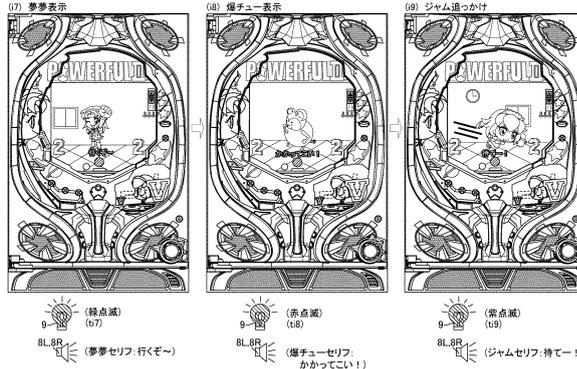
【図98】



10

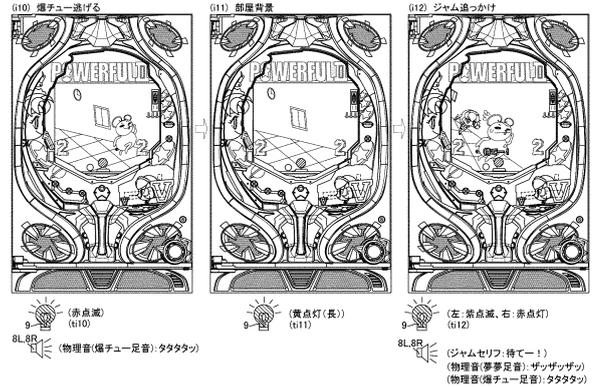
【 図 9 9 】

【図99】



【 図 1 0 0 】

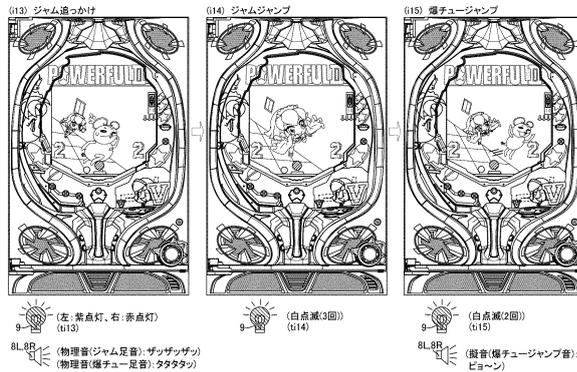
【図100】



20

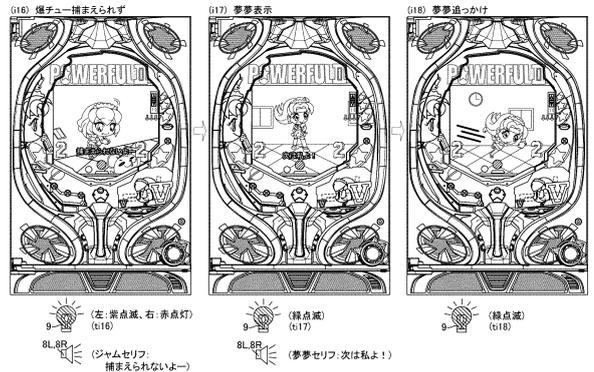
【 図 1 0 1 】

【図101】



【 図 1 0 2 】

【図102】



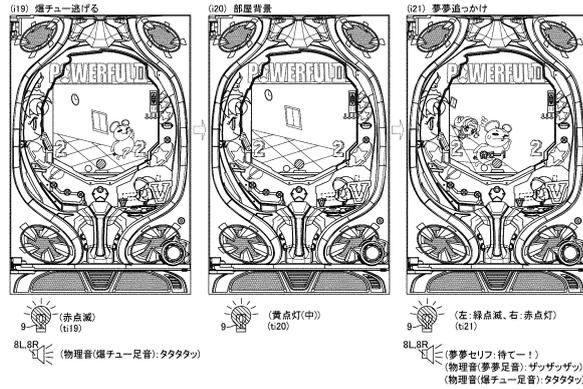
30

40

50

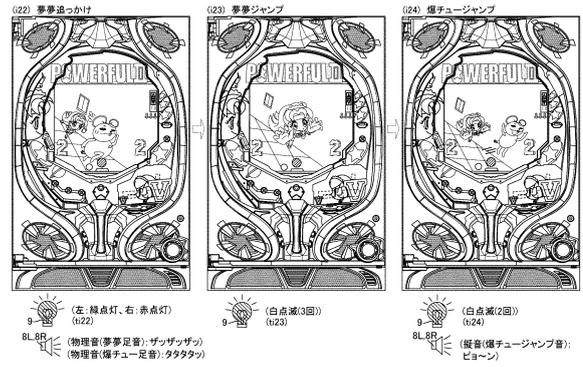
【 図 1 0 3 】

【図103】



【 図 1 0 4 】

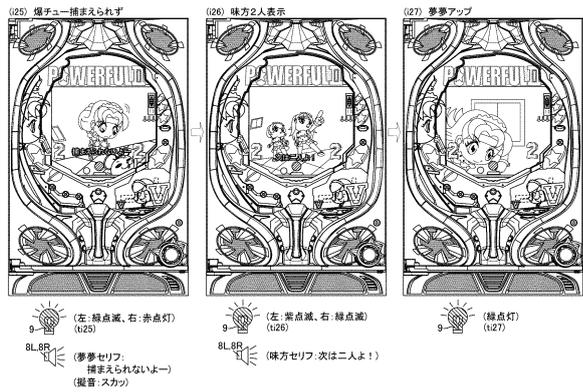
【図104】



10

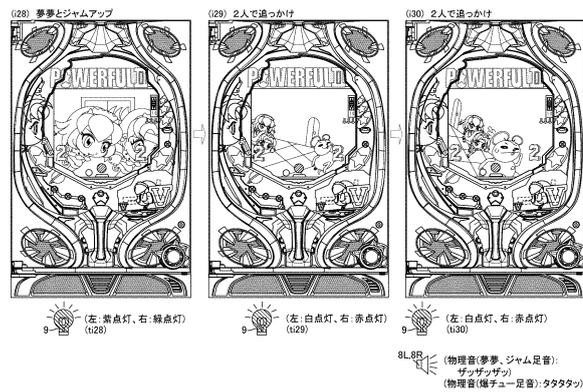
【 図 1 0 5 】

【図105】



【 図 1 0 6 】

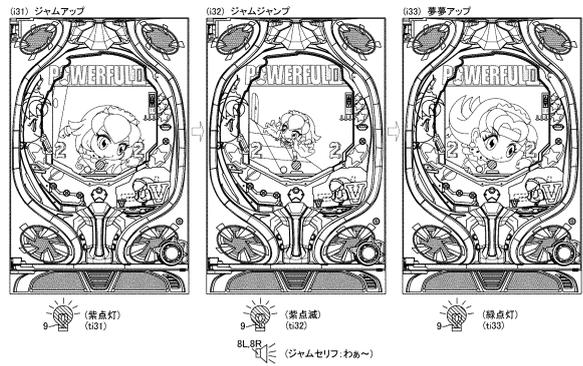
【図106】



20

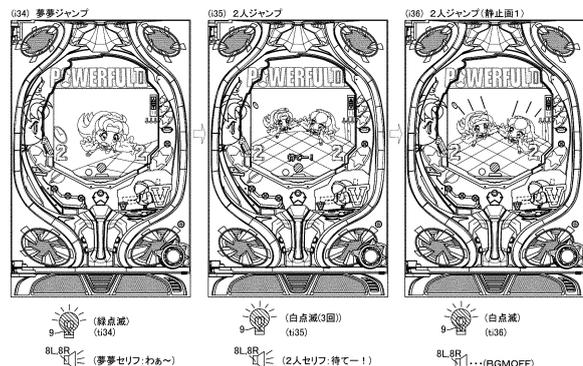
【 図 1 0 7 】

【図107】



【 図 1 0 8 】

【図108】



30

40

50

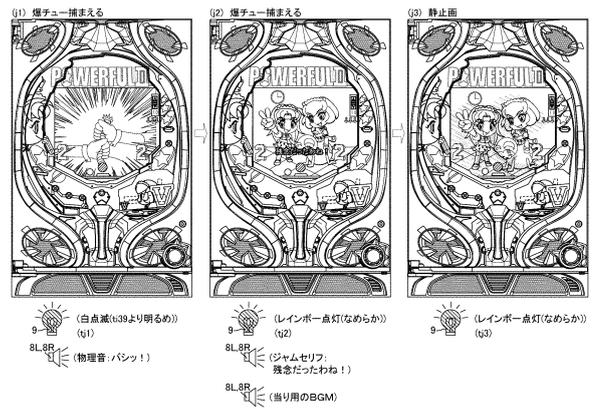
【図109】

【図109】



【図110】

【図110】



10

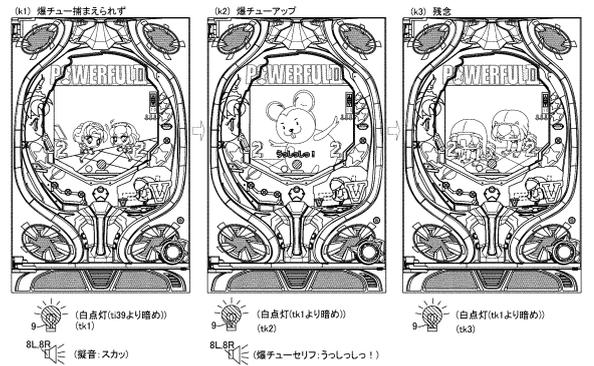
【図111】

【図111】



【図112】

【図112】



20

30

40

50

【 図 1 1 3 】

【図113】



【 図 1 1 4 】

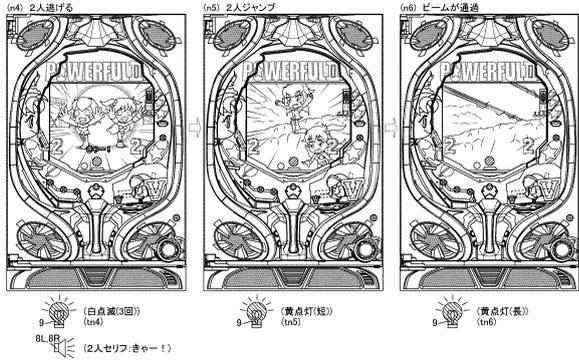
【図114】



10

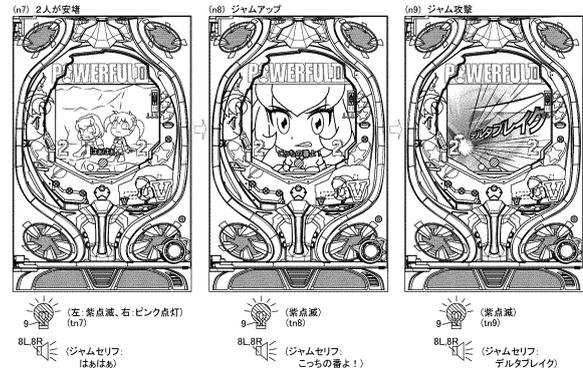
【 図 1 1 5 】

【図115】



【 図 1 1 6 】

【図116】



20

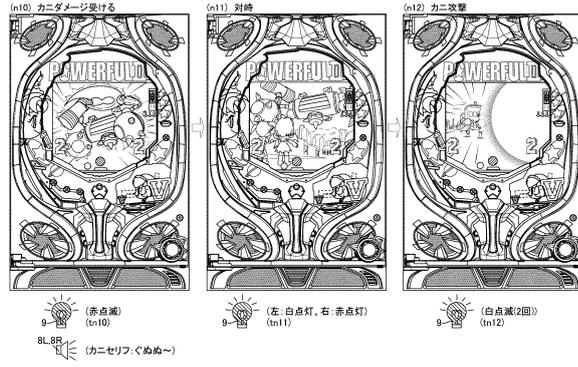
30

40

50

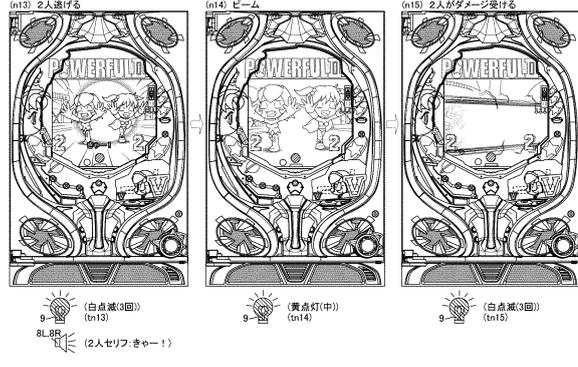
【 図 1 1 7 】

【図117】



【 図 1 1 8 】

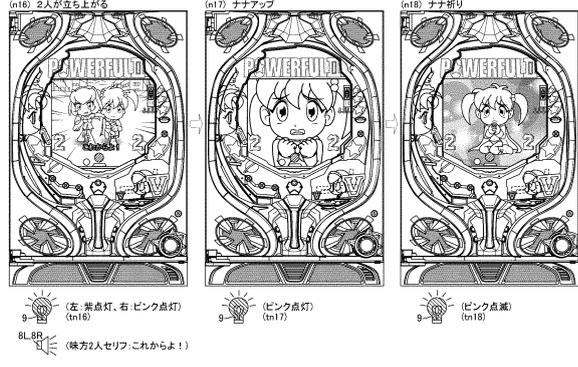
【図118】



10

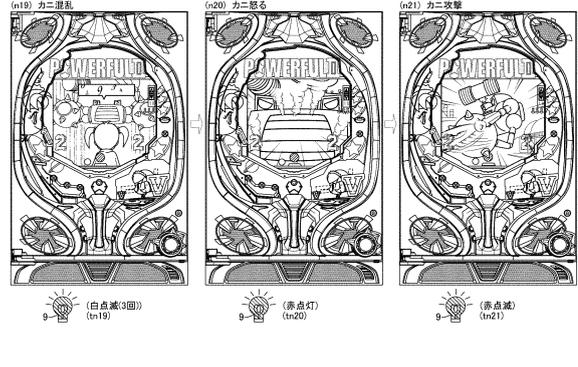
【 図 1 1 9 】

【図119】



【 図 1 2 0 】

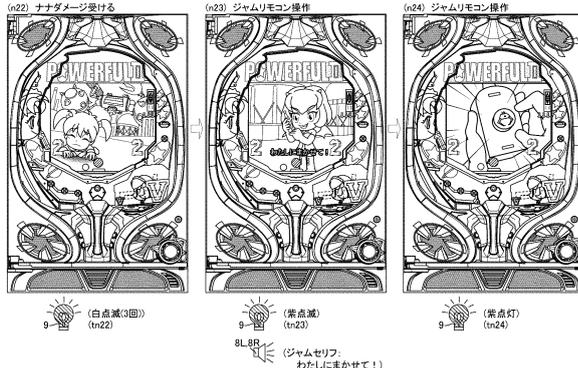
【図120】



20

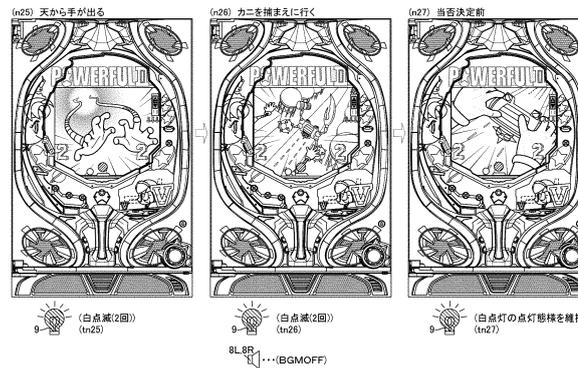
【 図 1 2 1 】

【図121】



【 図 1 2 2 】

【図122】



30

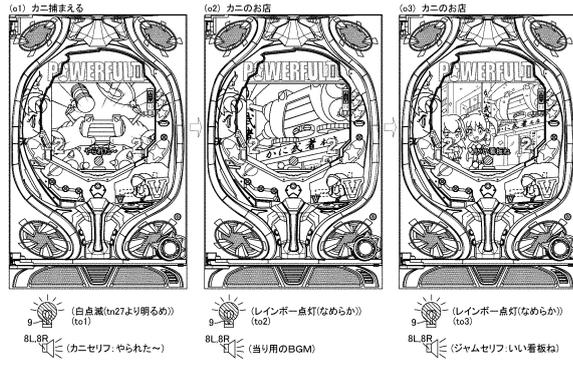
↓  
次当り時:(p1)へ  
ハズレ時or数回当り時:(p1)へ

40

50

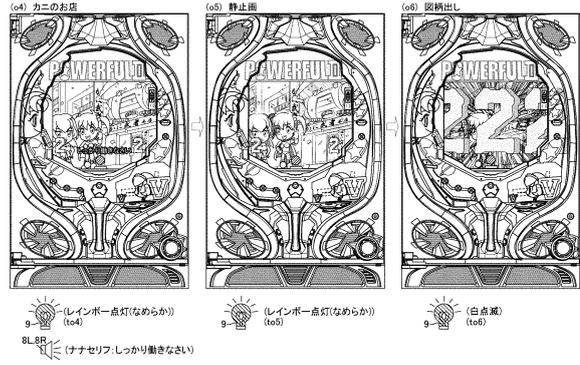
【 図 1 2 3 】

【図123】



【 図 1 2 4 】

【図124】



10

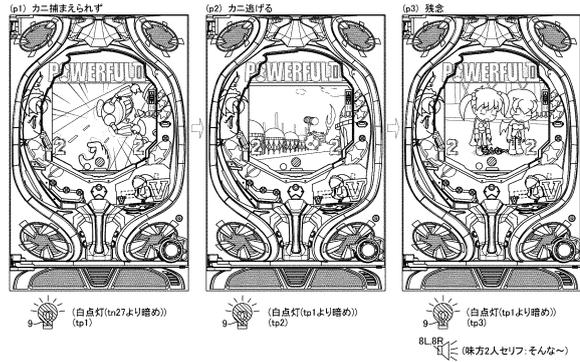
【 図 1 2 5 】

【図125】



【 図 1 2 6 】

【図126】



20

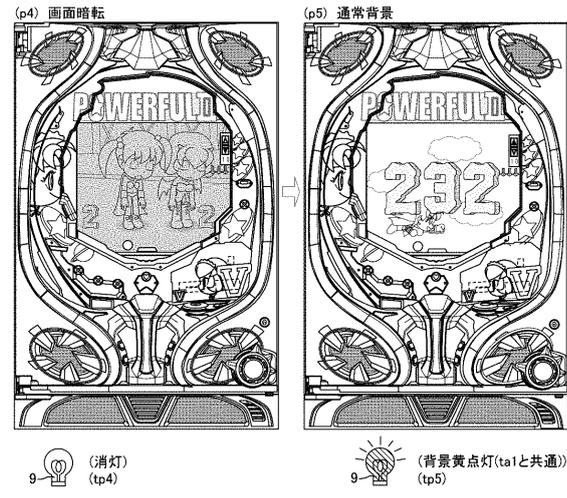
30

40

50

【 図 1 2 7 】

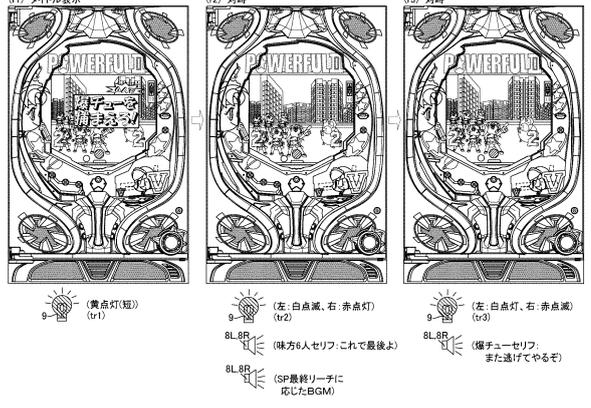
【図127】



↓  
救済当り時:(v1)へ

【 図 1 2 8 】

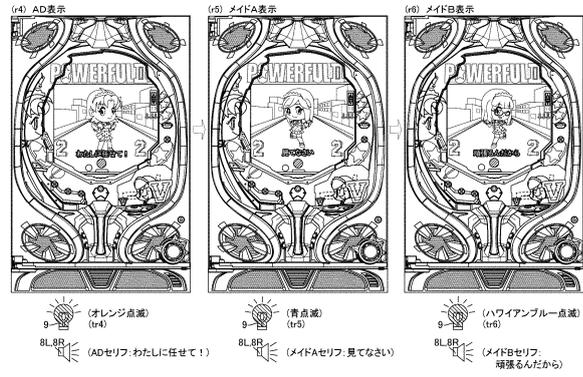
【図128】



10

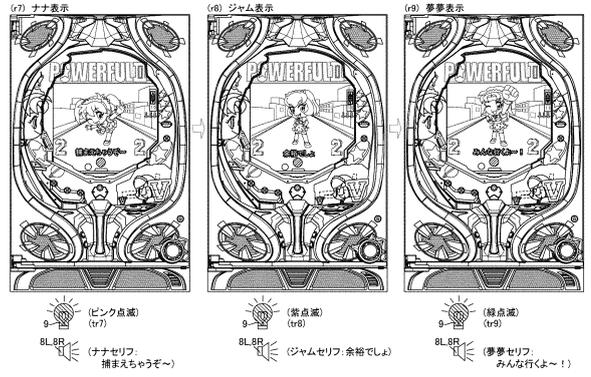
【 図 1 2 9 】

【図129】



【 図 1 3 0 】

【図130】



20

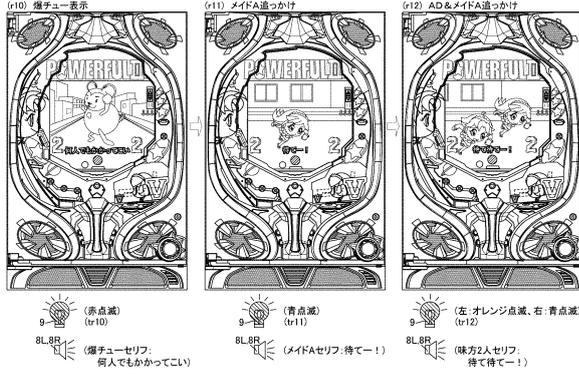
30

40

50

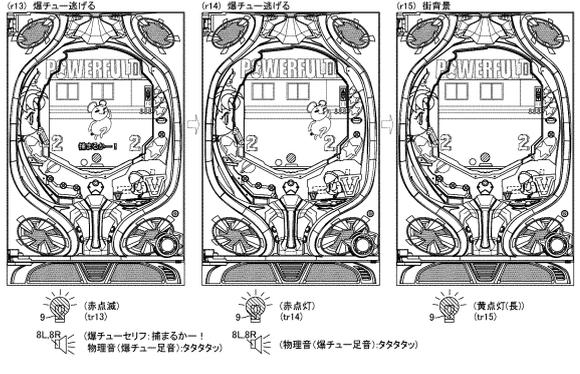
【 図 1 3 1 】

【図131】



【 図 1 3 2 】

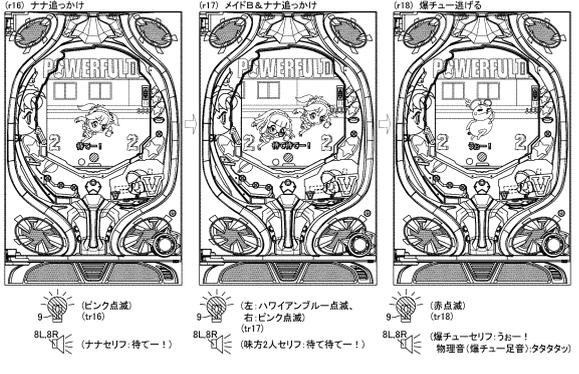
【図132】



10

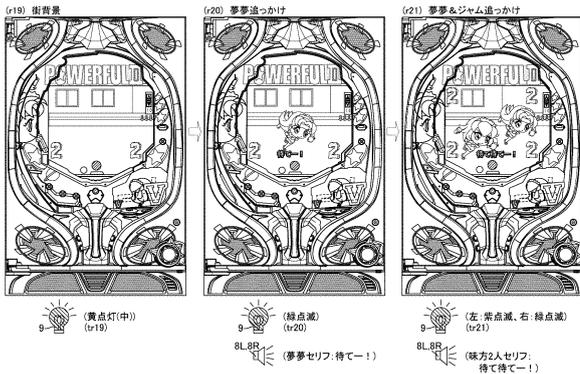
【 図 1 3 3 】

【図133】



【 図 1 3 4 】

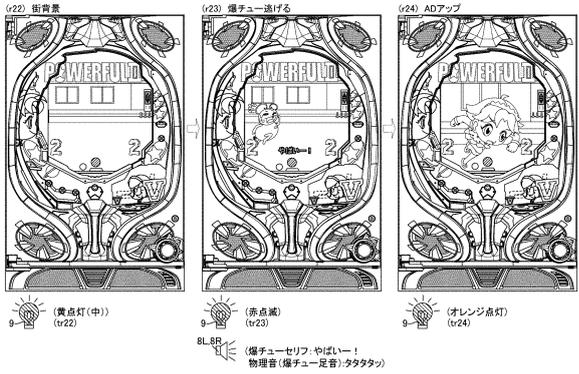
【図134】



20

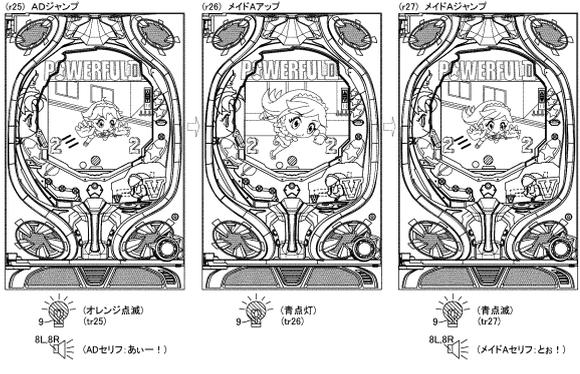
【 図 1 3 5 】

【図135】



【 図 1 3 6 】

【図136】



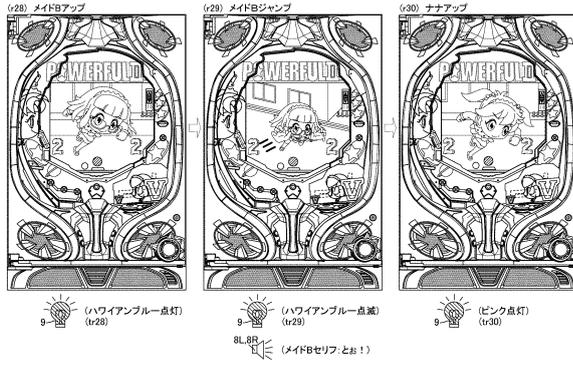
30

40

50

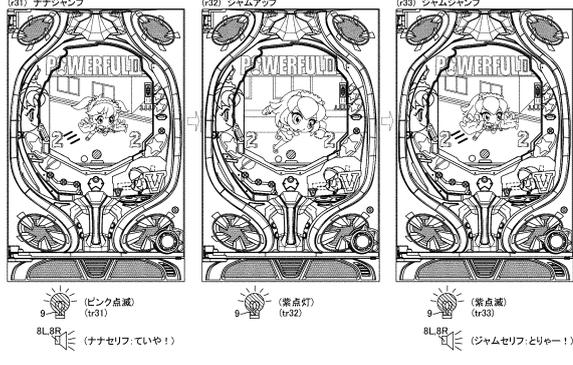
【 図 1 3 7 】

【図137】



【 図 1 3 8 】

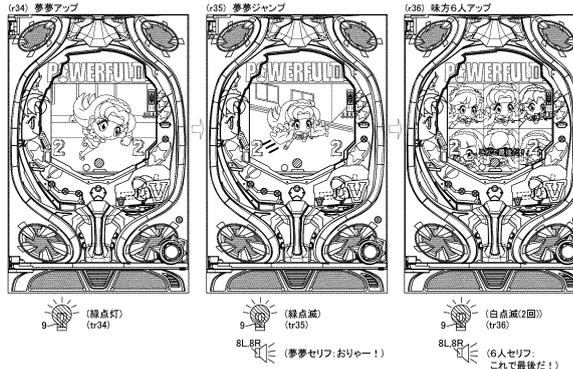
【図138】



10

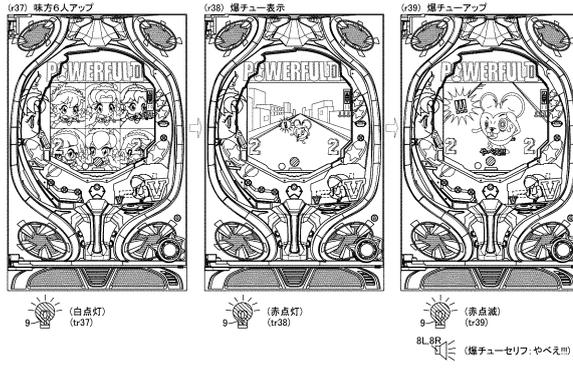
【 図 1 3 9 】

【図139】



【 図 1 4 0 】

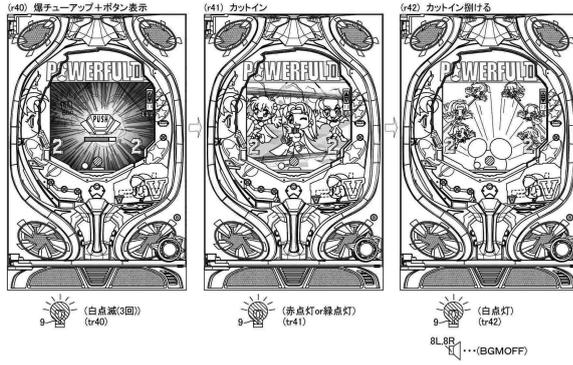
【図140】



20

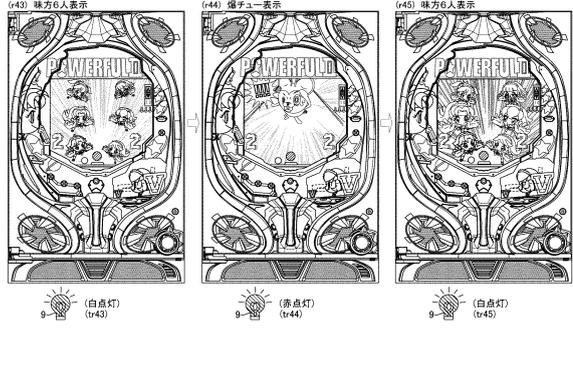
【 図 1 4 1 】

【図141】



【 図 1 4 2 】

【図142】



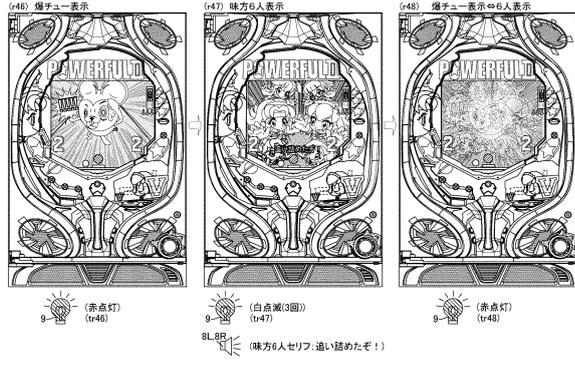
30

40

50

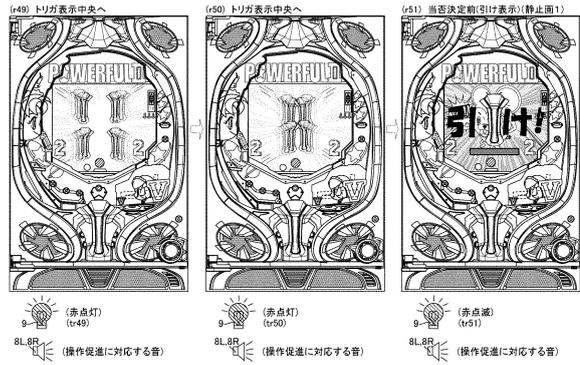
【 図 1 4 3 】

【図143】



【 図 1 4 4 】

【図144】



10

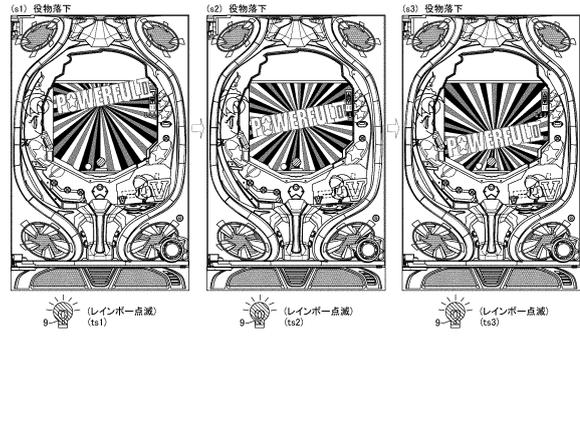
【 図 1 4 5 】

【図145】



【 図 1 4 6 】

【図146】



20

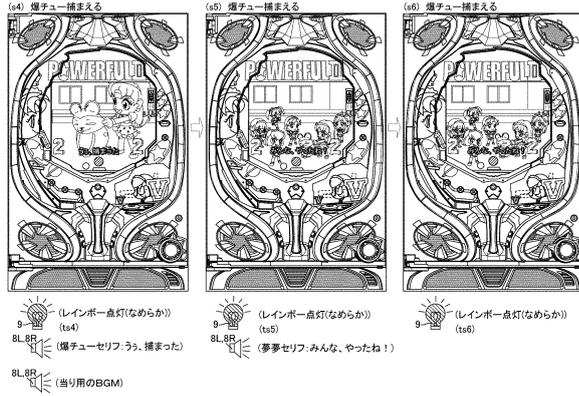
30

40

50

【 図 1 4 7 】

【図147】



【 図 1 4 8 】

【図148】

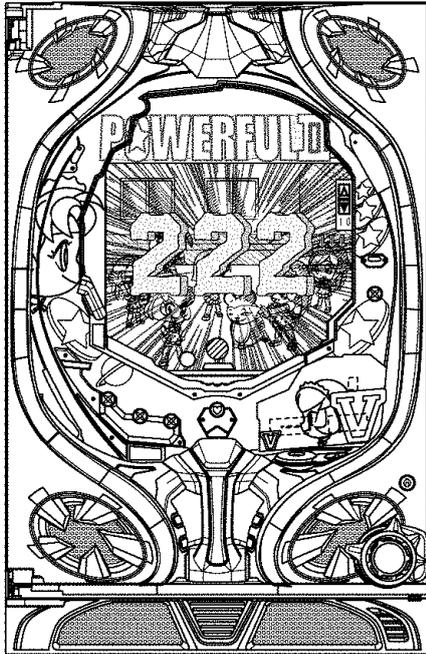


10

【 図 1 4 9 】

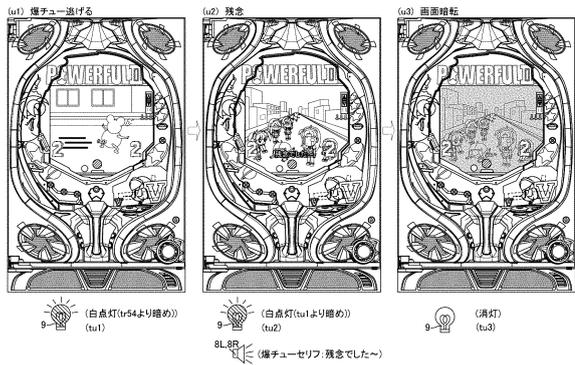
【図149】

(s10) 2図柄(通常サイズ)



【 図 1 5 0 】

【図150】



20

30

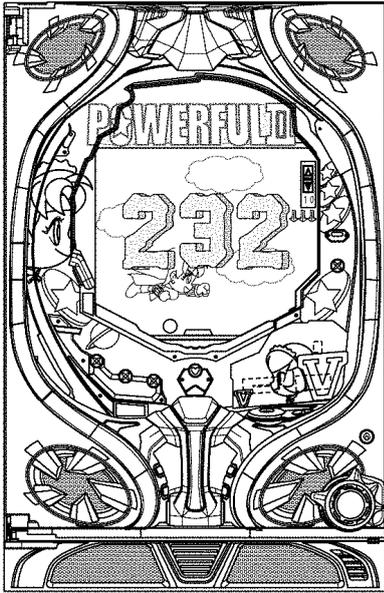
40

50

【図151】

【図151】

(u4) 通常背景



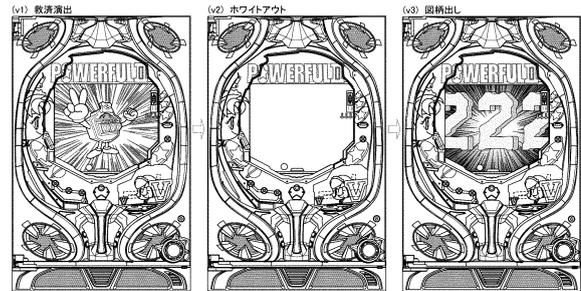
(背景黄点灯(ta1と共通))  
(tu4)



救済当り時:(v1)へ

【図152】

【図152】



(赤点灯)  
(24kgE, 24kg, ta5, tu4より明るめ)  
(tv1)



(白点灯)  
(tv2)



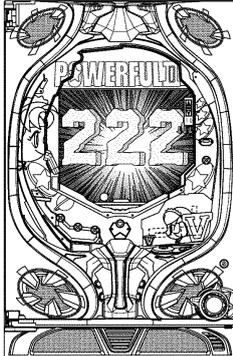
(白点滅)  
(tv3)

10

【図153】

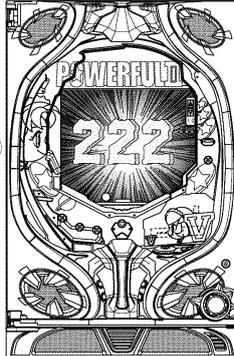
【図153】

(v4) 図柄出し



(白点滅)  
(tv4)

(v5) 2図柄(通常サイズ)

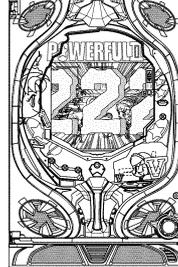


(レインボー点灯(なめらか)の点灯態様を維持)  
(tv5)

【図154】

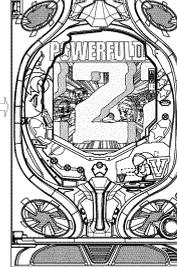
【図154】

(A1) 図柄出し(2図柄拡大)



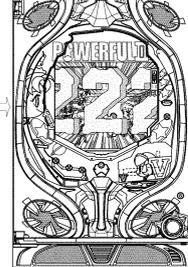
(白点滅)  
(ta1)

(A2) 図柄出し(2図柄拡大)



(白点滅)  
(ta2)

(A3) 図柄出し(2図柄縮小)



(白点滅)  
(ta3)

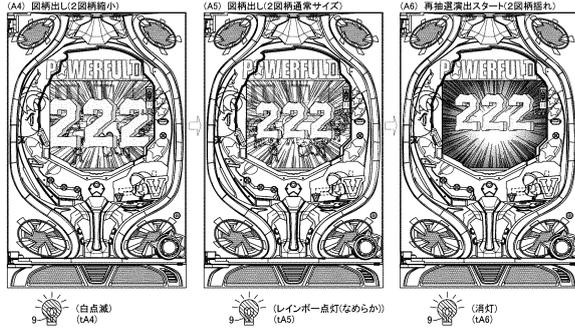
30

40

50

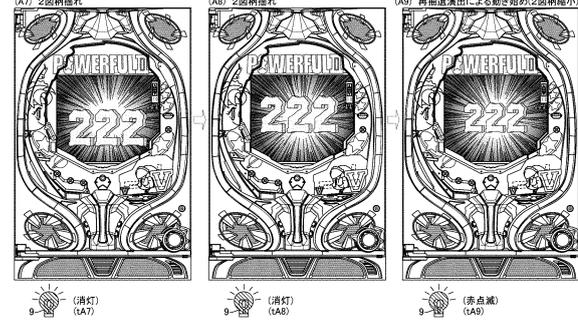
【 図 1 5 5 】

【図155】



【 図 1 5 6 】

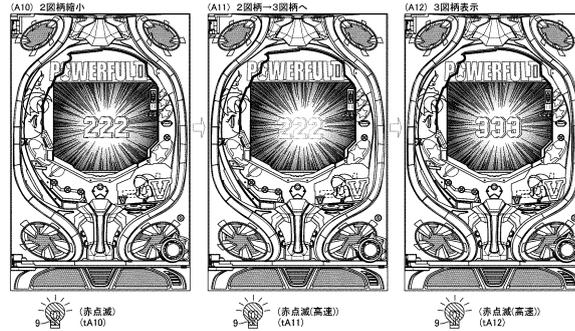
【図156】



10

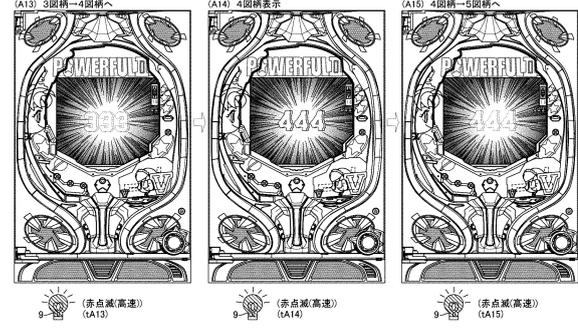
【 図 1 5 7 】

【図157】



【 図 1 5 8 】

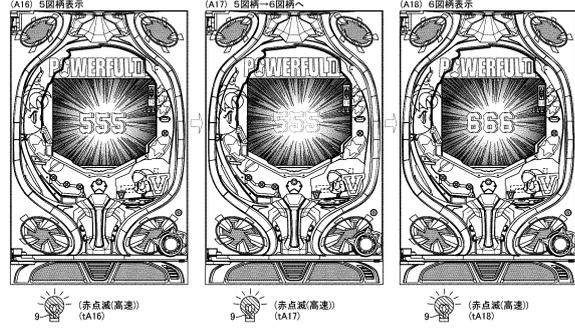
【図158】



20

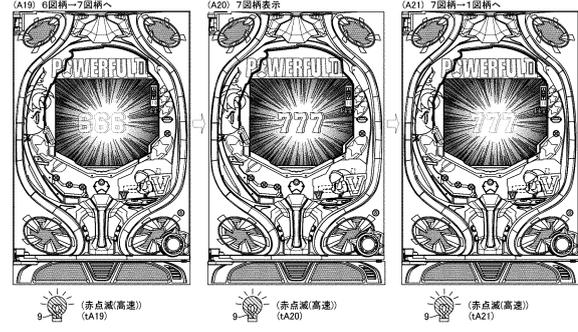
【 図 1 5 9 】

【図159】



【 図 1 6 0 】

【図160】



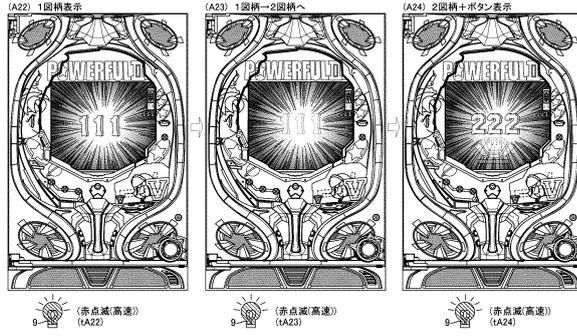
30

40

50

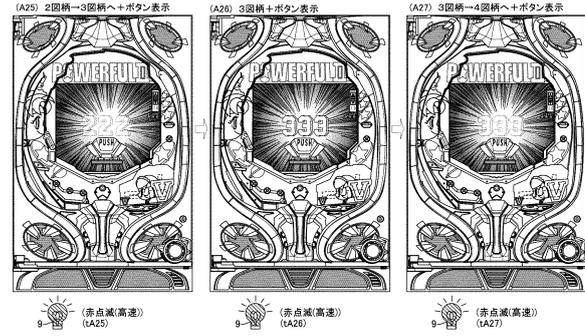
【図161】

【図161】



【図162】

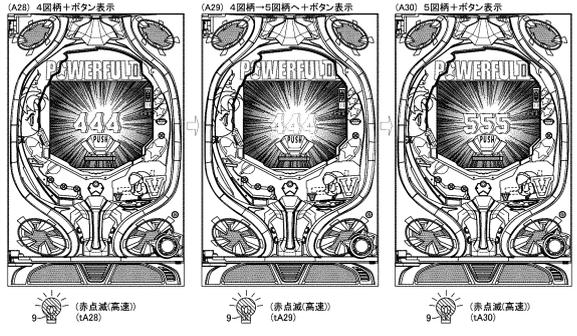
【図162】



10

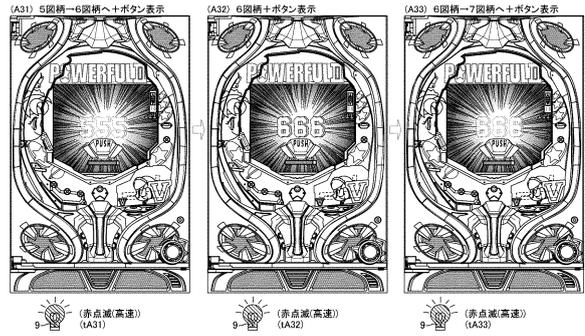
【図163】

【図163】



【図164】

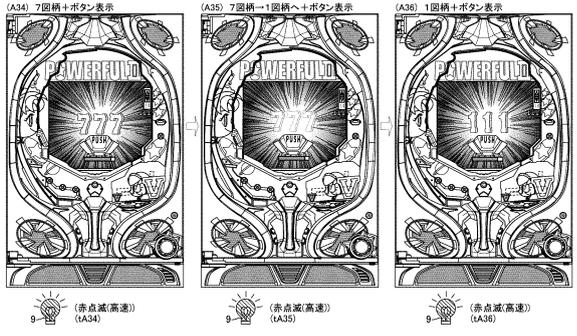
【図164】



20

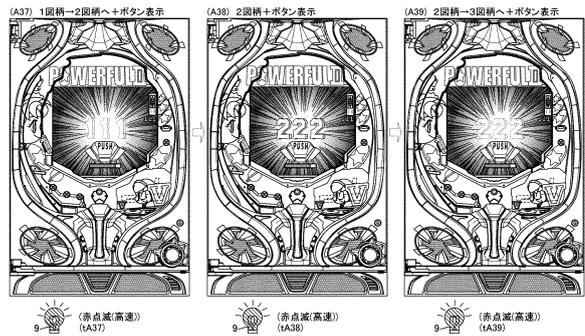
【図165】

【図165】



【図166】

【図166】



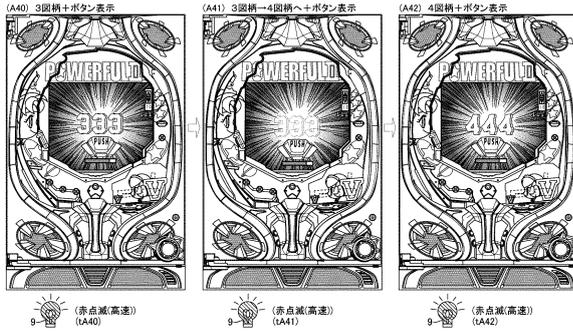
30

40

50

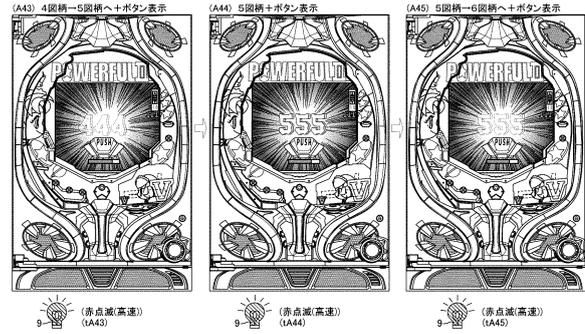
【 図 1 6 7 】

【図167】



【 図 1 6 8 】

【図168】

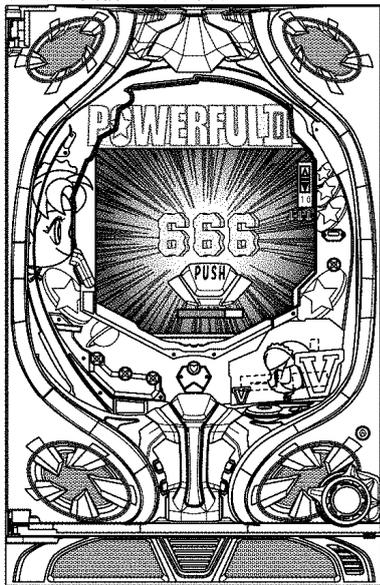


10

【 図 1 6 9 】

【図169】

(A46) 6図柄+ボタン表示



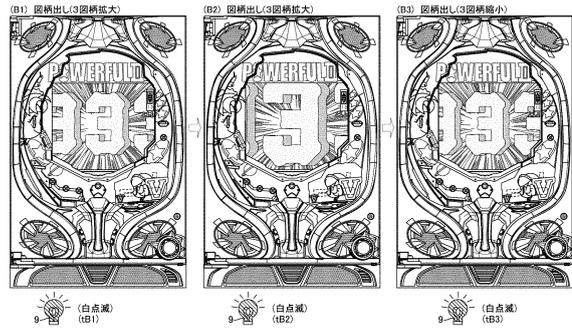
9 (赤点滅(高速)) (tA46)



奇数図柄導出時:(B1)へ  
偶数図柄導出時:(C1)へ

【 図 1 7 0 】

【図170】



20

30

40

50

【図171】

【図171】



【図172】

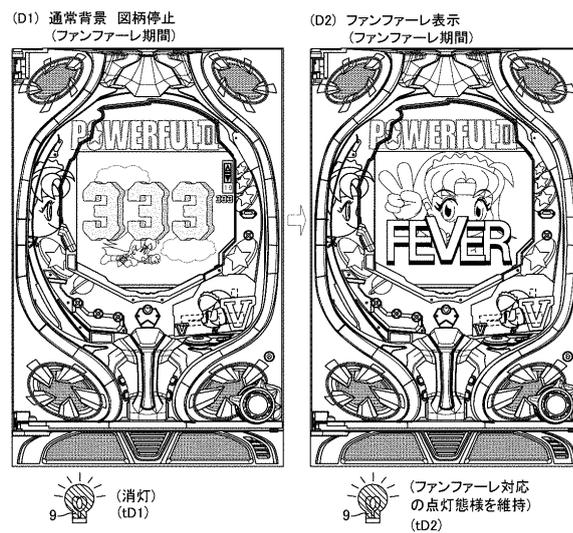
【図172】



10

【図173】

【図173】



【図174】

【図174】



20

【図175】

【図175】



【図176】

【図176】



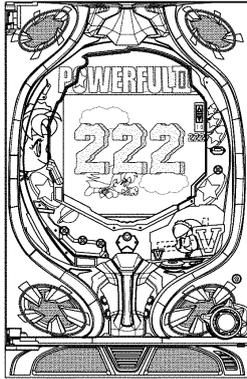
40

50

【図177】

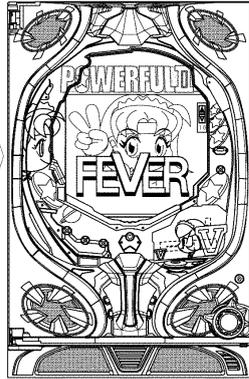
【図177】

(E1) 通常背景 図柄停止 (ファンファーレ期間)



9 (ファンファーレ対応) (消灯) (E1)

(E2) ファンファーレ表示 (ファンファーレ期間)



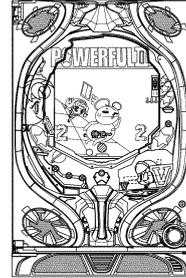
9 (ファンファーレ対応) (ファンファーレ対応の点灯態様を維持) (E2)

【図178】

【図178】

(b11)~(b13)部分の詳細説明図

(b11) 夢夢進っかけ

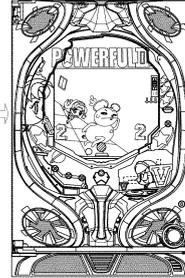


9 (左:緑点灯,右:赤点灯) (b11)

8L&8R (夢夢セリフ:捨て〜) (物理音(夢夢足音):ザッザッザッ) (物理音(爆チュー足音):タタタッ)

距離間:遊技者から見て爆チューが近く、夢夢ちゃんが遠く  
音量の関係:  
捨て〜>タタタッ>ザッザッ  
※近い夢夢のセリフの方が近い爆チューの足音よりも大きくなるように音量調整

(b12) 夢夢進っかけ

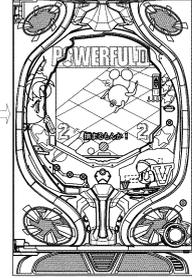


9 (左:緑点灯,右:赤点灯) (b12)

8L&8R (物理音(夢夢足音):ザッザッザッ) (物理音(爆チュー足音):タタタッ)

距離間:遊技者から見て爆チューが近く、夢夢ちゃんが遠く  
音量の関係:  
タタタッ>ザッザッ

(b13) 爆チュー



9 (赤点滅) (b13)

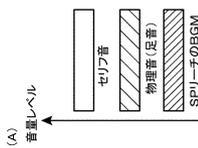
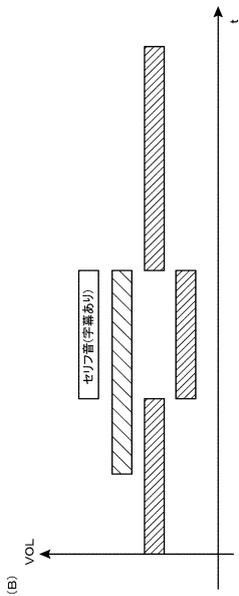
8L&8R (爆チューセリフ:撲まるもんか!) (物理音(夢夢足音):ザッザッザッ) (物理音(爆チュー足音):タタタッ)

距離間:遊技者から見て夢夢ちゃんが近く、爆チューが遠く  
音量の関係:  
撲まるもんか!>ザッザッ>タタタッ  
※近い爆チューのセリフの方が近い夢夢の足音よりも大きくなるように音量調整

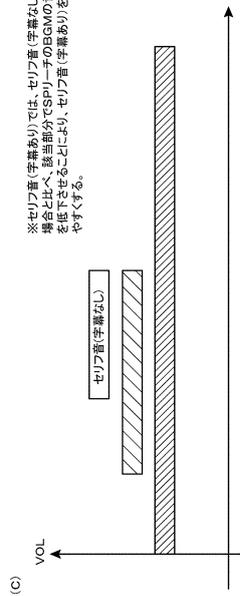
10

【図179】

【図179】

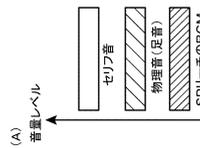
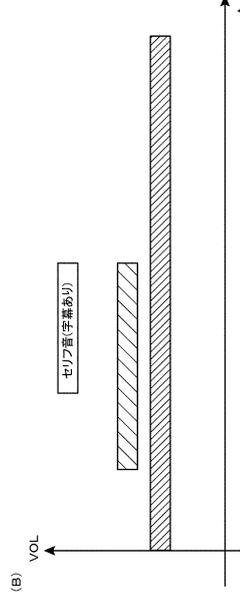


※セリア音(字幕あり)では、セリア音(字幕なし)の場合と比べ、該当部分でSPJ一子のBGMの音量を低下させることにより、セリア音(字幕あり)を聞こえやすくする。

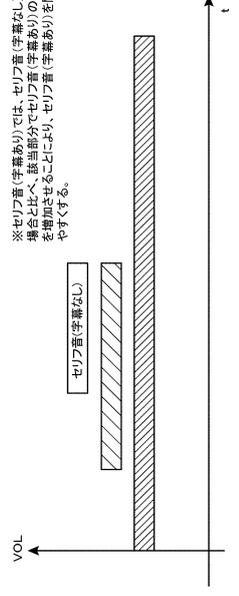


【図180】

【図180】



※セリア音(字幕あり)では、セリア音(字幕なし)の場合と比べ、該当部分でセリア音(字幕あり)の音量を増加させることにより、セリア音(字幕あり)を聞こえやすくする。



20

30

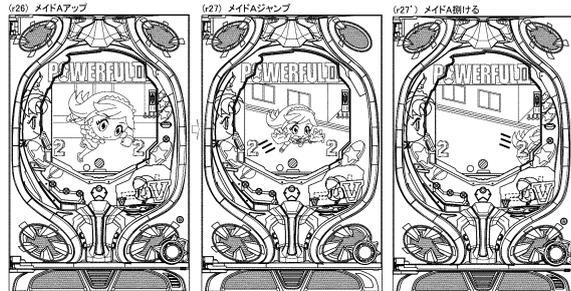
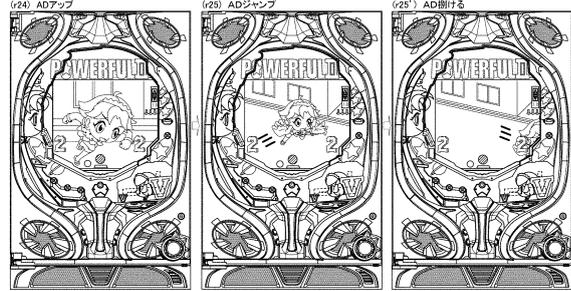
40

50

【 図 1 8 1 】

【図181】

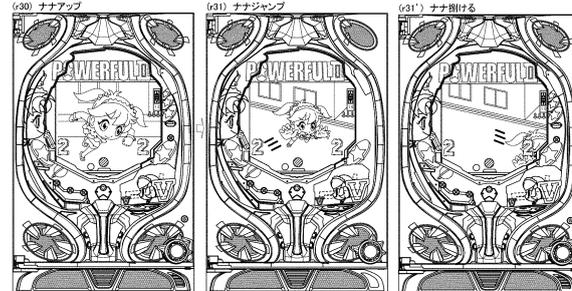
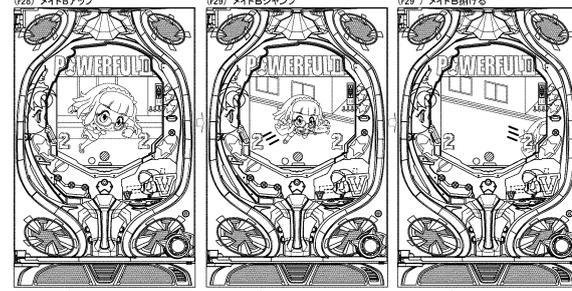
(r24)~(r27)部分の詳細説明図



【 図 1 8 2 】

【図182】

(r28)~(r31)部分の詳細説明図



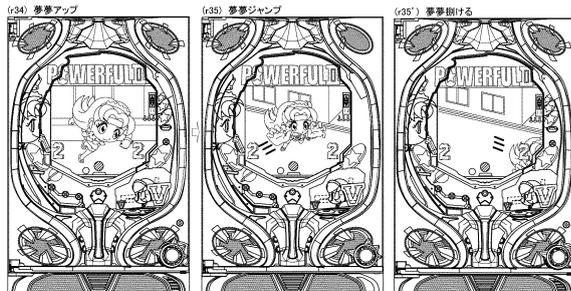
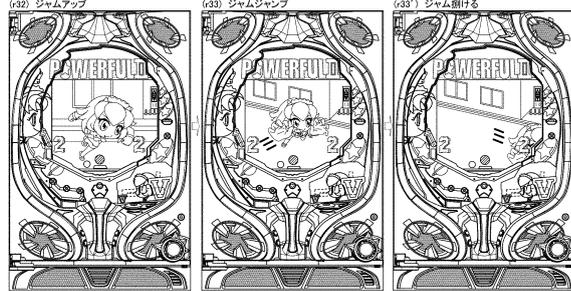
10

20

【 図 1 8 3 】

【図183】

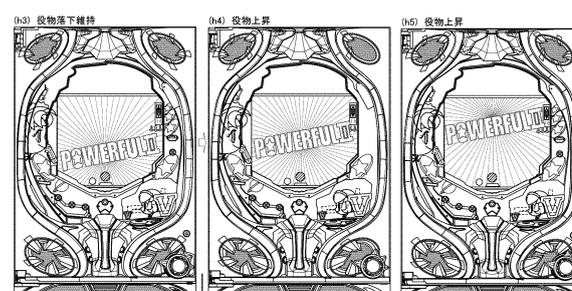
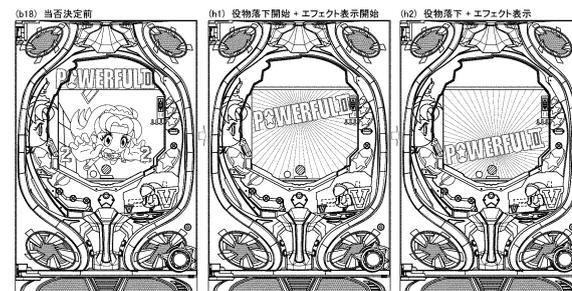
(r32)~(r35)部分の詳細説明図



【 図 1 8 4 】

【図184】

(b18)~(b1)における役物動作の詳細説明図



役物動作パートの輝度データテーブル ← SP後半リーチA(劇りパート)の輝度データテーブル

30

40

50

【図185】

【図185】

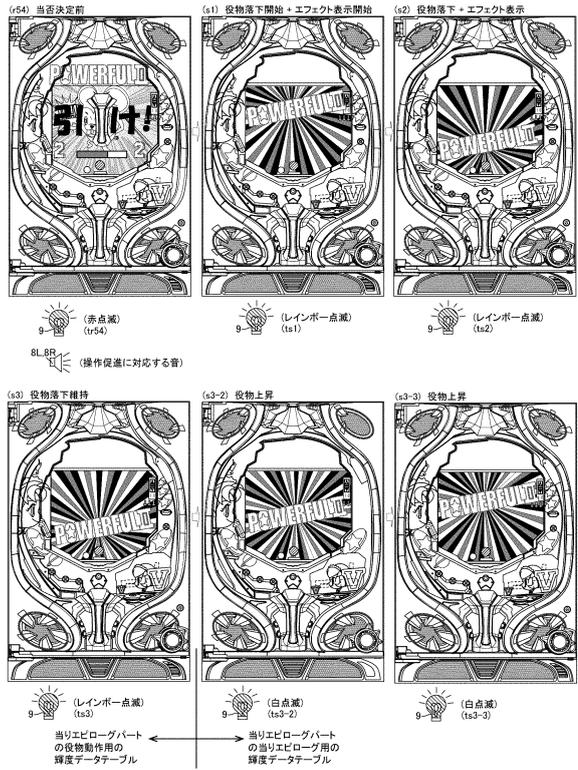
(h18)~(i1)における役物動作の詳細説明図



【図186】

【図186】

(r54)~(s4)における役物動作の詳細説明図



10

20

【図187】

【図187】

(r54)~(s4)における役物動作の詳細説明図



【図188】

【図188】

字幕数とセリフ数との関係

SPリーチ種類	字幕数/セリフ数	エピソード種類	字幕数/セリフ数
SP前半リーチA	5/8	当りエピソード	1/1
		ハズレエピソード	0/0
SP前半リーチB	3/5	当りエピソード	3/3
		ハズレエピソード	0/0
SP後半リーチA	14/16	当りエピソード	1/1
		ハズレエピソード	1/1
SP後半リーチB	7/9	当りエピソード	3/3
		ハズレエピソード	1/1
SP最終リーチ	19/27	当りエピソード	2/2
		ハズレエピソード	1/1

30

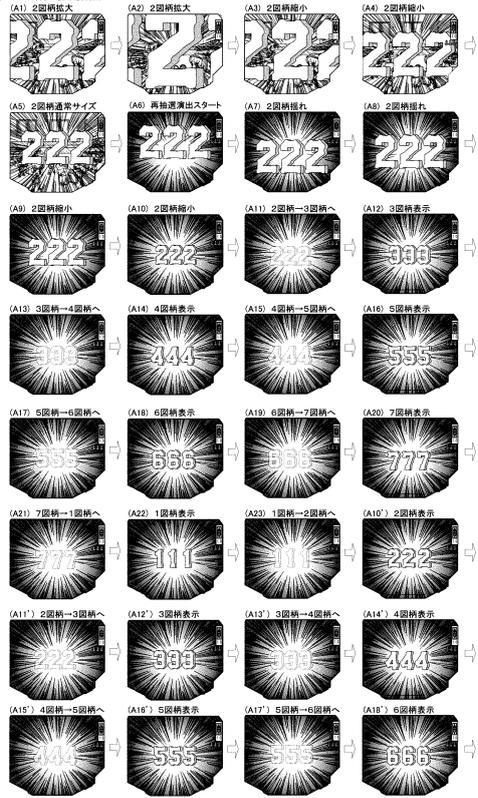
40

50

【図189】

【図189】

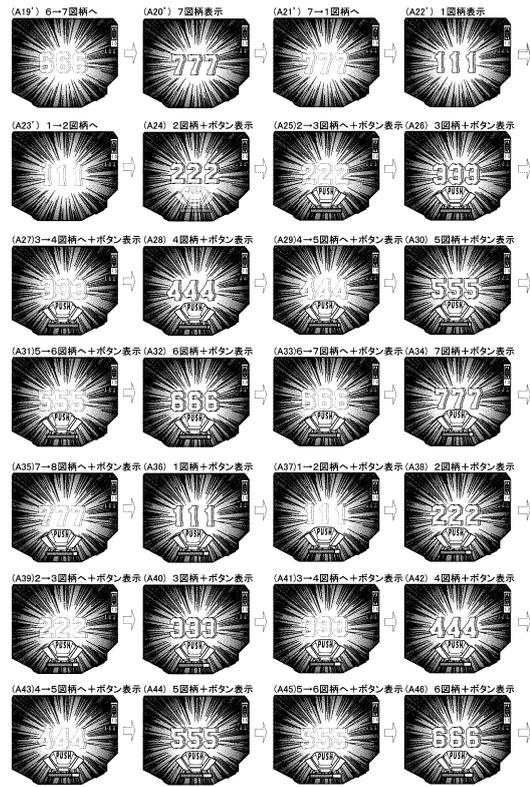
(A1)~(A23)部分の詳細説明図



【図190】

【図190】

(A24)~(A46)部分の詳細説明図



10

20

【図191】

【図191】

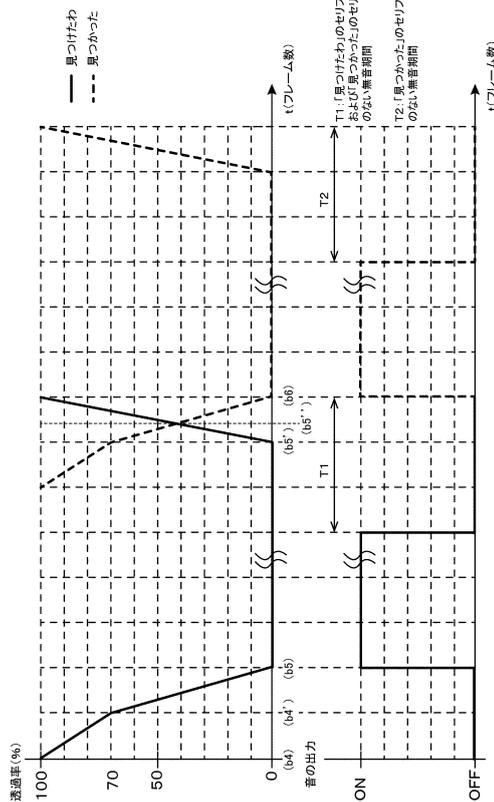
(A) (b4)~(b6)部分の詳細説明図



※大当りラウンド中は、フェード効果を行わずに楽曲の歌詞字幕を表示する。

【図192】

【図192】



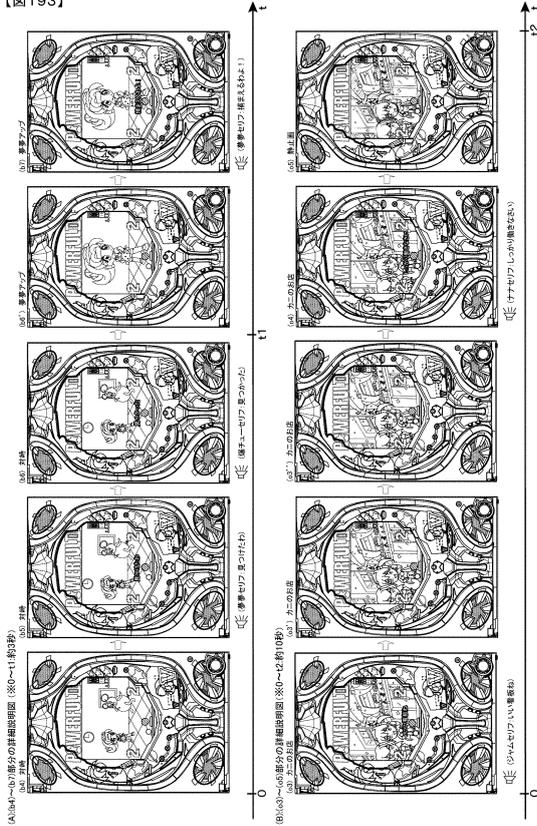
30

40

50

【図193】

【図193】



【図194】

【図194】



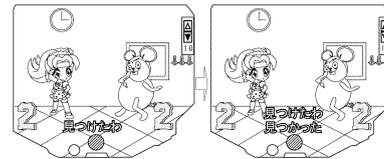
※似たような字幕表示が空白期間無しで切り替わると字幕表示の切り替わりが分かり難い。

(B) 比較例2



※フェードを飛ばずに字幕表示を重ねると見難い。

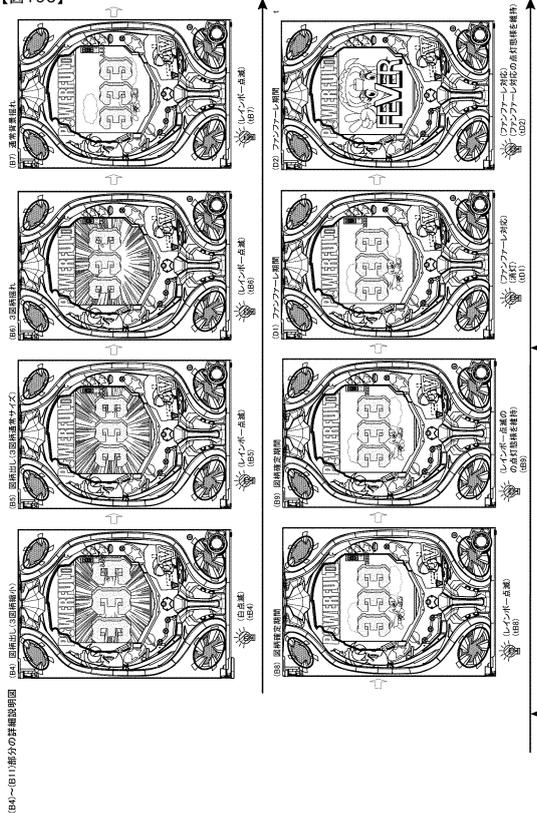
(C) 比較例3



※字幕表示を2段にすると演出の妨げとなる。

【図195】

【図195】



【図196】

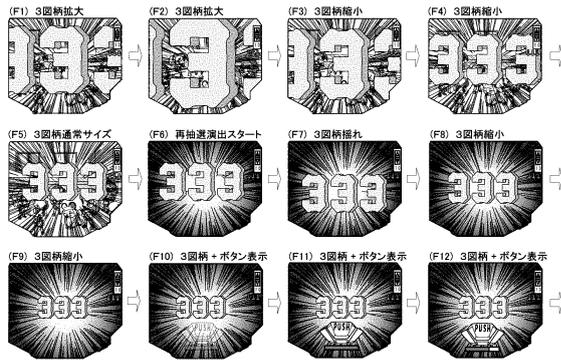
【図196】



【 図 1 9 7 】

【図197】

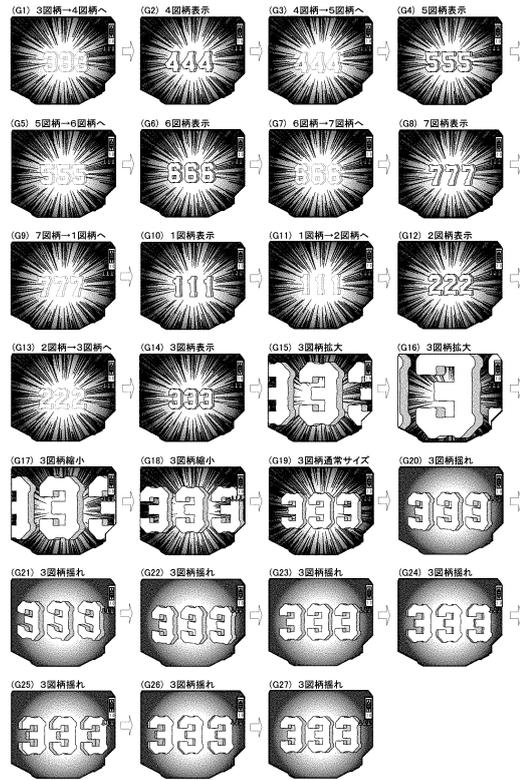
(F1)~(F12) 再抽選の変形例



【 図 1 9 8 】

【図198】

(G1)~(G27) 再抽選の変形例



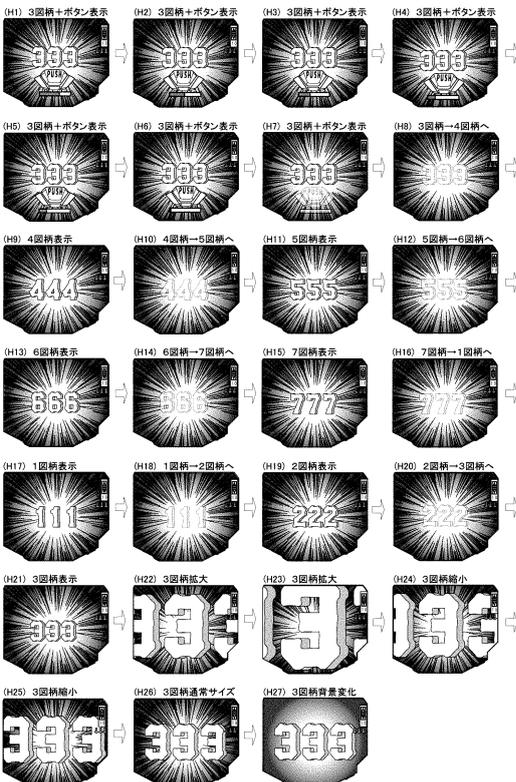
10

20

【 図 1 9 9 】

【図199】

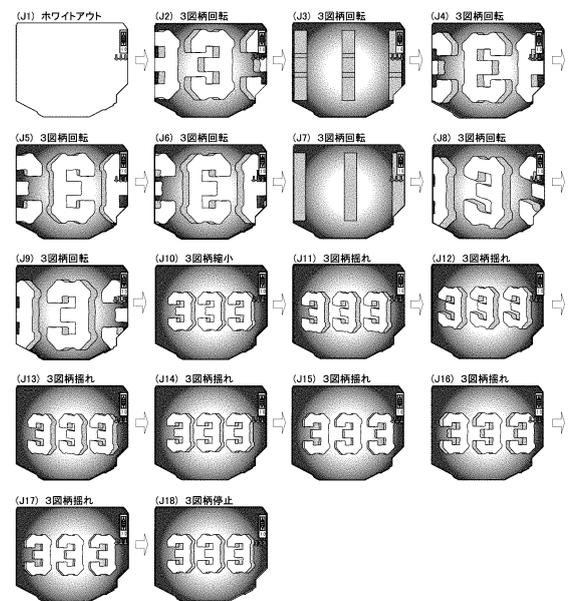
(H1)~(H27) 再抽選の変形例



【 図 2 0 0 】

【図200】

(J1)~(J27) 再抽選の変形例



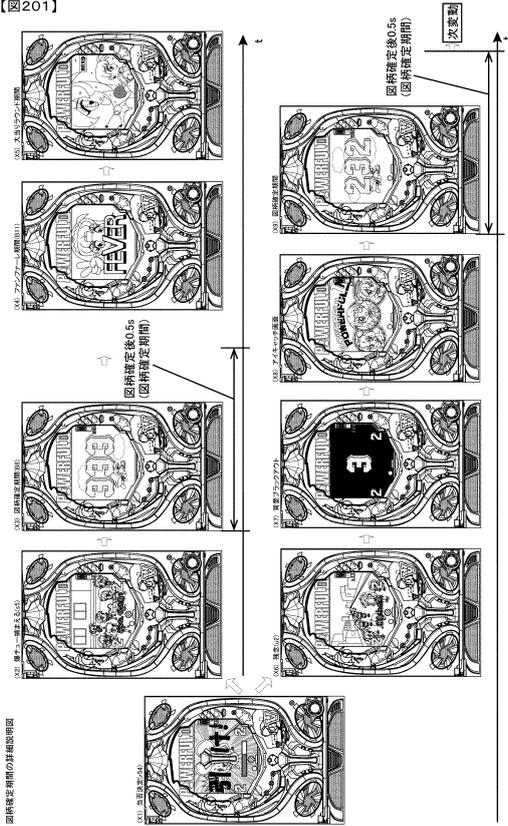
30

40

50

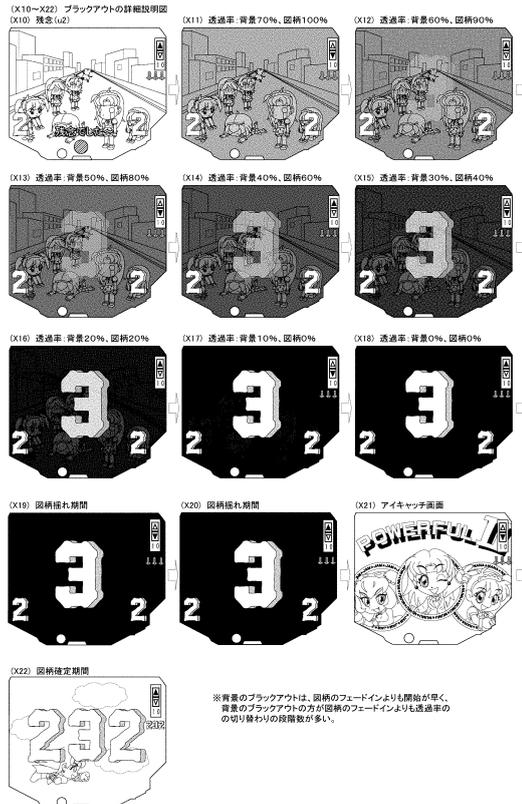
【図201】

【図201】



【図202】

【図202】

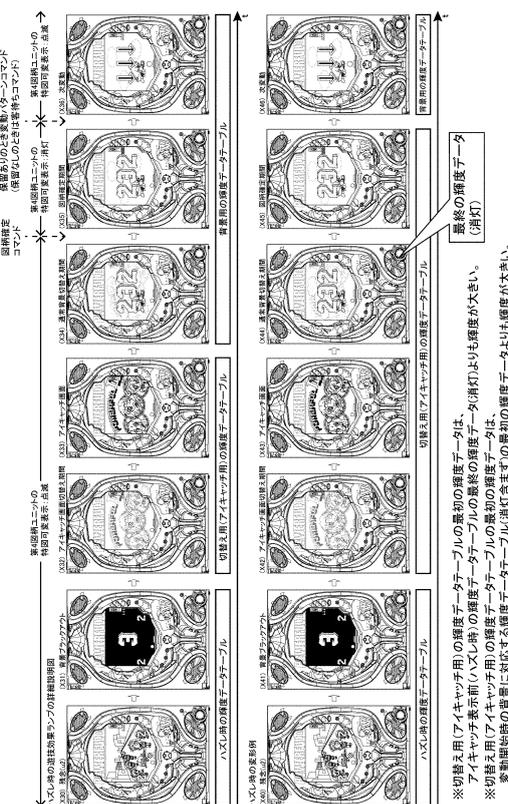


10

20

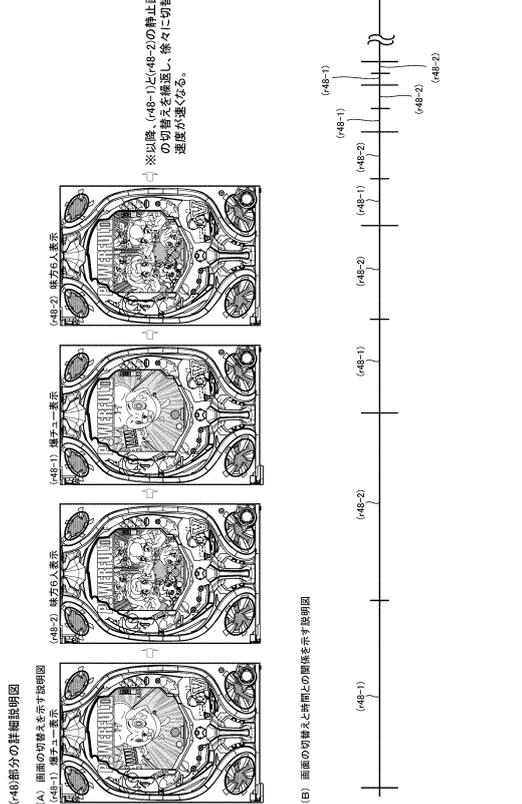
【図203】

【図203】



【図204】

【図204】



30

40

50

【図205】

【図205】

1. 開始パート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD1

【図206】

【図206】

1. 開始パート輝度データテーブル (枠ランプの子テーブルWD1)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ta1	背景黄点灯		W21
ta2	赤点滅		省略
ta3	白点滅(2回)		W4
ta4	背景黄点灯		W21
ta5	赤点滅		省略
ta6	白点滅(2回)		W4
ta7	背景黄点灯		W21
ta8	赤点滅		省略
ta9	赤点灯		省略
ta10~ta12	赤点灯(輝度段階的に低下)		W11
ta13~ta18	赤点灯(輝度低下で維持)		W12
ta19(10分データ)	消灯		省略

シャッター閉まる途中は段階的に輝度低下

シャッター閉まりきった後は輝度低下で維持

シャッター開ききった後は消灯維持

10

【図207】

【図207】

2. SP前半リーチA振りパート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD2
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD2
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD2
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD2

【図208】

【図208】

2. SP前半リーチA振りパート輝度データテーブル (枠ランプの子テーブルWD2)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tb1	消灯		省略
tb2	赤点滅		省略
tb3	赤点灯		省略
tb4	緑点灯	赤点灯	キャラクタの色に対応する点灯
tb5	緑点滅	赤点灯	セリフあり時は点滅
tb6	緑点灯	赤点滅	省略
tb7	緑点滅		省略
tb8	緑点滅	赤点滅	黄色もや輝度データ1周期よりも長い
tb9	赤点滅		省略
tb10(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tb11	緑点滅	赤点灯	省略
tb12	緑点灯	赤点灯	キャラクタのアクションに対応する点灯
tb13	赤点滅		省略
tb14(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ1周期よりも短い
tb15	赤点灯		省略
tb16	緑点灯		白点滅輝度データ1周期と同じ
tb17(210msec)	白点滅(3回)		W4
tb18(10分データ)	白点灯		W8

操作促進なし時は輝度データが維持

20

30

40

50

【 図 2 0 9 】

【図209】

3. SP前半リーチA当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD3
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD3
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD3
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD3

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD3

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc1(3000msec)	白点滅(tb18より明るめ)		W4
tc2,tc3	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc4,tc5(5000msec)	白点滅		W4
tc6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

【 図 2 1 1 】

【図211】

5. SP前半リーチB振りパート輝度データテーブル (観テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD5
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD5

【 図 2 1 0 】

【図210】

4. SP前半リーチAハズレエピソードパート輝度データテーブル (枠ランプの子テーブルWD4)

(a1)共通ハズレエピソード用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
td1(200msec)	白点灯(tb18より暗め)		W13
td2(5800msec)	白点灯(td1より暗め)		W14
td3	消灯		W15
td4(輝度データをループ)	青黄点灯(td1と共通)		W21

当否分岐(tb18)よりも輝度が小さい

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

10

20

【 図 2 1 2 】

【図212】

5. SP前半リーチB振りパート輝度データテーブル (枠ランプの子テーブルWD5)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
te1	消灯		省略
te2	緑点滅		省略
te3	緑点灯		省略
te4	緑点灯	クリーム点灯	省略
te5	緑点滅	クリーム点灯	キャラクターの色に対応する点灯セリフあり時は点滅
te6	緑点灯	クリーム点滅	
te7	緑点滅		省略
te8(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ1周期よりも短い W4
te9	クリーム点灯		省略
te10	緑点灯	クリーム点灯	キャラクターのアクションに対応する点灯
te11	クリーム点滅		
te12(210msec)	白点滅(3回)		白点滅輝度データ1周期と同じ W4
te13~te16(150msec)	白点滅(2回)		白点滅輝度データ1周期と同じ W4
te17(10分データ)	白点灯		操作促進なし時は輝度データが維持 W8

30

40

50

【 図 2 1 3 】

【図213】

6. SP前半リーチB当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD6
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD6

(a2)当りエピソード用の子テーブルWD6

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf1	白点滅(te17より明るめ)		W4
tf2~tf4	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tb18)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tf5,tf6(5000msec)	白点滅		W4
tf7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

【 図 2 1 5 】

【図215】

8. SP後半発展時役物動作パート輝度データテーブル (枠ランプの子テーブルWD8)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th1~th3(7000msec)	赤点滅		W2

役物動作の前半部分

役物の退避途中から輝度データを切替

【 図 2 1 4 】

【図214】

7. SP前半リーチBハズレエピソードパート輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソード用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tg1,tg2(200msec)	白点灯(te17より暗め)		W13
tg3(5800msec)	白点灯(tg1,tg2より暗め)		W14
tg4	消灯		W15
tg5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

当否分岐(tb18)よりも輝度が小さい

10

20

【 図 2 1 6 】

【図216】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD9
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD9
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD9
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD9

30

40

50

【 図 2 1 7 】

【図217】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD9)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7~th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
ti2	白点灯	赤点灯	省略
ti3	緑点滅	赤点灯	省略
ti4	紫点滅	赤点灯	省略
ti5	白点灯	赤点滅	省略
ti6	紫点滅		省略
ti7	緑点滅		省略
ti8	赤点滅		省略
ti9	紫点滅		省略
ti10	赤点滅		省略
ti11(1560msec)	黄点灯(長)		W3
ti12	紫点滅	赤点灯	省略
ti13	紫点灯	赤点灯	省略
ti14(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti15(150msec)	白点滅(2回)		W4

役物動作の後半部分

キャラクターの色に対応する点灯セリフあり時は点滅

黄色もや輝度データ1周期よりも長い

【 図 2 1 8 】

【図218】

9. SP後半リーチA煽りパート輝度データテーブル  
(枠ランプの子テーブルWD9)

ti16	紫点滅	赤点灯	省略
ti17	緑点滅		省略
ti18	緑点滅		省略
ti19	赤点滅		省略
ti20(1330msec)	黄点灯(中)		W3
ti21	緑点滅	赤点灯	省略
ti22	緑点灯	赤点灯	省略
ti23(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti24(150msec)	白点滅(2回)		W4
ti25	緑点滅	赤点灯	省略
ti26	紫点滅	緑点滅	省略
ti27	緑点灯		省略
ti28	紫点灯	緑点灯	省略
ti29	白点灯	赤点灯	省略
ti30	白点灯	赤点灯	省略
ti31	紫点灯		省略
ti32	紫点滅		省略
ti33	緑点灯		省略
ti34	緑点滅		省略
ti35(210msec)	白点滅(3回)		W4
ti36~ti38(1000msec)	白点滅		W7
ti39(10分データ)	白点灯		W8

キャラクターのアクションに対応する点灯

白点滅輝度データ1周期よりも短い

白点滅輝度データ1周期と同じ

操作促進なし時は輝度データが維持

【 図 2 1 9 】

【図219】

10. SP後半リーチA当りエビログパート輝度データテーブル

(a1)当りエビログ用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD10
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD10
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD10
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD10

(a2)当りエビログ用の子テーブルWD10

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ti1~ti3	白点滅(ti39より明るめ)		W4
ti2,ti3(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(ti39)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ti4,ti5(5000msec)	白点滅		W4
ti6(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

【 図 2 2 0 】

【図220】

11. SP後半リーチAハズレエビログパート輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエビログ用の観テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエビログ用の子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tk1(200msec)	白点灯(ti39より暗め)		W13
tk2,tk3(5800msec)	白点灯(tk1より暗め)		W14
tk4	消灯		W15
tk5(輝度データをループ)	背景黄点灯(ta1と共通)		W21

当否分岐(ti39)よりも輝度が小さい

SP最終リーチと共通の孫テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

10

20

30

40

50

【 図 2 2 1 】

【図221】

12. SP後半リーチB編りパート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD12
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD12
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD12
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD12

【 図 2 2 2 】

【図222】

12. SP後半リーチB編りパート輝度データテーブル (枠ランプの子テーブルWD12)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7~th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn2	白点滅	赤点灯	省略
tn3(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn4(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn5(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tn6(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tn7	紫点滅	ピンク点灯	キャラクタの色に対応する点灯セリフあり時は点滅
tn8	紫点滅		
tn9	紫点滅		
tn10	赤点滅		省略
tn11	白点灯	赤点灯	省略
tn12(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn13(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn14(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tn15(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn16	紫点灯	ピンク点灯	キャラクタのアクションに対応する点灯
tn17	ピンク点灯		
tn18	ピンク点滅		省略
tn19(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn20	赤点灯		白点滅輝度データ1周期と同じ
tn21	赤点滅		白点滅輝度データ1周期と同じ
tn22(210msec)	白点滅(3回)		W4
tn23	紫点滅		白点滅輝度データ1周期よりも短い
tn24	紫点灯		白点滅輝度データ1周期よりも短い
tn25(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn26(150msec)	白点滅(2回)		W4
tn27(10分データ)	白点灯		操作促進なし時は輝度データが維持

役物動作の後半部分

10

20

【 図 2 2 3 】

【図223】

13. SP後半リーチB当りエピソードパート輝度データテーブル

(a1)当りエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD13
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD13
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD13
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD13

(a2)当りエピソードの子テーブルWD13

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to1	白点滅(tn27より明るめ)		W4
to2~to5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

当否分岐(tn27)よりも輝度が大きい

ハズレ時よりも切替時間が短い

(b1)共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD0

(b2)共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
to6,to7(5000msec)	白点滅		W4
to8(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

輝度データを切り替える

【 図 2 2 4 】

【図224】

14. SP後半リーチBハズレエピソードパート輝度データテーブル

(a1)共通ハズレエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD4
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD4
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD4
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD4

(a2)共通ハズレエピソードの子テーブルWD4

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tp1(200msec)	白点灯(tn27より暗め)	白点灯(tn27より暗め)	W13
tp2,tp3(5800msec)	白点灯(tp1より暗め)	白点灯(tp1より暗め)	W14
tp4	消灯		W15
tp5(輝度データをループ)	背景黄点灯(tn1と共通)		W21

当否分岐(tn27)よりも輝度が小さい

SP最終リーチと共通の子テーブル(時間異なる)

当り時よりも切替時間が長い

30

40

50

【 図 2 2 5 】

【図225】

15. SP最終リーチ振りパート輝度データテーブル (親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD15
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD15
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD15
アタックランプ,Vアタックランプ,電チューランプ	600000	AD15

【 図 2 2 6 】

【図226】

15. SP最終リーチ振りパート輝度データテーブル (枠ランプの子テーブルWD15)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
th4	黄点滅		省略
th5	黄点滅		省略
th6	黄点滅		省略
th7~th10(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr1(1130msec)	黄点灯(短)		W3
tr2	白点滅	赤点灯	省略
tr3	白点灯	赤点滅	省略
tr4	オレンジ点滅		キャラクタの色に対応する点灯
tr5	青点滅		
tr6	ハワイアンブルー点滅		セリフあり時は点滅
tr7	ピンク点滅		省略
tr8	紫点滅		省略
tr9	緑点滅		省略
tr10	赤点滅		キャラクタのアクションに対応する点灯
tr11	青点滅		
tr12	オレンジ点滅	青点滅	省略
tr13	赤点滅		黄色もや輝度データ1周期よりも長い
tr14	赤点灯		
tr15(1560msec)	黄点灯(長)		W3
tr16	ピンク点滅		省略
tr17	ハワイアンブルー点滅	ピンク点滅	省略
tr18	赤点滅		省略
tr19(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr20	緑点滅		省略
tr21	紫点滅	緑点滅	省略
tr22(1330msec)	黄点灯(中)		W3
tr23	赤点滅		省略

10

20

【 図 2 2 7 】

【図227】

15. SP最終リーチ振りパート輝度データテーブル (枠ランプの子テーブルWD15)

tr24	オレンジ点灯	省略
tr25	オレンジ点滅	省略
tr26	青点灯	省略
tr27	青点滅	省略
tr28	ハワイアンブルー点灯	省略
tr29	ハワイアンブルー点滅	省略
tr30	ピンク点灯	省略
tr31	ピンク点滅	省略
tr32	紫点灯	省略
tr33	紫点滅	省略
tr34	緑点灯	白点滅輝度データ1周期よりも短い
tr35	緑点滅	省略
tr36(150msec)	白点滅(2回)	W4
tr37	白点灯	省略
tr38	赤点灯	白点滅輝度データ1周期と同じ
tr39	赤点滅	省略
tr40(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr41	赤点灯or緑点灯	W5(赤カットイン)or W6(緑カットイン)
tr42	白点灯	カットイン時と煽り時とで共通して枠ランプを用いる
tr43	白点灯	省略
tr44	赤点灯	省略
tr45	白点灯	省略
tr46	赤点灯	省略
tr47(210msec)	白点滅(3回)	W4
tr48	赤点灯	省略
tr49, tr50(860msec)	赤点灯	W9 操作促進あり時は輝度データが切り替わる
tr51~tr54(10分データ)	赤点滅	W10 操作促進あり時は輝度データが切り替わる

【 図 2 2 8 】

【図228】

16. SP最終リーチ当りエピソードパート輝度データテーブル

(a) 役物動作用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD16a
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16a
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16a
アタックランプ,Vアタックランプ,電チューランプ	600000	AD16a

(a2) 役物動作用の子テーブルWD16a

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts1~ts3(10000msec)	レインボー点滅		W18 有彩色と無彩色とを交互に切り替え

(b) 当りエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD16b
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD16b
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD16b
アタックランプ,Vアタックランプ,電チューランプ	600000	AD16b

(b2) 当りエピソード用の子テーブルWD16b

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts3-2~ts3-9	白点滅		W4
ts4~ts7(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1 役物動作時(W20)よりもなめらかなレインボー(無彩色扱えない)ハズレ時よりも切替時間が短い

(c) 共通図柄出し用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD0
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD0
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD0
アタックランプ,Vアタックランプ,電チューランプ	600000	AD0

(c2) 共通図柄出し用の子テーブルWD0

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ts8, ts9(5000msec)	白点滅		W4 図柄出し時もなめらかなレインボー(無彩色扱えない)
ts10(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1 輝度データを切り替える

30

40

50

【 図 2 2 9 】

【図229】

17. SP最終リーチハズレエピソード輝度データテーブル

(a1)ハズレエピソード用の親テーブル

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD17
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD17
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD17
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD17

(a2)ハズレエピソード用の子テーブルWD17

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tu1(200msec)	白点灯(tv54より暗め)		W13
tu2(3900msec)	白点灯(tu1より暗め)		W14
tu3	消灯		W15
tu4(輝度データをループ)	背景美点灯(ta1と共通)		W21

SP前半後半と共通の孫テーブル(時間異なる)  
 当否分岐(tv54)よりも輝度が小さい  
 大当たり時よりも切替時間が長い

【 図 2 3 0 】

【図230】

18. 救済当り輝度データテーブル

(枠ランプの子テーブルWD18)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tv1(1980msec)	赤点灯 (td4,tg5,tk5,tp5,tu4より明るめ)		W16
tv2(700msec)	白点灯		W17
tv3,tv4(5000msec)	白点減		W4
tv5(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

ハズレ時(td4,tg5,tk5,tp5,tu4)よりも輝度が大きい

10

【 図 2 3 1 】

【図231】

19. 再抽選輝度データテーブル

(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	600000	WD19
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YD19
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LD19
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AD19

【 図 2 3 2 】

【図232】

19. 再抽選(操作促進前)輝度データテーブル

(枠ランプの子テーブルWD19)

(a)再抽選演出による図柄の動き始め前の子テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ta6~ta8(10分データ)	消灯		省略

再抽選演出による図柄の動き始め前に一旦消灯

20

(b)再抽選演出による図柄の動き始め以降の子テーブル

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
ta9,ta10	赤点減		W19
ta11~ta46(10分データ)	赤点減(高速)		W20

【 図 2 3 3 】

【図233】

20. 再抽選(操作促進後に図柄昇格あり)輝度データテーブル

(枠ランプの子テーブルWD20)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tb1~tb4(5000msec)	白点減		W4
tb5~tb9(10分データ)	レインボー点減		W18

レインボー点灯(なめらか)よりも激しめ

【 図 2 3 4 】

【図234】

21. 再抽選(操作促進後に図柄昇格なし)輝度データテーブル

(枠ランプの子テーブルWD21)

時間	枠ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	枠左ランプ	枠右ランプ	
tc1~tc4(5000msec)	白点減		W4
tc5~tc9(10分データ)	レインボー点灯(なめらか)		W1

レインボー点灯(なめらか)を維持

30

40

50

【図 2 3 5】

【図235】

22. ファンファーレ輝度データテーブル  
(梓ランプの子テーブルWD22)

時間	梓ランプの点灯態様		参照対象となる孫テーブル
	梓左ランプ	梓右ランプ	
tD1,tE1	消灯		省略
tD2,tE2(10分データ)	ファンファーレ対応の点灯態様		省略

(tB9),(tC9)とは異なる点灯態

【図 2 3 6】

【図236】

なめらかレインボー輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
梓ランプ(右&左)	600000	WS1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	600000	YS1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	600000	LS1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	600000	AS1

【図 2 3 7】

【図237】

なめらかレインボー輝度データテーブル  
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル
	600000msec間
梓ランプ(右&左)	W1
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y1
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L1
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A1

【図 2 3 8】

【図238】

なめらかレインボー輝度データテーブル  
(梓ランプ用孫テーブルW1)

※梓右ランプの輝度データは梓左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	梓左ランプの輝度データ					
	9L1,9L2 RGB,RGB	9L3,9L4 RGB,RGB	9L5,9L6 RGB,RGB	9L7,9L8 RGB,RGB	9L9,9L10 RGB,RGB	9L11,9L12 RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0x4F0FF0
30	0x08F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0
30	0x08F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x8F0AF0	0xFF0FB0
30	0x0AF0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8FC0F0	0xFDF090
30	0x0CF0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xAF0FF0	0xFB0F70
30	0x0FF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF9F050
30	0x0FD0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30
30	0x0FB0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8FC0F0	0xFDF090	0xF5F010
30	0x0F90F9	0x0F50F1	0x2F08F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF3F000
30	0x0F70F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF9F050	0xF10F02
30	0x0F50F5	0x0F12F0	0x6F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF0F0F4
30	0x0F30F3	0x0F04F0	0x8FC0F0	0xFDF090	0xF5F010	0xF02F06
30	0x0F10F1	0x2F08F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF3F000	0xF04F08
30	0x0F00F0	0x4F08F0	0xCF0FD0	0xF9F050	0xF10F02	0xF06F0A
30	0x2F02F0	0x8F0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C
30	0x4F04F0	0x8FC0F0	0xFDF090	0xF5F010	0xF02F06	0xF0AFAF
30	0x8F08F0	0xAF0FF0	0xFB0F70	0xF3F000	0xF04F08	0xF0CDD0F
30	0x8F08F0	0xCF0FD0	0xF9F050	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F
30	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F
30	0xCF0CF0	0xFDF090	0xF5F010	0xF02F06	0xF0AFAF	0xB0F70F
30	0xFF0FF0	0xFB0F70	0xF3F000	0xF04F08	0xF0CDD0F	0x90F50F
30	0xFDF090	0xF9F050	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F
30	0xFB0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F
30	0xF90F90	0xF50F10	0xF02F06	0xF0AFAF	0xB0F70F	0x30F00F
30	0xF70F70	0xF3F000	0xF04F08	0xF0CDD0F	0x90F50F	0x10F02F
30	0xF50F50	0xF10F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F
30	0xF30F30	0xF00F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F
30	0xF10F10	0xF02F06	0xF0AFAF	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F
30	0xF00F00	0xF04F08	0xF0CDD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF
30	0xF02F02	0xF06F0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF
30	0xF04F04	0xF08F0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AF0FF
30	0xF06F06	0xF0AFAF	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD
30	0xF08F08	0xF0CDD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB
30	0xF0AF0A	0xF0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9
30	0xF0CF0C	0xD0F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AFAFF	0x0FB0F7
30	0xF0FF0F	0xB0F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5
30	0xD0FD0F	0x90F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3
30	0xB0FB0F	0x70F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1
30	0x90F90F	0x50F10F	0x02F06F	0x0AFAFF	0x0FB0F7	0x0F30F0
30	0x70F70F	0x30F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0
30	0x50F50F	0x10F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0
30	0x30F30F	0x00F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F08F0
30	0x10F10F	0x02F06F	0x0AFAFF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0
30	0x00F00F	0x04F08F	0x0CF0FD	0x0F90F5	0x0F12F0	0x8F0AF0
30	0x02F02F	0x06F0AF	0x0FF0FB	0x0F70F3	0x0F04F0	0x8FC0F0

10

20

30

40

50



【図243】

【図243】

白点減(白フラッシュ)輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW4)

※枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ							
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		
30	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA	0xAAAAAA		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		

【図244】

【図244】

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	3970	WS5
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS5
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS5
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS5

【図245】

【図245】

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(子テーブル)

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル				
	240msec間	830msec間	960msec間	2110msec間	60000msec間
枠ランプ(右&左)	W5a(W5)	W5b(W5)	W5c(W5)	W5d(W5)	W5e(W5)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y5a(Y5)	Y5b(Y5)	Y5c(Y5)	Y5d(Y5)	Y5e(Y5)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L5a(L5)	L5b(L5)	L5c(L5)	L5d(L5)	L5e(L5)
アタッカランプ/Vアタッカランプ/電チューランプ	A5a(A5)	A5b(A5)	A5c(A5)	A5d(A5)	A5e(A5)

【図246】

【図246】

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW5a)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ												枠右ランプの輝度データ											
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	-9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12	9R13,9R14	9R15,9R16	9R17,9R18	9R19,9R20	9R21,9R22	9R23,9R24	9R25,9R26	9R27,9R28	9R29,9R30	9R31,9R32		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35	9R36,9R37	
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35	9R36,9R37	
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35	9R36,9R37	
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35	9R36,9R37	
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35	9R36,9R37	
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35	9R36,9R37	
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35	9R36,9R37	
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35	9R36,9R37	
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35	9R36,9R37	
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35	9R36,9R37	
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35	9R36,9R37	

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW5b)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ												枠右ランプの輝度データ											
	9L1,9L2	9L3,9L4	9L5,9L6	9L7,9L8	9L9,9L10	9L11,9L12	-9R2	9R3,9R4	9R5,9R6	9R7,9R8	9R9,9R10	9R11,9R12	9R13,9R14	9R15,9R16	9R17,9R18	9R19,9R20	9R21,9R22	9R23,9R24	9R25,9R26	9R27,9R28	9R29,9R30	9R31,9R32		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	-9R5	9R6,9R7	9R8,9R9	9R10,9R11	9R12,9R13	9R14,9R15	9R16,9R17	9R18,9R19	9R20,9R21	9R22,9R23	9R24,9R25	9R26,9R27	9R28,9R29	9R30,9R31	9R32,9R33	9R34,9R35		



【 図 2 5 1 】

【図251】

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5a)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x888C00
30	0x000C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5b)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x300600	0x886900
30	0x600900	0x888C00
30	0x900C00	0x666900
30	0xC00900	0x444600
30	0x900600	0x222300
30	0x600300	0x000000
30	0x300000	0x222300
30	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5c)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x100100	0x111100
30	0x100100	0x888C00
30	0x100C00	0x000000
30	0xC00000	0x888C00
30	0x000C00	0x111100
30	0xC00100	0x888C00
30	0x100C00	0x222200
30	0xC00200	0x888C00
30	0x200C00	0x333300
30	0xC00300	0x888C00
30	0x300C00	0x444400
30	0xC00400	0x888C00
30	0x400C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00
30	0x500C00	0x555500
30	0xC00500	0x888C00

【 図 2 5 3 】

【図253】

共通線カットイン輝度データテーブル  
(親テーブル)

点灯箇所	時間[msec]	参照対象となる子テーブル
枠ランプ(右&左)	3970	WS6
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	3970	YS6
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	3970	LS6
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	3970	AS6

【 図 2 5 2 】

【図252】

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5d)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x300600	0x666900
20	0x600900	0x888C00
20	0x900C00	0x666900
20	0xC00900	0x444600
20	0x900600	0x222300
20	0x600300	0x000000
20	0x300000	0x222300
20	0x000300	0x444600

共通赤カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA5e)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0xC00C00	0x666C00
40	0xC00C00	0x444800
30	0xC00800	0x222300
40	0x800300	0x000000
30	0x300000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

【 図 2 5 4 】

【図254】

点灯箇所	参照対象となる孫テーブル					
	240msec間	630msec間	680msec間	2110msec間	600000msec間	
枠ランプ(右&左)	W6a(W6)	W6b(W6)	W6c(W6)	W6d(W6)	W6e(W6)	W6f(W6)
役物ランプ(「POWERFUL」の文字付近)	Y6a(Y6)	Y6b(Y6)	Y6c(Y6)	Y6d(Y6)	Y6e(Y6)	Y6f(Y6)
盤左ランプ(夢夢ちゃんの横顔付近)	L6a(L6)	L6b(L6)	L6c(L6)	L6d(L6)	L6e(L6)	L6f(L6)
アタッカランプ,Vアタッカランプ,電チューランプ	A6a(A6)	A6b(A6)	A6c(A6)	A6d(A6)	A6e(A6)	A6f(A6)

10

20

30

40

50



【図259】

【図259】

共通線カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6a)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
30	0x00000	0x00000
30	0x00088	0x00088
30	0x88866	0x88866
30	0x66644	0x66644
30	0x44422	0x44422

共通線カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6d)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
20	0x22200	0x22200
20	0x00022	0x00022
20	0x22244	0x22244
20	0x44466	0x44466
20	0x66688	0x66688
20	0x88866	0x88866
20	0x66644	0x66644
20	0x44422	0x44422

共通線カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6b)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
30	0x22200	0x22200
30	0x00022	0x00022
30	0x22244	0x22244
30	0x44466	0x44466
30	0x66688	0x66688
30	0x88866	0x88866
30	0x66644	0x66644
30	0x44422	0x44422

共通線カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6e)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
30	0x66666	0x66666
40	0x66666	0x66666
30	0x66666	0x66666
40	0x66666	0x66666
30	0x66644	0x66644
40	0x44422	0x44422
30	0x22200	0x22200
40	0x00000	0x00000
600000	0x00000	0x00000

共通線カットイン輝度データテーブル  
(盤左ランプ用孫テーブルL6c)

時間[msec]	盤左ランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
30	0x11111	0x11111
30	0x11188	0x11188
30	0x88800	0x88800
30	0x00088	0x00088
30	0x88811	0x88811
30	0x11188	0x11188
30	0x88822	0x88822
30	0x22288	0x22288
30	0x88833	0x88833
30	0x33388	0x33388
30	0x88844	0x88844
30	0x44488	0x44488
30	0x88855	0x88855
30	0x55588	0x55588
30	0x88855	0x88855
30	0x55588	0x55588
30	0x88855	0x88855
30	0x55588	0x55588
30	0x88855	0x88855

【図260】

【図260】

共通線カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6a)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x8880A0
30	0x0000A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通線カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6b)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x020040	0x666070
30	0x040070	0x8880A0
30	0x0700A0	0x666070
30	0x0A0070	0x444040
30	0x070040	0x222020
30	0x040020	0x000000
30	0x020000	0x222020
30	0x000020	0x444040

共通線カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6c)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x010010	0x111010
30	0x010010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x000000
30	0x0A0000	0x8880A0
30	0x0A0010	0x111010
30	0x0A0010	0x8880A0
30	0x0100A0	0x222020
30	0x0A0020	0x8880A0
30	0x0200A0	0x333030
30	0x0A0030	0x8880A0
30	0x0300A0	0x444040
30	0x0A0040	0x8880A0
30	0x0400A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0
30	0x0500A0	0x555050
30	0x0A0050	0x8880A0

10

20

【図261】

【図261】

共通線カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6d)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
20	0x020040	0x666070
20	0x040070	0x8880A0
20	0x0700A0	0x666070
20	0x0A0070	0x444040
20	0x070040	0x222020
20	0x040020	0x000000
20	0x020000	0x222020
20	0x000020	0x444040

共通線カットイン輝度データテーブル  
(アタッカランプ、Vアタッカランプ、電チューランプ用孫テーブルA6e)

時間[msec]	アタッカランプの輝度データ	
	アタッカ	Vアタッカ,電チュー
	RGB,RGB	WWW,RGB
30	0x0A00A0	0x6660A0
40	0x0A00A0	0x444050
30	0x0A0050	0x222030
40	0x050030	0x000000
30	0x030000	0x000000
40	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000
40	0x000000	0x000000
600000	0x000000	0x000000

【図262】

【図262】

時間[msec]	特定ランプの輝度データ											
	91.1.0.1	91.1.0.2	91.3.0.1	91.3.0.2	91.3.0.4	91.3.0.6	91.3.0.10	91.3.0.12	91.3.0.16	91.3.0.18	91.3.0.20	91.3.0.24
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

30

40

50

【 2 6 3 】

【図263】

トリガ表示履歴データテーブル  
(特ランブ用格テーブルW1)

時間[msec]	特ランブの履歴データ						特ランブの履歴データ					
	9L1.9L2 RGB.RGB	9L3.9L4 RGB.RGB	9L5.9L6 RGB.RGB	9L7.9L8 RGB.RGB	9L9.9L10 RGB.RGB	9L11.9L12 RGB.RGB	9R5.9R6 RGB.RGB	9R7.9R8 RGB.RGB	9R9.9R10 RGB.RGB	9R11.9R12 RGB.RGB		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		

操作伝送履歴データテーブル  
(特ランブ用格テーブルW10)

時間[msec]	特ランブの履歴データ						特ランブの履歴データ					
	9L1.9L2 RGB.RGB	9L3.9L4 RGB.RGB	9L5.9L6 RGB.RGB	9L7.9L8 RGB.RGB	9L9.9L10 RGB.RGB	9L11.9L12 RGB.RGB	9R5.9R6 RGB.RGB	9R7.9R8 RGB.RGB	9R9.9R10 RGB.RGB	9R11.9R12 RGB.RGB		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		

【 2 6 4 】

【図264】

シヤッター履歴データテーブル  
(特ランブ用格テーブルW11)

時間[msec]	特ランブの履歴データ						特ランブの履歴データ					
	9L1.9L2 RGB.RGB	9L3.9L4 RGB.RGB	9L5.9L6 RGB.RGB	9L7.9L8 RGB.RGB	9L9.9L10 RGB.RGB	9L11.9L12 RGB.RGB	9R5.9R6 RGB.RGB	9R7.9R8 RGB.RGB	9R9.9R10 RGB.RGB	9R11.9R12 RGB.RGB		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		

シヤッター2履歴データテーブル  
(特ランブ用格テーブルW12)

時間[msec]	特ランブの履歴データ						特ランブの履歴データ					
	9L1.9L2 RGB.RGB	9L3.9L4 RGB.RGB	9L5.9L6 RGB.RGB	9L7.9L8 RGB.RGB	9L9.9L10 RGB.RGB	9L11.9L12 RGB.RGB	9R5.9R6 RGB.RGB	9R7.9R8 RGB.RGB	9R9.9R10 RGB.RGB	9R11.9R12 RGB.RGB		
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000		

【 2 6 5 】

【図265】

ハズレ履歴データテーブル  
(特ランブ用格テーブルW13)

時間[msec]	特ランブの履歴データ						特ランブの履歴データ					
	9L1.9L2 RGB.RGB	9L3.9L4 RGB.RGB	9L5.9L6 RGB.RGB	9L7.9L8 RGB.RGB	9L9.9L10 RGB.RGB	9L11.9L12 RGB.RGB	9R5.9R6 RGB.RGB	9R7.9R8 RGB.RGB	9R9.9R10 RGB.RGB	9R11.9R12 RGB.RGB		
10	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444		
190	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444		

ハズレ履歴データテーブル  
(特ランブ用格テーブルW14)

時間[msec]	特ランブの履歴データ						特ランブの履歴データ					
	9L1.9L2 RGB.RGB	9L3.9L4 RGB.RGB	9L5.9L6 RGB.RGB	9L7.9L8 RGB.RGB	9L9.9L10 RGB.RGB	9L11.9L12 RGB.RGB	9R5.9R6 RGB.RGB	9R7.9R8 RGB.RGB	9R9.9R10 RGB.RGB	9R11.9R12 RGB.RGB		
250	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111	0x444111		
250	0x114444	0x114444	0x114444	0x114444	0x114444	0x114444	0x114444	0x114444	0x114444	0x114444		

【 2 6 6 】

【図266】

ハズレ履歴データテーブル  
(特ランブ用格テーブルW15)

時間[msec]	特ランブの履歴データ						特ランブの履歴データ					
	9L1.9L2 RGB.RGB	9L3.9L4 RGB.RGB	9L5.9L6 RGB.RGB	9L7.9L8 RGB.RGB	9L9.9L10 RGB.RGB	9L11.9L12 RGB.RGB	9R5.9R6 RGB.RGB	9R7.9R8 RGB.RGB	9R9.9R10 RGB.RGB	9R11.9R12 RGB.RGB		
10	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444	0x444444		
550	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111		
600000	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111	0x111111		



【図271】

【図271】

再抽選演出輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW20)

※枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

Table with 7 columns: 時間[msec], 9L1.9L2, 9L3.9L4, 9L5.9L6, 9L7.9L8, 9L9.9L10, 9L11.9L12. Rows show RGB values for 30 and 30ms durations.

【図272】

【図272】

背景輝度データテーブル  
(テーブル)

Table with 3 columns: 点灯箇所, 1930msec間, 1930msec間. Rows include 枠ランプ(右&左), 役物ランプ, 盤左ランプ, and アタッカランプ.

【図273】

【図273】

背景輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW21a)

※枠右ランプの輝度データは  
枠左ランプの輝度データと対称

Large table with 7 columns: 時間[msec], 9L1.9L2, 9L3.9L4, 9L5.9L6, 9L7.9L8, 9L9.9L10, 9L11.9L12. Multiple rows showing RGB values for various durations.

背景輝度データテーブル  
(枠ランプ用孫テーブルW21b)

Table with 7 columns: 時間[msec], 9L1.9L2, 9L3.9L4, 9L5.9L6, 9L7.9L8, 9L9.9L10, 9L11.9L12. Rows show RGB values for 50, 310, 260, and 300ms durations.

【図274】

【図274】

当り時とハズレ時におけるランプの比較  
【ハズレ時】

Diagram showing comparison of lamp states between SP前半 and SP後半. Includes tables W8, W10, W13, W14, W15, and W21(一部) with annotations like '当り時のW1よりも切替時間が長い' and 'W13よりも輝度が小さい'.

10

20

30

40

50

【図275】

【図275】

当り時とハズレ時におけるランプの比較

【当り時】

SP前半リーチA,B、SP後半リーチA,Bにおける振りパートの最終

輝度データテーブルW8

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1.9L2 RGB,RGB	9L3.9L4 RGB,RGB	9L5.9L6 RGB,RGB	9L7.9L8 RGB,RGB	9L9.9L10 RGB,RGB	9L11.9L12 RGB,RGB
100000	0xFDCFD0	0xFDCFD0	0xFDCFD0	0xFDCFD0	0xFDCFD0	0xFDCFD0

↓

SP前半リーチA,B、SP後半リーチA,Bを経由した当りエピソード

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1.9L2 RGB,RGB	9L3.9L4 RGB,RGB	9L5.9L6 RGB,RGB	9L7.9L8 RGB,RGB	9L9.9L10 RGB,RGB	9L11.9L12 RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xA00000	0xA00000	0xA00000	0xA00000	0xA00000	0xA00000

↓

振り時のW8よりも輝度大きい

輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1.9L2 RGB,RGB	9L3.9L4 RGB,RGB	9L5.9L6 RGB,RGB	9L7.9L8 RGB,RGB	9L9.9L10 RGB,RGB	9L11.9L12 RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

↓

ハズレ時のW14よりも切替時間が短い

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1.9L2 RGB,RGB	9L3.9L4 RGB,RGB	9L5.9L6 RGB,RGB	9L7.9L8 RGB,RGB	9L9.9L10 RGB,RGB	9L11.9L12 RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xA00000	0xA00000	0xA00000	0xA00000	0xA00000	0xA00000

↓

輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1.9L2 RGB,RGB	9L3.9L4 RGB,RGB	9L5.9L6 RGB,RGB	9L7.9L8 RGB,RGB	9L9.9L10 RGB,RGB	9L11.9L12 RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

【図276】

【図276】

当り時とハズレ時におけるランプの比較

【当り時】

最終リーチにおける振りパートの最終

輝度データテーブルW10

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1.9L2 RGB,RGB	9L3.9L4 RGB,RGB	9L5.9L6 RGB,RGB	9L7.9L8 RGB,RGB	9L9.9L10 RGB,RGB	9L11.9L12 RGB,RGB
30	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500	0xD00500
30	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00	0x500D00

↓

最終リーチを経由した当りエピソード

輝度データテーブルW10(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1.9L2 RGB,RGB	9L3.9L4 RGB,RGB	9L5.9L6 RGB,RGB	9L7.9L8 RGB,RGB	9L9.9L10 RGB,RGB	9L11.9L12 RGB,RGB
40	0xAF0AF0	0xFF0FB0	0xFF0FB0	0xF70F30	0xF00F04	0xF08F0C
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333
40	0xFF0FB0	0xF00F04	0xF70F30	0xF08F0C	0xF08F0C	0x90F50F
30	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333	0x333333

↓

有彩色と無彩色とを交互に切り替え

振り時のW8よりも輝度大きい

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1.9L2 RGB,RGB	9L3.9L4 RGB,RGB	9L5.9L6 RGB,RGB	9L7.9L8 RGB,RGB	9L9.9L10 RGB,RGB	9L11.9L12 RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xA00000	0xA00000	0xA00000	0xA00000	0xA00000	0xA00000

↓

振り時のW8よりも輝度大きい

輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1.9L2 RGB,RGB	9L3.9L4 RGB,RGB	9L5.9L6 RGB,RGB	9L7.9L8 RGB,RGB	9L9.9L10 RGB,RGB	9L11.9L12 RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

↓

ハズレ時のW14よりも切替時間が短い

役物動作時のW20よりもなめらかなレインボー(無彩色を含まない)

輝度データテーブルW4(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1.9L2 RGB,RGB	9L3.9L4 RGB,RGB	9L5.9L6 RGB,RGB	9L7.9L8 RGB,RGB	9L9.9L10 RGB,RGB	9L11.9L12 RGB,RGB
30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30	0xA00000	0xA00000	0xA00000	0xA00000	0xA00000	0xA00000

↓

輝度データテーブルW1(一部)

時間[msec]	枠左ランプの輝度データ					
	9L1.9L2 RGB,RGB	9L3.9L4 RGB,RGB	9L5.9L6 RGB,RGB	9L7.9L8 RGB,RGB	9L9.9L10 RGB,RGB	9L11.9L12 RGB,RGB
30	0x04F04F	0x08F0CF	0x0FD0F9	0x0F50F1	0x2F06F0	0xAF0FF0
30	0x06F06F	0x0AF0FF	0x0FB0F7	0x0F30F0	0x4F08F0	0xCF0FD0

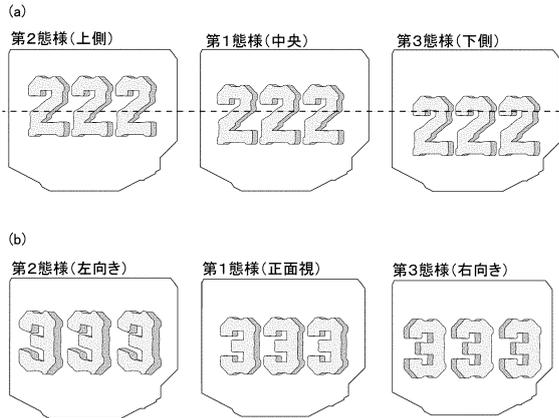
10

20

【図277】

【図277】

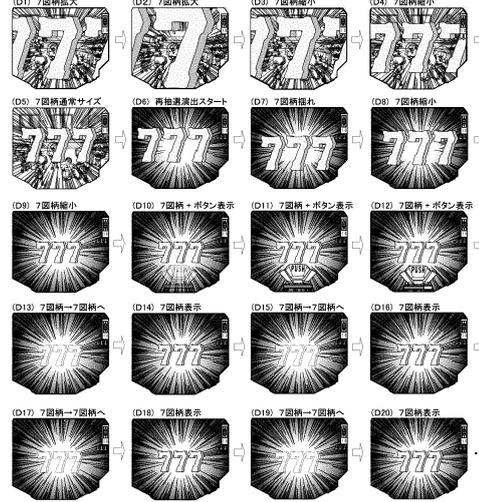
図柄の揺れ態様について



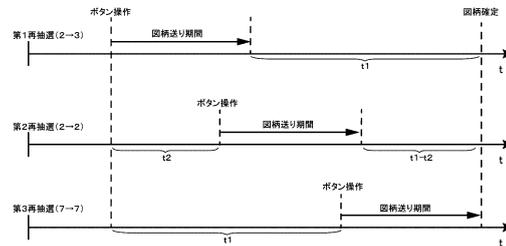
【図278】

【図278】

(A) 7図柄による再抽選演出の詳細説明図



(B) 各再抽選演出のタイミングチャート

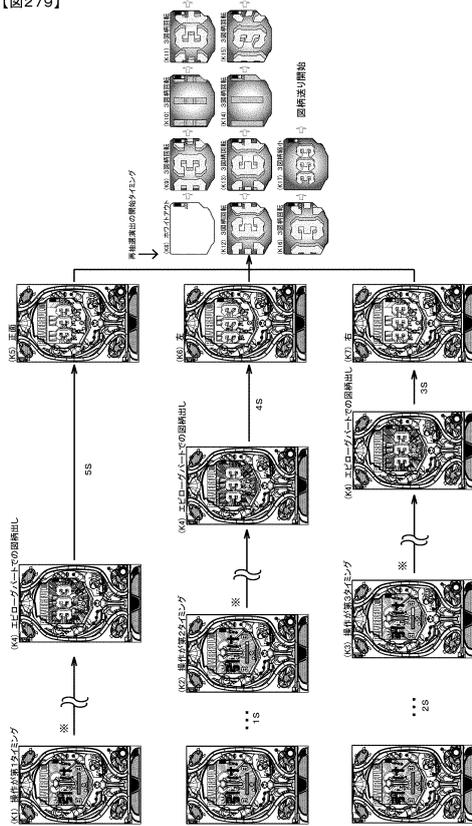


30

40

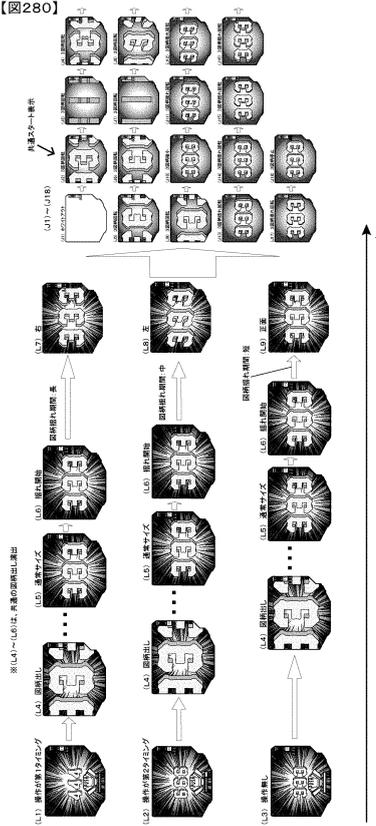
【図279】

【図279】



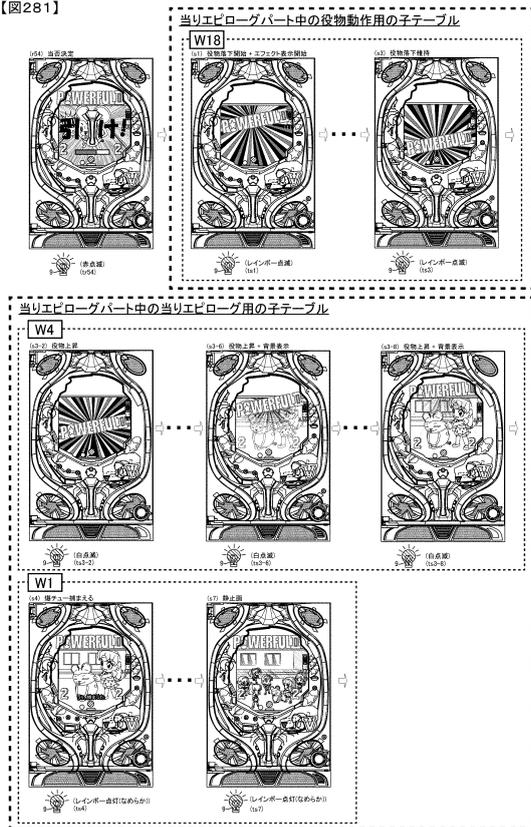
【図280】

【図280】



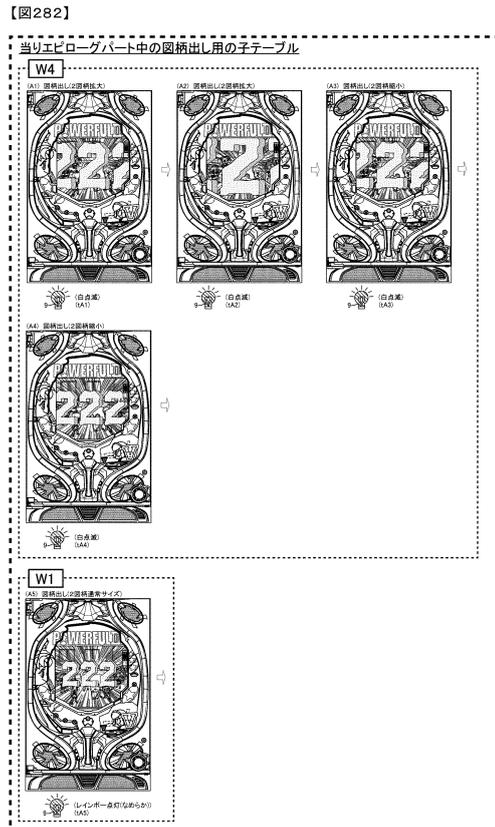
【図281】

【図281】



【図282】

【図282】



10

20

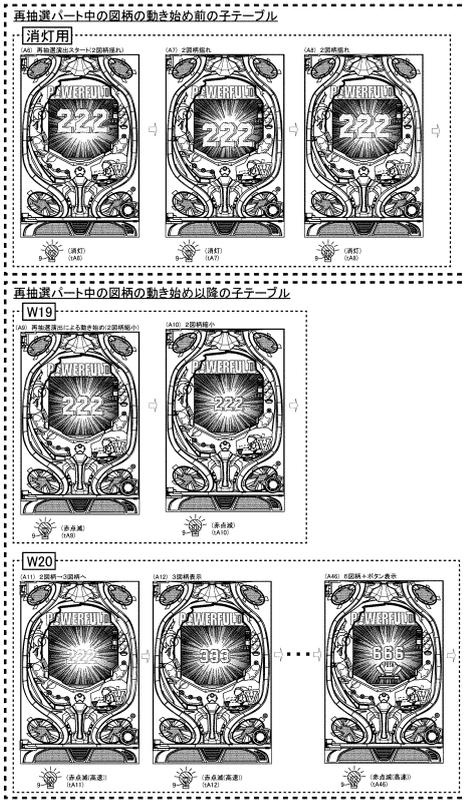
30

40

50

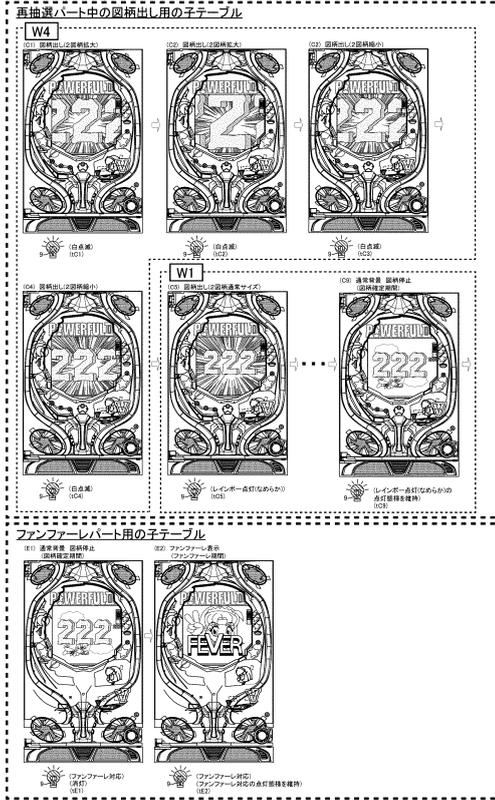
【図 2 8 3】

【図283】



【図 2 8 4】

【図284】

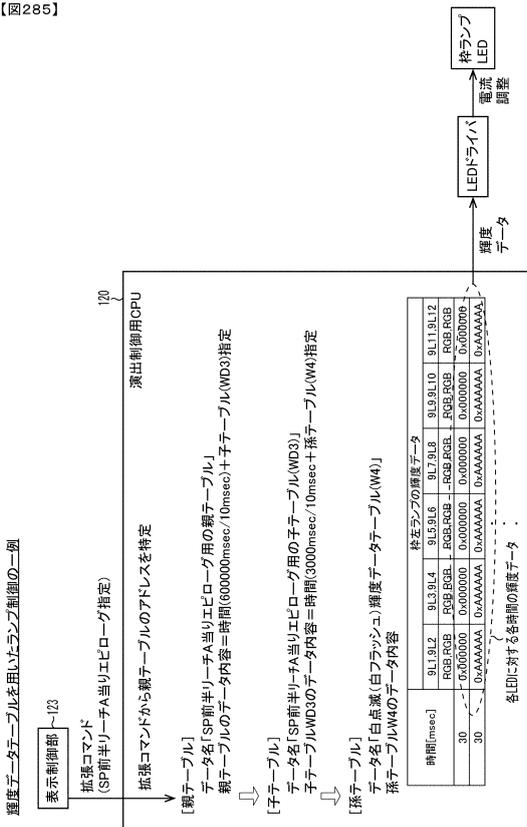


10

20

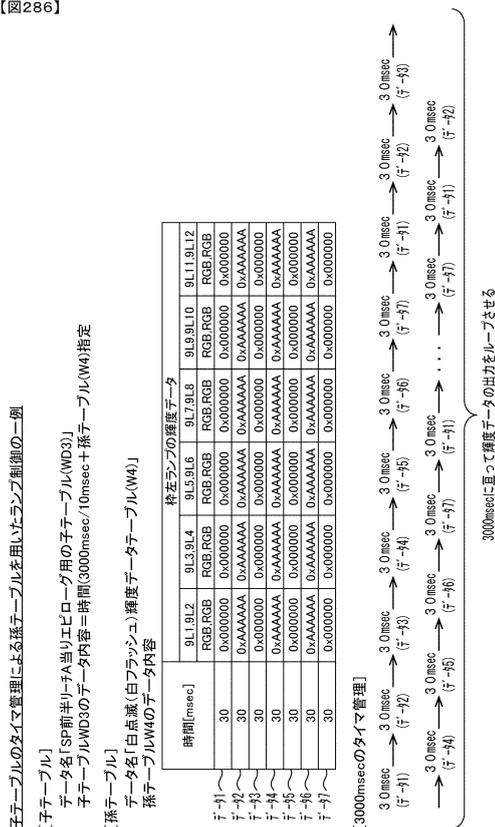
【図 2 8 5】

【図285】



【図 2 8 6】

【図286】



30

40

50

## フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 7 1 2 1 7 6 6 ( J P , B 2 )  
特開 2 0 2 0 - 1 2 7 6 5 5 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 1 5 1 4 1 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 0 2 3 4 0 7 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 0 0 5 8 4 9 ( J P , A )  
[新台]北斗無双 2 頂上決戦10万円で10時間勝負パチンコ論吉実践さらば養分P真・北斗無双  
第2章#490, YouTube [online][video], 2020年03月18日, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=S8iGtZKyRd8>, 主に、7分17秒~9分7秒参照。検索日: 2024年7月29日  
[新台]P仮面ライダー轟音10万円で10時間パチンコ実践論吉養分実戦先行導入遊タイム#54  
4, YouTube [online][video], 2020年08月29日, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=h3wEm-xAMlw>, 主に、6分57秒~8分20秒参照。検索日: 2024年7月29日
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2